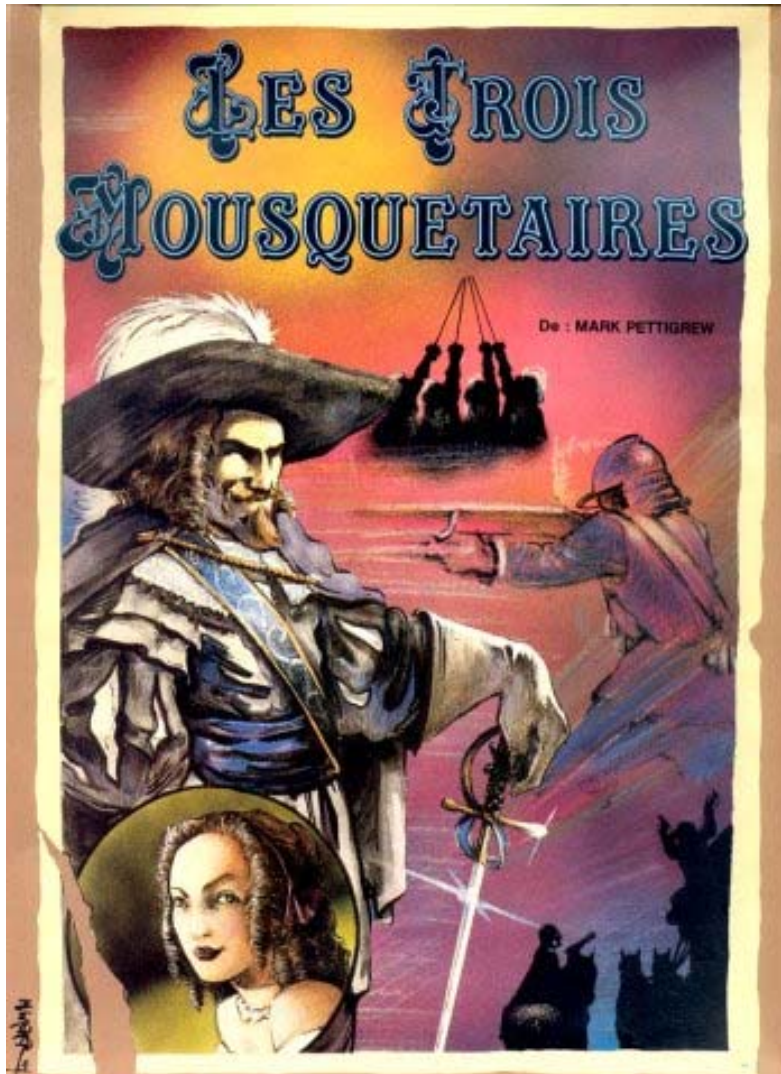


Trois mousquetaires

Un jeu méconnu présenté par Olivier Dupuis

Jeu conçu par Mark Pettigrew et publié initialement sous le nom de "Flashing Blades" aux Etats-Unis en 1985. La traduction date de 1986 et a été publiée par Hexagonal. Voici encore un ancêtre que je propose de sortir de l'oubli.



Le jeu *Les Trois Mousquetaires* se place dans le cadre du XVII^e siècle français : dans la France des rois Louis XIII et Louis XIV, des cardinaux Richelieu et Mazarin, des fougueux trois mousquetaires, sans compter les spadassins, dandys, courtisanes, jésuites, bohémiennes, bandits de grand chemin et j'en passe et des meilleurs. Les duels, les tentatives de séduction, les bagarres et l'Aventure, sont attendus au menu des parties.

◆ Le cadre

Mais est-ce bien le cas ici ? Voici ce qu'en dit Mark Pettigrew dans son introduction :

« *Les Trois Mousquetaires* a été fait pour rendre dans le jeu l'esprit aventureux et chevaleresque de romans et des films. » Or à mon goût il n'en est rien, du moins, pas de manière directe ; aucune disposition n'est prise dans les règles pour favoriser l'esprit aventureux ou l'héroïsme romanesque. Pas de réserve de point destinée aux actions d'éclat comme dans le jeu *James Bond*, pas de caractéristique *Panache* comme dans les *Légendes des sept mers*.

Les règles se contentent de permettre la création d'un personnage et surtout de le situer socialement et économiquement dans le siècle. Un personnage de *Trois Mousquetaires* est donc typé principalement par une origine sociale, sorte de classe de personnage, et des ambitions. D'ailleurs la progression en expérience est faible, que ce soit pour les compétences générales que pour celles qui concernent le combat ; la progression sociale est bien plus développée dans les règles.

bien plus développée dans les règles.

Et l'aventure dans tout ça ? Eh bien c'est très simple, à quoi sert de pondre des règles pour favoriser l'émergence de comportements quand ceux-ci s'avèrent être adoptés naturellement ! En effet, un joueur qui vient jouer à *Trois Mousquetaires* ne s'imagine pas jouer autrement que dans l'esprit des films de cape et d'épée.



C'est justement là où j'apprécie le système de ce jeu : il pose un cadre social fort et contraignant où le personnage peut exercer son ambition. Contrairement à

Pendragon ou *Miles Christi* où seuls peuvent être joués des chevaliers ou des soldats du temple, à *Trois mousquetaires*, être mousquetaire est loin d'être une obligation.

Les personnages en fait, ont le choix entre quatre catégories sociales qui vont déterminer fortement leurs listes de compétences et leur carrière au début du jeu ; ces catégories sont larron, gentilhomme, soldat et noble. Le gros avantage du système de création réside dans le plein aboutissement du personnage. En effet, une fois terminé, le personnage est dans la pleine possession de ses moyens : le joueur ne subit donc pas la dure contrainte d'attendre de longues parties avant d'obtenir un personnage compétent. Le personnage est prêt pour l'aventure.

• Le système de combat

Le système de combat a ceci d'original qu'il permet de mettre en scène des duels qui ne prennent pas des heures, mais il se paie le luxe de varier selon le type d'arme. Les armes d'escrime – rapière, fleuret, épée – permettent de bloquer, d'estoquer ou d'attaquer de taille.



Le système de jeu propose en cas de parade, de deviner le type d'attaque qui va survenir ; si le joueur devine bien, il reçoit un bonus, dans le cas contraire, il subit un malus. Rien que cette astuce rend le combat bien plus vivant. De leur côté, les hallebardes, épées à deux mains ou autres piques ne disposent que d'un seul type d'attaque mais contre lequel une arme d'escrime ne peut rien : il faut donc se résoudre à éviter le coup si on ne préfère pas fuir.

La variété des techniques impose de mémoriser un minimum de combinaisons, mais le résultat est fluide, vivant et surtout varié !

• Matériel disponible



Le jeu de base a été vendu dans une boîte avec un feuillet de règle et un feuillet contenant quelques scénarios.

Le jeu n'a pas été réédité et les personnes intéressées sont donc réduites à traquer d'hypothétiques exemplaires traînant encore dans des magasins ou lors de foires aux jeux d'occasion.

Des suppléments sont sortis mais à ma connaissance n'ont été ni traduits ni diffusés en France.

Heureusement quelques sites proposent du matériel pour *Trois Mousquetaires*.

<http://cape.epee.free.fr/> a mis en ligne des éléments du livret de base.

Le Bastion Rôliste propose une aide de jeu :

<http://bastion.free.fr/1650.htm>

Enfin un site néerlandais, en anglais, propose aussi du matériel :

<http://www.astro.uu.nl/~krijger/BI/FB/>

