**FAËRYSSIMA**

DEVAS, MASQUES ET ÉVENTAILS

*Un jeu de Fantome AS sur une idée de Kergan pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB*

\*\*\*

*Depuis des temps immémoriaux, la Sérénissime Angélique s’étend dans plus de directions qu’il ne semble en exister dans notre réalité. Rares sont ceux de ses couloirs qui se ressemblent, certains bâtiments de marbre semblent avoir été bâtis par et pour des géants, d’autres habitats de briques sont de conception étrangement biscornue, et la même chose peut être dite de ses quartiers, souvent bâtis selon un plan dépourvu de toute logique, dans des matériaux aberrants ou inutilement riches.*

*Les humains qui arpentent ces rues, s’ils sont nombreux, n’en sont pas les maîtres : ils ne sont que des intrus, tout au plus des invités, dans les bals somptueux et les conspirations de la Sérénissime.*

*Ils ne doivent leur survie qu’au fait que les véritables maîtres des lieux aiment à s’en entourer.*

*Ils les trouvent, disent-ils, amusants, et bien souvent utiles pour mener leurs petites intrigues sans sacrifier de pièce importante. Car les « Anges », comme ils aiment à se faire appeler, se livrent des luttes de pouvoir féroces et mettent en place des plans d’une complexité inimaginable.*

*Ces créatures supérieures qui se font appeler Anges, mais dont la nature rappelle bien plus celle des fées de nos folklores dirigent en véritables despotes la Sérénissime. Les humains les appellent « Devas ».*

*Celles et ceux des humains qui n’ont pas l’heur d’attirer la faveur d’un Deva vivent dans des bidonvilles isolés et insalubres, craignant éternellement d’être les prochains « invités » à l’un de ces fameux Banquets dont parle la rumeur, et dont personne n’est jamais reparu.*

*Chacun humain travaille pour le compte des Devas, que ce soit dans les noires usines à vapeur ou au service direct des « Anges ».*

*Celles et ceux qui ont la faveur des Devas ne sont pas moins à plaindre. Car bien qu’elle ait ses avantages, ils vivent une vie angoissante : Pour toujours ils sont condamnés à assister aux fastes des Anges, bal après bal ; à être les pions de conspirations qui les dépassent ; à devoir se méfier et être soupçonnés de tous, jouant leur vie à chaque instant.*

\*\*\*

**Faëryssima est un jeu de politique, de diplomatie et d’enquête, dans un monde à la croisée entre une renaissance vénitienne fantasmée, genre de carnaval perpétuel, et un univers Steampunk régenté par le petit-peuple du folklore féérique.**

**Dans cette république prétendument angélique, les mystères et l’incompréhensible nature de la Sérénissime et des Devas surprend constamment, et le raffinement cache presque toujours une nature viciée.**

**Qui êtes-vous ?**

Vous incarnez des humains, survivant comme ils le peuvent dans l’univers intrigant des Devas.

**CARACTERISTIQUES**

Les personnages disposent de 4 caractéristiques :

**Diplomatie :** La capacité du personnage à s’adapter socialement, à convaincre, à comprendre la psychologie de quelqu’un ou à savoir de qui il s’agit, à faire bonne figure même si déstabilisé.

**Mystère :** La capacité du personnage à s’adapter aux bizarreries de la Sérénissime, et à se confronter aux étranges pouvoirs des Devas, à garder son sang-froid face à l’impensable.

**Intuition :** La capacité du personnage à comprendre les concepts les plus étranges, à tirer des conclusions intuitives, à réfléchir sous pression.

**Action :** La capacité du personnage à s’adapter aux situations d’action, à se battre, à esquiver, à courir, mais aussi à agir vite dans des situations stressantes.

Chacune de ces caractéristiques dispose d’une valeur entre 1 et 6.

A la création, les joueuses disposent de 14 points à répartir entre elles.

**TRAITS**

Les personnages disposent également de traits. A la création, les joueuses peuvent choisir pour leur personnage 2 traits :

* 1 élément de background du genre « Amour perdu », « A échappé à une invitation à un Banquet », …
* 1 domaine de compétence comme « Tir », « Natation »

Chaque trait est associé à une caractéristique qui doit être précisée dès la création du Trait.

On considère que ce trait apporte un bonus à la caractéristique lorsque cela se justifie par la situation. La possibilité d’user d’un trait dans telle ou telle situation est donc à déterminer par accord entre la joueuse et la meneuse.

*Par exemple :*

*- Un Éventail peut donner un bonus de diplomatie lors d’un bal, surtout s’il s’agit de séduire, de tromper, etc.*

*- Avoir échappé à une invitation à un Banquet donnera un bonus en mystère pour ce qui concerne les Banquets, justement, et peut-être certains Anges impliqués dans celui-ci*

*- Savoir tirer apporte, bien sûr, un bonus en Action lorsqu’il s’agit de faire usage d’une arme à feu, mais peut-être aussi lorsqu’il s’agit d’esquiver un projectile, dans la mesure où on estime mieux sa trajectoire.*

**MASQUE ET EVENTAIL**

Chaque personnage dispose en outre de 2 objets :

* 1 Masque
* 1 Eventail

Chacun de ces objets de peut être utilisé que 2 fois lors d’une partie.

**Système**

*Le système de jeu de Faêryssima ne repose pas sur les dés, mais sur un jeu standard de 54 cartes.*

**ENSEIGNES ET CARACTERISTIQUES**

**♣ Trèfle :** est l’enseigne de la diplomatie

**♥ Cœur :** est l’enseigne du mystère

**♠ Pique :** est l’enseigne de l’intuition

**♦ Carreau :** est l’enseigne de l’action

**TEST SOUS CARACTERISTIQUE**

Lorsqu’une situation présente une issue incertaine et qu’il est décidé de faire appel au sort, la joueuse désirant faire agir son personnage annonce ce qu’elle souhaite faire et la meneuse indique quelle caractéristique sera utilisée.

Cinq cartes sont ensuite distribuées au hasard aux joueuses dont les personnages agissent.

Les cartes ont pour valeur As = 1 ; de 2 à 10 ; puis valet 11, dame 12, roi 13.

Chaque carte de l’enseigne correspondant à la caractéristique testée du personnage qui est inférieure ou égale à la valeur de cette caractéristique est une réussite.

Chaque carte de l’enseigne correspondant à la caractéristique testée du personnage qui est supérieure à la valeur de cette caractéristique est un échec.

A la valeur de la caractéristique testée est éventuellement ajoutée 1 point de bonus si au moins un trait du personnage correspond à la situation.

Un joker vaut pour une réussite.

Une situation tourne à l’avantage du personnage si sa main présente plus de réussites que d’échecs.

Dans le cas inverse, la meneuse invoque les Pouvoirs Devas pour mettre les personnages dans une situation plus critique encore.

Une main sans carte de la bonne enseigne est un échec critique qui entraîne une perte de 1 point de la caractéristique testée.

Une main pleine de la bonne enseigne est une réussite critique qui entraîne un gain de 1 point de la caractéristique testée.

**USAGE DU MASQUE**

2 fois au cours de la partie, un joueur peut choisir de faire usage de son masque.

Il laisse alors ses cartes face cachée et la situation est considérée comme tournant à son avantage.

**USAGE DE L’EVENTAIL**

2 fois au cours de la partie, un joueur peut choisir de faire usage de son éventail.

Il rend alors ses cartes et la meneuse lui en distribue 5 nouvelles.

Quelle que soit l’issue du test, à la fin, les cartes sont toutes remises et mélangées dans le paquet par la meneuse.

**Pouvoirs Devas**

Si les Devas ont d’abord un pouvoir politique en ces lieux, ils n’en perdent pas moins la capacité d’utiliser sorts et mauvais tours pour asservir les humains et leur rendre l’existence plus pénible encore.

Ces pouvoirs magiques sont laissés à la libre interprétation de la meneuse qui en usera et abusera pour compliquer la tâche des personnages à chaque échec lors d’un test sous caractéristique.

En outre, les Devas ont pour habitude de marquer leur serviteurs humains d’un sceau magique qui les empêche de s’éloigner de leur maître de plus de quelques centaines de mêtres.

**Devas et Quartiers**

Si la Sérénissime s’étend bien au-delà des horizons et de l’imaginaire, recélant des lieux et mystères insoupçonnés, certains de ses quartiers sont réputés et connus de toutes et tous.

Ces quartiers, les plus centraux si l’on admet qu’il existe un centre géographique exact à la Sérénissime, sont sous l’égide des « Anges » les plus influents.

Ne les appelez surtout jamais Devas en leur présence. Ils vous infligeraient un si terrible châtiment que votre existence même serait effacée des mémoires.

Ceux-ci, au nombre de six, ont siège au chapitre et édictent les lois qui régissent la vie de tout un chacun.

C’est partant de ce chapitre et de sa volonté, que la Sérénissime ne cesse de croître et ses quartiers de prospérer.

Nombreux sont les Devas moins influents qui jalousent ce pouvoir du chapitre et sont prêts aux machinations les plus machiavéliques, pour évincer un concurrent et se rapprocher, ne serait-ce qu’un peu, de cette fonction et du pouvoir qu’elle confère.

La Sérénissime ressemble à une vaste mégapole totalement folle, juxtaposition de quartiers patchwork aux rues tortueuses et à l’architecture abracadabrante, dans lesquels de grandes usines et d’étonnantes machines répandent leur vapeur dans un vacarme constant.

Seuls les demeures et palais des Devas sont protégées de du bruit et de l’agitation par des barrières magiques qui en font de véritables havres de calme et de verdure, tandis qu’ailleurs règne la grisaille et le chaos.

Chacun des quartiers principaux, appelés sestieris, porte le nom du Deva qui est à sa tête.

Voici les sis sestieris dont les dirigeants siègent au chapitre :

Quartier Corne-Plume :

Indi Corne-Plume - Fée

Quartier Frise-Coton :

Cookie Frise-Coton - Pixie

Quartier File-Tulle :

Oleander File-Tulle - Lutin

Quartier Tisse-Soie :

Tangy Tisse-Soie - Farfadet

Quartier Coupe-Jutte :

Happy Coupe-Jute - Gnôme

Quartier Prise-Lin :

Albedo Prise-Lin - Leprechaun

**Le ducat d’Albedo**

Ce petit scénario plonge les personnages joueurs au cœur d’un complot contre l’un des Devas.

Albedo Prise-Lin le Leprechaun ne cesse de se vanter de sa haute position au mépris d’anges de moindre influence qu’il traite, au mieux comme des sous-fifres, les chargeant de basses besognes.

On ne compte plus les malheureux Anges qui, après l’avoir loyalement servi, ont été dénoncés, souvent par lui-même, et démis de leurs fonctions.

On dit de lui qu’il fait et défait les Devas.

Pour mieux narguer de sa puissance ceux qui lui sont redevables il organise de grands bals lors desquels il s’amuse à les tourner en ridicule devant l’assemblée.

Mais certains ont décidé qu’il fallait en finir ces humiliations et comptent bien lui rendre la monnaie de sa pièce.

Les personnages joueurs sont des serviteurs de ces Devas complotistes, et ont pour mission, ou plutôt pour ordre, de tendre un piège fatal au Leprechaun.

Le plan est simple, du moins sur le papier :

Tout d’abord, administrer un puissant narcoleptique à Albedo. Peu importe comment. Il peut être versé dans sa boisson, mêlé à sa nourriture, injecter avec une seringue, … Seul compte le résultat final : endormir Albedo.

Ensuite, isoler Albedo de ses invités et le conduire dans une ruelle pour le dévêtir et le dépouiller de ses effets, notamment de son ducat porte bonheur, une pièce de monnaie d’où, dit-on, il tire la chance insolente qui jusqu’ici l’a protégé. Ce ducat doit disparaître définitivement.

Enfin laisser Albedo nu sur la Grand-Place de son propre quartier à la faveur de la nuit pour qu’il s’y réveille au petit matin et découvre sa ridicule situation.

C’est bien là le pan stupide de ces maudits Devas, mais les personnages joueurs n’ont guère le choix, ni la possibilité d’émettre des réserves.

Le soir tombe quand les Devas et leurs serviteurs humains se rendent, tous masqués comme il se doit, au grand bal donné par Albedo.

Albedo vit dans un vrai palais bâti sur un rocher, où s’activent un grand nombre de serviteurs. Tout le monde est masqué. Se fondre dans cette foule d’humain asservis ne devrait donc pas être un problème, et les personnages joueurs seront assez libre de leurs mouvements.

Il est probable cependant qu’on les alpague régulièrement pour leur demander ce qu’ils font et leurs demander d’accomplir différentes tâches pour servir les convives.

Des gardes sont postés devant chaque issue, et il faudra trouver le moyen de passer avec un Albedo endormi sans que cela n’attire leurs soupçons.

Si les Personnages Joueurs se font prendre en train de manigancer contre Albedo, ils en paieront le prix cher.

S’ils décident de se tourner contre les complotistes et se ranger sous les ordres du Leprechaun, celui-ci les chargera d’arroser l’arroseur en administrant le produit à leurs propres maîtres, ce qui ne sera pas forcément plus aisé ni moins dangereux.

Pour le reste, les Personnages Joueurs sont libres d’élaborer leur stratégie.

Le plan du palais ci-dessous décrit les lieux.



J

a

c

d

*Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported – “palais des papes à Avignon” Jean-Marc Rosier*

A : Salle des receptions et festins

B : Salles des gardes

C : Salle de bal

D : Jardins

E : Bibliothèque

F : Bureau d’Albedo

G : Serres

H : Laboratoire d’alchimie

I : Jardin d’hiver

J : Quartiers privatifs d’Albedo

K : Quartiers des serviteurs

a : accès

b : cuisines et célier

c : « balcon » des jardins

d : passage des serviteurs

**Fiche de personnage**

**Nom : Maître (Nom et peuple) :**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

* **Caractéristiques - - Traits -**

**♣ Diplomatie : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**♥ Mystère : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**♠ Intuition : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**♦ Action : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Masque  **

**Eventail  **