

LE CONSEIL DE PIERRE

de Lorenzo Trenti

Un jeu de comité paléolithique pour 6 joueurs
Librement inspiré du jeu de rôles d'Aldo Ghiozzi

Introduction

Le Conseil de pierre est un jeu de comité ultra-rapide (d'une demi-heure à une heure) pour 6 joueurs. Il s'inspire de Og, un jeu de rôle d'Aldo Ghiozzi, publié en Italie par Obéron Games. Le jeu simule un conseil de pierre, c'est à dire une réunion autour d'un feu, d'un hypothétique village paléolithique, où vont se retrouver et discuter le Chef de Tribu, le Fils du Chef de Tribu, le Sorcier, la Blonde, le Guerrier et le Messenger Véloce. La tribu d'à côté devient de plus en plus hostile et il devient nécessaire de décider rapidement quoi faire à son sujet. Il s'y prendra aussi d'autres décisions en commun, comme il est d'usage dans la tribu, notamment d'éventuels mariages entre les personnages.

Donnez à chaque joueur sa fiche de personnage, qui contient ses objectifs secrets, et peut-être aussi une aide de jeu qui rappelle les rares mots qu'il peut utiliser (à l'âge de pierre, la communication était très ardue !) Ceci fait, laissez le champ libre à la discussion : le Chef de tribu fait aussi fonction de modérateur et le maître de jeu (s'il y en a un) corrige éventuellement les erreurs de langage. Outre les 17 mots canoniques du jeu Og, l'on trouvera aussi ici le mot "Tanga", qui – comme vous le verrez et comme les joueurs devraient rapidement s'en apercevoir - possède plus d'une signification... Les joueurs peuvent faire usage de gestes, jouer avec les tons de voix et produire des bruits mais ne peuvent sinon utiliser aucun autre mode de communication (écriture, dessin, etc.) sauf quand il s'agit d'une capacité spéciale. Si le maître de jeu est aussi joueur, il distribue les rôles sans les regarder et se réserve celui de Chef de Tribu.

Le Chef de Tribu doit exposer les divers points à l'ordre du jour et organiser un vote pour chacun d'eux (précédé bien évidemment d'un débat passionné !) En cas d'égalité, le vote du Chef compte double. Certains votes sont "binaires" (aller à la guerre / ne pas aller à la guerre). D'autres sont plus complexes : qui guide l'expédition / qui porte le traité de paix / qui épouse la Blonde / qui épouse le Fils du Chef. Dans ce dernier cas, on écouterait les divers avis et on fera une série de votes successifs (un pour chaque choix possible). On pourra donner sa voix à plusieurs personnes. On tranchera finalement par un vote entre les deux qui auront obtenu le plus de voix.

Chaque personnage a aussi une capacité spéciale, qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois pendant le jeu. Vous pouvez les recopier sur un petit papier à remettre à la "victime" choisie. Le Messenger Véloce doit disposer d'une feuille de papier et de quoi dessiner.

À l'issue d'une durée fixée à l'avance (trente à soixante minutes suffiront amplement) chaque joueur révélera ses objectifs personnels et ce qu'il a compris de ce que racontaient et voulaient les autres. Il se révélera certainement des erreurs d'interprétations colossales. On lira ensuite le paragraphe de résolution des événements, à partir des décisions prises telles que les aura comprises le Chef de Tribu.

Pour un rendu encore meilleur, les joueurs peuvent revêtir des tuniques léopard et s'armer de gourdin de mousse, peut-être en les recyclant d'une fête de carnaval ou autre !

Avant de commencer le jeu proprement dit, il est conseillé de rendre public ses capacités spéciales personnelles de manière à ce que chaque joueur sache comment réagir sans le besoin d'explications ultérieures.

Traduction : Stéphane Rigoni

LE CHEF DE TRIBU

Tu es le chef sage et ancien de la tribu. Tu devras faire en sorte que les décisions prises soient les meilleures possibles. Tu espères ainsi rattraper les dernières chasses, qui ont été mauvaises, ce qui a bien endommagé ta popularité. Au cours de ce conseil de pierre tu devras résoudre les points suivants:

>> La situation toujours plus épineuse avec les Tanga, la tribu voisine: ils ont fait plusieurs incursions sur votre territoire et vous ont même piqué un Stégosaure (« Grosse Chose Bang »). Le moment est arrivé de trancher entre proposer un traité de paix ou déclencher une guerre.

>> Le mariage de ton fils: ton fils se comporte en jeune cerf libre mais toi, tu veux qu'il se marie pour pouvoir te succéder à ta mort. Tu te fiches de savoir avec qui, elles se valent toutes. Dans le cas où il y aurait d'autres mariage à régler, il faudra aussi décider d'un commun accord comment les résoudre (c'est la coutume)

>> En cas de guerre, il faut décider qui mènera les guerriers, et en cas de paix qui sera l'ambassadeur : dans les deux cas, tu veux éviter toute participation directe (tu es trop vieux et ne veux pas risquer de faire mauvaise figure une fois de plus)

Capacité spéciale

Autorité : tu es le seul qui peut décider du moment d'un vote pour les points mentionnés plus haut (même si tôt ou tard tu devras les organiser). Tu le fais en levant solennellement le bras droit. En outre, en cas d'égalité, ta voix compte double.

LE FILS DU CHEF

Tu es un jeune casse-cou amoureux de la vie. Être le fils du chef te donne plein de privilèges et tu ne veux pas que ça finisse ! Tu es amoureux de Tanga, la fille unique du chef de la tribu voisine, qui vous a fait quelques misères dernièrement. Tu veux l'épouser même si elle t'a révélé que quelqu'un d'autre parmi les tiens s'intéresserait à elle (ou du moins, c'est ce que tu as compris...). Tu ne peux pas encadrer le Guerrier et tu ne fais pas confiance au Messenger Véloce. Tu veux en outre que ton père conserve fermement sa position (sa réputation a été un peu écornée par les dernières chasses qui n'ont pas été très fructueuses).

Capacité spéciale :

Ça se sent que tu as étudié ! : Tu peux utiliser une fois dans la partie et à l'intérieur d'une même phrase un maximum de trois mots nouveaux (si tu n'utilises qu'un ou deux mots nouveaux, la capacité est quand même comptée comme utilisée complètement). L'utilisation de cette capacité s'accompagne d'un chœur de « Ooooh » de la part des autres joueurs.

LE SORCIER

Tu es le ténébreux sorcier de la tribu. Cela fait quelque temps maintenant que tu ne fais plus confiance au Chef de Tribu et tu veux qu'il soit destitué. En outre tu as noué des liens de plus en plus forts avec les Tanga, la tribu à propos de laquelle vous devez décider si vous entrerez en guerre. Ton but est que la guerre soit votée et que ce soit le Chef de Tribu qui mène l'offensive. Il est tellement vieux maintenant qu'il sera sans doute tué ou – au pire – s'en sortira piteusement et passera pour une Grosse Chose Puante et sera finalement destitué. Tu projettes également d'épouser Tanga, la fille du chef de la tribu des Tanga. Ainsi tu prendras sa succession et tu pourras même te lancer à la conquête de ta vieille tribu, privée dès lors d'un guide.

Capacité spéciale

Malédiction terrible : la victime s'endort pendant deux minutes. Elle s'écroule, ronfle bruyamment et garde les yeux fermés. Elle ne peut cependant pas rater un vote.

LA BLONDE

Tu es la blonde classique toute en courbes et sans cervelle. Malgré cela, tu as compris que si tu voulais te faire une place au soleil, tu devais te marier avec un homme de la haute : tu souhaites donc proposer que l'on te marie au Fils du Chef, qui est – en plus – super mignon. Tu souhaites aussi demander l'autorisation officielle de porter un tanga [un genre de culotte comme un string mais en plus large] parce qu'on ne te l'a pas autorisé jusqu'à présent. Pour le reste, tu préfères la paix à la guerre.

Capacité spéciale

Courbes dangereuses : tu peux contraindre un personnage à garder le regard fixé sur toi pendant quatre minutes (de manière à ce qu'il ne puisse pas voir les gestes des autres). La «victime» devra aussi tenir sa langue hors de la bouche et baver (dans les limites de la décence).

LE MESSAGER VÉLOCE

En général, tu ne parles pas: tu cours. Rester assis autour d'une table te rend particulièrement nerveux. Tu ne fais pas du tout confiance à la tribu d'à côté et tu sais que si l'on vote pour le traité de paix, ce sera à toi de le leur remettre et tu es sûr de ne jamais revenir, féroces comme ils sont ! Tu soupçonnes en plus le Sorcier d'avoir des liens pas nets avec eux. Et pour finir, tu trouves le Fils du Chef assez antipathique: le fils à papa incarné et ça aussi ça t'énerve.

Outre de militer pour la guerre, tu as aussi l'objectif d'épouser la Blonde (pas gagné : elle ne t'accorde même pas un regard).

Capacité spéciale :

Graffiti paléolithique : tu peux faire un dessin (sans écriture) une seule fois pendant la partie pour communiquer quelque chose aux autres personnages.

LE GUERRIER

Pense à tous les stéréotypes du guerrier : tu les as. Tu as l'habitude de t'exprimer à coups de gourdin et de grognements et ceux qui parlent avec DIX-HUIT MOTS et veulent te faire passer pour un parfait ignorant... ils te les brisent menu. Ton objectif est que l'on déclare la guerre aux Tanga (la tribu d'à côté) et surtout que ce soit à toi que l'on confie l'assaut (tu as envie de te mettre en avant). Tu aimerais aussi te marier (la Blonde semble un bon parti, ne serait-ce que parce que c'est le seul parmi les personnages !). La seule chose que vraiment tu ne supportes pas c'est que l'on cite ta tante (affectueusement appelée « Grosse Chose Bang » en raison de sa taille et de son rouleau à écraser le grain): aussitôt tu t'échauffes et tu piques une grosse colère.

Capacité spéciale

Coup de gourdin : la victime s'évanouit pendant deux minutes. Elle s'effondre, ferme les yeux et ronfle bruyamment. Elle ne peut cependant pas rater un vote.

Limitation spéciale : tu ne disposes que de 10 mots, que tu choisis dans la liste en début de partie. Tu comprends les autres même si tu ne sais pas les prononcer.

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

Résolution

(Attention ! Ne lire ce paragraphe qu'à la fin du jeu)

Si la tribu part sur le sentier de la guerre, la défaite sera totale à moins que l'expédition ne soit menée par le Guerrier : dans ce cas, les Tanga seront vaincus et leurs territoires conquis. Si l'assaut est conduit par le Chef de Tribu, il sera capturé après avoir piteusement trébuché sur sa propre fourrure. Personne ne paiera de rançon et le Fils du Chef lui succédera. Tout autre personnage sera capturé et emprisonné dans les mines de charbon. Les personnages restants (restés à la maison) seront assimilés par la tribu des Tanga. L'éventuel mari de la fille du chef des Tanga (qui s'appelle aussi Tanga) échappera toutefois aux mines. Le sorcier pourra devenir le successeur des Tanga dans le cas où sa tribu perde et qu'il ait réussi à épouser la fille du chef.

Si la tribu décide de nouer une alliance, cela n'aura d'effet que si c'est le Fils du Chef ou le Messenger Véloce qui épouse Tanga. Dans les autres cas, celui qui portera la proposition d'accord sera emprisonné et conduit dans les mines de charbon (même si c'est le Sorcier). Si le Chef de Tribu est capturé, le Fils du Chef lui succédera. Si l'alliance est nouée, on peut prédire des moments de paix et de grande prospérité ("Gros Miam Miam").

Celui qui épousera la Blonde vivra sereinement les 20 prochaines années, même si l'ambiance domestique ne sera pas toujours de tout repos. Des bouchons d'oreille peuvent servir.

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI