

Psychostasie

ou

La plume pèse lourd

Par Tolkraft, sur une idée de Paymon, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



PROPOS

Ce jeu vous propose de jouer le rituel de pesée d'une âme à l'heure de son jugement dernier, et de voir si elle est digne d'accéder aux récompenses promises dans l'au-delà.

MATERIEL NÉCESSAIRE

- De 2 à 4 partenaires de jeu
- Plusieurs dés, dont au moins :
 - 1d20
 - 2d12
 - 3d10
 - 4d8
 - 5d6
 - 6d4

CADRE DE JEU

Ce jeu se déroule dans un cadre imaginaire : un monde contemporain, mais où la religion égyptienne aurait perduré jusqu'à nos jours. Ce n'est pas un choix fait juste afin d'être original, mais pour plusieurs raisons pratiques :

- Le rituel de la pesée de l'âme est bien établi et documenté dans la religion égyptienne, notamment dans le *Livre des Morts*.
- Mais jouer à l'époque égyptienne (en connaître la vie, les lieux, les lois, les tabous...) demande des connaissances très spécifiques, dont peu de gens disposent. Transposer cette mythologie à l'époque moderne permet de faciliter le jeu en offrant un univers connu, où la religion égyptienne est tout simplement pratiquée au même titre que les autres religions actuelles.
- Enfin, cela permet de parler de religion sans favoriser ni stigmatiser une foi parmi d'autres. Si vous le souhaitez, vous pouvez aisément changer cette foi, car de nombreuses religions possèdent un concept proche ou similaire à celui de « pesée de l'âme ».



CONCEPT

A l'heure de sa mort, un défunt est jugé devant Osiris et son cœur est pesé face à la plume de Maât, déesse de la vérité et de la justice. Les justes se voient offrir l'accès aux Champs d'Ialou ; le cœur des mauvais est dévoré par Ammut.



Deux partenaires de jeu vont chacun incarner une divinité chargée d'accuser (**le procureur**) et de défendre (**l'avocat**) le défunt.

Deux autres partenaires (optionnels) peuvent incarner l'un ou les deux dieux suivants :

- Anubis, le dieu funéraire à tête de chacal, est **le gardien des rites**, qui veille au bon déroulement du jugement de l'âme,
- le dieu Thot est **le scribe** à tête d'ibis, qui consigne les détails et le jugement.
- Si l'on joue à moins de 3 partenaires :
 - **le procureur** joue aussi le rôle de **Thot, le scribe**,
 - **l'avocat** joue aussi le rôle d'**Anubis, le gardien des rites**.

À tour de rôle, et pour chaque méfait reproché au défunt (un par **audience**), les deux parties vont avancer (sous forme de dés) des **arguments** (des preuves, des témoignages...) afin d'éclairer la justice et de déterminer le devenir de l'âme du défunt.

ROLES

Le procureur. Il porte l'accusation et tente de prouver que le défunt était mauvais durant sa vie. Il doit être tenace, pugnace et zélé. Il décrit les situations, les événements, les rumeurs et explique comment cela incrimine le défunt.

L'avocat. Il défend le défunt et tente de prouver l'innocence, ou le défaut d'intention de nuire. Il doit être empathique, passionné et plein de verve. Il nuance l'accusation, met en doute la pertinence des arguments, invoque un alibi...

Anubis, le gardien des rites. Il veille à la bonne tenue du procès. Il doit être impartial et droit. Il distribue et régule le temps de parole, demande des précisions, rappelle la loi... sans jamais prendre parti.

Thot, le scribe. Il enregistre le jugement et éclaire la justice en dévoilant les zones d'ombres. Il doit être attentif aux détails, sage et curieux. Il soulève des questions, apporte des précisions sur le contexte, éclaire certains événements, sans jamais prendre parti.

|| *Le défunt n'est pas joué, son avocat parle en son nom.*

PRÉPARATION

1. Les deux partenaires principaux choisissent qui joue l'accusation, et qui joue la défense.
2. La défense choisit quelle divinité elle incarne, puis l'accusation choisit à son tour :

DIVINITE	... DE/DU	APPARENCE	AVANTAGE (UNE FOIS PAR AUDIENCE)
HATOR	Amour, beauté, joie, musique, danse	Femme portant le disque solaire entre ses deux longues cornes	Elle peut offrir un de ses dés à l'autre partie, qui doit lui donner 2 dés d'un rang immédiatement inférieur (ou égal).
HORUS	Ciel	Tête de faucon	Lors de la pesée, ajoute 5 à la somme de ses dés.
KHÉPRI	Soleil levant, renouveau	Tête de scarabée	Peut relancer un de ses dés. Le second résultat est gardé.
SEKHMET	Médecine, guerre	Tête de lionne	Lors de la pesée, chaque fois qu'un de ses dés affiche 1, elle peut le relancer. (<i>permanent</i>)
SETH	Ténèbres, chaos, impulsivité, désert	Long visage canin et tombant, avec de longues oreilles noires dressées	Force son adversaire à relancer un dé. Le second résultat est gardé.
SOBEK	Eau, fertilité	Tête de crocodile	Lors de la pesée, la valeur de ses d4 augmente de 1.

3. Si un ou deux autres partenaires jouent, ils choisissent qui ils incarnent :

DIVINITE	... DE LA	APPARENCE	ROLE	AVANTAGE (UNE FOIS PAR AUDIENCE)
ANUBIS	Mort, embaumement	Tête de chacal	Gardien des rites	Peut interdire aux autres divinités d'utiliser leur pouvoir.
THOT	Connaissance, écriture, sagesse	Tête d'ibis	Scribe	Peut autoriser les deux parties à réutiliser leur avantage.

4. Le **procureur** et l'**avocat** se répartissent les dés de la **Pyramide d'arguments**, ci-dessous.

LA PYRAMIDE D'ARGUMENTS



Les 21 dés qui constituent cette pyramide symbolisent chacun un **argument** — un élément à charge ou à décharge, une preuve, un témoignage, une expertise... — que les deux parties vont utiliser pour faire éclater la justice.

Avant chaque audience, on constitue cette pyramide et les deux parties se répartissent les dés en suivant ces règles :

- On détermine au hasard qui de la défense ou de l'accusation est le joueur A.

- Le joueur A prend un dé, puis le joueur B doit prendre 2 dés de rangs inférieurs. Il ne peut prendre de dé de rang identique à celui choisi par A uniquement s'il n'a pas d'autre possibilité.
- On recommence, mais c'est le joueur B qui choisit un dé en premier, puis A qui en prend 2 de rang inférieur.
- On continue en alternance jusqu'à ce que les 21 dés soient répartis, suite à quoi la partie peut commencer.

On pourrait croire que le joueur qui commence est forcément avantage en prenant systématiquement le plus gros dé disponible, mais ce n'est pas le cas : leur valeur maximale est plus grande, mais leur variance aussi. Et c'est sans compter que certaines stratégies peuvent forcer l'adversaire à prendre de « petits » dés.

LE JUGEMENT

Lorsque qu'un défunt est présenté devant Osiris pour la pesée de son cœur, son cas est jugé en examinant en détail, en une succession d'audiences abordant chacune un point précis (un fait, une affaire, un crime, une bonne action...) qui pourrait lui être reproché ou crédité.

Une fois toutes les audiences jouées (autant que les partenaires de jeu le souhaitent), Osiris rend son jugement, selon la pertinence des éléments présentés, et décide du sort du défunt.

L'AUDIENCE

Chaque audience débute par **Anubis**, qui présente le défunt, son nom, et soit :

- Un fait qui lui est reproché (*auquel cas le procureur plaide en premier*), ou
- Une bonne action à mettre à son crédit (*auquel cas l'avocat plaide en premier*).

À tour de rôle, les deux parties vont plaider leur cause (voir *Plaidoyers*, ci-dessous) — en lien avec le fait jugé —, en alternant les plaidoyers jusqu'à ce qu'ils soient tous deux à bout d'**arguments** (de dés).

Ensuite, un dernier échange de parole leur permet de **conclure** sur ce sujet (voir *Conclusion*).

À la fin de chaque audience, on procède à **la pesée** de l'âme pour cette audience (voir *La pesée*).

Les participants décident ensuite :

- de lancer une nouvelle audience, pour apporter de nouveaux éléments concernant le défunt, ou
- d'en rester là et de passer au **verdict** final (voir *Le verdict*).

PLAIDOYERS

Lorsqu'un joueur débute un plaidoyer :

- il sélectionne et pose devant lui autant de ses dés d'argument qu'il le souhaite. Le nombre et le rang des dés symbolisent le poids de cet argument, son impact potentiel.

Ainsi, le témoignage d'une victime sérieuse et crédible peut par exemple être matérialisé par 1d12, 1d10 et 2d6, tandis qu'une preuve discutable — une empreinte partielle — peut être matérialisée avec un seul d4. Vous pouvez avancer tous vos dés en une seule fois, mais serez dans ce cas à court d'arguments pour répondre à la partie adverse.

- Puis il invente, décrit et étaye son argumentation avec des faits, des personnages, des éléments de son choix.

Pour prendre la parole, contester un argument, discréditer un témoin ou une preuve, son adversaire procède de la même façon : il sélectionne parmi ses dés ceux de son choix, les pose devant lui puis **peut prendre la parole une fois que son adversaire a terminé**.

Chaque audience est donc largement improvisée selon les idées des participants, les arguments peuvent être contestés ou atténués, mais **on ne peut jamais annuler l'intervention d'un autre joueur**.

|| *Autrement dit, ne dites jamais « non » à l'intervention d'un autre partenaire de jeu, uniquement « oui, mais... »*

Les divinités jouées peuvent utiliser leur avantage une fois par audience. Ce n'est pas obligatoire, même si c'est souvent dans leur intérêt de le faire. Notez que certains avantages ne s'utilisent que lors de la pesée.

Anubis et Thot peuvent intervenir librement, mais de manière impartiale. Ils posent des questions, demandent des éclaircissements, détaillent le contexte ou les lieux...

Lorsqu'aucune des deux parties n'a plus de dés d'argument, on passe à la conclusion.

CONCLUSION

Chacune des parties a droit à un tour de parole — sans interruption possible — afin de résumer et de présenter leurs conclusions sur le point abordé lors de cette audience.

On ne peut pas y présenter de nouveaux faits, témoins ou arguments, on peut seulement résumer et réutiliser ceux déjà mis en jeu.

Après les conclusions, on passe à la pesée.

PESÉE

La pesée est un rituel qui consiste à voir quel poids les arguments et contre-arguments invoqués lors des plaidoyers vont avoir dans la balance cosmique, celle où le cœur du défunt est mesuré à l'aune de la plume de la vérité de la déesse Maât.

Pour procéder à la pesée :

- [*Sous contrôle d'Anubis et de Thot, s'ils sont joués*] Le **procureur** et l'**avocat** jettent en secret leurs dés d'argument, et en font la somme, qu'ils notent sur un papier tenu secret.
 - Certains avantages se déclenchent lors de la pesée.
- Si **Thot** est joué, il consigne les sommes dans les minutes du procès, sans les révéler.

|| *Le fait de tenir le résultat de la pesée secret permet à chaque partenaire d'estimer si ses arguments ont plutôt fait mouche ou pas (la moyenne statistique des dés d'arguments est d'environ 42 pour chaque camp), mais sans avoir la certitude qu'il a fait mieux que le camp adverse. Cela aide cependant à décider s'il est dans son intérêt de lancer une nouvelle audience, ou pas.*

À l'issue de la pesée, les partenaires de jeu décident s'ils veulent lancer une nouvelle audience pour aborder un autre aspect de la vie de ce défunt, ou pas.

Tractations et négociations (promesses, échange ou dons de dés....) sont possibles pour parvenir à un compromis.

- S'ils tombent d'accord pour lancer une nouvelle audience :
 - Les dés sont remis en commun, et la **pyramide d'arguments** est reconstituée.
 - Les joueurs se répartissent à nouveau les dés, celui ayant commencé à choisir lors de l'audience précédente laisse la main à son opposant pour le premier choix.
 - Une nouvelle audience commence pour ce défunt, **Anubis** présentant le nouveau fait qui lui est reproché ou crédité.
- Si une nouvelle audience n'est pas lancée (par manque de temps, d'idée ou d'envie...), on passe alors au verdict, qui clôture la partie.

LE VERDICT

C'est l'étape finale du jugement d'une âme, celle où l'on cumule le poids de ses bonnes et mauvaises actions, et où Osiris rend son jugement quant au devenir de l'âme.

Pour procéder au verdict :

- [*Sous contrôle d'Anubis et de Thot, s'ils sont joués*] Pour chaque audience jouée, le **procureur** et l'**avocat** révèlent simultanément la somme de leurs arguments lors de cette audience.
 - Il est de bon ton de féliciter et de remercier son adversaire pour la qualité de sa rhétorique, la pertinence de ses interventions, de souligner ses traits d'esprit... même s'il a pris l'avantage sur vous.
- On réitère cette étape pour chaque audience jouée.
- Une fois les valeurs de toutes les pesées révélées, ont en fait la somme pour chaque camp, sous le contrôle du dieu Thot.
- **La partie qui obtient la meilleure somme** est celle qui aura le mieux su présenter ses arguments et se faire entendre d'Osiris et des 42 juges qui l'assistent.
 - **Si le procureur l'emporte**, il raconte comment Ammout — dévoreuse des âmes impures —, à la tête de crocodile, au corps de lion et à l'arrière-train d'hippopotame, engloutit le cœur du défunt, l'empêchant ainsi de vivre une seconde vie éternelle dans le royaume des morts.
 - **Si l'avocat l'emporte**, il raconte comment le défunt se voit accompagné par Osiris jusqu'aux Champs d'Ialou, où les moissons sont toujours foisonnantes.
 - **En cas d'égalité**, une dernière audience exceptionnelle est jouée rapidement, afin de faire pencher la balance.



NOTE POUR LE 3^E FORGERON

La première forge est plutôt bonne et originale, je me suis surtout attelé à la rendre plus facilement jouable : trouver une balance à plateau de nos jours n'est pas aisé.

De plus, les objets ayant un poids intrinsèque estimable, j'ai préféré utiliser des dés pour les arguments, car leur valeur reste aléatoire, ce qui ménage le suspense jusqu'au verdict.

J'ai aussi essayé de proposer un autre cadre pour le jeu, même si je pense que le cadre du procès utilisé par la 1^{re} forge colle mieux au jeu.

Enfin, pour un peu de variété, j'ai donné des pouvoirs (les avantages) aux intervenants, afin de pimenter un peu les parties.

Je n'ai pas remis d'exemple par manque de place, mais ceux de la 1^{re} forge sont explicatifs, et à mon sens nécessaire si tu choisis de rester sur le même genre de jeu. Être ultra-narratif, c'est bien, mais montrer par l'exemple ce que l'on attend de chaque participant, c'est mieux.

Amuse-toi bien à tripatouiller tout ça, et bon courage pour ta 3^e forge !

Tolkraft

Le diagramme de la pyramide d'arguments est de Tolkraft, CC-BY-NC.

Les illustrations ornant ces pages ont plus de 3200 ans, et sont donc dans le domaine public.