



Échapperez-vous aux intrigues de Cuir et de Velours?

Par Fabien C, sur une idée de Kergan développée par Fantome AS pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



Depuis des temps immémoriaux, la Faerenissima s'étend dans plus de directions qu'il ne semble en exister dans notre réalité. Rares sont les canaux qui se ressemblent, certains bâtiments de marbre ayant été érigés par et pour des géants, d'autres habitats sont d'une conception étrangement biscornue. Il en est de même de ses quartiers, souvent bâtis selon un plan dépourvu de toute logique, dans des matériaux aberrants ou inutilement riches.

Les humains qui arpentent ses rues, s'ils sont nombreux, n'en sont pas les maîtres: ils ne sont que des intrus, tout au plus des invités, dans ses bals somptueux et ses conspirations. Ils sont là car les véritables maîtres des lieux aiment à s'en entourer. Les trouvent-ils amusants ou seulement utiles pour mener leurs petites intrigues sans sacrifier de pièces importantes? Car ces créatures supérieures dont la nature rappelle bien plus celle des fées des contes folklores se livrent des luttes de pouvoir féroces et dirigent en véritables despotes la Faerenissima. Les humains les appellent Daeva.

Sans la faveur d'un Daeva, vous échouerez bien vite dans les bidonvilles insalubres des Faubourg de Cuir. Vous envierez ceux qui obtiennent une invitation pour le Banquet, même si certains ne reviennent jamais, et vivrez dans le manque et la peur des rafles menées par les Forces de l'Ogre.

Si vous parvenez à attirer la faveur d'un Daeva, à vous la vie douillette dans les Quartiers de Velours. À vous aussi les intrigues du Bal, les missions obscures et les coups fourrés. Car aux yeux de votre maître, votre vie n'a d'intérêt que si vous le servez bien. Quand ce ne sera plus le cas, attendez-vous à vous retrouver du mauvais côté de la table au prochain Banquet...

Enfer, purgatoire ou même paradis pour certains, la Faerenissima sera probablement votre dernière demeure.

Sauf si...

Sauf si la légende urbaine qui enfle atteint vos oreilles. Elle parle d'un insurgé, d'un sauveur ou juste d'un fou, qui s'oppose à ce destin tracé et offrirait une porte de sortie à ceux qui parviendrait à le rejoindre. Car il connaîtrait le moyen de rompre ce cycle de souffrance et de fuir la Faerenissima. La seule évocation de son nom fait frémir les plus puissants des Daeva.

Le Valet Noir.

De cuir et de velours. Humain au pouvoir d'un Daeva ou Daeva devenu humain, il est la main tendue, la flamme qui vous guide dans la nuit.

Il est celui qui a écrit ce livre...

Je suis celui qui a écrit ce livre!

Et je vous attends...



Un jeu de rôle?

Le jeu de rôle est un jeu de société pour 3 à 5 joueurs. Il s'agit de créer une histoire à plusieurs, chaque joueur ayant en charge une ou plusieurs composantes de ce récit (personnages, créatures, événements, etc.).

Le récit se construit pendant le jeu, sous forme de discussion entre les joueurs, qui décrivent le monde, les actions des personnages, les événements qui surviennent. Quand une chose dite dans la réalité est accepté par tous et respecte les règles, elle arrive dans la fiction, et ne sera plus remise en cause par la suite. Dans certains cas, l'issue d'une action est décidée par la mécanique de résolution décrite ci-après. Là encore, ce résultat et ses conséquences arrivent dans la fiction sans pouvoir être remis en question par la suite.

L'un des joueurs sera l'Intrigant. Il doit connaître les règles afin d'animer la partie. Il est en charge d'expliquer et d'appliquer les règles, de jouer l'adversité, de faire vivre le récit et de garantir sa cohérence.

Les joueurs restants sont classiquement nommés les Joueurs. Ils doivent accepter et respecter les règles. Ils sont en charge d'un unique personnage qu'ils incarnent dans le jeu, et définissent ses agissements dans la fiction, en fonction des événements narrés par l'Intrigant mais aussi des actions des autres joueurs.



Sauveur ou tortionnaire Qui est vraiment le Valet Noir? Un homme, une femme? Un Daeva, ou autre chose? Et surtout quels sont ses plans? Car si entrer à son service n'est pas une mince affaire, y rester est des plus dangereux. Sous couvert de grands idéaux, ce maître des insurgés vous enverra en mission dans des lieux insoupçonnés de la ville. Des lieux dangereux et effroyables...



Qui êtes-vous?

De pauvres humains, qui se sont réveillés un beau jour dans la Faerenissima sans se souvenir de ce qu'ils avaient fait la veille. Ni tout ce qui précède, ni même son propre nom...

À partir de là, vous avez dû apprendre les codes de cet étrange monde où la nuit comme le Carnaval sont perpétuels et où l'habit fait le moine.

Que la survie passe par la protection et que la protection passe par un Daeva. Et si vous avez réussi à

attirer l'attention d'un des maîtres de la Faerenissima, c'est que vous êtes un homme ou une femme d'exception. Car les Daeva ne marquent de leur sceau que les meilleurs.

J'ai hâte que vous me rejoignez, nous allons faire de grandes choses!

Que voulez-vous?

Survivre, pardi!

Car vous avez rapidement compris que personne ne mourrait de vieillesse dans la Faerenissima. Les gens sont là et le lendemain ils ne le sont plus. Entre les rafles des Forces de l'Ogre, le Banquet et les intrigues visant à enlever ou assassiner son prochain, voir le soleil se lever le jour suivant est une épreuve quotidienne. Une veille expression ça, car le soleil a dû être le premier mettre les voiles de cet enfer.

Donc vous avez vendu votre liberté à un Daeva. Il vous a marqué de son sceau et vêtu de velours. Vous êtes sa chose mais cette situation n'aura qu'un temps. Il se lassera bien vite de vous, à moins que vous ne le

> fâchiez, et vous disparaîtrez à votre tour.

Alors vient la haine.

Comment a germé la graine de la révolte dans votre esprit? Par dégoût des tortures infligées à vos pairs vêtus de cuir? Quand un proche a subi le courroux, ou les caprices malsains, de son Daeva? Quand vous avez entendu parler de moi ?... Le fait est que vous avez décidé de tourner votre veste. En douceur car ceux qui ont directement attaqué les Daeva ont péri dans un raffinement de tortures sur la

de papier pour les reconnaître, leurs

I Plutôt cuir ou velours?

La société de la Faerenissima est

Mais les maîtres de la cité ont

serviteurs en distinguant deux

quartiers périphériques dans les

vêtements parlent pour eux.

organisée en de multiples castes, les

Daeva étant au sommet de la pyramide

alors que les humains en sont la base.

intelligemment brisé l'unité de leurs

catégories. Les Velours, qui ont accès

au centre de la cité, au Bal et sont plus

ou moins libre de leurs mouvements, et

les Cuirs, les besogneux cantonnés aux

vapeurs nauséabondes des tanneries et

des industries surchauffées. Nul besoin

grande place. Votre insurrection est silencieuse, lente et calculée. Votre vengeance froide mais délicieuse. Vous agissez comme un parasite mortel, profitant de l'hôte que vous avez juré de détruire in fine. Car les missions que vous confient vos maîtres, si elles comportent leurs lots de danger, vous révèlent les dessous cachés de la Faerenissima, et vous apporte du savoir. Et dans une cité dédiée à l'intrigue, le savoir est le plus grand des pouvoirs.

Finalement, s'enfuir.

Car il existe un moyen. Je le connais. Bien sûr que je peux vous le dire. Mais tout se monnaye et vous comprendrez qu'une telle information mérite d'abord quelques menus services. Ou libre à vous d'agir seul, de percer les secrets oubliés de la Faerenissima pour trouver votre voie. Et peut-être quitter la ville de cuir et de velours.

Comment l'obtenir

Vous devrez mouiller votre chemise et vous salir les mains. Car les Daeva ne gèrent pas leurs affaires euxmêmes. À vous, leurs serviteurs, d'enlever, de menacer, de voler et même de tuer pour eux.

Cependant vous aurez aussi du temps pour vous. Utilisez-le intelligemment pour activer vos contacts,

10

lier des alliances ou réunir du matériel afin d'atteindre votre but.

Et étape par étape, intrigues après intrigues, reconquérir votre liberté.

Trouvez une Troupe qui vous va bien

Seul on va vite, ensemble on va loin. Vous partagez tous le même objectif: fuir cet enfer. De plus, vos maîtres respectifs sont peu regardant sur les moyens du moment que vous accomplissez votre mission. De ce fait, beaucoup de Velours se réunissent pour former une Troupe qui accomplira les missions de chacun de ses membres et mettra un commun les gains comme les pertes...



Incarner un Velours

En préambule du jeu, chaque joueur choisi un Costume parmi ceux proposés dans les pages suivantes. Ils reprennent les éléments essentiels pour définir, jouer et suivre l'évolution de votre personnage.

Le Costume est un profil unique parmi les joueurs. Leur complémentarité est puissante, mais il n'est pas nécessaire qu'ils soient tous représentés pour jouer.

Le nom n'est pas le vrai état civil du personnage puisqu'il est apparu amnésique dans la Faerenissima, mais celui qu'il s'est fait dans cette société de paraître. Il peut être classique (Jean, Igor, Giaccomo), figuratif (La Brique, Le Corbeau) ou encore cryptique (Filenuit, Trompecouteau).

De même, sa description s'attarde sur les éléments marquants et distinctifs que sont l'âge et le genre apparent que sur des particularités physiques (borgne, mat de peau), comportementales (nerveux, rire sonore) ou encore juste ressenties (inquiétant, réfléchi).

La Griffe est la signature du Daeva que sert le personnage.

Elle fait de lui un Velours et lui ouvre un grand nombre de portes dans la Faerenissima. Elle l'engage aussi auprès de son maître qui a droit de vie et de mort sur lui.

Les Passes sont les actions spécifiques du Costume que vous incarnez. Spécialistes de l'infiltration ou de l'action, ce sont ces capacités qui feront la différence pour réussir une Course. À la création, choisissez-en 2. Par la suite, vous pourrez en acquérir d'autres.

Les Réminiscences sont des souvenirs retrouvés, ceux de votre vie d'avant. Ils sont votre moteur et votre planche de salut. Sans eux vous ne trouverez pas les ressources pour vous arrachez de cet enfer. Vous n'avez aucun souvenir à la création mais pourrez en acquérir par la suite.

Votre Plan est constitué d'un suite d'étapes

progressant vers le but ultime de fuir la Faerenissima. Cependant les objectifs les plus avancés ne pourront être atteint qu'après avoir réglé certaines affaires.

Enfin, les Conséquences représentent vos états physique, mental et social. Ils pèsent sur vos capacités et réduiront vos actions si vous les laissez s'accumuler.

11



On me nomme			
Première impression			
e porte la Griffe de			
Mes Passes			
Spécialiste - doublez (ou non) la valeur des ♦ que vous jouez			
Trompe la mort - la 1ère fois par Acte que vous subissez la conséquence Blessé, ne la cochez pas			
Noctambule - jouez jusqu'à 2 Atouts lors de votre Ballade			
Extorsion - quand un autre joueur réalise un Valet Noir, il doit vous donner un de ses Atouts que vous ajoutez à votre Main (s'il n'en a plus, vous ne recevez rien)			
Mes Réminiscences			



♦ Acquerir	
♦ Séduire	
♦ Me venger de	
	après 1 Réminiscence
♦ Retrouver	
	après 2 Réminiscences et 1 étape du plan

après 3 Réminiscences et 3 étapes du plan ◊◊◊ M'enfuir de la Faerenissima

Fâcheuses conséquences

- ♦ Débiteur défaussez 1 Atout en début de Ballade ou cochez un état ◊ Épié - votre plan ne peut plus avancer lors de la Ballade
- ♦ Blessé recevez 1 carte de moins au début de la Course
- ♦ En disgrâce défaussez les figures quand vous en piochez
- ◊ Évanoui ne jouez pas les 2 prochaines étapes de la Course
- ♦ Disparu / Mort quittez le jeu... définitivement!

◊◊ Me libérer de la Griffe de mon maître

◊◊ Rejoindre le Valet Noir



On me nomme	
Première impression	
Je porte la Griffe de	
Mes Passes	
♦ Intrigant - doublez (ou non) la valeur des ♥ que vous jou	uez
♦ Adorable - la 1 ^{ère} fois par Acte que vous subissez conséquence En disgrâce, ne la cochez pas	la
♦ Profiteur - si vous n'avez pas d'Atout au début de vo Ballade, recevez en 1 issu de la pioche	tre
♦ En détresse - quand vous brûlez, choisissez le joueur e prendra la conséquence à votre place, et qui récupérera de sa Main votre dernière carte jouée	
Mes Réminiscences	
♦	
♦	
♦	
Ú tiliser ses atouts	

En Ballade - pour décocher une Conséquence ou cochez

En Course - pour tirer une carte par atout défaussé **À tout moment** - pour acquérir une réminiscence

une étape du plan



Mon plan vers la liberté!

♦ Acquérir	
♦ Séduire	
♦ Me venger de	
	après 1 Réminiscence
♦ Retrouver	

après 2 Réminiscences et 1 étape du plan

◊◊ Me libérer de la Griffe de mon maître

◊◊ Rejoindre le Valet Noir

après 3 Réminiscences et 3 étapes du plan ◊◊◊ M'enfuir de la Faerenissima

Fâcheuses conséquences

- \Diamond Débiteur défaussez 1 Atout en début de Ballade ou cochez un état
- ◊ Épié votre plan ne peut plus avancer lors de la Ballade
- ♦ Blessé recevez 1 carte de moins au début de la Course
- ♦ En disgrâce défaussez les figures quand vous en piochez
- ♦ Évanoui ne jouez pas les 2 prochaines étapes de la Course
- ♦ Disparu / Mort quittez le jeu... définitivement!



On me nomme Première impression		
Mes Passes		
♦ Persuasif - doublez (ou non) la valeur des ♣ que vous jouez		
♦ Intraçable - la 1ère fois par Acte que vous subissez la conséquence Épié, ne la cochez pas		
♦ Noctambule - jouez jusqu'à deux atouts lors de votre Ballade		
♦ Réseautage - quand un joueur joue une figure, échangez-là immédiatement avec une carte de votre Main (si vous n'en avez plus, le joueur ne reçoit rien)		
Mes Réminiscences		
♦		
♦		
♦		
Utiliser ses atouts		
En Ballade - pour décocher une Conséquence ou cochez une étape du plan		
En Course - pour tirer une carte par atout défaussé		

À tout moment - pour acquérir une réminiscence



Mon plan vers la liberté!

V riequein	
♦ Séduire	
^ N	
♦ Me venger de	
	anuès 1 Déministra
	après 1 Réminiscence
♦ Retrouver	

après 2 Réminiscences et 1 étape du plan

◊◊ Me libérer de la Griffe de mon maître

◊◊ Rejoindre le Valet Noir

∆ Coujérir

après 3 Réminiscences et 3 étapes du plan ◊◊◊ M'enfuir de la Faerenissima

Fâcheuses conséquences

- ♦ **Débiteur** *défaussez 1 Atout en début de Ballade ou cochez un état*
- ◊ Épié votre plan ne peut plus avancer lors de la Ballade
- ♦ Blessé recevez 1 carte de moins au début de la Course
- ♦ En disgrâce défaussez les figures quand vous en piochez
- ◊ Évanoui ne jouez pas les 2 prochaines étapes de la Course
- ♦ Disparu / Mort quittez le jeu... définitivement!



On me nomme Première impression		
Mes Passes		
♦ Instruit - doublez (ou non) la valeur des ♠ que vous jouez		
♦ Bon gestionnaire - la 1ère fois par Acte que vous subissez la conséquence Débiteur, ne la cochez pas		
♦ Sorcellerie sombre - cochez la conséquence Blessé pour recevoir 2 Atouts issus de la pioche		
♦ Conseil prudent - avant qu'un autre joueur ne pioche, regardez la première carte de la pioche et remplacez-là (ou non) par 1 carte de votre Main		
Mes Réminiscences		
♦		
♦		
♦ Utiliser ses atouts		
En Ballade - pour décocher une Conséquence ou cochez une étape du plan		

En Course - pour tirer une carte par atout défaussé **À tout moment** - pour acquérir une réminiscence



Mon plan vers la liberté!

♦ Acquérir	
◊ Séduire	
♦ Me venger de	
	après 1 Réminiscence
♦ Retrouver	

après 2 Réminiscences et 1 étape du plan

◊◊ Me libérer de la Griffe de mon maître

◊◊ Rejoindre le Valet Noir

après 3 Réminiscences et 3 étapes du plan ◊◊◊ M'enfuir de la Faerenissima

Fâcheuses conséquences

- 🗘 **Débiteur** défaussez 1 Atout en début de Ballade ou cochez un état
- ◊ Épié votre plan ne peut plus avancer lors de la Ballade
- ♦ Blessé recevez 1 carte de moins au début de la Course
- ♦ En disgrâce défaussez les figures quand vous en piochez
- ◊ Évanoui ne jouez pas les 2 prochaines étapes de la Course
- ♦ Disparu / Mort quittez le jeu... définitivement!



Jouons dans le cycle de la grande nuit

Quoi de plus déboussolant que cette nuit perpétuelle? On s'y fait vite, les routines s'installent et surtout l'on ne dort que quand on en trouve le temps. Car ce rythme de vie convient parfaitement aux Daeva, pour la plupart des créatures nocturnes. Attendez-vous donc à être convoqué à n'importe quelle heure... de la nuit!

Il en va de même dans notre jeu, où vous alternerez une phase de Course pour votre Daeva puis une phase de Ballade. Sans oublier le Bal et le Banquet qui peuvent survenir à tout moment.

Cet enchaînement Course - Ballade est nommé Acte dans le jeu. Cela correspond à 2 à 3 heures de jeu.

Comment joue-t-on?

Le système de jeu de Faerenissima repose sur un jeu standard de 54 cartes (52 cartes classiques + 2 jokers). Les cartes ont plusieurs utilisations:

- ♦ Créer les Courses que les Daeva donnent aux joueurs
- Résoudre les actions des joueurs lors des Courses
- ◊ Représenter les Atouts de chaque joueur

Chacune des quatre couleurs correspond à un thème:

- ♣ Trèfle: Diplomatie, négociation, marchandage, alliance
- **♥Cœur**: Amour, haine, amitiés, trahisons
- **♠ Pique :** Mystère, savoir, révélation, reliques
- ◆Carreau: Violences, vol, destruction, terreur

Début du jeu : La Course

Votre Troupe se réunit car l'un de ces membres a reçu une Course de son Daeva et à besoin de votre aide pour l'accomplir.

L'Intrigant décide de quel joueur il s'agit en accord avec le récit. Puis il tire 5 cartes de la pioche et en garde 4 de son choix.

Il forme un chemin en posant les cartes devant lui dans l'ordre de son choix. La position des cartes détermine les étapes de la Course en partant de la gauche:

1ère: L'Amorce définit la situation dans laquelle les joueurs démarrent in medias res.

2^e et 3^e: Les Obstacles par lesquelles les joueurs doivent passer pour atteindre l'objectif. Ce sont des difficultés / épreuves obligées pour réussir la Course.

4^e: L'Objectif, qui ne peut être conclu que si les autres étapes ont été validées.

Si la carte est une Figure, l'Intrigant mettra en scène un

personnage humain important. Si la carte est un As, c'est un Daeva qui prend part à l'action.

Chacune de ces 4 cartes / étapes doit être résolue pour que la Course soit un succès.

Accomplir la Course

Chaque joueur reçoit une main de 3 cartes qu'il peut consulter mais qu'il garde secrètes vis-à-vis des autres joueurs.

Les joueurs peuvent discuter de leur approche et se répartir les actions à mener mais ne peuvent aucunement montrer ou annoncer leurs cartes.

L'un d'eux sera le Meneur sur la scène, il décrit son intention et comment il souhaite résoudre l'étape.

La mécanique de résolution a pour but de résoudre une étape dans son ensemble, en déterminant son issue. La description peut donc comprendre un enchaînement d'actions couvrant un temps plus ou moins long.

Pour varier les difficultés et équilibrer les parties selon le nombre de joueurs, vous pouvez ajouter ou supprimer une étape intermédiaire, mais aussi dédoubler n'importe quelle étape. Pour déterminer l'issue de ses actions, le joueur doit abattre des cartes dont le total s'approche ou égale 21. Les cartes valent leur valeur faciale (2 à 10) sauf les Figures (Valet, Dame, Roi) qui

valent 10. L'As peut valoir 1 ou 11 au choix du joueur. Le Joker peut remplacer n'importe quelle carte au choix du joueur.

- ◊ abattre des cartes de sa Main
- ♦ abattre une unique carte issue de la pioche, après avoir joué au moins 1 carte de sa main
- ♦ utiliser les Passes de son Costume

Si le score est de 21, le joueur réalise un Valet Noir, tout réussi au joueur qui décrit comment il résout l'étape.

Si le score est supérieur à 16 et inférieur à 21, le joueur décrit comment il résout l'étape et l'Intrigant lui indique une condition, un prix à payer ou un choix difficile pour qu'il en soit ainsi.

Si le score est inférieur à 17 ou supérieur à 21, le joueur Brûle et l'Intrigant décrit comment la situation se complique. Il décide si l'étape est résolu ou non et peut imposer des Conséquences aux joueurs.

Quand toutes les étapes ont été résolues, la Course est un succès et l'objectif atteint. Le Daeva commanditaire est satisfait de vos services et vous octroie quelques récompenses et faveurs. Pour représenter cela, le ou les joueurs directement à son service gagnent une carte supplémentaire issue de la pioche.

Si tous les joueurs ont épuisé leurs mains et n'ont aucun moyen de résoudre la carte objectif, la mission est un échec. Le Daeva commanditaire est extrêmement courroucé par tant d'incompétence. Le ou les joueurs directement à son service subissent une Conséquence.

Dans tous les cas, les cartes représentant les étapes sont récupérées en tant qu'Atout par le joueur qui a résolu la scène.

Partir en Ballade

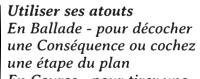
N'y voyez pas une simple promenade parmi les canaux sombres et les ruelles délicieusement sales, il s'agit de votre temps libre, exploitez-le au mieux.

Utilisez vos Atouts durement acquis pendant les Courses pour obtenir des contacts, objets, renseignement. Tout ce qui peut vous permettre d'accomplir votre Plan et vous rapprocher de la liberté.

Chaque joueur explique ce qu'il fait pendant sa Ballade. Il peut même ne rien faire pour se reposer ou se faire oublier, et effacer une Conséquence qui l'entrave.

Le Bal et le Banquet

Pour relancer l'action ou pour créer une complication, l'Intrigant peut lancer des invitations au Bal ou au Banquet. Ces événements rythment la vie des habitants de la Faerenissima. Les intrigues s'y tissent, les ascensions



En Course - pour tirer une carte par atout défaussé À tout moment - pour acquérir une réminiscence

comme les disparitions surviennent toujours à l'issu du Bal ou du Banquet.

Il n'est pas possible de se soustraire à une telle invitation, sauf à devenir un paria traqué par les Forces de l'Ogre. Mieux vaut faire face et affronter son destin.

L'un comme l'autre se construit et résout comme une Course, avec 2 cartes / étapes:

1ère: L'entrée dans la fête et les rencontres fâcheuses que l'on peut y faire.

2nd: La sortie, souvent avec pertes et fracas.

Chaque joueur reçoit une Main de 3 cartes. Quelques différences cependant:

- ♦ la résolution des étapes se fait collectivement et tous les joueurs peuvent abattre des cartes
- ◊ au Bal, lieu social et raisonné où l'on discute et danse, seuls les Noirs (Pique et Trèfle) conservent leur valeur. Les Rouges (Cœur et Carreau) ont tous une valeur de 1.



Carreau) conservent leur valeur. Les Noirs (Pique et Trèfle) ont tous une valeur de 1.

- ♦ si les 2 cartes / étapes sont résolues, les joueurs s'en sortent sans plus de dommage. Ils se répartissent les cartes acquises.
- ♦ si les joueurs n'ont plus de cartes en main et n'ont pas réussi à résoudre la sortie, ils

subissent tous une conséquence. Blessé, Évanoui ou Épié pour le Banquet. Débiteur, En disgrâce ou Épié pour le Bal.

Un cycle sans fin?

Ainsi va l'alternance Course / Ballade pour les humains qui cherchent à fuir la Faerenissima.

Au fil du temps, votre Plan va s'affiner et vous aller approcher de la délivrance, mais aussi de dangers de plus en plus grands. Car les Daeva n'aiment pas que leurs choses s'éloignent d'eux, encore moins qu'ils ne complotent dans leurs dos.

Tout cela semble effrayant, mais persévérez, et d'une manière ou d'une autre, votre calvaire prendra fin.

Le pire des Daeva vaudra toujours plus que le meilleur des humains.

Proverbe populaire



Pouvoirs des Daeva

Si les Daeva ont d'abord un pouvoir politique en ces lieux, ce sont surtout des créatures mystérieuses voire effrayantes, noctambules, immortelles et noctambules. Ils ont des capacités surnaturelles (sorts, force, vélocité, charme, etc.) qui leur permettent d'asservir les humains et les soumettre à leurs pire caprices.

Ces pouvoirs magiques sont laissés à la libre interprétation de l'Intrigant qui en usera et abusera quand la situation tournera au désavantage des joueurs.

De même, manquer de respect à un Daeva vaudra à un humain un millier de tourments.

Quartiers et Faubourgs

Si la Faerenissima s'étend bien au-delà des horizons et

de l'imaginaire, recelant des lieux et mystères insoupçonnés, certains de ses quartiers sont réputés et connus de tous.

Les Quartiers de Velours, parcouru de canaux et les plus éclairés et agréables, sont sous l'égide des Daeva les plus influents. Ces familles sont autant de mafia qui décident les lois qui régissent la vie de leurs gens mais aussi les règles du quartier.

Le contrôle des quartiers change régulièrement au grès des machinations et des alliances.

Les Faubourgs de Cuir sont un entrelacs de rues tortueuses entourant de grandes usines et d'étonnantes machines dont émane des vapeurs toxiques et un vacarme constant. Seuls les Daeva de basse extraction s'y rendent pour gérer la production des luxueux produits manufacturés qui serviront à alimenter les Quartiers de Velours.

Développer la Faerenissima

La société des Daeva est complexe et surprenante. Celle que les humains ont développé malgré eux l'est d'autant. Sans compter les mystères, savoirs anciens et artefacts étranges parsemés dans la cité.

Quelques chef de famille célèbres
Indi Corne-Plume - Naïade
Cookie Frise-Coton - Pixie
Oleander File-Tulle - Phooka
Tangy Tisse-Soie - Farfadet
Happy Coupe-Jute - Gnôme
Albedo Prise-Lin - Faune
Dimitri Coud-Velours - Sidhe

Tout cela l'Intrigant le développera avec l'aide des joueurs, au fil des Actes, apportant bien souvent plus de question que de réponses.

Gardez néanmoins en tête, pour votre première partie, le paradigme originel. Libre à vous par la suite, d'en changer les composantes afin d'en faire votre Faerenissima.

Paradigmes

Il n'y a pas d'enfants parmi les humains. Les plus jeunes sont pubères. Les relations sexuelles existent mais n'ont jamais donné lieu à des naissances.

Les Daevas ont leur propre hiérarchie. Certains peuvent être aussi mal traités que des humains mais ils conservent leur liberté.

La monnaie n'existe pas. Les échanges reposent sur le troc, les services et la parole donnée.

Les réminiscences des humains sont sans limite d'époques et de géographie. De même pour les artefacts que l'on retrouve régulièrement dans la cité.

Questions et secret

Dans une ville où la nuit est permanente, comment matérialiser le temps qui passe?

Les Daeva méprisent les humains pourtant ils font tout pour s'en entourer. Les plus puissants sont ceux dont le cheptel humain est le plus important.

Qui organisent les Bals et Banquets? D'où vient toute cette nourriture abondante?



Conseils à l'Intrigant

Soyez dur. Les joueurs sont sur le chemin de la révolte, leurs souffrances doivent les y conforter.

Faites leur sentir le danger. Les Daeva sont capricieux, sadiques et imprévisibles. Mieux vaut ne pas s'en mettre à dos.

Adressez-vous au personnage, que ce soit pour développer le monde ou pour connaître ses actions.

La mécanique est au service de l'histoire, pas l'inverse. Ne soyez pas rigide sur les règles si cela va à l'encontre de la cohérence du récit.

Recycler. Prenez toutes les idées et réintégrez-les au moment opportun. L'histoire et le monde gagneront en épaisseur et en cohérence.

Protégez-vous. Les thèmes abordés et l'ambiance sont matures et difficiles. Proposez des outils de sécurité émotionnels à vos joueurs (carte X, Lignes et Voiles).

Ne préparez pas mais soyez prêt. L'histoire se construisant pendant le jeu, ne faite pas de scénario. Réfléchissez à des rebondissements, des complications génériques et ayez des listes dans lesquelles piocher des idées.

29

Crédit des images: WATO, Lagoon Pirates, Venitian Masks for Sale, Oriane Angel, Jean-Claude Ragaru, E-Venise Srl, Crisfotolux, Manuel Silvestri.

28

Dans cette oligarchie où les humains ne sont rien, entre les mystères et les intrigues, le raffinement n'est là que pour masquer le vice et le faux-semblant.

Faerenissima est un jeu de rôle dans un monde à la croisée entre une Venise alternative lors d'un carnaval perpétuel et un univers Steampunk, le tout régenté par le petit-peuple du folklore féerique.

Au service d'un Daeva impitoyable et dangereux, vous avez pourtant décidé de vous révolter et de trouver une sortie à cet

enfer labyrinthique et dangereux qu'est la Faerenissima.