

D'Or, de Plume et de Sang

—

le Jeu des Puissants

**Par Yaakab, sur une idée de Rappar,
pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.**

Introduction

La Renaissance s'étend sur les rivages d'une Méditerranée en feu.

Ici vous n'incarnez pas un héros, ni même un simple mortel : vous êtes l'héritier d'une Maison, d'un nom que l'on prononce avec respect, crainte ou envie.

Il vous faudra manier les trois instruments du pouvoir : L'Or, la Plume et le Sang ; Acheter, convaincre, forcer – dans l'ordre que dictera votre audace.

À vous d'écrire l'Histoire et que la meilleure Maison triomphe.

Bienvenue dans d'Or, de Plume et de Sang – le Jeu des Puissants.

Intentions

D'Or, de Plume et de Sang n'est pas un jeu d'aventure ni de bravoure.

C'est un jeu sur la puissance, la mémoire et la vanité.

Et si ses ambitions rappellent parfois les mécanismes opaques du monde moderne, celui des empires financiers, des alliances et des ambitions corrompues, ce n'est pas tout à fait fortuit.

Un jeu sur la puissance, pas sur les héros

Les joueurs incarnent des Maisons, héritières d'un nom.

Leur objectif n'est pas de sauver le monde, mais de le façonner, de le plier à leur image, de le posséder, de s'y inscrire pour toujours.

Trois voies d'influence

Tout pouvoir s'articule autour de trois Axe fondamentaux :

L'Or – le Financier

La Plume – le Politique

Le Sang – le Militaire.

Chaque Maison joue avec ces leviers, selon sa nature.

L'équilibre qu'elles choisissent détermine leur identité politique et la manière dont elles souhaitent marquer l'Histoire.

Le théâtre du monde autour d'une table

Chaque partie incarne un Sommet des Puissants : une assemblée secrète où les grandes Maisons débattent, complotent et s'affrontent tout en ripaillant.

Le monde devient un échiquier narratif où les joueurs déplacent leurs pions faits d'hommes, d'or et d'idées.

Une Renaissance uchronique

Le cadre temporel s'inspire de la Renaissance élargie, sans dates ni rigueur chronologique.

Personnages, événements, inventions et mythes peuvent cohabiter librement – dans l'anachronisme le plus somptueux.

Les Sièges

Au nombre de 10, ils sont les points névralgiques de contrôle de la Méditerranée.

Angleterre, France, Saint Empire, Hongrie, Empire Byzantin, Portugal, Espagne, Etat Pontife et Italie, Empire Ottoman, Sultanat Mamelouk

Chaque fois qu'une maison voudra faire une Manœuvre, celle-ci s'appliquera sur l'un de ces Siège d'Influence choisi par la Maison pour sa Manœuvre.

Les Religions

Catholicisme, Réforme et Islam se disputent la domination du monde Méditerranéen. Mais pour les Grandes Maisons, elles ne sont que des outils, au mieux des alliés de circonstance.

Les Grandes Maisons

Chacune suit une doctrine qui lui est propre. Toutes sont dévorées par l'ambition.

Chaque joueur choisit une maison et distribue à sa guise 10 points entre les 3 Axes. Il attribue également à sa Maison un Siègne et une Religion d'Influence Majeur de départ. Il affecte 5 points à sa guise entre ce Siègne et cette Religion.

Vous pouvez également créer vos propres Maisons historiques ou fictives. Imaginez alors une Manoeuvre spéciale qui offre un avantage sur 2 Manœuvres communes.

Maison Fugger : "L'or ne ment jamais."

Dans leurs coffres s'entassent les dettes de l'Europe entière, et leur sceau scelle les destins plus sûrement qu'une épée.

Ils incarnent la puissance froide du Nord : rigueur, calcul et argent-roi.

Manœuvre spéciale : Banque des Princes – Lorsque vous menez une Campagne ou une Guerre Sainte, ajoutez +1 à votre résultat

Maison Médicis : "Par l'esprit, l'or et la grâce."

Leur intelligence n'a d'égale que leur goût du faste.

Sous leurs ors se cache un empire bancaire et culturel que nulle couronne n'oserait contester.

Manœuvre spéciale : Les fastes du pouvoir – Lorsque vous organisez une Conspiration un Vote, ajoutez +1 à votre résultat.

Maison Cœur : "La loyauté est un contrat."

Sous leurs visages pieux se cache l'ambition des véritables régents : ceux qui gouvernent sans trône.

Manœuvre spéciale : Faveur royale – Lorsque vous soutenez un Couronnement ou une Décapitation, ajoutez +1 à votre résultat.

Maison Marchionni : "Le vent ne ment qu'à ceux qui l'ignorent."

Leur puissance se tisse dans les ports et les chancelleries, entre un mot murmuré et un contrat scellé à l'encre d'or.

Manœuvre spéciale : Les routes du Levant – Lorsque vous voulez instaurer une Route Commerciale ou un Foire Commerciale ajouter +1 à votre résultat.

Maison Borgia : "Que Dieu pardonne, nous ne le ferons pas."

Ils ne prêchent pas la vertu, ils la vendent.

Leur foi est une arme, leur nom un sermon en sang et en feu.

Manœuvre spéciale : Main de Rome – Lorsque vous essayer d'obtenir une Bénédiction ou de lancer une Inquisition, ajoutez +1 à votre résultat.

Maison Welser : "Notre empire ne dort jamais."

De l'Amérique à Anvers, ils financent explorations et guerres coloniales.

Leur fortune s'étend sur mer, leur ambition sur les continents.

Manœuvre spéciale : Compagnie du Nouveau Monde – Lorsque vous créez une Taxe ou proposer un Patronnage, ajoutez 1 à votre résultat.

Maison Mendes Nasi : "L'exil forge les royaumes."

Leur loyauté ne va ni aux rois ni aux papes, mais à leur propre survie.

Sous leurs sceaux, l'Europe entière parle d'argent, de foi, et de vengeance.

Manœuvre spéciale : Le Réseau des Dispersés – Votre Influence sur chaque Siège ne peut jamais être nulle. Si vous avez perdu de l'Influence sur un Siège, ajoutez +1 au résultat de votre prochaine Manœuvre sur ce Siège.

Maison Farnèse : "La gloire sert la foi."

Là où les Borgia brûlent, eux administrent froidement, efficacement, pieusement.

Manœuvre spéciale : Concile secret – Lorsque lancez une Guerre Sainte ou une Inquisition, ajoutez +1 à votre résultat.

Mécanique de jeu et Manœuvres Communes

Le jeu d'influence des Maisons se déploient de différentes manières par des Manœuvres, qu'elles soient financières (OR), politiques (PLUME), militaires (SANG). La résolution se fait avec 2d6+AXE.

Les Manœuvres financières (OR)

Bénédiction

Lorsque tu tentes de monnayer le soutien d'une religion, lance 2d6+OR

10+ : Soutien fort et loyal.

7-9 : Soutien partiel ou conditionnel.

6- : Échec ou perte de prestige.

Foire Commerciale

Lorsque tu développes un commerce ou génères une richesse, lance 2d6+OR

10+ : Commerce prospère.

7-9 : Gain correct mais un rival en profite également.

6- : Le marché échappe à ton contrôle.

Route Commerciale

Lorsque tu tentes de tracer un nouvel itinéraire pour les marchandises, lance 2d6+OR

10+ : Contrôle net du commerce.

7-9 : Avantage limité ou tensions commerciales.

6- : Perte de contrôle et perte de ressources.

Patronage

Lorsque tu déploies un mécénat pour les arts, les sciences, ou les penseurs, lance 2d6+OR

10+ : Prestige et retours financiers maximaux.

7-9 : Prestige partiel ou complications.

6- : Échec ou perte de ressources.

Les Manœuvres militaires (SANG)

Campagne

Lorsque tu lances une offensive militaire ou territoriale, lance 2d6+SANG.

10+ : Tu gagnes le contrôle net du territoire et l'Assaillant vassalise le dirigeant vaincu, ajoutant la Domination de ce dernier à la sienne.

7-9 : Tu gagnes partiellement, mais subis pertes ou tensions. Tu changes le dirigeant, mais il est mal accepté.

6- : L'offensive échoue ou se retourne contre toi.

Décapitation

Lorsque tu cherches à éliminer un dirigeant pour le remplacer par un allié lance 2d6+SANG.

10+ : Tu changes le dirigeant.

7-9 : Succès avec instabilité ou résistance. Tu changes le dirigeant, mais il est mal accepté.

6 : Échec, ton camp est exposé.

Rébellion

Lorsque tu déclenches ou soutiens une révolte, lance 2d6+SANG

10+ : Succès de l'insurrection. Le Siège devient une démocratie parlementaire.

7-9 : Succès avec chaos ou pertes. Le Siège devient une démocratie sans parlement. Le dirigeant est exécuté.

6- : Échec ou révolte qui se retourne contre toi. Le peuple est réprimé et l'insurrection matée.

Guerre Sainte

Lorsque tu tentes d'imposer une religion par la force, lance 2d6+SANG

10+ : Conversion réussie, loyauté renforcée. Les opposants religieux sont chassés.

7-9 : Succès avec résistance ou conflit latent.

6- : Rejet, soulèvement ou hérésie.

Les Manœuvres Politiques (PLUME)

Conspiration

Lorsque tu cherches à influencer un pouvoir par complot, lance 2d6+PLUME

10+ : Succès discret et efficace.

7-9 : Succès avec complications (témoins, suspicion, représailles).

6- : Échec ou découverte, tu exposes ton camp.

Vote

Lorsque tu cherches à influencer une décision politique ou la légitimité d'un dirigeant, lance 2d6+PLUME

10+ : Tes intérêts sont parfaitement servis.

7-9 : Résultat mitigé, concessions nécessaires.

6- : Ton influence échoue ou se retourne contre toi.

Couronnement

Lorsque tu tentes de faire accéder au pouvoir un allié par union ou influence, lance 2d6+PLUME

10+ : L'allié te reste loyal.

7-9 : Succès mais tensions politiques.

6- : Échec, couronnement contesté.

Inquisition

Lorsque tu tentes de museler un dirigeant ou opposant religieux, lance
2d6+PLUME

10+ : Succès total, menace supprimée.

7-9 : Succès mais réactions imprévues

6- : Échec, opposition renforcée

Taxe

Lorsque tu prélèves les ressources d'un royaume ou d'une ville, lance
2d6+PLUME

10+ : Gain maximal

7-9 : Gain mais tensions locales

6- : Population ou rivaux se retournent contre toi

Déroulement d'un tour de jeu

Lors d'une première phase, dite de Machination, chaque Maison note secrètement quelle Manœuvre elle souhaite réaliser, et sur quel siège d'Influence.

Les Manœuvres sont révélées simultanément et tentées Siège par Siège en terminant pas la Maison qui a le plus d'Influence sur le Siège visé.

Si une Maison fait une Manœuvre dans sa Zone d'Influence Majeure, elle ajoute +1 au résultat.

S'il s'avère que deux ou plusieurs Maisons ont des intentions concordantes sur un même Siègre d'Influence, seule la plus influente sur ce Siègre réalise le lancer de dés, en ajoutant +1 au résultat par autre Maison qui la soutient. Toutes partagent les bénéfices ou déficits liés à ce lancer.

Conséquences générales des Manœuvres

Si une Manœuvre sur un Siègre ou au profit d'une Religion est réussie (10+), ce Siègre ou cette Religion gagne +1 Domination. La Maison gagne +1 Influence sur ce Siègre ou cette Religion.

Si une Manœuvre sur un Siègre ou au profit d'une Religion est modérément réussie (10+), ce Siègre ou cette Religion gagne +1 Domination.

Si une Manœuvre sur un siège ou au profit d'une Religion est ratée (6-), ce Siègre ou cette Religion gagne -1 Domination. La maison gagne -1 Influence sur ce Siègre ou cette Religion.

Le Siègre ou la Religion avec la plus forte Domination sont dits Dominants. Une maison agissant pour le Siègre ou la Religion Dominante peut relancer les dés si son résultat est insatisfaisant.

Des tables pour agrémenter vos parties

Sauf à avoir une connaissance accrue de la Renaissance, ses acteurs, ses intrigues, il pourrait s'avérer difficile pour le MJ et les joueurs de trouver l'inspiration à leurs manigances.

Fort heureusement, ces quelques tables sont là pour vous y aider, et vous pouvez bien entendu créer les vôtres en vous appuyant sur l'infinie richesse de cette ère prolifique qu'est la Renaissance. *(Créer d'autres tables)*

Tables de Personnages célèbres

Angleterre

1. Henri VII – Roi fondateur de la dynastie Tudor.
2. Henri VIII – Roi réformateur et maître de l'Église d'Angleterre.
3. Édouard IV – Roi des Yorks.
4. Élisabeth I – Reine emblématique.
5. Thomas More – Philosophe, humaniste et conseiller royal.
6. William Caxton – Premier imprimeur anglais.

France

1. Louis XI – Roi centralisateur et stratège politique.
2. François Ier – Mécène de la Renaissance française.
3. Catherine de Médicis – Reine influente et manipulatrice de la cour.
4. Jeanne la Folle – Princesse héritière, intrigues dynastiques.
5. Marguerite d'Angoulême – Mécène et figure intellectuelle.
6. Jacques Lefebvre d'Étaples – Humaniste et théologien.

Saint Empire

1. Charles Quint – Empereur central de l'Europe.
2. Frédéric III – Empereur Habsbourg.
3. Sigismond de Luxembourg – Empereur influent.
4. Maximilien Ier – Habsbourg, consolidation dynastique.
5. Albrecht Dürer – Artiste et humaniste allemand.
6. Martin Luther – Réformateur allemand.

Hongrie

1. Matthias Corvin – Roi humaniste et mécène.
2. Vlad III l'Empaleur – Prince de Valachie et allié/ennemi stratégique.
3. Georges de Podebrady – Régent influent en Hongrie et Bohême.
4. Jan Hus (influence en Bohême/Hongrie) – Réformateur religieux.
5. Bessarion – Cardinal et diplomate (influence dans la région).
6. Jean de Jagellon – Roi de Hongrie et Pologne.

Empire Byzantin

1. Manuel II Paléologue – Empereur de Byzance.
2. Constantin XI – Dernier empereur de Byzance.
3. Georges Amiroutzes – Conseiller et diplomate byzantin.
4. Giovanni Asen Zaccaria – Gouverneur et militaire.
5. Michel de Montferrat – Prince allié à Byzance.
6. Théodore II Paléologue – Prince et diplomate.

Portugal

1. Henri le Navigateur – Prince et promoteur des explorations.
2. Vasco de Gama – Navigateur et découvreur de la route vers l'Inde.
3. Bartolomeu Dias – Navigateur de la pointe sud de l'Afrique.
4. Pedro Álvares Cabral – Découvreur du Brésil.
5. Fernão Gomes – Marchand et explorateur.
6. Rui Gomes da Silva – Diplomate et stratège.

Espagne

1. Isabelle de Castille – Reine unificatrice.
2. Ferdinand II d'Aragon – Roi et moteur de l'union ibérique.
3. Christophe Colomb – Navigateur au service des Couronnes.
4. Boadbil – Dernier roi nasride de Grenade.
5. Juan de Padilla – Chef de révolte communera
6. Francisco Pizarro – Conquistador espagnol.

État Pontife/Italie

1. Léon X – Pape mécène et politique.
2. Jules II – Pape guerrier et mécène artistique.
3. Innocent VIII – Pape conservateur et influent.
4. Pie II – Pape et mécène italien.
5. Antipape Félix V – Rival pontifical.
6. Léon Batista Alberti – Architecte et conseiller papal.

Empire Ottoman

1. Selim Ier – Sultan centralisateur et conquérant.
2. Soliman le Magnifique – Sultan emblématique de l'Empire.
3. Ahmed Pacha – Gouverneur militaire influent.
4. Ibrahim Pacha – Commandant militaire et conseiller.
5. Sinan Reis – Capitaine de flotte et corsaire.
6. Barberousse – Amirauté et piraterie navale.

Sultanat Mamelouk

1. Qaitbay – Sultan égyptien et mécène.
2. Hacı Bektaş Veli – Mystique et leader religieux.
3. Bektachis – Faction religieuse influente.
4. Cem 'Anti-Otage' – Prince ottoman réfugié.
5. Bayezid II – Sultan ottoman.
6. Ahmed Pacha – Gouverneur militaire.