



# MASQUES

*Ce jeu met en scène des défunts incarnés dans un même corps, un soir du Carnaval à Venise, en pleine Renaissance. C'est l'occasion pour eux de régler leurs comptes, mais en échange, ils doivent exaucer le vœu de leur hôte. Sauront-ils collaborer pour arriver à leurs fins ?*

Par Oxymore, sur une idée d'Acefinn développée par Bloodymeister du Journal D'un Rôliste pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

## Table des matières

Avant de commencer.....	4
Concept.....	4
Ton .....	4
Sujets .....	4
Le jeu .....	5
L'objectif .....	5
Les Âmes .....	5
Les pouvoirs .....	5
La résolution d'action .....	6
Gestion du temps.....	7
Mise en place .....	8
Liste des PNJ .....	9
Famille Contarini .....	9
Artistes & intellectuels .....	9
Cercle marchand .....	10
Monde interlope.....	10
Église .....	11
Serviteurs & peuple .....	11
Personnel médical.....	11
Forces de l'ordre .....	11
Artisans.....	12
Administration.....	12
Liste des lieux .....	14
Bal masqué du Palazzo Contarini (4 PNJ) .....	14
Taverne du Lion d'or (3 PNJ) .....	14
Salon de la Rose (2 PNJ) .....	14
Place San Marco (3 PNJ) .....	14
Église Santa Maria (2 PNJ) .....	14
Atelier de Matteo (2 PNJ) .....	15
Rues et canaux (5 PNJ) .....	15
Fiches de personnage.....	17
Glossaire.....	18



## Venise en 1553

*Le Carnaval agite la Sérénissime par ses festivités. Sous le couvert des masques, les esprits se libèrent et les lois s'estompent. A l'écart de la foule, dans un endroit sombre et humide, une silhouette encapuchonnée s'avance au centre d'un pentacle. A la lumière vacillante des bougies, la silhouette s'agenouille puis ouvre ses bras en croix avant de scander :*

*« J'en appelle aux forces supérieures de ce monde. En cette soirée entendez mon appel. Que vos serviteurs exaucent mon vœu sous peine de damnation éternelle. Que mon corps soit leur hôte le temps qu'ils accomplissent leur œuvre. Au premier rayon du soleil, je reviendrai. »*

*Alors une bourrasque sortie du néant souffle les bougies et un râle sourd émane de la terre. Cela ne signifie qu'une seule chose : les Morts sont de retour.*

## Avant de commencer...

Pour éviter les formes répétitives «joueurs ou joueuses» la forme féminine est préférée dans le reste du jeu. On parlera donc de personnes ou de joueuses. De la même manière, on utilisera l'acronyme PNJ pour parler des personnages non-joueurs.

### Concept

Masques est un jeu de rôle avec **un maître du jeu et 2 à 4 joueuses**, qui nécessite **un jeu de tarot**. Dans un Venise de la Renaissance, les joueuses incarnent les âmes de défunt ramenées à la vie par une personne – l'hôte – dont elles possèdent le corps. Elles devront collaborer pour réaliser le vœu de l'hôte et pourront en profiter pour accomplir leur dernière volonté. Le temps leur est toutefois compté, il faudra donc faire preuve de stratégie.

### Ton

Le ton du jeu se veut sombre et challengeant. La gestion des cartes et du temps doit amener à de la négociation entre les joueuses afin de trouver un équilibre entre les objectifs personnels et ceux du groupe. Au fur et à mesure que les cartes seront défaussées la tension ira crescendo jusqu'à ce que des choix difficiles doivent être faits.

### Sujets

Ce jeu aborde des thématiques autour de la mort et de la violence. Assurez-vous que tout le monde autour de la table est à l'aise avec ces sujets. N'hésitez pas à en parler en amont et à fixer des limites si besoin (Voiles et Limites, Carte-X, etc.). **Les gens qui jouent sont plus importants que le jeu lui-même.**

## Le jeu

### L'objectif

Le jeu se déroule à Venise en pleine Renaissance, pendant la période du Carnaval. La personne que l'on appellera **l'hôte** a fait appel **aux Âmes de défunts** pour exaucer un vœu. Ces Âmes ont la nuit pour exaucer la requête, sans quoi elles seront condamnées à la damnation éternelle. Dès que le vœu est exaucé ou que le soleil se lève, l'hôte reprend possession de son corps.

Lorsqu'elle prennent possession de l'hôte, les Âmes ne connaissent que le vœu : elles n'ont pas accès aux souvenirs de l'hôte.

*L'hôte et son vœu seront tirés aléatoirement parmi la liste des PNJ (voir ci-dessous) grâce aux atouts du jeu de tarot.*

### Les Âmes

Ce retour dans le monde des vivants est une opportunité pour les Âmes de régler leurs comptes avec les vivants. Chaque Âme a donc une dernière volonté qu'elle doit exaucer avant de quitter l'hôte :

- **La Vengeance** : sa dernière volonté est de se venger de la personne qui l'a trahi ou maltraité de son vivant. Elle cherchera à nuire à cette personne, que ce soit physiquement, socialement ou économiquement.
- **La Rédemption** : sa dernière volonté est de se racheter auprès de la personne envers qui elle a commise une faute ou une mauvaise action de son vivant. Elle cherchera à aider ou protéger cette personne pour se racheter.
- **L'Amour** : sa dernière volonté est de retrouver et de se réconcilier avec son grand amour. Elle cherchera à séduire cette personne et à regagner son affection.
- **L'Honneur** : sa dernière volonté est de rétablir son honneur et sa réputation perdus de son vivant à cause d'une personne en particulier. Elle cherchera à faire avouer à cette personne qui l'a diffamé et à prouver son innocence.

*La dernière volonté de chaque Âme concerne une personne qui sera tirée aléatoirement parmi la liste des PNJ en dehors de l'hôte.*

### Les pouvoirs

En venant du monde des Morts, chaque âme a acquis un pouvoir qu'elle pourra utiliser au cours de la partie.

- **Possession** : permet de prendre temporairement le contrôle d'un personnage non-joueur
- **Passe-muraille** : permet de traverser un objet solide comme un mur par exemple

- **Vérité** : force un personnage non joueur à répondre la vérité à une question sans qu'il ait conscience d'être ensorcelé
- **Illusion** : crée une illusion convaincante qui trompe les sens
- **Divination** : détecte l'emplacement exact d'un personnage dont le nom est connu
- **Métamorphose** : permet de se transformer en animal pendant quelques minutes. Peut être utile pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre, s'infiltrer discrètement voire se battre

### La résolution d'action

Au début du jeu, chaque joueuse recevra les 14 cartes d'une même couleur. Ces cartes représentent le pouvoir de l'âme qu'elle incarne et servent à réaliser des tests.

Au cours du jeu, les joueuses proposeront des actions que devra exécuter l'hôte. Dans le cas d'action simple, comme le simple fait de discuter ou de se déplacer, il n'est pas nécessaire de réaliser un test.

A l'inverse, dans le cas d'une action compliquée ou à hauts enjeux, ou dans le cas de l'utilisation d'un pouvoir, les joueuses devront réaliser un test.

Pour réaliser un test, une joueuse doit piocher 3 cartes de son paquet et en choisir une. Cette carte est défaussée et les 2 autres sont remises dans le paquet qui doit être mélangé. Selon la valeur de la carte choisie, le résultat de l'action diffère :

- Du 1 au 5 compris, c'est un échec avec complication ;
- Du 6 au 10 compris, c'est un succès avec complication ;
- Du valet au roi compris, c'est un succès parfait.

Si une joueuse souhaite s'opposer à l'action d'une autre joueuse, elle réalise également un test. La joueuse avec la plus haute carte l'emporte, le roi étant la plus haute carte.

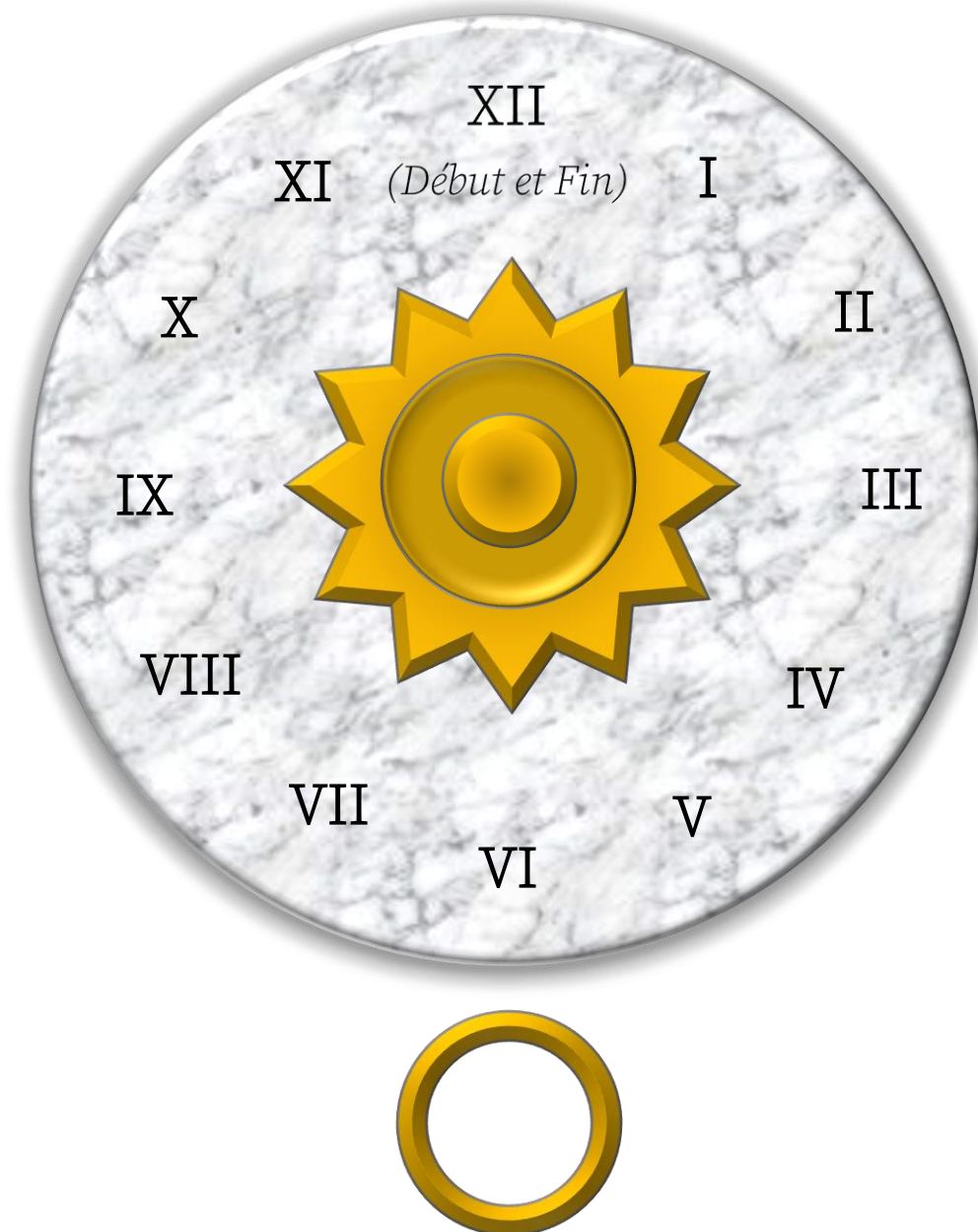
Quand une joueuse n'a plus de cartes, cela signifie que sa réincarnation est à bout de force et qu'elle ne peut plus faire agir l'hôte. Elle peut toutefois toujours discuter avec les autres âmes.

*Etant donné que les joueuses ont toutes le contrôle sur un même corps, il est essentielle qu'elles s'entendent sur les actions à prendre. Le maître du jeu doit arbitrer les échanges pour éviter que des conflits émergent. L'objectif du jeu est de s'amuser, pas de se disputer avec les gens avec qui l'on joue.*

## Gestion du temps

Dans Masques, le temps est une ressource précieuse. Pour représenter cela, le maître du jeu utilisera le **cadran** ci-dessous. Ce **cadran** représente le temps dont les joueuses disposent dans le monde des vivants. Chaque fois que les joueuses se déplacent dans Venise ou bien qu'elles effectuent une action considérée longue par le maître du jeu, ce dernier avance le marqueur de temps d'une section.

Une fois que le marqueur atteint la dernière section, cela signifie que le jour se lève et que la partie se termine.



*Cadran et marqueur réalisés par Oxymore*

## Mise en place

### 1. Distribution des cartes

Pour commencer une partie, chaque joueuse doit disposer des 14 cartes d'une même couleur. Le maître du jeu quant à lui doit disposer des 21 atouts numérotés, chaque atout correspondant à un personnage (voir la liste des PNJ ci-dessous).

### 2. Choix de l'hôte et de son vœu

Le maître du jeu doit piocher un atout au hasard : le PNJ associé sera l'hôte et son vœu sera la requête à exécuter par les âmes.

### 3. Choix des Âmes et tirage de la cible

Les joueuses choisissent une Âme chacune. Le maître du jeu doit ensuite tirer aléatoirement pour chacune un atout : le PNJ associé sera la cible de la dernière volonté de l'Âme. Chaque joueuse peut alors inventer l'histoire de son Âme et expliquer sa dernière volonté (cf Fiche de personnage ci-dessous).

### 4. Choix des pouvoirs

Les joueuses choisissent un pouvoir chacune.

### 5. Répartition des PNJ sur le plan

Une fois les tirages terminés, le maître du jeu doit mettre de côté la carte de l'hôte et mélanger les 20 cartes restantes. Il doit ensuite distribuer ces cartes face cachée sur le plan de Venise en respectant le nombre de PNJ par lieu (cf Liste des Lieux ci-dessous).

Ces cartes pourront être dévoilées au fur et à mesure de la partie lorsque les joueuses exploreront les différents endroits de Venise. Seul le maître du jeu a le droit de consulter les cartes face cachée.

Au cours de la partie les joueuses pourront interroger des PNJ afin d'obtenir des informations sur la localisation d'une personne.

### 6. Initialisation du cadran et début de la partie

Le maître du jeu place un marqueur sur la première section du cadran pour indiquer le début de la nuit.

La mise en place est à présent terminée, la partie peut donc commencer.

La partie prendra fin lorsque le vœu de l'hôte aura été réalisé, ou lorsque plus aucune joueuse n'a de cartes, ou lorsque le soleil se lève. Vous pouvez alors conclure en imaginant ce qui attendait les PNJ après cette nuit mouvementée.



## Liste des PNJ

Chaque personnage est associé à un atout du jeu de tarot. Le numéro du personnage correspond au numéro de l'atout associé.

Ces personnages ne sont pas les seuls à habiter Venise, n'hésitez donc pas à ajouter d'autres personnages si cela s'avère nécessaire à l'histoire !

Les mots marqués d'une astérisque (\*) sont définis en détail dans le glossaire en fin de manuel.

Vous trouverez à la fin de cette section une carte récapitulative des relations pour vous aider.

### Famille Contarini

1. **Lorenzo Contarini** (45 ans) : Patriarche et membre influent du Conseil des Dix\*
  - Finance secrètement des expériences alchimiques
  - Marié à Isabella Morosini
  - Vœu : "Que mon fils cesse de fréquenter Lucia et consente de son plein gré à l'union avec Béatrice"
2. **Isabella Morosini-Contarini** (38 ans) : Épouse de Lorenzo
  - Organise les plus grands bals masqués de Venise
  - Cache une liaison avec Matteo le peintre
  - Vœu : "Que mon mari soit nommé Doge\* lors de la prochaine élection, même si cela implique d'éliminer ses rivaux"
3. **Marco Contarini** (22 ans) : Fils de Lorenzo et Isabella
  - Fiancé à Béatrice Barbarigo contre son gré
  - Amoureux en secret de Lucia, une servante
  - Vœu : "Que je puisse épouser Lucia sans perdre mon héritage ni déshonorer ma famille"

### Artistes & intellectuels

4. **Matteo Vincenti** (35 ans) : Peintre renommé
  - Amant d'Isabella Contarini
  - A volé les croquis de son apprentie Sofia
  - Vœu : "Que mon chef-d'œuvre soit choisi pour orner les murs du Palais Ducal, me hissant au rang des plus grands peintres de Venise"
5. **Sofia Zanetti** (19 ans) : Apprentie artiste talentueuse
  - Ses œuvres ont été volées par Matteo
  - Proche de Lucia, la servante

- Vœu : "Que la vérité sur le vol de mes œuvres éclate au grand jour lors du bal masqué des Contarini"
6. **Gabriele Romano** (50 ans) : Alchimiste
- Travaille pour Lorenzo Contarini
  - Mentor du jeune médecin Antonio
  - Vœu : "Que je retrouve mes recherches qui ont été dérobées"

### Cercle marchand

7. **Giovanni Barbarigo** (55 ans) : Riche marchand
- Rival commercial des Contarini
  - Père de Beatrice
  - A volé les recherches de Gabriele Romano
  - Vœu : "Que la flotte commerciale des Contarini soit détruite, faisant de moi le marchand le plus puissant de Venise"
8. **Béatrice Barbarigo** (18 ans) : Fille de Giovanni
- Fiancée à Marco Contarini
  - Amoureuse de Pietro le gondolier
  - Vœu : "Que mon père perde toute sa fortune, me libérant de mes obligations familiales"
9. **Francesco Venier** (40 ans) : Marchand d'art
- Complice de Matteo dans le vol des œuvres
  - Doit de l'argent à l'usurier Abramo
  - Vœu : "Que je puisse rembourser mes dettes à l'usurier sans vendre les secrets que je garde sur les nobles"

### Monde interlope

10. **Antonio Gritti** (30 ans) : Chef de la pègre locale
- Fait chanter plusieurs nobles
  - Protège secrètement sa sœur Rosa
  - Vœu : "Que ma sœur Rosa épouse un noble, nous donnant enfin accès aux plus hautes sphères de la société"
11. **Rosa Gritti** (25 ans) : Courtisane respectée
- Sœur d'Antonio
  - Confidente de nombreux nobles
  - Vœu : "Que je sois élue Reine du Carnaval\* cette année, me donnant une influence sans précédent sur la ville"
12. **Abramo Levi** (60 ans) : Usurier
- Prête à la moitié de Venise
  - Cache un secret sur la mort de la femme du Doge
  - Vœu : "Que ma fille aînée épouse un noble "

## Église

13. **Père Domenico** (65 ans) : Prêtre influent
  - Confesseur des Contarini
  - Sait tous les secrets de ses ouailles
  - Vœu : "Que je détruise les recherches hérétiques de Gabriele Romano et que je l'empêche de poursuivre ses activités"
14. **Sœur Maria** (40 ans) : Nonne guérisseuse
  - Ancienne noble qui a renoncé à sa fortune
  - Aide les pauvres avec Antonio le médecin
  - Vœu : "Que l'hospice soit sauvé de la fermeture qui la menace à cause du manque de moyens"

## Serviteurs & peuple

15. **Lucia Rossi** (20 ans) : Servante des Contarini
  - Amoureuse de Marco Contarini
  - Amie de Sofia l'artiste
  - Vœu : "Que je trouve les preuves que je suis l'enfant illégitime d'un noble, me donnant le droit d'épouser Marco"
16. **Pietro Zani** (25 ans) : Gondolier
  - Amoureux de Beatrice Barbarigo
  - Travaille comme espion pour Antonio Gritti
  - Vœu : "Que je parvienne à ruiner la famille Barbarigo, libérant ainsi Béatrice pour que nous puissions vivre notre amour au grand jour"

## Personnel médical

17. **Antonio Bellini** (28 ans) : Jeune médecin prometteur
  - Élève de Gabriele l'alchimiste
  - Soigne secrètement les victimes d'Antonio Gritti
  - Vœu : "Que je devienne le médecin personnel du Doge, me donnant un accès privilégié aux secrets de la République"

## Forces de l'ordre

18. **Capitaine Enzo Mocenigo** (45 ans) : Chef de la garde
  - Corrompu par Antonio Gritti
  - Cherche à faire tomber les Contarini
  - Vœu : "Que je réunisse assez de preuves pour faire tomber les Contarini sans que ma corruption soit révélée"

## Artisans

19. **Maria Zani** (50 ans) : Créatrice de masques
  - Mère de Pietro le gondolier
  - Connaît tous les ragots de la ville
  - Vœu : "Que mon masque le plus élaboré soit porté par une noble lors du bal costumé des Contarini"
20. **Giorgio Fabbri** (45 ans) : Maître verrier de Murano\*
  - Fournisseur des plus grandes familles
  - A une bonne réputation mais est prêt à tout pour réussir
  - Vœu : "Que mon atelier soit choisi pour produire les vitraux de la nouvelle église en construction, me permettant d'accumuler une fortune considérable"

## Administration

21. **Tommaso Bembo** (55 ans) : Secrétaire du Conseil des Dix
  - Garde trace de toutes les corruptions
  - Fait chanter discrètement plusieurs nobles
  - Vœu : "Que Antonio Gritti soit assassiné afin que je sois le seul à faire chanter les nobles de cette ville"



## Liste des lieux

La liste ci-dessous n'est pas une liste exhaustive des lieux pouvant être visités par les joueuses. Ces lieux sont uniquement ceux où se retrouvent les PNJ listés précédemment. Les joueuses sont libres de demander à se rendre ailleurs et le maître du jeu est libre et encouragé à intégrer d'autres lieux à son intrigue.

### Bal masqué du Palazzo Contarini (4 PNJ)

- Grand salon de réception lambrissé d'or, avec de larges fenêtres donnant sur des balcons surplombant les canaux
- Bureau privé de Lorenzo Contarini, rempli de livres, cartes et documents confidentiels, fermé à clé
- Jardins luxuriants et illuminés, propices aux rencontres secrètes

### Taverne du Lion d'or (3 PNJ)

- Salle principale enfumée, bruyante, où s'attablent marins, commerçants et petites frappes
- Salle privée à l'étage, discrète, utilisée pour des transactions louches
- Cave sombre et humide, avec des accès secrets menant aux canaux

### Salon de la Rose (2 PNJ)

- Salon de réception luxueux, décoré avec goût, où se réunissent les nobles et notables
- Boudoirs privés, feutrés et intimistes, où se murmurent les derniers ragots
- Balcon surplombant un canal, offrant une vue imprenable sur les gondoles

### Place San Marco (3 PNJ)

- Immense place bordée de palais et basilique, grouillante de monde en cette soirée de Carnaval
- Arcade couverte où s'activent les artisans faiseurs de masques, proposant leurs créations les plus élaborées
- Fontaines jaillissantes, autour desquelles jouent et dansent les enfants du peuple

### Église Santa Maria (2 PNJ)

- Nef principale aux hauts plafonds, quasi déserte en cette soirée de Carnaval
- Confessionnal sombre et étouffant, où les pénitents confient leurs tourments
- Crypte souterraine, aux pierres moussues, où reposent les ancêtres des grandes familles

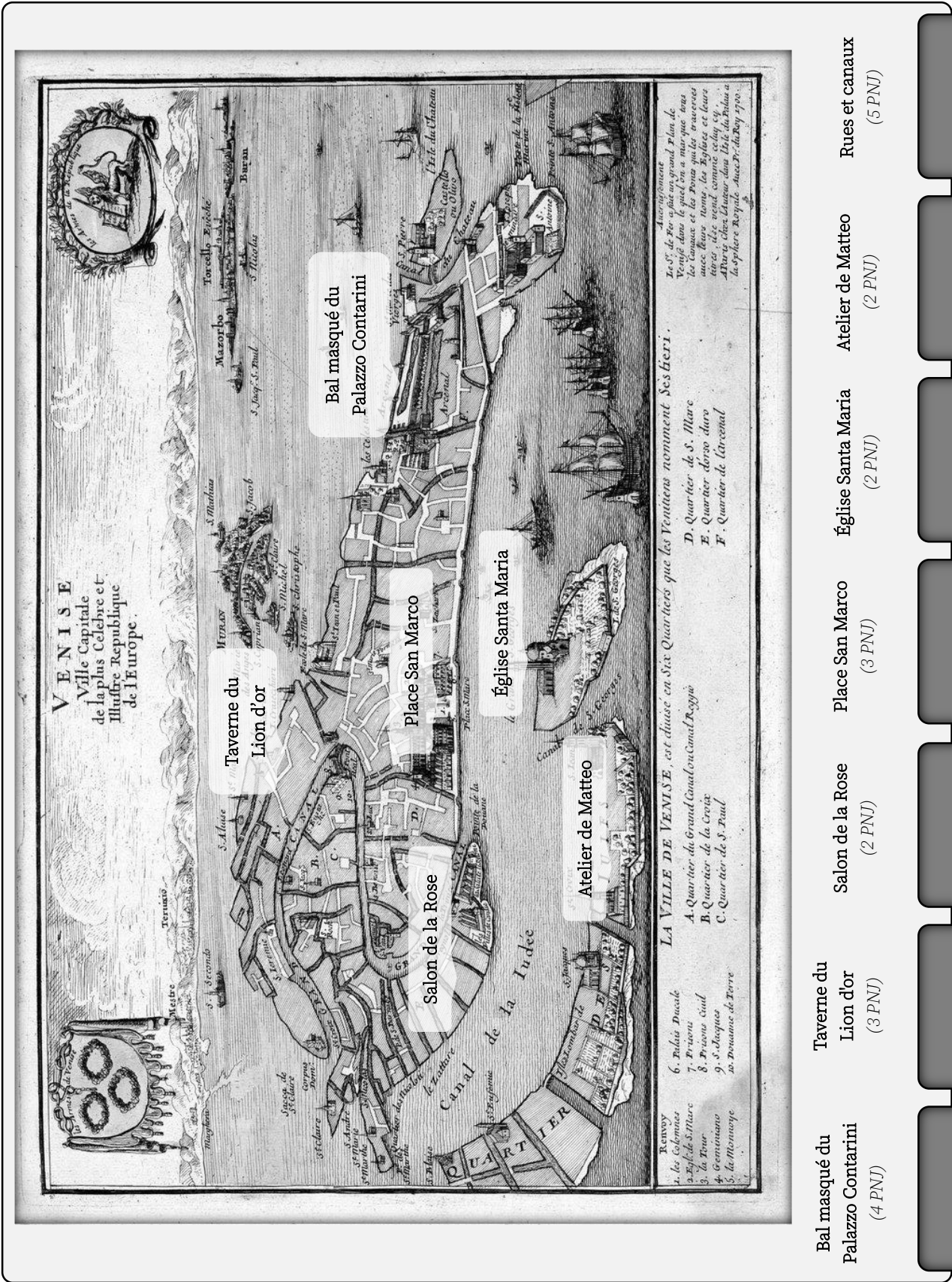
### Atelier de Matteo (2 PNJ)

- Studio principal, lumineux et encombré de toiles en tout genre
- Réserve secrète, dissimulée derrière une étagère, où sont entreposées les œuvres volées
- Petit salon feutré, où Matteo reçoit ses mécènes et protecteurs

### Rues et canaux (5 PNJ)

- Réseau labyrinthique de ruelles étroites, pavées et sinueuses, où s'entassent échoppes et échoppe
- Canaux sombres et glauques, où s'amarrent les gondoles, dominés par les façades élégantes des palais
- Ponts de pierre enjambant ces canaux, lieux propices aux rencontres fortuites et conversations furtives
- Enfilade de marchés bruyants et colorés, où s'affairent marchands et artisans en tous genres
- Placettes discrètes, enclavées entre les hauts murs, où se réfugient amants et conspirateurs

Les rues et canaux sont un lieu spécial. Lorsque les joueuses s'y rendent, elles peuvent soit laisser le hasard choisir qui elles croisent (dans ce cas le maître du jeu choisit un ou deux PNJ au hasard de la pile), soit se mettre à la recherche de quelqu'un en particulier (si la personne recherchée ne souhaite pas être trouvée, alors le maître de jeu peut demander à l'une des joueuses de réaliser un test afin de voir si elles la trouve malgré tout).



Plan de Venise (crédits : <https://www.meisterdrucke.fr/fine-art-prints/Nicolas-de-Fer/1067170/Carte-de-la-ville-de-Venise.-Carte-de-Le-Fer.html>)



## Fiches de personnage

### Âme réincarnée

› Nom :

\_\_\_\_\_

› Dernière volonté :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

› Cible :

\_\_\_\_\_

› Pouvoir :

\_\_\_\_\_

### Âme réincarnée

› Nom :

\_\_\_\_\_

› Dernière volonté :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

› Cible :

\_\_\_\_\_

› Pouvoir :

\_\_\_\_\_

### Âme réincarnée

› Nom :

\_\_\_\_\_

› Dernière volonté :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

› Cible :

\_\_\_\_\_

› Pouvoir :

\_\_\_\_\_

### Âme réincarnée

› Nom :

\_\_\_\_\_

› Dernière volonté :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

› Cible :

\_\_\_\_\_

› Pouvoir :

\_\_\_\_\_

### Hôte

› Nom : \_\_\_\_\_

› Vœu : \_\_\_\_\_

## Glossaire

*Source : Wikipédia*

### Conseil des Dix :

Le Conseil des Dix était un organe de gouvernance extrêmement puissant de la République de Venise. Composé de dix nobles patriciens, il était chargé de la sécurité intérieure et de la surveillance des activités politiques et économiques de la Sérénissime. Ses membres étaient élus à vie et jouissaient d'une autorité quasi absolue, faisant du Conseil l'un des organes de pouvoir les plus redoutés de Venise.

### Doge :

Le Doge était le chef d'État et le plus haut représentant politique de la République de Venise. Élu à vie par le Conseil des Dix, le Doge disposait d'un pouvoir considérable, bien que limité par les différents organes de gouvernance vénitiens. Son rôle était principalement cérémoniel, mais il conservait une influence politique majeure, notamment sur les affaires étrangères. Devenir Doge était l'aboutissement de la carrière de nombreux nobles vénitiens ambitieux.

### Murano :

Murano est une île de la lagune de Venise réputée depuis le Moyen Âge pour sa production de verre. Les maîtres verriers de Murano étaient parmi les artisans les plus renommés d'Europe, développant des techniques de soufflage et de coloration du verre uniques. L'île était également connue pour abriter de nombreuses manufactures de verre de luxe, fournissant les plus grandes familles patriciennes de Venise.

### Reine du Carnaval :

Pendant le Carnaval vénitien, une femme était traditionnellement élue Reine du Carnaval par les organisateurs des plus grands bals masqués. Ce titre prestigieux était convoité par les nobles et bourgeoises les plus influentes de la ville, car il leur conférait un statut et une reconnaissance sociale exceptionnels durant les festivités. Être choisie comme Reine du Carnaval était un honneur suprême et pouvait grandement accroître le prestige et l'influence d'une famille.