





# Sommaire

<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>1</b>
<b>PREFACE</b> .....	<b>2</b>
<b>AVANT-PROPOS</b> .....	<b>2</b>
<b>NOTE D'INTENTION</b> .....	<b>2</b>
<b>ANNO 1715 : EUROPA ARCANA</b> .....	<b>3</b>
<b>LA SCENE</b> .....	<b>4</b>
<b>EVENEMENTS MARQUANTS</b> .....	<b>4</b>
EN ANGLETERRE .....	4
EN FRANCE .....	4
EN PRUSSE .....	4
EN ESPAGNE .....	4
EN RUSSIE .....	4
<b>REVOLUTION ARCANIELLE</b> .....	<b>4</b>
<b>LES ARCAEURS</b> .....	<b>5</b>
<b>LE COMMERCE SPIRITE</b> .....	<b>6</b>
<b>LES LOGES MECANQUES</b> .....	<b>6</b>
<b>L'ART MECANIQUE</b> .....	<b>7</b>
<b>L'INDUSTRIALISME</b> .....	<b>7</b>
<b>LE GOLEM</b> .....	<b>7</b>
<b>LES ARTIFICIALIAE</b> .....	<b>8</b>
<b>LE POTIER</b> .....	<b>8</b>
<b>SYSTEME DE JEU</b> .....	<b>9</b>
<b>CREATION DU PERSONNAGE</b> .....	<b>10</b>
<b>RESOLUTION</b> .....	<b>10</b>
<b>OPPOSITION</b> .....	<b>10</b>
<b>HUMANITE</b> .....	<b>10</b>
<b>EXPERIENCE</b> .....	<b>11</b>
<b>SCENARIO</b> .....	<b>13</b>
<b>JE N'ETAIS QUE MATIERE</b> .....	<b>14</b>
LES JOURS QUI M'ETAIENT DESTINES .....	14
TES YEUX ME VOYAIENT .....	14
HOMMES DE SANG, ELOIGNEZ-VOUS DE MOI ! .....	14
AU MOINS LES TENEBRES ME COUVRIRONT .....	14
JE TE LOUE DE CE QUE JE SUIS UNE CREATURE SI MERVEILLEUSE .....	15
REGARDE SI JE SUIS SUR UNE MAUVAISE VOIE .....	15
<b>PROTAGONISTES</b> .....	<b>16</b>
SAINT-SIMON .....	16
LE CLAN COLBERT .....	16
BERNARD RENAUD D'ELIÇAGARAY .....	16
EMILIE .....	16
VAUBAN .....	16

# Préface

## AVANT-PROPOS

Golems est un jeu de rôles créé par Khelren. Il est distribué sous formes de commentware, c'est-à-dire que si vous l'avez téléchargé et lu (et peut-être même joué ou apprécié), l'auteur apprécierait un petit commentaire sur le site <http://dragondigital.free.fr> ou bien sur le forum de ce site.

Pour toute remarque, critique ou question, merci d'envoyer un mail à [dragondigital@free.fr](mailto:dragondigital@free.fr)

Ce document est la version 1.0 (en date d'Avril 2011) du Livre de base de Golems.

## NOTE D'INTENTION

Développé durant les deux semaines du concours Démiurges en Herbe 2011, ce jeu se base sur le thème « Tour(s) et Geste(s) ». *Tour* devant être compris au sens du tour de potier qui a façonné l'origine des personnages, en leur servant de berceau ; et *geste*, quant à lui, a apporté la touche d'originalité au niveau du système de jeu. En effet dans *Golems*, les personnages ne disposent d'aucune compétence innée (les actions qui ne sont pas vraiment gérées habituellement car cela demanderait trop de lancers de dés), comme marcher, boire, manger ou dormir.

En tant que tel, *Golems* n'est pas un jeu révolutionnaire, c'est, tout au plus, un petit jeu, honnête et modeste. Toutefois, l'idée d'une révolution magique, plutôt qu'industrielle, ayant changé le cours de l'histoire me trottait dans la tête depuis longtemps.

J'espère alors que les aventures des personnages dans ce monde auront suffisamment de saveur pour plaire. Débattez dans de confortables salons parisiens avec les Lumières de ce siècle éclairé, manœuvrez dans l'ombre d'adversaires redoutables en vous alliant avec des conspirateurs voués à des sociétés secrètes, charmez les reines, abattez les rois, embarquez pour le Nouveau Monde, et, peut-être, finissez par rencontrer les Dieux-mêmes afin de comprendre leur lutte plurimillénaire...



*Anno 1715 :  
Europa arcana*



## LA SCÈNE

L'action se situe dans une Europe légèrement différente de la nôtre, dans un XVIII<sup>e</sup> siècle qui connaît, non pas une révolution industrielle, mais bien une révolution magique. Parcourue par plusieurs courants, cette époque effervescente, instable se situe à mi-chemin de ce que le monde deviendra et de ce qu'il était.

D'une part, des inventions magiques apportent leur lot de nouveautés et d'améliorations de la vie quotidienne, mais également un asservissement de certaines couches de la société, ainsi que le développement irraisonné de certaines activités, loin de toute éthique. Nombreux, par simple opposition ou par pure crainte, se réfugient dans des chimères où l'homme serait maître de toutes choses par son industrie, et dompterait voire dicterait les lois de la nature.

De l'autre, les institutions sociales sont toujours représentées, avec une grande difficulté pour en changer et s'élever. La noblesse et le clergé protègent farouchement leurs privilèges, le Tiers-Etat leur permet d'exister. Au même moment, naissent des pensées libertaires à travers le Vieux Continent.

## ÉVÉNEMENTS MARQUANTS

### *En Angleterre*

1705. Première machine à vapeur industrielle. L'Angleterre devient le berceau de l'industrialisme. Les inventeurs sont sévèrement réprimés et pourchassés ; les Arcaneurs se liguent à travers l'Europe contre ce fléau.

1707. L'Ecosse et l'Angleterre s'unissent, formant la Grande-Bretagne, dirigée par la reine Anne de la famille Stuart.

1714. Anne meurt, laissant le trône à la branche de Hanovre. George I<sup>er</sup> devient roi, refusant d'apprendre l'anglais. Cela, ainsi que ses séjours réguliers à Hanovre, le rendent impopulaire.

### *En France*

1703. Mort officielle du Masque de fer, une légende parmi les prisonniers de la Bastille. A partir de cette époque, on mentionne l'existence d'un fantôme portant un masque de fer errant dans la Bastille et visitant certains prisonniers.

1715. Mort de Louis XIV. Celui-ci s'est constitué tout un réseau d'ennemis : les dirigeants de l'Europe entière, tout d'abord ; les protestants depuis qu'il a révoqué l'édit de Nantes ; et les Arcaneurs car il s'entoure de savants et d'érudits. Louis XV étant né en 1710, début de la Régence de Philippe d'Orléans, qui se termine en 1723.

1717. Voltaire est embastillé pendant 11 mois pour outrage au Régent.

### *En Prusse*

1701. Fondation de la Prusse par Frédéric I<sup>er</sup>. Le nouveau royaume dépense énormément dans une politique d'apparat.

1713. Frédéric-Guillaume I<sup>er</sup> devient roi. C'est un militaire adepte de beuveries. Il compose une garde de géants et maintient l'une des plus puissantes armées européennes.

### *En Espagne*

1702. Début de la Guerre de succession qui ne verra sa fin qu'en 1712-1713 avec les négociations d'Utrecht. Celles-ci réuniront la France, l'Angleterre, l'Espagne, la Hollande, la Prusse, la Savoie et le Portugal. Philippe V monte sur le trône d'Espagne, en concédant une part de ses possessions à l'Autriche.

1719-1720 Le roi Philippe V déclare la guerre à la France, revendiquant la couronne en tant que petit-fils de Louis XIV.

### *En Russie*

1721 Pierre I<sup>er</sup> devient Empereur de toutes les Russies et occidentalise le pays. La capitale devient le port de Petersbourg.

## REVOLUTION ARCANIELLE

Jadis, la magie était l'œuvre des superstitions des basses gens et de l'occultisme de quelques érudits. Au fil du temps, elle a fini par se développer et à se théoriser afin de mettre en œuvre des

sortilèges pratiques pour tous, de sorte que chacun, au début du XVIII<sup>e</sup> siècle, bénéficie de ses bienfaits.

Ainsi des lanternes magiques illuminent les villes, la thaumaturgie élimine maladies et blessures, les unions et les contrats sont dictés par les astrologues. Le paysan effectue des rituels pour que ses récoltes soient bonnes, les commerçants ouvrent de grandes manufactures où des apprentis mages créent des objets à l'infini, et des alchimistes raffinent des éléments rares plutôt que de pauvres gens les extraient du cœur de la terre. L'Arcane, telle qu'elle existe dans le monde, n'est pas une magie fantastique, s'illustrant en boules de feu, en puissants sorts de résurrection, ni en vœux changeant la face du monde, sans cesse. L'Arcane n'est qu'une forme de modernité, apportant son lot d'amélioration et de confort : de la lumière, du chauffage, de l'eau courante...

La prospérité de certains puissants mages s'accroît considérablement tandis que le commun de leurs apprentis vit dans un dénuement presque total, exploités et harassés. Quant aux gens du commun, ils sont généralement effrayés par la vitesse à laquelle l'Arcane se répand et engendre toutes sortes de nouveautés.

## LES ARCANEURS

Depuis l'avènement de la Magie, en sus de la Noblesse (*Bellatores*, ceux qui font la guerre), du Clergé (*Oratores*, ceux qui prient) et du Tiers-Etat (*Laboratores*, ceux qui travaillent), s'est imposée une quatrième institution, l'Arcane (*Arcanatores*, ceux qui maîtrisent la Magie).

Contrairement à la Noblesse et au Tiers-Etat, son appartenance n'est pas héréditaire et se rapproche bien plus de celle du Clergé : ainsi, c'est par l'entrée dans un ordre de Mages, par vocation ou par talent, et par un long et difficile apprentissage que l'individu

peut grimper au sein des rangs des Arcaneurs. Il abandonne alors son ancienne identité, prenant un nouveau nom, le plus souvent latin, et laissant derrière lui biens et famille. Cet ancien nom, cet ancien lien est, bien sûr, un secret que nul ne possède.

Lors de leur plus jeune âge ; la plupart des Arcaneurs sont de simples disciples placés sous les ordres d'un Grand-Maître. Cette période peut durer plusieurs dizaines d'années, jusqu'à ce qu'un concile élève l'apprenti au rang de maître. Celui-ci devient alors libre de ses faits et peut développer son Arcane comme bon lui semble.

Les Arcaneurs se répartissent en plusieurs catégories : certains sont conseillers des puissants, d'autres se sont lancés dans un commerce florissant. On trouve également des érudits, ou de simples dilettantes. La plupart se considère en tout cas comme une élite, au-dessus des hommes, simples mortels ; de folles rumeurs courent à propos de mages au cœur sombre se livrant à des expériences interdites sur de pauvres bougres que nul ne réclame.

Tous les Arcaneurs sont, quoi qu'il en soit, répartis en sociétés, principalement selon leur provenance géographique.

L'Europe centrale est ainsi dirigée par les Illuminati de Bavière, l'un des courants les plus importants, prétendant même être les précurseurs dans l'art de l'Arcane. Les villes d'Europe centrale, Vienne et Prague en tête, sont d'ailleurs les plus fantastiques en termes d'utilisation de la magie, littéralement omniprésente.

Les Rose-Croix, véritables successeurs des Templiers, croyant en un Graal divin, se sont imposés sur la Prusse. En vérité, leur but est principalement d'abattre le pouvoir monarchique qui parvient à subsister dans les



*Symbole des Rose-Croix*

Etats européens et ils sont de farouches opposants à l'industrialisme.

En France, les Cinq Ordres (Ordre de Saint-Louis, de Saint-Michel, du Saint-Esprit, de Notre-Dame du Mont-Carmel et de Saint-Lazare de Jérusalem) dominent la vie arcanielle. Les membres de ces ordres doivent être nobles, et pour accéder au rang de Grand Maître, faire partie des plus hauts dignitaires du Royaume. Néanmoins, l'Ordre de Saint-Louis est, quant à lui, plus largement ouvert, notamment à la bourgeoisie. Ils demeurent plus ou moins attachés à la monarchie, considérant que les Arcaneurs ne doivent pas se mêler de la vie politique et laisser cela au pouvoir temporel. Ils composent une forme de noblesse intellectuelle française, fameuse à travers toute l'Europe, asseyant ainsi un rayonnement international sur la pensée et les dogmes arcaniels. Citons également l'ordre de la Toison d'or, plus mineur.

Si le roi a choisi de s'isoler à Versailles, pour tout ce qui touche au véritable pouvoir, c'est-à-dire aux Arcanes, Paris est resté la capitale. L'Académie des Arcanes y est ainsi fondée, au sein de l'Institut de France, à côté des autres Académies (française, des sciences, et des belles-lettres cette dernière s'intéressant principalement à l'histoire), et devient prépondérante au point d'évincer l'Académie des sciences.

### *LE COMMERCE SPARATE*

L'esclavagisme des peuplades du continent africain et le commerce entre les nouvelles colonies et le Vieux Monde a traditionnellement débuté vers le XV<sup>e</sup> siècle.

Toutefois, les Arcaneurs se sont rendus compte que l'Afrique était également le berceau de nombreux esprits puissants qu'il était possible d'asservir. Il n'en fallait pas plus pour que des compagnies marchandes affrètent et arment des navires spécifiquement construits pour pouvoir emprisonner de telles créatures. Ces « spiritiers » partent des ports européens, principalement français, et accostent l'Afrique où, contre quelques richesses et des marchandises, ils ont le droit de chasser et de capturer des esprits, aidés par les populations locales.

Les esprits sont ensuite transportés soit vers les colonies, soit, contrairement à la traite

négrière, vers l'Europe. Pour les Grands Maîtres Arcaneurs, disposer d'un esprit puissant est ainsi une marque de prestige.

### *LES LOGES MECANIQUES*

Alors que traditionnellement, les loges secrètes tendaient vers des pratiques ésotériques et l'occultisme, avec l'avènement de la société arcanielle, les sociétés secrètes actuelles se vouent bien d'avantage à la pratique des Arts Mécaniques et à ce que l'on nomme l'Industrialisme.

Les Loges s'opposent bien évidemment aux Arcaneurs. Certaines emploient des procédés violents, visant à déstabiliser le pouvoir en place, tandis que d'autres ne regroupent que des individus partageant un même idéal et une même vision.

La plus ancienne d'entre elles est la Franc-maçonnerie, mais ses membres, perçus comme une menace, ont été pourchassés et secrètement éliminés les uns après les autres par les Arcaneurs, de telle sorte qu'elle ne dispose plus de la même influence que jadis. Quelques rares Francs-Maçons détenteurs du fameux secret maçonnique se terrent à travers le monde, ayant pour la plupart décidés de s'exiler dans le Nouveau Monde.

Actuellement les plus importantes Loges sont :

La *Royal Society* (en abrégé, autrement la *Royal Society of London for the Improvement of Natural Knowledge*). Sans doute la société secrète la plus en vue, elle est établie au Gresham College en plein cœur de Londres. Bien qu'elle ne dispose officiellement d'aucun étudiant et qu'elle ne délivre aucun diplôme, elle dispense gratuitement des cours librement accessibles à tous. Les rangs de l'établissement sont peu remplis et ceux qui y viennent le font masqués et encapés, en vérifiant bien que nul ne les suit. Sa devise est *Nullius in verba*, ce qui signifie officiellement qu'il faut privilégier l'expérience à la doctrine ; officieusement, qu'il faut établir la vérité par ses propres moyens et qu'il ne faut croire en la parole de personne. C'est Sir Isaac Newton, âgé d'une soixantaine d'années, qui préside à sa tête.

Principalement situés en France, les Encyclopédistes regroupent des gens de

lettres, travaillant en cette première moitié du XVIIIe siècle à la rédaction d'un immense traité de connaissances scientifiques. Ils se regroupent le plus souvent dans des caves d'imprimeurs clandestins, échangeant des manuscrits et des planches de textes ou d'illustrations.

Enfin, à travers toute l'Europe, la plus fameuse société secrète est celle qui se fait appeler les Lumières. Luttant contre ce qu'ils appellent l'obscurantisme de la société, telle qu'elle a été érigée par les Arcaneurs, ils opposent la Raison à la Magie et croient fermement en la possibilité de rationaliser tout élément qu'il soit économique, social ou politique. Ils sont sans nul doute les plus avancés dans l'usage de l'Art Mécanique et favorisent autant qu'ils le peuvent la diffusion de l'Industrialisme au sein de la société. Parmi eux se trouvent François Marie Arouet, dit Voltaire, qui, par son engagement acharné, finit souvent à la Bastille, avant de devoir s'exiler dès 1726 en Angleterre ; ou Charles-Louis de Secondat, baron de La Brède et de Montesquieu, dit Montesquieu, voyageur, écrivain anonyme satirique, et pourtant comptant parmi le cercle des connaissances de l'actuel Régent. L'un de leurs lieux de réunion à Paris est le Café Procope.

### *L'ART MECANIQUE*

De la même manière que l'Arcane tire sa puissance de lois ésotériques ou de pratiques rituelles, certains ont découvert qu'une forme de puissance pouvait également être exploitée par la maîtrise de l'artisanat. Lorsqu'un artisan est capable de façonner un objet d'une telle complexité, d'une telle orfèvrerie, on ne parle plus d'artisanat mais d'art : l'Art Mécanique.

Peu d'élus, quelques rares érudits, disposent des connaissances et des qualités de discipline ou d'habileté suffisantes pour réaliser des machines ou des objets qui sont de véritables affronts aux lois naturelles. L'orfèvrerie, le travail des matériaux comme la ferronnerie, le tournage, l'horlogerie sont quelques exemples de ce type d'art.

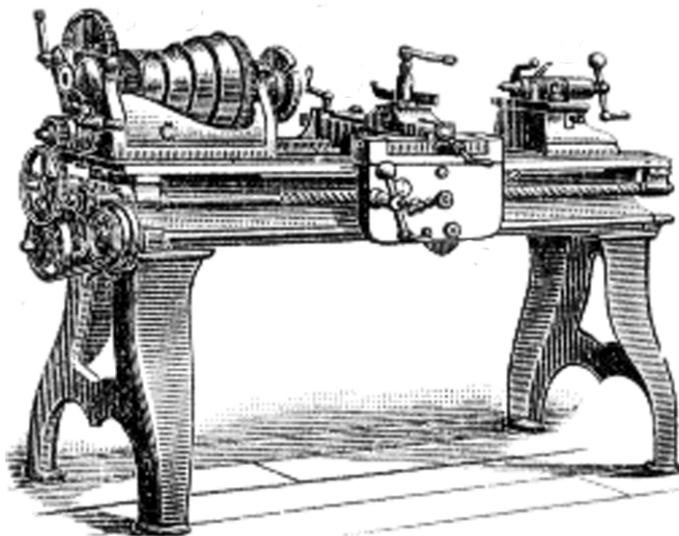
L'Art Mécanique peut tout, ou presque, selon la dextérité et le génie de l'artisan. Des moyens de locomotion comme des engins volants, des submersibles, des chars à

chevaux mécaniques, ou bien des appareillages de mesure, de vue télescopique ou microscopique, et des machineries énergétiques ont été développés secrètement. Chacune de ces merveilles est autant un prototype extravagant qu'un potentiel danger.

### *L'INDUSTRIALISME*

Au XVIIIe siècle, plus personne ne croit aux fées, aux elfes, aux chimères arthuriennes et autres éléments des contes car leur vie quotidienne en est déjà suffisamment remplie.

Aussi, à force d'être confrontés aux folies résidant dans les royaumes arcaniques, le commun des gens, pour lutter contre les bouleversements constants que l'Arcane engendre, ont fini par développer tout un imaginaire tiré des merveilles que pourraient apporter les machines et les inventions. Cet univers de fantaisie, « vernien », fait la part belle à des créatures mécaniques intelligentes ou à des voyages à travers l'espace au sein d'imposants navires métalliques.



De nombreux essais de littérature exploitent d'ailleurs cette « matière », s'inspirant notamment des études et croquis de Léonard de Vinci. Bien sûr, nul ne sait si ses inventions, qui sont restées à l'état de simples théories, auraient pu fonctionner, mais il est sans conteste une des principales sources d'inspiration de ce courant.

### *LE GOLEM*

Le Rabbin Loew au XVIe siècle, désireux de protéger les Juifs du ghetto pragois des

persécutions de Rodolphe II, créa un golem, une construction artificielle, animée par la puissance de la kabbale. Toutefois, la magie prouva ses limites et la créature tua le créateur comme il tentait de défaire les enchantements qui l'animaient, avant de semer la destruction au sein de la ville.

Une fillette innocente lui tendit alors, dit-on, une pomme et, souriant pour la première fois, le Golem retomba en poussière.

Il s'agit de la première mention d'un golem dans l'histoire. Ce que nous apprend cette histoire, c'est que d'un matériau non-noble, la glaise, la kabbale – l'écriture – en fit un simulacre d'être vivant. Celui-ci finit par s'accomplir en devenant un homme, emprunt de sentiments.

### *LES ARTIFICIALIAE*

La création du Rabbin, bien qu'imparfaite, inspira néanmoins celui qui se fera par la suite appeler mystérieusement le Potier. Il commença donc à forger, modeler ou tourner, nul ne le sait, des créatures faites à l'image des hommes. Leur insufflant une forme de vie, ces golems se retrouvèrent sur la terre des hommes, libres mais incomplets et limités. Tels des nouveau-nés, ils doivent désormais apprendre ce que chaque homme met plusieurs années à parfaire ; chaque mouvement, chaque geste leur est inconnu.

Leur sort est de paraître humain sous peine de finir en proie à la colère de la foule – ou pire. Ils seraient en effet vus comme des créatures maléfiques, car sans âme, et, pire que tout, animés artificiellement par l'industrie de l'homme, ce qui est contraire aux lois de la Nature et de l'Arcane.

S'ils semblent humains, une inspection minutieuse révèle leur véritable caractère. Tout d'abord, une blessure, nécessitant une force importante pour être effectivement infligée, ne saignera pas : ils sont constitués de matériau plus dense que la chair après tout. Certains disposeraient même de mécanismes internes, rouages et diverses pièces, et l'on peut entendre alors un tic-tac d'horlogerie lorsqu'on colle l'oreille contre leur poitrail. Enfin, ils sont plus lourds que n'importe quel homme et n'ont pas besoin de respirer.

Le terme *Artificialia*, au pluriel *Artificialiae*, n'est bien sûr ni du fait du

Potier, ni du fait de ses créatures. Il est né des hommes qui ont rencontré en premier lieu ces étranges créatures et les ont étudiés, parfois de façon déplaisante. L'Histoire n'a pas retenu s'ils étaient amis ou ennemis.

### *LE POTIER*

Derrière la figure mystérieuse du Potier se cache le plus grand artisan jamais connu, à la barbe et aux cheveux noirs bouclés, la peau tannée par le feu de la forge, longtemps appelé Héphaïstos.

Celui-ci désire prouver que de l'industrie peut naître les plus belles choses de cet univers, rivalisant sans peine avec la magie. Cette philosophie prométhéenne plaçant au final les réalisations de l'homme au centre de l'univers est inhabituelle chez lui – il a été prié tel un dieu durant tant de millénaires ; aussi, murmure-t-on qu'il agit de la sorte car il a été défié par Eris, déesse de la Discorde, qui arguait que la Magie prévaut sur la Science. Sans doute que la vérité ne sera jamais révélée...

Bien que les *Artificialiae* soient en quelque sorte ses agents, le Potier n'intervient jamais, ou bien seulement indirectement, en leur apportant des informations, prenant tour à tour la forme d'un vieil homme affable ou celle d'un ami.

Bien au contraire, la plupart du temps, les *Artificialiae* sont offerts à des individus ou des sociétés secrètes qui les utilisent alors comme bon leur semble, pour peu qu'ils s'opposent d'une manière ou d'une autre à la Magie ou à ses représentants.



# *Système de jeu*



## CREATION DU PERSONNAGE

A la création de son Personnage, le Joueur dispose de 7 compétences à choisir librement.

Les compétences sont spécifiques dans *Golems* : pour simplifier, toute action, ce qui exclut les compétences intellectuelles ou sociales (qui sont quant à elles gérées par le jeu ou *roleplay* du Joueur), est une compétence. En clair, seuls les gestes et les expressions correspondent à des compétences.

Voici quelques exemples de compétences :

<b>Mouvements</b>	<b>Actions</b>
Marcher	Parler
Courir	Ecrire
Sauter	Sourire
Nager	Rire
Ramper	Pleurer
Monter (un escalier, une échelle)	Intimider
Descendre (idem)	S'énervier
Danser	Prendre
S'asseoir	Donner
S'accroupir	Frapper
S'allonger	Combattre (arme de mêlée)
Esquiver	Tirer (arme à feu)
Saluer	Chevaucher
	Applaudir
	Soulever
	Ouvrir
	Pousser
	Jouer (instrument)
	Boire
	Manger
	Dormir

## RESOLUTION

Si le Personnage ne dispose pas de la compétence jugée nécessaire par le Meneur de Jeu (ou Maître d'Art) pour accomplir son action ou d'une compétence suffisamment approchante, il ne sait tout simplement pas et ne peut effectuer son action.

Quand bien même une compétence serait possédée, l'Artificialia ne pourrait réussir que ce qu'un homme normal peut réussir. Dans le doute, le Maître d'Art a le dernier mot sur ce

qui est faisable ou non avec une telle compétence.

Ainsi un saut de quelques mètres est possible et sera réussi par l'Artificialia sans qu'un jet de dé soit nécessaire. Etant une créature non-humaine, il n'est pas soumis à l'incertitude. De plus, il sait avant de tenter d'accomplir une action si le résultat sera une réussite ou un échec.

## OPPOSITION

Face à n'importe quel humain, un Artificialia emportera toujours toute action en opposition, dès lors qu'il possède la compétence concernée.

Si des circonstances modifient grandement le conflit, un humain peut tout à fait l'emporter face à un Artificialia. Par exemple, si un groupe d'hommes s'unit pour lutter physiquement contre un Artificialia, celui-ci sera vaincu.

Au contraire, en cas de conflit entre Artificialia, l'opposition finira toujours par une égalité. Des circonstances permettant d'obtenir un avantage sont donc nécessaires pour les départager.

## HUMANITE

Au fur et à mesure que l'Artificialia forme des liens avec l'humanité, il se rapproche de ceux qui lui ont servi de modèle et devient de plus en plus humain et de moins en moins une simple créature. Travailler, participer à des événements sociaux, nouer des relations avec des êtres humains, améliorer sa compréhension des hommes par des recherches ou des expériences, voilà quelques exemples qui lui permettront d'ainsi évoluer.

A chaque fois qu'un Artificialia doit effectuer une action et qu'il n'en est pas capable car il ne possède pas la compétence, et s'il est entouré de témoins humains, neutres ou hostiles, un événement néfaste se déroulera. Si seuls des témoins amicaux ou non-humains (comme des Artificialia) l'entourent, son défaut est sans conséquence.

Au choix du Maître d'Art, un événement bénéfique peut précéder un événement néfaste.

Ainsi, le Maître d'Art peut lier d'amitié ou d'amour le Personnage à un Personnage Non-Joueur (ou PNJ). Cela ne sera que pour mieux lui ravir ce lien, par la perte de cet être cher ou sa future trahison.

Les événements néfastes peuvent aller de la découverte de l'identité d'Artificialia du personnage, avec toutes les conséquences que le Maître d'Art jugera bon d'inventer, comme un chantage, un enlèvement suivi d'expériences, la poursuite de l'Artificialia par une foule en colère ou un individu spécifique, le personnage devant alors se cacher, jusqu'à sa mise à mort.

De manière générale, tant que le personnage dispose de liens ou de quoi que ce soit qu'il puisse perdre, il convient d'abord de le lui ôter avant de s'attaquer à sa propre vie. Les Artificialiae ne connaissent ni la douleur, ni véritablement les blessures.

Quant à gérer la mort d'un Artificialia, elle ne doit pas être vue comme définitive car le Potier recrée souvent à l'identique les personnages détruits. Ne seront probablement perdues que les compétences développées par le Personnage. Après tout, un Artificialia n'est qu'une créature façonnée à partir de glaise ou d'argile et animée ; en tant que telle, elle n'a pas d'individualité et le Potier peut à volonté réitérer une de ses œuvres... Parfois même, il peut y avoir plusieurs Artificialiae identiques au même moment.

## *EXPERIENCES*

Selon la qualité d'interprétation du Personnage et les tentatives de se rapprocher de l'humanité (que ce soit par des actions sociales ou intellectuelles), de 1 à 3 compétences peuvent être attribuées à la fin d'une aventure.

De même, au début de chaque aventure, selon qu'elle soit plus ou moins longue, le Maître d'Art offrira de 1 à 3 compétences au Joueur.

Scénario court, d'une soirée : 1 compétence

Scénario étalé sur plusieurs séances de jeu : 2 compétences

Campagne : 3 compétences

Ces compétences peuvent être à tout moment choisies par le Joueur, notamment

pour palier à l'absence d'une compétence nécessaire à son Personnage.

Vous êtes bien sûr libre de faire jouer ce que vous souhaitez aux Joueurs. Néanmoins, un petit conseil : les Artificialiae ne sont pas faits pour jouer des aventures standards. Ils sont bien plus tournés vers la découverte de leurs émotions humaines et devraient finalement être placés dans des situations assez simples dans lesquels des compétences que tout humain possède se révéleraient indispensables. C'est avant tout les amitiés, les amours et la compréhension de la nature humaine qui devraient fonder leur évolution, plutôt que de sauver le monde, encore une fois.

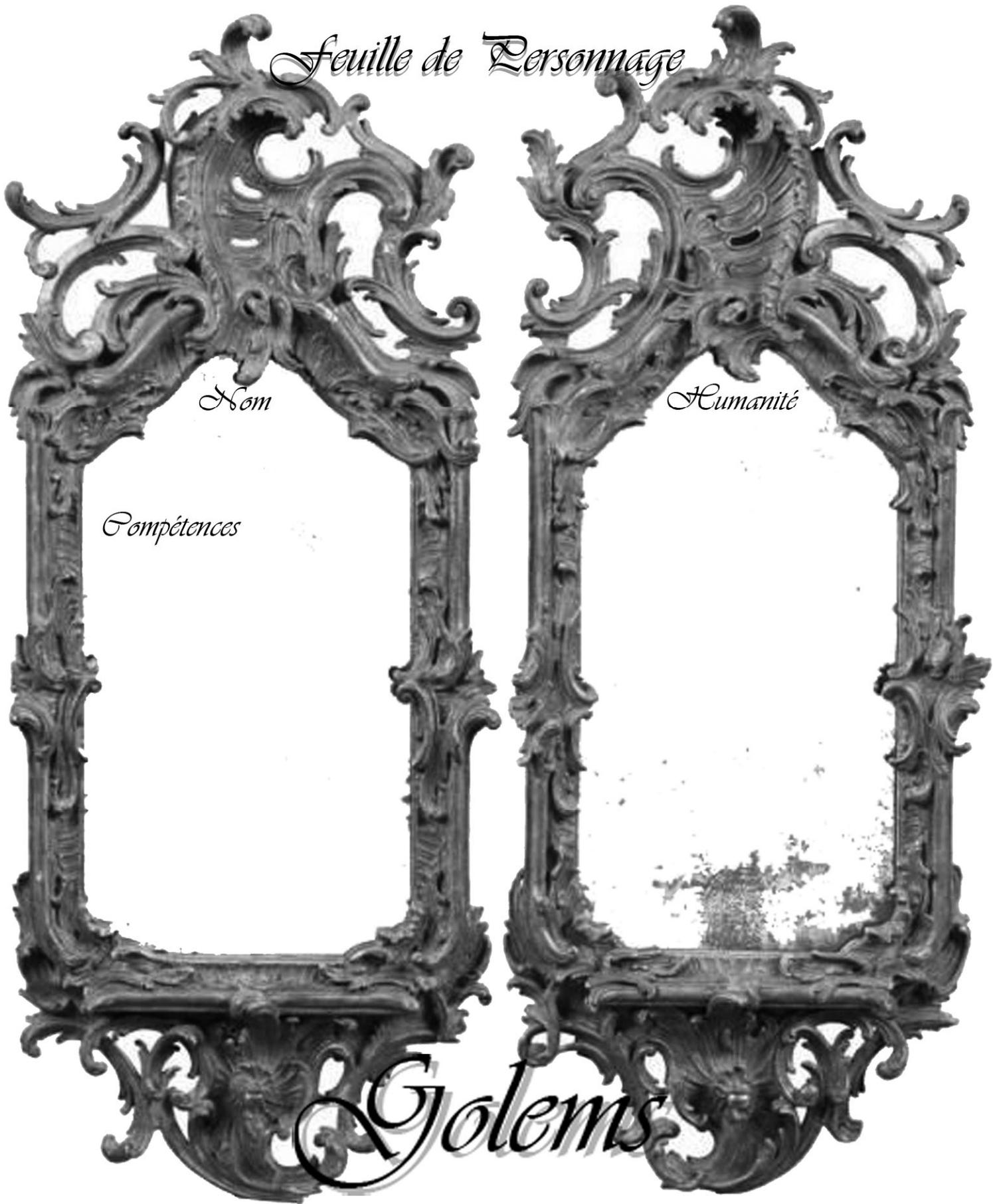
*Feuille de Personnage*

*Nom*

*Humanité*

*Compétences*

*Golems*





# *Scénario*



## *JE M'ETAIS QUE M'ATGERE*

### *Les jours qui m'étaient destinés*

Dans les souvenirs des Artificialiae, un homme, celui qu'ils connaissent sous le nom du Potier, et qu'ils considèrent comme un père, leur avait expliqué qu'il comptait les offrir à un homme bon et sage et qu'il faudrait suivre ses commandements.

### *Tes yeux me voyaient*

Leur réveil, dans une cave, sombre et humide, est donc pénible. Un véritable fatras d'inventions, d'affaires empilées les uns sur les autres, remplissent le lieu jusqu'au plafond.

Un homme pénètre dans la cave, éclairé par une torche. Se présentant comme Louis de Rouvroy, duc de Saint-Simon, il se dit satisfait de voir que les Artificialiae sont enfin éveillés et leur ordonne immédiatement divers travaux manuels : balayer les pièces à l'étage, réparer une portion de la toiture, ranger les affaires de la cave, et surtout retrouver des traités secrets, sur lesquels ne s'étend pas plus l'homme.

Bien sûr, il est peu probable que les Artificialiae disposent de ce genre de compétences ; ce qui provoquera l'ire du duc qui les enfermera à nouveau dans la cave, en attendant de leur trouver une utilité.

Et si un Artificialia dispose ou décide d'acquérir ces compétences ?

En ce cas, il deviendra le favori du duc. Il aura droit de commander les autres Artificialiae et disposera de l'oreille et des confidences du duc.

*Hommes de sang, éloignez-vous de moi !*

Au bout de quelques jours d'un tel traitement, le duc de Saint-Simon explique que se servir d'eux pour l'entretien de la maisonnée est pure perte. Du reste, le serviteur, un certain Jean Colas, peut très bien s'en charger seul. De plus, le lieu ne semble pas appartenir à de Rouvroy qui s'en soucie peu. Que les traités secrets aient été trouvés

ou non, il semble suffisamment inconstant pour penser désormais à autre chose. Les traités attendront.

Le duc projette en effet de rencontrer des membres d'une confrérie secrète, visant à faire chuter les Arcaneurs, « nos ennemis communs » comme il les présente aux Artificialiae. Emporté par son idéalisme, il discours sur une société plus juste.

Ils se rendent donc à une réunion nocturne, à bord d'une calèche, dans des ruelles tortueuses du faubourg Saint-Antoine, et y retrouvent des membres du clan Colbert, dont le dirigeant de cette cellule, Bernard Renau d'Elicagaray.

La discussion – durant laquelle les Artificialiae sont présentés comme des soldats sans peur et sans défauts que le duc a mis seul au point – prend rapidement des allures de complot. Le clan Colbert serait prêt à accueillir de Rouvroy si celui-ci profite d'une soirée organisée par un Grand Maître Arcaneur pour lui dérober son plus cher trésor : sa fille. Cela leur permettrait ainsi de disposer d'un moyen de pression sur l'homme et de le diriger dans l'ombre.

Et si les Artificialiae refusent de participer à une telle action ?

Le duc de Saint-Simon leur rappellera qu'ils sont ses esclaves. Bien sûr, ils peuvent le tuer, mais oseront-ils ? S'ils remettent en cause cette propriété, le duc dans un mouvement de colère avouera qu'ils appartenaient à son propre maître ; mais depuis sa mort, ils lui reviennent de droit.

*Au moins les ténèbres me couvriront*

Le Grand Maître Arcaneur Ordonnatus Astrobalus est l'organisateur d'une soirée de présentation de sa fille, Emilie, âgée d'à peine seize ans, à la bonne société arcanielle. Il est l'un des plus grands noms parmi les Arcaneurs et dirige le district de la capitale.

La réception se tient dans une demeure située à la périphérie de Paris. Le Clan Colbert, par son influence, est parvenu à obtenir une invitation pour le duc et ses compagnons. La soirée est composée d'un

dîner, suivi d'un bal qui sert de présentation proprement dite, pour se terminer par une surprise dans les jardins.

Le dîner est réservé à certaines personnes bien choisies dont ne font pas partie le duc et les Artificialiae. Cela leur permet néanmoins de visiter les lieux et de contempler tout d'abord un tableau du Grand Maître, à l'allure sombre et au port fier ; ainsi que de la jeune Emilie, représentée en train d'étudier, l'air rêveur, dans un des salons attenants. Le Duc demeure silencieux devant elle puis devient longuement absent.



Le bal sera l'occasion pour des Arcaneurs ou de jeunes nobles dont les familles souhaitent par intérêt se rapprocher des sphères arcanielles de se proposer à Emilie comme cavalier. Après quelques danses, la jeune fille décide de s'esquiver dans les jardins pour prendre l'air.

Subitement, des explosions se font entendre, accompagnées par un orchestre de musiciens. La surprise est totale et provoque un moment de panique, rapidement chassé par l'excitation des gens qui s'empressent d'aller assister au spectacle pyromagique, de feu et de lumières au-dessus des bassins du jardin.

*Je te loue de ce que je suis une  
créature si merveilleuse*

L'enlèvement d'Emilie est laissé à l'appréciation des Artificialiae : leurs forces ne laissent aucune chance à la jeune fille, ni même aux gardes. Le seul danger provient, en fait, du Grand Maître lui-même.

Mais depuis qu'il la verra, le duc de Saint-Simon a d'autres projets pour elle. Il fait ainsi grandement attention à ce qu'elle ne soit pas blessée. La violence de l'enlèvement lui a toutefois fait perdre connaissance et elle ne verra que les visages des Artificialiae. Le duc projette d'enfermer les Artificialiae dans la cave et de retourner auprès du Grand Maître... comme le sauveur de sa fille. Il inventera une histoire de brigands qu'il a fait fuir.

Le mariage entre le duc et Emilie sera annoncé peu de temps après. Celui-ci deviendra un ennemi convaincu du Clan Colbert et plus généralement des Arts mécaniques, gravissant les échelons des Arcaneurs sans peine, sous le nom de Septimus Magnificae.

Et si les Artificialiae trahissent Saint-Simon ?

Tout dépend de ce qu'il compte faire : si Emilie peut devenir une alliée, le Grand Maître ne le sera jamais et procédera sur eux à diverses expériences pour comprendre la nature des Arts mécaniques. Quant au duc de Saint-Simon, il deviendra leur ennemi juré et les présentera au Clan Colbert comme étant l'origine de son échec.

*Regarde si je suis sur une  
mauvaise voie*

Revenus sans doute par dépit à la maisonnée du maître du duc ou enfermés dans ses caves, les Artificialiae vont finalement rencontrer leur véritable maître : le marquis de Vauban, ralenti lors de son retour à la capitale depuis le Morvan, par une tentative d'assassinat. De son disciple, sans aucun doute. Depuis toujours, celui-ci souhaitait mettre la main sur ses inventions et notamment ses traités secrets de poliorcétique. Vauban a ainsi fait parvenir

l'annonce de sa mort et n'est pas surpris de ses agissements en conséquence, s'ils lui sont contés. Evidemment, il espère que les Artificialiae n'ont pas suivi ses mauvais commandements mais il leur pardonne si tel est le cas.

Prenant son rôle de mentor à cœur, il passe quelques semaines à leur apprendre l'étiquette. Pour finir, il leur parle de libérer un jeune homme de vingt-trois ans de la Bastille. Son vieil esprit n'est plus capable de raisonner suffisamment et il ne s'agit pas de l'assiéger mais bien de faire sortir l'homme par des moyens légitimes, si ce n'est légaux. Il s'en remet à la sagacité des Artificialiae.

Cet homme se nomme Voltaire. Vauban sent que son temps est compté et que les Artificialiae doivent poursuivre leur éducation auprès de quelqu'un qui saura les instruire. Par le biais de Voltaire, ils seront au contact des Lumières qui sont, à ses yeux, un groupement d'hommes – et de femmes – dignes d'éloges. Les Lumières changeront le monde, s'il peut encore l'être.

Quelques jours plus tard, Vauban s'éteint...

## PROTAGONISTES

### *Saint-Simon*

Un homme complexe. Lettré, éducation théologique et historique, c'est aussi un très bon escrimeur et cavalier. Son discours est vif et ses phrases ne semblent jamais finir, ponctuées parfois par quelques fautes grammaticales et un langage désuet.

Brillant et charismatique, ce qui le dévore est son ambition démesurée : duc et pair du royaume, il voit de haut ceux qui lui sont inférieurs et envisage d'accéder au trône de France tôt ou tard. Il a renié sa famille, sa femme lui ayant offert trois enfants demeurés.

Soucieux de marquer les mémoires, il a commencé très tôt à écrire les siennes. Il n'en est pas moins un mythomane qui n'hésite pas à inventer les faits qui le servent.

### *Le Clan Colbert*

Fondé par Jean-Baptiste Colbert en opposition au clan Le Tellier dont il est pourtant originaire, il est formé par un

nombre important de gens proches de la famille royale, et souvent liés par le sang. Leur devise est « *Pro rege, saepe, pro patria semper* » (« Pour le roi souvent, pour la patrie toujours »).

Le Clan est à la tête de plusieurs compagnies marchandes, notamment la Compagnie des Indes Orientales, celle des Indes Occidentales, et celle du Levant, ainsi que celle des Miroirs et Glaces, et celle des Tapisseries. Elles peuvent subsister car elles commercent abondamment avec les Arcaneurs, leur fournissant les matériaux dont ils ont besoin, ce qui leur assurent en sus de forts bénéfices.

### *Bernard Renau d'Elicagaray*

Ingénieur basque et marin d'une soixantaine d'années, certains disent pirate, et, trait notable, de très petite taille, il a longtemps navigué dans le Nouveau Monde.

### *Emilie*

Il est rare qu'une jeune fille soit autant éduquée : Emilie parle le latin, le grec, l'allemand ; sait jouer du clavecin, chanter, danser et pratique le théâtre en amateur. Cet esprit tourné vers les arts et les études n'est estompé que par une attirance envers le luxe de la vie de cour. Ainsi, elle accumule bijoux, robes et, plus tard, amants...

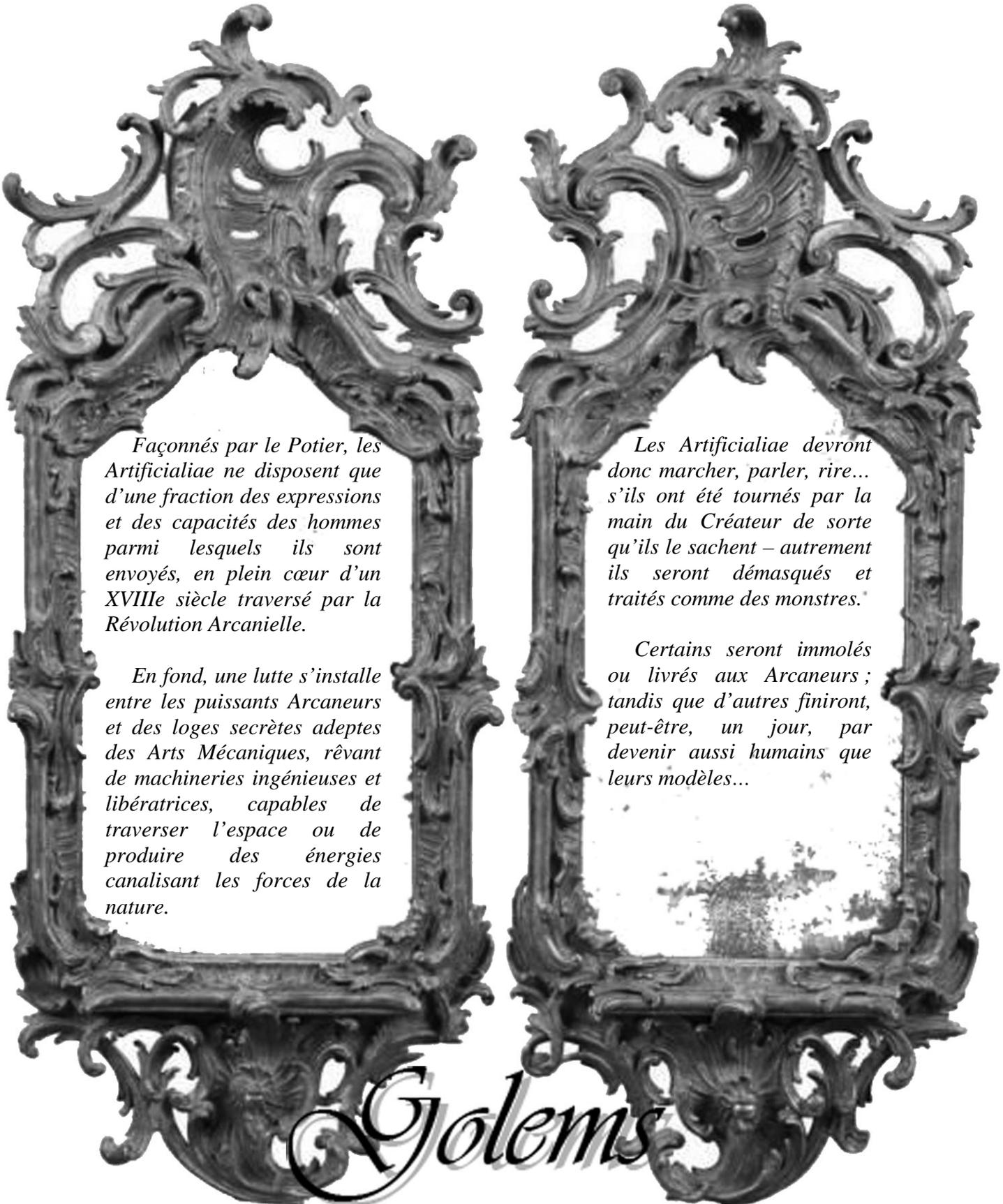
### *Vauban*

L'homme est très vieux et diminué, un « méchant rhume » ne le quittant plus depuis maintenant plus d'une quinzaine d'années. Une vilaine blessure reçue durant une bataille marque sa joue gauche. Agé de plus de soixante-dix ans, il sent que la fin est proche pour lui.

On le dit franc et soucieux de justice mais tout cela l'a au final desservi. Il a été l'un des meilleurs hommes du roi mais ses parutions littéraires jugées trop critiques ont été retirées et ne sont plus lues que par quelques Lumières en France. Souvent comparé à Léonard de Vinci, il est un des esprits les plus inventifs de son temps.

Saint-Simon, s'il doit parler de lui, le qualifiera de « petit gentilhomme de Bourgogne ».





*Façonnés par le Potier, les Artificialiae ne disposent que d'une fraction des expressions et des capacités des hommes parmi lesquels ils sont envoyés, en plein cœur d'un XVIIIe siècle traversé par la Révolution Arcanielle.*

*En fond, une lutte s'installe entre les puissants Arcaneurs et des loges secrètes adeptes des Arts Mécaniques, rêvant de machineries ingénieuses et libératrices, capables de traverser l'espace ou de produire des énergies canalisant les forces de la nature.*

*Les Artificialiae devront donc marcher, parler, rire... s'ils ont été tournés par la main du Créateur de sorte qu'ils le sachent – autrement ils seront démasqués et traités comme des monstres.*

*Certains seront immolés ou livrés aux Arcaneurs ; tandis que d'autres finiront, peut-être, un jour, par devenir aussi humains que leurs modèles...*

*Golems*