

L'Oeuvre au Rouge

Ce jeu propose de jouer des érudits (astrologues, alchimistes ou autres mages mais aussi artistes, officiers, nobles, marchands, etc. connaissant bien les arcanes secrètes du monde) dans l'Europe de la Renaissance. Sous le contrôle des astres et de leurs humeurs ils essaieront d'atteindre la Connaissance et la Quintessence dans une Europe livrée aux guerres de religions et aux appétits des princes.

Il permet des parties de quelques heures durant lesquelles une poignée de joueurs prendront la parole à tour de rôle, décrivant les actions de leur personnage dans une courte scène jusqu'au triomphe de la Science ou de l'Obscurité.

[Introduction](#)

[Création des personnages](#)

[Lieu de jeu](#)

[Types de personnages](#)

[Choix des caractères des humeurs](#)

[Choix des aspects](#)

[Cartes de Tarot](#)

[Scènes](#)

[Cosmos et zodiaque](#)

[Manque d'inspiration ?](#)

[Résolution d'action](#)

[Encaisser les dégâts d'une attaque](#)

[Gain de cartes de tarot](#)

[Règles du Narrateur](#)

[Fin de la partie](#)

[Correspondances](#)

Introduction

C'est un jeu qui a contrario de beaucoup appréhende le temps sur la distance. Une aventure ne dure pas quelques jours mais quelques mois, voire des années le temps que les cieux soient propices à l'action. Ceci dit attendre est risqué : pendant ce temps les ennemis continuent à agir et c'est prendre le risque d'être sur la défensive. Cela permet de parcourir quelques années de luttres avec leurs hauts et leurs bas en quelques heures de jeu.

De plus les personnages ne sont pas tant caractérisés par leurs compétences et équipement propres que par leurs liens avec les autres personnages, joueurs ou pas. Le personnage, au centre d'un système de liens humains et de correspondances universelles (magiques dirait-on maintenant) doit faire coïncider tout cela pour arriver à ses fins.

Enfin les personnages joueurs agissent rarement de concert, ce sont des gens indépendants qui cachent une partie de leurs activités à leurs contemporains. Peut-être même ne se rencontreront-ils jamais mais n'auront que des échanges épistolaires, ou des correspondances par des amis communs.

Ils pratiquent en sus des arts vulgaires différentes sciences comme l'alchimie, l'astrologie, la numérologie, la théurgie, etc. Toutes se basent sur les règles de sympathie :

le semblable appelle le semblable

Une figurine de cire peut être utilisée pour cibler la personne qu'elle représente.
Une constellation a un impact sur les personnes nées durant son zodiaque. Une signature peut représenter la personne l'ayant écrite.

le contact spirituel survit à l'éloignement physique

Des cheveux ou du sang d'une personne peuvent permettre de lui lancer un sort, de l'influencer. Une mère qui retrouve son enfant le reconnaît immédiatement.
L'amoureux sent que sa belle est en danger.

Les sources d'inspirations principales sont [L'Oeuvre au Noir, de Marguerite Yourcenar](#) et [La Licorne, de Gabella et Jean](#).

Pour préparer une partie, il faut :

- un tarot de Marseille
- imprimer au moins [une table de correspondances](#) (avant-dernière page)
- imprimer une feuille de personnage par joueur (dernière page)

Note technique :

Le système de base est celui de [FATE Core](#), adapté au thème (ésotérique) et plus dangereux pour les PJ (moins pulp qu'un SotC). Il utilise les cartes d'un tarot de Marseille pour figurer les FATE Points. Il l'utilise aussi pour remplacer les dés. Les questions et remarques sont les bienvenues sur [mon blog](#) et [le forum du potajoux](#).

Création des personnages

Lieu de jeu

Pour raconter une bonne histoire il faut d'abord la situer. C'est ici contexte vague, brossé à grands traits, donnant les informations de base pour que chaque joueur puisse y créer son personnage. Il est quelque part en Europe durant la Renaissance. Le lieu peut être une ville, un pays, voire un palais ou une maison en fonction de l'aventure choisie.

Il doit parler à l'ensemble du groupe car chaque joueur devra y apporter sa touche durant la partie. Il doit donner des enjeux de base pour la partie. Il n'est pas question de suivre l'histoire à la lettre donc une date n'est pas utile, plutôt une période ou un évènement.

En voici quelques exemples :

- “Venise, cité de marchands et d'alchimistes entre la France, le Pape et les Turcs”
- “La cour de France, pendant les guerres de Religion, avant la Saint Barthélemy”
- “La cité impériale de Nuremberg, loin du Pape et de Dieu mais trop près de l'Empereur”

Types de personnages

Ce jeu propose de jouer des érudits (astrologues, alchimistes ou autres mages mais aussi artistes, officiers, nobles, marchands, etc.) connaissant bien les arcanes secrètes du monde. Il s'agit d'une petite minorité intellectuelle, éduquée et curieuse, dans une Europe (et un Nouveau-Monde) par ailleurs livrée aux guerres de religions et de dynasties. Les procès en sorcellerie ne sont pas rares dans les campagnes, l'Inquisition rôde en Espagne et en Italie, les princes allemands et français se déchirent pour contrôler le trône et le goupillon.

Chaque érudit utilise une feuille de personnage.

Un joueur doit être choisi pour être le Narrateur. Ce rôle un peu particulier consiste à incarner non pas un personnage défini mais l'univers, le contexte de jeu, les puissances temporelles et spirituelles proches, etc. C'est l'opposition, l'adversité, l'Obscurité qui se dresse face aux érudits. C'est également l'arbitre principal des règles pendant le tour des autres joueurs. C'est le rôle demandant le plus d'imagination, et probablement la meilleure connaissance du contexte de jeu.

Il n'a pas de feuille de personnage normale, il a juste besoin de papier libre pour noter les aspects qu'il acquerra durant la partie.

Choix des caractères des humeurs

Le Narrateur n'a pas de caractères mais un score de 5 de base pour toute action.

Les différentes humeurs d'un érudit sont :

- Sang (Air, printemps, force, courage, jovialité)

- Bile (Feu, été, colère, ambition, commandement)
- Atrabile (Terre, automne, sérieux, tristesse, connaissance)
- Lymphé (Eau, hiver, patience, soin, aide)

Pour créer son personnage érudit le joueur sélectionne (entoure ceux-ci ou barre les autres) un certain nombre de caractères de chaque humeur :

- 3 caractères dans une des humeurs
- 2 caractères dans une des autres humeurs
- 1 caractère dans une des autres humeurs
- 0 caractère dans la dernière humeur, qui est rayée de la feuille de personnage

Choix des aspects

Les aspects caractérisent le personnage et le lient à d'autres personnages et à l'univers, ils sont connus de tous les joueurs :

- "Je veux venger mon père"
- "Ma ville est ma raison d'être"
- "Jérôme m'a donné sa lance sur son lit de mort"
- "J'aime Béatrice au-delà de toute raison"
- "J'ai juré fidélité aux Mangeurs des Morts"

Le Narrateur n'a pas d'aspect initial, ce qui suit concerne uniquement les érudits.

Chaque joueur choisit un aspect définissant son érudit.

Chaque joueur choisit ensuite un aspect lié à un personnage non joueur ou un groupe de personnages qu'il crée et présente au groupe. Enfin chaque joueur choisit un aspect lié au personnage non joueur ou groupe qui vient d'être créé par un autre joueur.

Le Narrateur valide les aspects, même ceux cachés des autres joueurs. Il doit s'assurer qu'il n'y a pas de "couple" entre les PJ, les deux se liant l'un à l'autre par plus de 2 aspects. Il ne doit pas non plus y avoir de "fracture" dans le groupe, 2 érudits n'étant pas du tout reliés même par l'intermédiaire d'un 3e érudit.

Cartes de Tarot

Ces cartes représentent la Providence ou le Destin attaché à son personnage. Les joueurs recevront des cartes sur des réussite d'action (forçant sa chance) ou au contraire quand le sort leur est défavorable (la roue va tourner) et en dépenseront pour réussir des actions contre toute attente

Chaque érudit pioche 3 cartes.

Le Narrateur pioche autant de cartes que de joueurs (lui compris) autour de la table. Il choisit aussi le signe zodiacal, la planète et la phase de la Lune courante.

Scènes

Le jeu se déroule par tours de jeu et scènes. Chaque joueur (y compris le Narrateur) va à son tour décrire une scène, racontant les aventures de son personnage, plantant un décor et terminant par une résolution d'action. Le Narrateur fait de même mais n'a pas forcément de personnage identifié, il peut se contenter de décrire une ambiance. Une scène ne doit pas prendre plus d'une poignée de minutes aux joueurs, résolution comprise.

Le Narrateur commence la toute première scène, on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la [fin de la partie](#).

Les autres joueurs peuvent intervenir dans une scène, soit avec leur personnage, soit juste en ajoutant des détails pour participer à l'ambiance de la scène. Ils peuvent aussi intervenir dans la résolution d'action finale. Il leur suffit de s'être impliqués lors de la description de la scène.

Cosmos et zodiaque

Une scène est aussi caractérisée par [une planète au zénith, un signe zodiacal dominant et une phase de la Lune](#). Ces différents phénomènes astraux influencent tous l'action qui aura lieu durant la scène. Quand on change de scène on avance d'une semaine, et donc d'une planète et d'une phase lunaire. Après 4 semaines on avance au mois suivant et donc passe au signe zodiacal suivant.

Si le nombre de joueurs est pair, il faut rayer la phase "lune décroissante" qui n'aura pas lieu.

Manque d'inspiration ?

Un érudit peut décider d'attendre son heure. Le joueur décrit sommairement ce qui l'occupe, dit combien de semaines ou de mois passent, prend deux cartes, et le Narrateur joue son tour à sa place. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre avec le joueur à gauche de celui ayant passé

Si un joueur met trop longtemps à lancer sa scène le Narrateur peut lancer un compte à rebours. Si le décompte arrive à terme le joueur passe automatiquement son tour.

Résolution d'action

A la fin d'une scène (et donc du tour d'un joueur) on la résout et le Narrateur en décrit les conséquences immédiates. Pour ce faire le joueur (avec l'accord de la table) décide du type d'action entrepris et on compare son score (caractères + cartes + traits) à la difficulté (5 ou opposition d'un autre joueur). Après la résolution de l'action le joueur courant prend une des cartes tirées à cette occasion.

Les actions reconnues par le jeu sont

- **prendre un avantage** Cette action permet d'obtenir des forces pour affronter les difficultés à venir. C'est l'action à utiliser quand l'opposition des autres joueurs (Narrateur y compris) semble trop forte. Cela se traduit par un nouvel aspect sur n'importe quel personnage ou élément de l'univers.
 - **échec** (score < 5) : un aspect lié est créé pour l'opposition si cohérent avec la scène
 - **égalité** (score = 5) : l'aspect n'est pas créé mais le joueur reçoit un bonus temporaire sous la forme d'une carte 1 à 10 (ni une figure ni un atout) de la défausse.
 - **réussite** (score > 5) : l'aspect est créé et le joueur pioche une carte.
- **attaquer** Quand un joueur veut faire prendre des dégâts à son opposition il utilise cette action. Cela a pour but ultime de mettre hors-jeu l'adversaire. La cible de l'attaque résout forcément une action **défendre** correspondant à l'attaque.
 - **échec** (score < défense) : vous ne faites pas de mal à la cible.
 - **égalité** (score = défense) : vous ne faites pas de mal à la cible mais vous êtes en bonne position et piochez une carte
 - **réussite** (score > défense) : la cible reçoit "score - défense" dégâts qu'elle doit répartir entre stress et conséquences
- **défendre**, le pendant de l'action **attaquer**, résolue en opposition à l'action d'attaque. Elle peut aussi être demandée pour empêcher une action **prendre un avantage**.
 - **échec** (score < attaque) : vous êtes touché et devez encaisser "attaque - score" points de dégâts
 - **égalité** (score = attaque) : vous n'êtes pas touché mais votre opposant prend l'ascendant et pioche une carte
 - **réussite** (score > attaque) : vous évitez l'attaque ou gardez l'avantage

Le score du joueur est calculé comme suit :

- nombre de **caractères** de l'érudit s'appliquant à l'action (ou 5 pour le Narrateur, souvent un succès automatique)
- la constellation au **zodiaque** (+1 si correspond au thème de l'action)
- la **planète** influente (+1 si correspond à l'action)
- la phase de la **lune** (+1 si correspond à l'orientation morale de l'action)
- **deux cartes** de la pioche (0 si figure/atout, -1 si bâton/épée, +1 si denier/coupe) donnant un nombre aléatoire entre -2 et +2

Si des joueurs souhaitent rendre l'action plus difficile il peuvent dépenser des cartes de leurs mains de la même manière, mais avant le joueur courant.

Le joueur courant peut ensuite choisir de dépenser des cartes de sa main pour atteindre la difficulté :

- face visible si la face est en rapport direct ou symbolique avec l'action (+1)
- face cachée si il utilise un aspect correspondant, sur son personnage, dans le décor ou chez un adversaire (+1)

Un aspect ou un symbolisme donné ne peut être utilisé qu'une seule fois sur une même action. Il doit être intégré dans la description de l'action.

Cela peut ne pas être suffisant. Le joueur peut alors sacrifier des aspects pour avoir +1 par aspect sacrifié. Ce sacrifice est accompagné d'une description correspondant à la scène. Si la description n'est pas possible le sacrifice n'est pas possible.

Si des joueurs souhaitent rendre l'action plus facile ils peuvent dépenser des cartes de leur main de la même manière, après le joueur courant.

Quand un joueur a posé ses cartes ou dit qu'il n'agissait pas sur une action, il ne peut pas revenir sur cela pour cette action.

En cas d'opposition entre joueurs, chacun peut poser des cartes tour à tour, enrichissant en même temps sa description de scène.

Un aspect ou un caractère dont le lien avec l'action ne semble pas évident pour les autres joueurs n'est pas accepté. Il n'est pas autorisé d'expliquer et de justifier ce lien.

Encaisser les dégâts d'une attaque

Quand un personnage échoue à se défendre contre une attaque il doit en encaisser les dégâts en prenant une ou des conséquences. Les conséquences sont dans les tours suivants traitées comme des aspects négatifs du personnage. Chaque personnage peut pendant la partie prendre plusieurs conséquences :

- pour un personnage érudit une légère, une moyenne et une grave,
- le Narrateur peut prendre en plus une conséquence catastrophique.

Le nombre de dégâts à encaisser est la différence entre le score sur l'action **attaquer** et le score sur l'action **défendre**. Les dégâts peuvent être physique, moraux, sociaux, etc.

Les conséquences, qui sont ensuite traitées comme des aspects du personnage :

- une conséquence légère encaisse 1 point de dégâts
 - elle est gênante pour certaines actions
 - embarrassé en public, peur du noir, fatigué, mauvais pressentiment
- une conséquence modérée encaisse 2 points de dégâts
 - elle est gênante pour la plupart des actions
 - épuisé, soûl, entorse à la main, sévèrement amoché
- une conséquence grave encaisse 4 points de dégâts
 - elle empêche de nombreuses actions
 - hystérique, colonne brisée, défiguré
- une conséquence grave encaisse 8 points de dégâts
 - Le Roy est Mort !
 - La Peste Noire ravage la ville !

Quand un érudit ou le Narrateur ne peut pas encaisser tous les dégâts en prenant des conséquences et il est éliminé et la partie se termine.

Gain de cartes de tarot

Plusieurs façons de gagner des cartes en main (et donc d'avoir des facilités aux prochaines actions) ont déjà été évoquées :

- faire une action permet de prendre une des deux cartes tirées au hasard
- certaines réussites d'actions (notamment **prendre un avantage**) permettent de piocher une carte
- attendre son heure (et donc passer son tour) permet de piocher une carte

Une dernière façon est tout autant importante : **un joueur gagne une carte quand un aspect est utilisé dans un sens qui est défavorable à son personnage.**

Cela peut arriver de deux manières

- quand le Narrateur (ou un autre joueur) implique le personnage dans une scène du fait de cet aspect il pioche une carte
- quand dans une résolution d'action un autre joueur invoque l'aspect de manière défavorable il reçoit la carte dépensée par l'autre joueur

Un joueur peut toujours refuser qu'un de ses aspects soit invoqué de manière défavorable, mais il doit alors défausser une carte de sa main.

Règles du Narrateur

Le Narrateur suit les mêmes règles que les érudits à quelques détails près.

Quand il prend un avantage il réussit automatiquement si aucun érudit ne demande une action défense. Il pioche juste deux cartes et note l'aspect qu'il souhaite.

Il ne peut faire une nouvelle action "attaquer" sur l'érudit ciblé la dernière fois qu'il a fait une action "attaquer". C'est à dire qu'il ne peut pas s'acharner sur un érudit, il doit changer de cible, mais il est libre de l'ordre et du rythme.

Fin de la partie

La partie se termine quand une des conditions suivantes est remplie :

- *un érudit est éliminé* : les érudits sont chassés, la situation dégénère dans le chaos et l'Obscurité. Le Narrateur gagne.
- *le Narrateur est éliminé* par une attaque d'un érudit : les érudits réussissent à stabiliser la situation et gagnent la partie.
- *un érudit a pris un aspect sur chaque autre joueur* : il gagne la partie en obtenant le pouvoir suprême sur le lieu ou en découvrant la Quintessence et la Pierre Philosophale.

Pour qu'un érudit prenne un aspect sur chaque autre joueur il doit

- collecter un aspect venant de chaque autre érudit (par une action "prendre un avantage")
- ne pas sacrifier ces aspects, ou en reprendre un nouveau sur le même érudit que celui de l'aspect sacrifié
- utiliser ces aspects dans une action "prendre un avantage" contre le Narrateur lui donnant enfin le Pouvoir et le Savoir qu'il recherchait

Correspondances

La science de l'époque fonctionne par correspondances symboliques. Les astres influencent les choses ici-bas et cette influence peut se retrouver d'autant plus forte qu'on s'entoure de leurs symboles. Ces tables peuvent être parcourues d'une semaine ou d'un mois à l'autre, marquant ainsi le temps pour les joueurs et leurs personnages.

Les planètes sont associées à des métaux et à des pierres précieuses. Elles symbolisent des actions et changent toutes les semaines.

Planètes	Symbolisme
☉ Soleil	Protéger
☾ Lune	Détruire
♀ Vénus	Aimer
♂ Mars	Attaquer
♃ Jupiter	Commander
☿ Mercure	Savoir
♄ Saturne	Craindre

Les phases de la lune changent d'une semaine à l'autre. Elles favorisent les actions honnêtes ou malhonnêtes.

Phase de la Lune	Évènements propices
☐ Nouvelle	actions mauvaises +1
☾ Croissante	0
☐ Pleine	actions bonnes +1
☾ Décroissante	0 (sauter cette phase si 4 joueurs)

Les signes zodiacaux symbolisent des domaines de l'existence. Il y en a un principal par mois.

Signe	Mois	Symbolisme
♈ Bélier	Mars	État
♉ Taureau	Avril	Richesses
♊ Gémeaux	Mai	Voyages
♋ Cancer	Juin	Mort
♌ Lion	Juillet	Gloire
♍ Vierge	Août	Santé
♎ Balance	Septembre	Guerres et Paix
♏ Scorpion	Octobre	Malchance
♐ Sagittaire	Novembre	Chasse
♑ Capricorne	Décembre	Honneur
♒ Verseau	Janvier	Religion
♓ Poissons	Février	Secrets

Nom :

Lymphe

- Eau
- hiver
- patience
- soin
- aide

Atrabile

- Terre
- automne
- sérieux
- tristesse
- connaissance



Sang

- Air
- printemps
- force
- courage
- jovialité

Bile

- Feu
- été
- colère
- ambition
- commandement

Aspects :