

Weatherley

Le Jeu de Rôle Romantique des Héroïnes Solitaires



Olivier Legrand (2005)

Présentation

A Sylvie, évidemment.

Weatherley est un jeu de rôle d'intrigues romantiques et psychologiques dans le style des romans de Jane Austen, prévu pour un narrateur (meneur de jeu) et une héroïne unique. Rien n'empêche de l'utiliser avec plusieurs joueurs mais il a d'abord été conçu pour être joué en solitaire, ou plutôt en face-à-face.

Le jeu a pour cadre le comté de Weatherley, une région fictive de l'Angleterre, durant les années de Régence (1811-1820).

Une héroïne de Weatherley n'est pas destinée à vivre des « aventures » ou des « enquêtes », mais des drames, qu'elle devra affronter avec comme seules armes son esprit, sa force de caractère et sa personnalité...

Mais comme le personnage d'un jeu de rôle plus classique, elle devra affronter bien des obstacles et déjouer bien des pièges, afin d'accéder au plus précieux des trésors : l'Amour vrai... Si elle vient à échouer, le sort qui l'attend ne sera pas la mort, mais le Malheur. Dans les deux cas, son existence jouée sera achevée - pour le meilleur ou pour le pire... Vous l'aurez compris, ce jeu fait avant tout appel à la psychologie et aux sentiments.

Les règles de Weatherley, résolument simples, n'utilisent que des dés ordinaires, à six faces (d6).

Toutes les illustrations contenues dans ce jeu datent du XIXème siècle et sont, à ma connaissance, libres de droits. La plupart d'entre elles proviennent d'une édition de *Pride and Prejudice* publiée en 1895 et ont pour auteur l'artiste Charles E. Brock.

Table des Matières

Naissance d'une Héroïne.....	p 3
Les Règles du Jeu.....	p 5
Notes pour le Narrateur.....	p 10

I : Naissance d'une Héroïne

Pour créer une héroïne de Weatherley, il vous suffit de vous munir d'un crayon, d'un papier et d'un dé ordinaire (à six faces). Pour chacun des éléments suivants, vous devrez lancer un dé :

AGE : Ajouter le résultat du dé à 15. Votre héroïne aura donc entre 16 et 21 ans. A sa création, une héroïne de Weatherley ne peut jamais être mariée ni même fiancée.

STATUT SOCIAL : Lancer un dé. Sur 1 ou 2, votre héroïne est d'origine modeste et vient d'une famille sans statut ni fortune. Sur 3 ou 4, elle appartient à une famille relativement aisée mais tout à fait roturière. Sur 5 ou 6, votre héroïne est issue de la noblesse.

FORTUNE FAMILIALE : Seules les héroïnes issues d'un milieu aisé ou aristocratique doivent déterminer cette valeur, égale au résultat d'un dé. Il est ainsi possible pour une héroïne d'être issue d'une famille bourgeoise très fortunée ou, au contraire, d'une famille aristocratique désargentée.

AINESSE : Lancez un dé pour connaître la position de votre héroïne dans sa fratrie : un résultat de 3, par exemple, indiquera qu'elle est la troisième enfant.

QUALITES : Lancez six fois le dé et attribuez les quatre meilleures valeurs ainsi obtenues aux quatre qualités personnelles de votre héroïne, selon votre convenance. Une fois attribué, le résultat du dé devra être ajouté à 4 pour connaître la valeur exacte de chaque qualité. Ainsi, un résultat de 3 correspondra à une valeur de 7.

Les qualités personnelles d'une héroïne sont l'ESPRIT (raison et perspicacité), l'AME (volonté et détermination), le CŒUR (sensibilité) et la GRACE (charme). Chacune de ces quatre qualités reçoit donc une valeur comprise entre 5 et 10.

Valeurs des Qualités

5 = Médiocre

6 = Ordinaire

7 = Satisfaisant

8 = Remarquable

9 = Exceptionnel

10 = Extraordinaire

Une fois ces jets de dés effectués, vous devrez trouver un nom à votre héroïne (qui convienne évidemment à son milieu social). Il vous faudra également calculer deux valeurs très importantes :

La **Force de Caractère** d'une héroïne est égale à la somme de son Esprit et de son Ame. Ce capital mesure la capacité d'une héroïne à affronter et à endurer les épreuves et les souffrances de la vie. Les héroïnes issues d'un milieu modeste ayant dû affronter dès leur plus jeune âge les rigueurs de l'existence, leur Force de Caractère est augmentée d'un dé.

La **Réputation** d'une héroïne est égale à la somme de ses jets de dés pour le Statut Social et la Fortune Familiale. Ce capital représente l'image et l'entregent de l'héroïne auprès de la bonne société de Weatherley.

Une Héroïne Exemplaire

Claire décide de créer une héroïne pour jouer à Weatherley. Suivons sa création étape par étape.

Age : Le dé donne 4. L'héroïne de Claire aura donc 19 ans.

Statut Social : 5. Claire a de la chance : son héroïne est d'origine aristocratique !

Fortune Familiale : 1... La chance ne dure pas. L'héroïne de Claire est donc issue d'une famille noble au bord de la ruine - un élément intéressant, que le narrateur ne manquera certainement pas d'exploiter...

Aïnesse : 1. L'héroïne de Claire est donc la fille aînée... Claire décide qu'elle sera fille unique, sans frère pour hériter du titre de son père... Une intrigue en perspective ?

Qualités Personnelles : Claire obtient 3, 2, 3, 1, 5 et 4. Elle retient les quatre meilleurs résultats (3, 3, 5 et 4), ce qui lui donne des valeurs de 7, 7, 9 et 8.

Claire décide d'attribuer la valeur la plus élevée (9) à l'Esprit et le 8 à l'Ame. Au final, son héroïne aura les valeurs de qualités suivantes :

Esprit = 9 (l'héroïne de Claire sera brillante et spirituelle...)

Ame = 8 (elle sera également dotée d'une grande volonté... et d'un certain orgueil)

Coeur = 7 (ainsi que d'une sensibilité certaine, sans être trop émotive...)

Grâce = 7 (enfin, elle est plutôt jolie...)



Nom : Après mûre réflexion, Claire décide de baptiser son héroïne Elizabeth Grenville.

Force de Caractère : La somme de l'Esprit et de l'Ame d'Elizabeth lui donne un capital de 17 points de Force de Caractère.

Réputation : La somme des valeurs tirées pour le Statut Social et la Fortune Familiale d'Elizabeth lui donne une Réputation initiale de 6.

A présent, Claire est prête à vivre sa propre version des Chroniques de Weatherley...

II : Les Règles du Jeu

Les Epreuves

Lorsqu'elle se trouve face à une situation importante sur le plan dramatique, une héroïne sera souvent amenée à mettre à l'épreuve une de ses qualités. La qualité mise à l'épreuve par une telle situation sera déterminée par le narrateur, en fonction des difficultés que l'héroïne tente d'éviter, d'affronter ou de surmonter.

Voici quelques exemples de situations pouvant être résolues comme des épreuves :

Esprit = briller par son esprit en société, percer à jour les véritables motivations d'une personne, analyser une situation, réagir avec calme face à l'inattendu

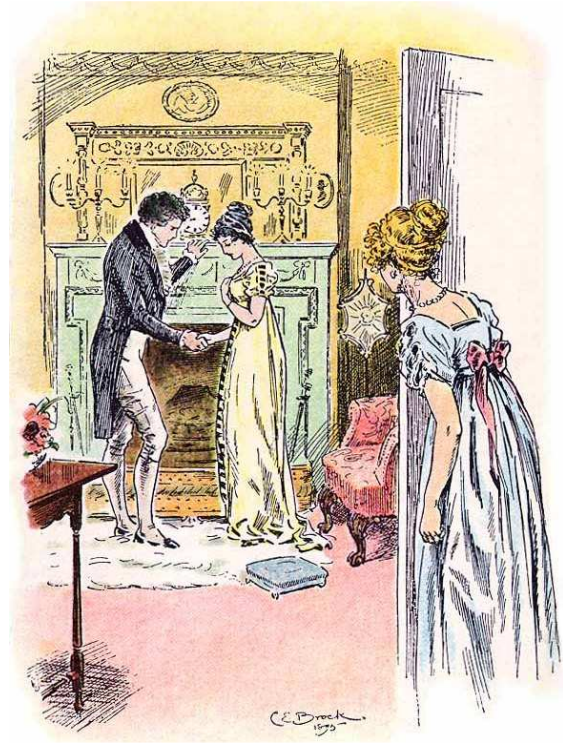
Ame = rester déterminée face à l'échec ou à l'avdersité, surmonter sa souffrance ou son désespoir, faire preuve de courage, de volonté ou de persévérance

Cœur = exprimer ses sentiments, percevoir les sentiments ou les émotions d'autrui, parler ou écrire avec passion, convaincre par la sincérité ou la compassion

Grâce = se faire remarquer par sa beauté, son élégance ou sa distinction, se tirer d'une situation embarrassante avec naturel, susciter l'intérêt du sexe opposé

On lance alors deux dés (2d6). Si le résultat est inférieur ou égal à la qualité testée, l'héroïne passe l'épreuve avec succès. Si le résultat dépasse sa qualité, en revanche, elle subit un échec.

Dans ce cas, les conséquences de cet échec dépendent des enjeux de la situation, tels qu'ils ont été définis par le narrateur.



Echecs et Vicissitudes

Concrètement, un échec peut être anecdotique, douloureux, embarrassant ou véritablement humiliant. Dans ces trois derniers cas, un échec peut également être « extrême » et entraîner de plus lourdes conséquences.

Un **échec anecdotique** n'entraîne pas de conséquence particulière en termes de jeu.

Un **échec douloureux** peut entraîner une profonde blessure d'orgueil chez l'héroïne qui l'a subi.

Après un tel échec, une héroïne doit toujours mettre son Ame à l'épreuve : si ce test est lui aussi manqué, elle perdra un nombre de points de Force de Caractère égal au résultat d'un dé.

Si l'échec est **extrêmement douloureux**, l'héroïne perdra de toute façon un dé de Force de Caractère... et 2 dés si elle manque son épreuve d'Ame.

Un **échec embarrassant** peut avoir des conséquences sur la réputation et la vie sociale de l'héroïne. Après un tel échec, une héroïne doit toujours mettre sa Grâce à l'épreuve : si ce test est lui aussi manqué, elle perdra 1 point de Réputation.

Un échec **extrêmement embarrassant** causera obligatoirement la perte d'un point de Réputation ou de 2 points si la Grâce de l'héroïne lui fait défaut...

Un **échec humiliant** est à la fois douloureux et embarrassant : après un tel échec, une héroïne devra donc mettre son Ame à l'épreuve pour éviter de perdre des points de Force de Caractère, et sa Grâce pour éviter de perdre 1 point de Réputation. Il existe également des échecs **extrêmement humiliants**, combinant les conséquences décrites ci-dessus...



Le Malheur

Si d'aventure la Force de Caractère d'une héroïne se trouve réduite à zéro, celle-ci sombre dans une sombre et profonde mélancolie qui l'empêche totalement de faire appel à son Esprit, à son Ame, à son Cœur ou à sa Grâce.

Sans doute mourra-t-elle de langueur au bout de quelque temps, à moins qu'elle ne passe le reste d'une longue existence dans la solitude et l'amertume, murée dans sa douleur et indifférente au monde.

Si jamais la Réputation d'une héroïne tombe à zéro, elle est à jamais déshonorée et doit se retirer du monde pour finir tristement sa vie à l'abri des regards réprobateurs et des murmures moqueurs ou scandalisés... Il lui sera à jamais impossible de réparaître en société - dans le comté de Weatherley comme ailleurs.

Dans un cas comme dans l'autre, l'héroïne sombre dans le Malheur, ce qui marque la fin de son existence en tant que personnage de jeu de rôle.

Victoires et Succès

Mais une héroïne peut également connaître des succès.

Lorsqu'une héroïne parvient à ses fins, à l'issue d'un Chapitre, le narrateur devra déterminer si elle a remporté une victoire anecdotique, sociale, personnelle ou totale.

Une **victoire anecdotique** n'entraîne pas de conséquences particulières en termes de jeu.

Une **victoire personnelle** permet à une héroïne de regagner un nombre de points de Force de Caractère égal (au maximum) au résultat d'un dé.

La Force de Caractère d'une héroïne pourra ainsi fluctuer au gré de ses succès ou de ses échecs, sans toutefois jamais dépasser le maximum initial fixé à la création du personnage.

Une **victoire sociale** se traduit par le gain d'un point de Réputation.

Une **victoire totale** est à la fois sociale et personnelle, et permet donc à une héroïne d'augmenter sa Force de Caractère et d'améliorer sa Réputation.

Lorsqu'un succès est particulièrement magistral ou important, la victoire se transforme en **triomphe** : dans ce cas, les points gagnés par l'héroïne sont doublés (soit 2d6 points de Force de Caractère pour un triomphe personnel et 2 points de Réputation pour un triomphe social).

En pratique, le gain de points de Force de Caractère et de Réputation constitue la principale forme d'expérience et de progression tangible pour une héroïne de Weatherley. Mais la grande affaire d'une héroïne, la Quête autour de laquelle s'articule toute sa destinée, reste la recherche et la conquête du Grand Amour.

La Quête de l'Amour Vrai

Le but ultime de toute héroïne de Weatherley est la découverte du Grand Amour. Pour conquérir cet état de félicité suprême, une héroïne va devoir affronter bien des obstacles et réussir à gagner l'Amour de l'élue de son cœur.

A partir du moment où une héroïne a jeté son dévolu sur un soupirant potentiel, elle va devoir engager avec lui une relation qui, en pratique, pourra se composer de quatre grandes étapes. Chacune de ces étapes est liée à une des quatre qualités personnelles de l'héroïne et présente des enjeux

personnes de plus en plus importants. Lorsqu'une étape est franchie avec succès, l'héroïne pourra aborder l'étape suivante ; en cas d'échec, en revanche, la relation n'ira pas plus loin et l'héroïne subira les conséquences de sa déconvenue amoureuse.

Les règles détaillées ci-dessous n'abordent évidemment que l'aspect technique de la chose ; il va de soi que ces règles ne se suffisent pas à elles-mêmes et n'ont de sens que dans un contexte de narration et d'interprétation - bref, de jeu de rôle.

Elles fournissent un canevas, à partir duquel le narrateur pourra élaborer toutes sortes d'intrigues, de péripéties et de rebondissements...

Étape n°1 : Attirer l'Attention

La première étape consiste à attirer l'attention de l'élue. Pour cela, l'héroïne devra réussir une épreuve de Grâce dans un contexte approprié (bal, réception etc).

Si l'épreuve est réussie, l'héroïne parvient à attirer sur elle l'attention de la personne souhaitée et pourra passer à l'étape suivante.

Un échec, en revanche, signifie que l'individu reste tout à fait indifférent au charme de l'héroïne - ce qui, en termes de jeu, constitue un échec embarrassant : l'héroïne devra réussir un second test de Grâce ou perdre 1 point de Réputation.

A ce stade des choses, un échec n'empêchera pas l'héroïne de tenter une nouvelle fois sa chance auprès du même personnage - ce qui ne sera possible que si une nouvelle situation propice se présente.

Dans ce cas, la procédure utilisée sera la même mais un nouvel échec sera alors humiliant (au lieu d'être simplement embarrassant).



Réussir à attirer l'attention de l'élue, en revanche, constitue une véritable victoire personnelle et permet de passer à la deuxième étape...

Etape n°2 : Lier Connaissance

La deuxième étape consiste à faire plus ample connaissance avec la personne souhaitée, généralement par le biais de conversations plus ou moins formelles où l'héroïne pourra tenter de mettre son Esprit en valeur en réussissant une épreuve.

Si tel est le cas, elle pourra alors passer à l'étape suivante ; en outre, son succès sera pour elle une véritable victoire personnelle. A ce stade des choses, tout échec sera considéré comme douloureux.

Ceci suppose que l'héroïne a choisi de mener ces conversations dans une relative intimité (sans toutefois, cela va de soi, enfreindre les règles de la bienséance) ; elle peut au contraire choisir de les mener en public, c'est-à-dire sous les regards d'une partie de la bonne société locale.

Dans ce cas, sa victoire ne sera pas seulement personnelle mais deviendra totale ; un échec, en revanche, ne sera pas seulement douloureux mais véritablement humiliant. Choisir cette tactique constitue donc une façon de faire « monter les enchères », avec tous les risques qu'une telle attitude implique.

A ce stade des choses, un échec pourra donner lieu à une seconde tentative, mais celle-ci devra impérativement prendre place dans un cadre privé si l'échec a eu lieu dans un cadre public et vice versa. Comme pour la première étape, un second échec sera rédhibitoire.

Etape n°3 : Dévoiler ses Sentiments

La troisième étape consiste pour l'héroïne à laisser paraître ses sentiments, c'est-à-dire, en termes de jeu, à mettre son Cœur à l'épreuve devant l'objet de son affection.

Contrairement à l'étape précédente, cette étape cruciale ne peut avoir lieu que dans un contexte intime – mais là encore, sans déroger aux règles de la bienséance.

En cas de réussite, l'héroïne recevra les bénéfices d'un triomphe personnel et pourra passer à la dernière étape...

Un échec, en revanche, sera extrêmement douloureux et mettra également un terme à la relation : à partir du moment où la relation est entrée sur le territoire du Cœur, l'échec ne laisse guère de seconde chance...

Etape n°4 : Ouvrir son Ame

La dernière étape nécessite que l'héroïne ouvre et dévoile son Ame à celui qu'elle a choisi. Si l'épreuve d'Ame est réussie, l'individu s'avère être ce Grand Amour tant désiré : l'héroïne a enfin atteint son but et peut envisager de vivre heureuse pour le restant de ses jours...

Un échec, en revanche, sera considéré comme extrêmement douloureux et laissera en outre une blessure irrémédiable dans l'Ame et le Cœur d'une héroïne.

En termes de jeu, celle-ci perdra définitivement 1 point dans une de ces qualités (si l'échec a été surmonté) ou dans les deux à la fois (si l'héroïne a réussi à affronter son douloureux échec en réussissant un test d'Ame).

Sagesse et Patience

En Amour, il convient de ne pas brûler les étapes. En termes de jeu, ceci se traduit par une règle fort simple : une héroïne ne pourra normalement franchir qu'une seule de ces quatre étapes au cours d'un même Chapitre.

Si elle souhaite néanmoins « brûler les étapes », elle pourra tenter d'aborder deux étapes successives au cours du même Chapitre... mais dans ce cas, l'épreuve permettant de réussir la seconde étape subira une pénalité de -2.

Il en va de même lorsqu'une héroïne retente sa chance après avoir essuyé un échec au cours du même Chapitre - et ce même si elle jette son dévolu sur une autre personne que celle qui l'a ignorée.

Vertu, Frivolité et Conventions

Ce système part évidemment du principe que l'héroïne recherche le Grand Amour mais rien n'empêche de les utiliser pour refléter une forme plus superficielle ou conventionnelle de séduction.

Dans ce cas, l'héroïne n'aura besoin que de franchir la première étape (pour une relation frivole ou superficielle) - ou les deux premières si son but est simplement de « se trouver un époux », sans que les sentiments interviennent.



III : Notes pour le Narrateur

Dans *Weatherley*, le Narrateur assure toutes les tâches traditionnellement dévolues au meneur de jeu : c'est à lui que reviennent le privilège et la responsabilité de planter le décor, de construire les intrigues qui marqueront la vie de l'héroïne et d'interpréter les différents personnages que celle-ci sera amenée à rencontrer au cours de la chronique... autant de tâches bien connues, sur lesquelles nous ne reviendrons pas ici, afin de centrer notre exposé sur les particularités et les éléments spécifiques propres à *Weatherley*.

Dans de nombreux jeux de rôle, le meneur de jeu qui se prépare à débiter une nouvelle campagne fait en sorte que les profils des personnages créés par ses joueurs cadrent avec l'intrigue et le contexte de cette campagne.

Cette logique s'inverse totalement dans un jeu comme *Weatherley*, où l'héroïne solitaire doit constituer le point de départ du travail du Narrateur. Celui-ci devra donc attendre que l'héroïne ait été créée pour commencer à élaborer l'intrigue de sa chronique : il pourra ainsi faire en sorte que cette intrigue soit taillée sur mesure pour le personnage et incorpore des éléments déterminés durant la création de l'héroïne - comme par exemple tout ce qui peut toucher à son origine sociale, sa famille etc.

Ainsi, une chronique de *Weatherley* ne sera pas une suite d'aventures pour protagonistes interchangeables, mais bien un long récit romanesque entièrement centré sur son héroïne, dans la grande tradition d'auteurs comme Jane Austen ou les Sœurs Brontë.

Dans *Weatherley*, l'héroïne ne se contente pas d'intervenir dans le cours des événements : elle est elle-même le principal sujet du jeu - une dimension que cherchent à refléter les règles présentées dans le chapitre précédent et que le Narrateur ne devra jamais perdre de vue.

L'analogie avec le roman s'applique également au découpage de la chronique. Suivant la fréquence de jeu, celle-ci pourra être composée de nombreux *chapitres*, représentant chacun une courte séance de jeu de 2 ou 3 heures, ou de *parties* moins nombreuses mais plus longues. Les chroniques les plus ambitieuses peuvent également être découpées en différentes *époques* séparées par plusieurs années, voire prendre la forme d'un véritable *cycle* pouvant s'étaler sur toute une vie ou même mettre en scène deux ou trois générations d'héroïnes issues de la même famille.

Pour finir, attardons-nous quelques instants sur ce comté de *Weatherley*, qui donne son nom au jeu. Vous ne trouverez pas ici de longues descriptions ou de renseignements précis sur cette région imaginaire d'Angleterre - une région dont chaque Narrateur devra créer sa propre version... Tout au plus pouvons nous révéler ici que ce comté un peu isolé se situe quelque part dans le sud de l'Angleterre, sans doute pas très loin du Somerset et qu'il a pour ville principale la tranquille petite cité de Covington, située à quelque distance du Manoir de Greyholm, l'ancestrale demeure des Comtes de *Weatherley*. Pour arriver jusque là-bas, il vous suffit de suivre la route de votre imagination... Bon voyage !