

jeux de rôle

AQUELARRE

V.O.

L'Espagne contre-attaque

Abas l'impérialisme anglo-saxon sur les jeux de rôle ! Nous autres en France, nous efforçons depuis déjà quelques années de promouvoir des jeux originaux, et il est doux de voir d'autres peuples latins nous aider dans cette juste lutte. Aquelarre, jeu de rôle « médiéval-démoniaque », est un allié de taille.

Passons rapidement sur la technique : les règles sont inspirées pour une grande part de l'Appel de Cthulhu ou de Maléfices, avec quelques traces de Donjons... Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple – mais efficace ! Le jeu – qui se présente sous la forme d'un volume d'une centaine de pages plutôt agréablement illustré – peut très bien être pratiqué par des débutants.

L'originalité de Aquelarre⁽¹⁾ est son cadre historico-légitime. L'Espagne des XIV et XVe siècles, vous connaissez ? Elle était à l'époque divisée en quatre royaumes : Aragon, Castille, Navarre et Grenade (musulman), sans compter le Portugal. Tous ces braves gens se complaisaient dans d'interminables parties de Diplomacy, avec renversements d'alliances et tout. Ajoutez à cela l'irruption éventuelle dans la politique ibérique des disputes de deux puissants voisins : les Anglais et nous – c'est la guerre de Cent Ans. Ajoutez encore les interactions entre trois religions (chrétienne, musulmane et juive) présentes sur le terrain. Et épicez généreusement : toutes les légendes et croyances de ces temps troublés sont prises ici pour argent comptant, ce qui nous donne un bestiaire tout à fait charmant, allant des loups-garous et des Saintes Compagnies (des âmes perdues cherchant un vivant pour les guider) aux démons de tout poil (dont la liste devrait passionner Croc).

L'ensemble forme un tableau fascinant, car l'auteur, un nommé Ricard Ibàñez que j'aimerais bien rencontrer, nous offre en quelques pages une documentation succincte mais complète sur les us et coutumes du temps, par exemple un chapitre sur le rôle de la femme, des listes de noms correspon-

dant aux différentes origines géographiques et religieuses, etc. Rien ne manque, pas même des personnages prêtirés et quatre scénarios dont un solo. En somme, si vous lisez convenablement l'espagnol, Aquelarre est un excellent investissement, même si l'on doit y ajouter un bon dictionnaire, car certains termes ne font plus partie du langage moderne courant ! Je n'ai rien contre les légendes celto-nordiques, mais ça fait du bien d'en sortir un peu, histoire de se déroutiller l'imagination.

Je dirai même plus : si j'étais éditeur français de JdR, je me dépêcherais de contacter l'ami Ibàñez et de concocter avec lui une traduction de son jeu, assortie tout de même d'une extension concernant la France du temps : Philippe le Bel, les templiers, Crécy et Poitiers, Du Guesclin, le Prince Noir, Azincourt, Jeanne d'Arc, Louis XI... et les Puissances des Ténèbres ! Quel cocktail alléchant, non ?

Frank Stora

1) Aquelarre veut dire sabbat, au sens de sabbat de sorcières ; la meilleure traduction du titre serait sans doute Messe noire.

Jeu de rôle en espagnol édité par JOC International, Sant Hipolit 20, 08030 Barcelona.