**Et in Arcadia ego**

*Et moi (la mort) je suis aussi en Arcadie*

**Par Dak, sur une idée de Eclipsios, pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.**

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

# Une terre sauvage

L’Empereur des Hommes a affirmé il y a bientôt cinquante ans que le continent d’Arcadia, immense terre libre, devait être colonisé par ses sujets.

Ainsi fut fait : les hommes sont arrivés sur leurs grands navires de bois, et ont essaimé des colonies de plus en plus peuplées. Nouvelle Albie fut la première, puis suivirent Mont-Royal, Saint-Sauveur, Port Sûr, et bien d’autres.

Mais ce paradis vert était loin d'être libre : de nombreuses communautés vivaient là. Ceux que les hommes appellent “les créatures” étaient au début émerveillées par l’arrivée des hommes. Elles déchantèrent bien vite. On parle de villages gnomes, de tribus de farfadets, des congrégations de fées, de clans ogres et de bien d'autres créatures, avec leurs langues, leurs cultures...

Sauvages ? Pas vraiment. Différents ? Assurément.

Insidieusement, les hommes ont grapillé la côte, lopin de terre après lopin de terre. Ils ont érigé des villes, centrées autour de majestueuses Croix de Foi, alimentées par les prières répétées des hommes envers leur Dieu unique. Ces Croix agissent comme des remparts magiques, et repoussent les créatures chaque fois plus loin. Heureusement, la plupart des hommes sont trop lâches et peureux pour s'aventurer hors de l'influence des Croix.

## Les pistards

Mais certains hommes, qu'on appelle pistards, n'aimaient ni le conformisme de leurs pairs, ni la sécurité des villes. Ils se sont enfoncés dans les terres, suivant les fleuves et les clairières. Ils ont créé les pistes.  
  
Il y a eu un temps de rejet, de méfiance. Mais ils ont réussi à commercer avec les fées, discuter avec les gnomes, échanger avec les elfes, fuire les ogres cannibales...   
  
Beaucoup de ces pistards ont appris à apprécier cette vie vagabonde et sylvestre, et à respecter ces créatures différentes. Au point qu'on raconte qu'il existe déjà des métisses, mi-homme mi-créatures, ce qui fait l’horreur des humains les plus conservateurs.

Petit à petit, les pistards sont pourtant devenus une nécessité. D'une ville à l'autre, ils guident les marchands, négocient les droits de passage, permettent de cheminer vivres et biens.

## La Compagnie

La dangerosité de la mission des Pistards les a poussé à créer la Compagnie : une organisation encore balbutiante pour pouvoir s'entraider, et si possible proposer à humains et créatures d'Arcadia de cohabiter, si tant est que ça soit encore possible.

Les membres de la Compagnie sont tenus d’agir avec solidarité avec tous leurs pairs.

Tous les pistards ne font pas encore partie de la Compagnie, et celle-ci débat encore de son rôle en Arcadia : faut-il soutenir les nouvelles colonies humaines et aider ceux-ci à s’installer ? Ou doivent-ils freiner ce qui ressemble de plus en plus à un vol de terres ? La compagnie peut-elle intervenir quand des humains se font la guerre par tribus interposées ?

La Compagnie est une organisation récente, elle doit encore faire ses preuves et probablement se structurer. Pour l’instant il n’existe que trois rangs au sein de la compagnie : les Apprentis, des jeunes, souvent idéalistes et plein d’énergie, les Compagnons, le gros des troupes, plus expérimentés, et enfin les Maîtres, qui dirigent de manière plutôt ponctuelle la Compagnie.

Selon une vieille blague des Pistards, il existe deux types de Maîtres : les ermites qui sortent de leur montagne une fois l’an comme les ours, et les autres si habitués à la ville et ses embrouilles politiques qu’il est difficile de les différencier des bourgeois. Et nul ne sait lequel est le plus dangereux à vexer.

# Système

## Proposition ludique

Dans ce jeu de rôle, les joueurs incarnent un groupe de Pistards de la Compagnie. Ils essayent tant bien que mal d’incarner un équilibre entre la soif des hommes et la quiétude des créatures d’Arcadia. Ils doivent agir et penser finement, s’ils veulent influer sur le fil des événements.

En tant qu’apprentis et compagnons, ils vont devoir accepter des missions périlleuses de la part des Maîtres, qui peuvent inclure :

* Chasser un kelpie, propagateur de maladie, qui terrorise la région
* Enquêter sur des ruines elfiques où un groupe s’est perdu le mois dernier
* Protéger un convoi d’alcool d’attaques répétées des lutins forestiers
* Négocier un droit de passage sur les terres des trolls cavernicoles
* Porter un message important et du courrier de ville en ville
* Acheter des poudres médicinales rares aux fées du lac de Glace.

## Matériel

Pour jouer à **Et In Arcadia Ego**, il vous faut deux choses :

* un jeu de Tarot de Marseille (avec des arcanes majeures comme la Papesse, le Bateleur et des mineures comme le six de coupe, le trois de bâton, etc…)
* et des dés à six face (D6)

## 

## Création de personnage

### Etape 1 : Choix des traits

Un personnage est créé en choisissant 4 traits, qui décrivent en quoi son personnage est doué. Ces traits doivent être liés à l’une ou l’autres des caractéristiques suivantes :

**L’épée**, la capacité à savoir se battre, et être physiquement affûté. C’est la caractéristique des gardes et des chasseurs.

*Exemple de trait : Épéiste, Archer, Acrobate, Sportif, Nageur, Grimpeur, …*

**Le bâton**, la capacité à penser, à s’appuyer sur son raisonnement. C’est la compétence des savants et des artisans.

*Exemple de trait : Soigneur, Herboriste, Linguiste, Dresseur, Religieux, Occultiste, …*

**La coupe**, la capacité à échanger, partager les émotions de ceux qui l’entourent. C’est la compétence des bardes et des diplomates.

*Exemple de trait : Artiste, Empathe, Trompeur, Étiquette, Intimidation, Politique, …*

Enfin **le denier** représente la capacité à tirer profit de la situation, à trouver des ressources, au propre comme au figuré. C’est la compétence des trésoriers et des chanceux.

*Exemple de trait: Survivaliste, Financier, Voleur, Investigateur, Traqueur, Furtif…*

### Etape 2 : Choix des liens

Un joueur doit ensuite choisir trois **peuples** qu’il connaît dans la région, et dont il a appris la langue (parmis tous ceux cités dans le présent ouvrage : elfes, kobold, nains, farfadets, gnomes, fées, kelpies, lutins, trolls, ogres etc…). Il doit préciser un clan, une tribu ou autre (exemple : les trolls des cavernes noires au nord, les elfes de la forêt haute, les fées du lac de Glace…).

Le joueur dispose de bonus culturels, relationnels et linguistiques avec ceux-ci. Il est invité à détailler quels sont ces liens, et la MJ pourra évidemment s’appuyer dessus pour les histoires.

Il peut alternativement ne choisir qu’un peuple, mais avec qui il a un lien profond d’amitié et de confiance (probablement une famille, ou peut-être est-il métisse).

### Etape 3 : Rang et conséquence

Un joueur peut décider que son personnage sera Apprenti, au rang le plus bas de la compagnie. Il n’a alors pas de malus, mais devra faire ses preuves.

Il peut en revanche décider d’être Compagnon. Il ajoute donc un peuple à sa liste de peuples connus, et doit accepter une *conséquence négative* qui sera choisie par le joueur et la MJ conjointement.

* La *conséquence* peut être physique (il peut avoir une jambe abimée, une main en moins…)
* Cela peut être une addiction (à l’alcool, aux herbes, aux champignons) ou un problème social (dépression, PTSD)
* Il peut s’agit d’un peuple qui le déteste activement (des elfes qui le tiennent responsable d’une maladie qui sévit chez eux et veulent sa mort).

## Système de résolution

Lorsque le hasard se dresse sur la route des joueurs, ces derniers sont amenés à lancer un dé. Il va de soit qu’on n’utilise de dé que pour les actions :

1. ayant un réel **risque d’échec** (on n’échoue pas à ouvrir une porte non fermée)
2. et pour lesquelles la réussite ou **l’échec a un intérêt** (lasser ses chaussures n’est peut être pas l’action narrative la plus porteuse).

Pour résoudre une action, le joueur lance un d6. L’action réussit si la valeur du dé atteint 4 ou plus.

Si la MJ estime qu’il y a des raisons, elle peut accorder un *bonus contextuel* au dé et l’annoncer au joueur avant son lancer.

*Par exemple : tenter d'échapper à une patrouille de gnomes en pleine nuit est plus facile, la MJ décide donc de dire que le jet se fera avec un point de bonus. On ajoute un point au résultat du dé (un 6 devient un 7).*

Selon la même logique, la MJ peut imposer un point de *malus contextuel*.

*Exemple : Chercher ses clés au sol en pleine nuit est plus difficile, le jet se fera avec un point de malus. On retranche un point au résultat du dé (un 5 devient un 4).*

Malus et Bonus contextuels ne peuvent pas dépasser un point.

Si le joueur a un trait qui s’applique à la situation, il peut le signaler à la MJ pour obtenir un second point bonus, qui s’ajoute au contexte. Il ne peut pas utiliser plus d’un trait par action.

*Exemple : le joueur a le trait “Furtif”. Il obtient donc un bonus pour fuir une patrouille gnome. S’il connaît le peuple gnome local, il aurait pu utiliser ce trait à la place.*

### Point d’égo

Les Pistards sont des humains particulièrement indépendants et courageux. Un adage elfe dit qu’ils sont des funambules, sur le fil de leur destin. Leur capacité à rebondir et forcer la chance est proverbiale.   
  
En début de partie, chaque joueur apporte au groupe 2 points d’égo. Ces points d’égo (représentés sous la forme de jetons) peuvent servir à relancer un jet de dé. La décision d’utiliser (ou non) des points d’égo est collective.

### Tirer le diable par la queue

Au lieu de jeter le dé, un joueur peut décider de tirer le diable par la queue : son jet sera automatiquement un échec et la MJ est invitée à rendre l’échec significatif.

En échange le joueur gagne un point d’égo à ajouter au pool collectif. Oui, il est possible qu’un joueur assume de rater un jet pour qu’un autre bénéficie dans la foulée du point d’égo généré.

## Tarot

Une histoire d’**Et in Arcadia ego** est découpée en scènes (selon le principe d’unité de temps et de lieu).

*Par exemple :*

* *Scène 1 : un moulin au petit matin.*
* *Scène 2 : la forêt à midi.*
* *Scène 3 : le même moulin le soir.*

Au début de chaque scène, la MJ est invitée à tirer une carte de tarot et la montrer aux joueurs.

### Arcanes mineurs

Si la MJ tire une carte mineure (représentée par une couleur, comme épée, bâton, denier ou coupe) c’est que le destin se mêle du sort des personnages.

Pendant la scène, à chaque fois qu’un joueur s’appuie sur un trait lié à la même couleur que la carte tirée, les conséquences deviennent critiques. Un échec devient grave ou a des prolongements inattendus. Les réussites deviennent aussi plus impressionnantes ou miraculeuses.

### Arcanes majeures

Dans le cas des arcanes majeures il faut voir chaque carte comme un élément que la MJ peut intégrer à sa narration. Elle peut s’appuyer sur ce que dit la carte.  
  
*Par exemple la Papesse ou l’Impératrice peuvent représenter des personnages féminins importants qui seront soit présents soit cités. La papesse peut représenter une grande prêtre elfe à convaincre, alors que l’impératrice pourra être une noble humaine à protéger.*  
Elle peut également s’appuyer sur les notions que sous-entend la carte et qu’on peut trouver dans un manuel de tarot.

*La 1ere arcane, le bateleur est symbole de renouveau, de jeunesse, de jeu, et peut signaler un jeu innocent avec une créature, la venue d’une jeune créature, ou l’inverse la fin de l’innocence etc…*

Si elle ne voit rien de pertinent, la MJ peut simplement décider de ne pas jouer la carte, ou d’écouter les suggestions des joueurs.

## Expérience

A chaque mission accomplie pour la Compagnie, les joueurs vont bénéficier d’un point d’expérience et d’un peu d’or à dépenser en ville. Ces points d’expérience peuvent servir :

* 1 point peut permettre d’acheter un nouveau trait (dans une limite de 2) ou en remplacer un existant
* 1 point peut servir à avoir un équipement rare et précieux offert par un peuple connu ou par la Compagnie
* 1 point peut servir à connaître un nouveau peuple
* 2 points peuvent servir à approfondir sa relation avec un peuple connu.

# Donner vie à Arcadia

**Et in Arcadia Ego** est un jeu qui traite de trois sujets :

* La liberté des Pistards face à l’oppression de la vie en ville
* Le voyage et la vie dans la nature, avec des peuples différents
* Comment agir face à la colonisation par un envahisseur dont on fait encore plus ou moins partie.

Pour rendre cela plus concret, la MJ est invitée à prévoir quelques éléments.

## La région

Tout d’abord il peut être utile de **créer une carte de la région**, avec ses villes et ses ports humains, avec leurs problèmes, leurs ressources, et quelques notables. Les villes sont des lieux qui ne doivent pas donner envie de rester : outre la saleté et la promiscuité, beaucoup de gens y sont suspicieux, pieux jusqu’à la caricature, voire ouvertement racistes.  
  
Si les gens des bourgs haïssent les créatures, ils n’apprécient guère plus les pistards, ces demi-sauvages, qui ne viennent même pas à l’office religieux, sentent les fourrés, et se saoulent dans les bois.  
  
N’hésitez pas à vous inspirer des empires britanniques, portuguais, français ou espagnols du monde réel pour créer des colonies aux ambiances différentes.

## Hors des murs

La seconde étape est de créer également **les tribus et autres villages** de créatures qui occupent les régions “inhabitées”. La Mj va s’appuyer sur les peuples créés par les joueurs pour ça. Beaucoup devraient être en opposition plus ou moins directs avec les humains. Certaines parce qu’il y a conflit sur une ressource ou un bien précieux. D’autres pour de stupides malentendus.

Certaines auront des situations que les joueurs peuvent résoudre, d’autres seront des impasses qui vont tourner à l’aigre, voire la violence.

Bien sûr, il y a des peuples que les joueurs connaissent, et il y en a d’autres qui se cachent en attendant des jours meilleurs. Tous sont en général assez méfiants envers les joueurs et il faudra du temps et de la confiance pour nouer des relations satisfaisantes. Une confiance qu’un autre groupe humain pourrait bien vite saper.

## Les dangers du voyage

Le monde d’Arcadia est encore riche de bonnes et de mauvaises surprises, que la MJ est libre d’ajouter. Que ce soit des risques mineurs au gré du voyage, ou des dangers mortels et encore inconnus, situés dans une région que les joueurs vont traverser, tout est bon pour rendre le voyage excitant et périlleux.

Parfois c’est un groupe de gnomes méconnu qu’on découvre avec ravissement. Mais, parfois, c’est un monstre terrifiant qui hante les marais, des ruines où s’accomplissent des rituels ignobles pour faire fuir l’envahisseur humain.