

## Juego de rol del Capitán Alatríste

**Une critique présentée par Elisabeth Thiery**

*Devir Iberia, éditeur espagnol, a eu la bonne idée en octobre 2002 de publier un jeu de rôle intitulé « Juego de rol del Capitán Alatríste ». Ce jeu est directement basé sur la série de romans d'Arturo Pérez-Reverte, auteur espagnol contemporain, « Les aventures du capitaine Alatríste ».*

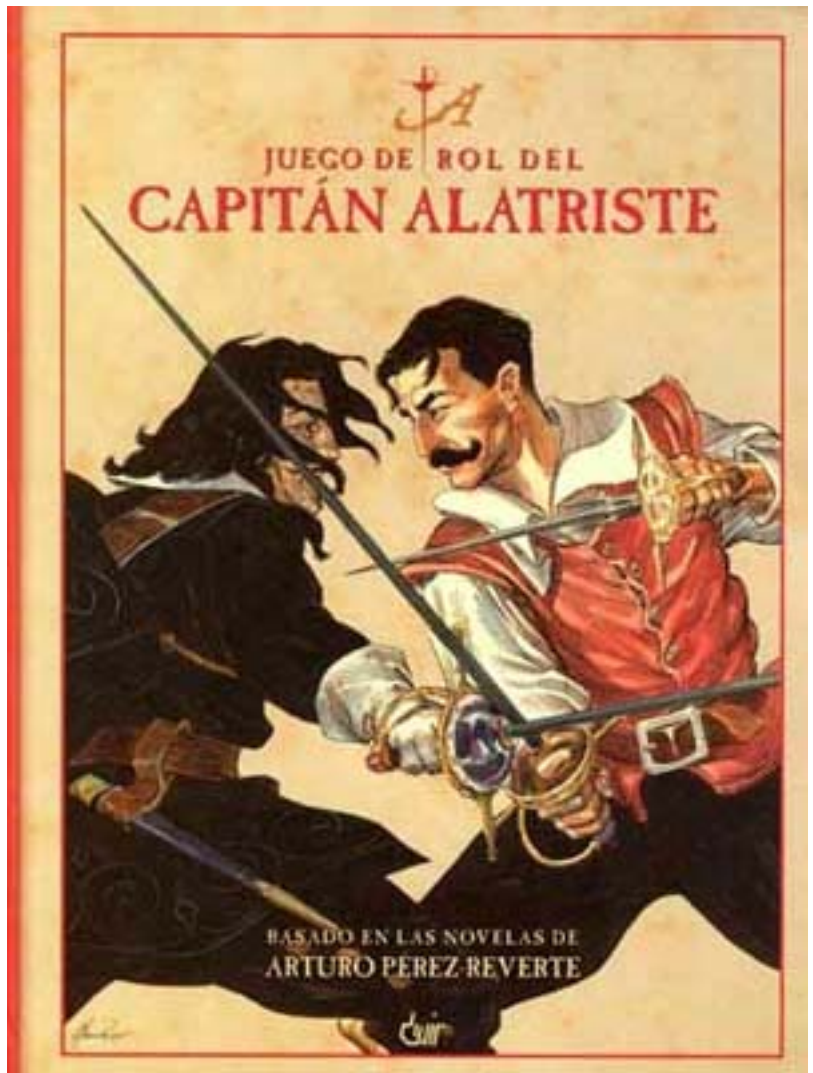
L'auteur du jeu n'est autre que Ricard Ibañez, créateur d'« Aquelarre », jeu de rôle espagnol démoniaque médiéval, paru pour la première fois en 1990 chez Joc International puis réédité en 1999 aux éditions La Caja de Pandora (qui vient d'être traduit en français). Les aventures se déroulent dans la Péninsule Ibérique du XIVe siècle.

En 1995, Ricard Ibañez transpose l'univers d'Aquelarre dans l'Espagne du XVIIe siècle, avec le supplément (démoniaque courtois) « **Villa y Corte** », nom populaire donné à la ville de Madrid au moment de l'avènement des Autrichiens sur le trône d'Espagne en 1561. Avec « Villa y Corte » nous entrons en plein univers de capes et d'épées.

Il n'est pas surprenant qu'avec la parution en 1996, du premier volet des aventures du capitaine Alatríste, personnage romanesque de l'Espagne du Siècle d'Or, Ricard Ibañez et ses collaborateurs créent quelques années plus tard un jeu de rôle à partir de ces romans.

### ◆ Les sources

En effet, les aventures du Capitaine Alatríste racontent l'histoire d'un ancien soldat espagnol, Diego Alatríste, vétéran de la guerre des Flandres, qui en temps de paix fait office d'homme d'arme à la solde de nobles ou de riches hidalgos. Ses péripéties nous entraînent dans des intrigues de la Cour de Philippe IV, roi d'une Espagne corrompue et décadente, où les favoris du roi étaient le plus souvent les seuls à gouverner le royaume pendant que leurs souverains s'occupaient à leur passe-temps favori, la chasse et les femmes ou autre. On y rencontre également d'illustres figures telles que les poètes Quevedo, Góngora, le jeune peintre Velázquez, des



inquisiteurs, comploteurs, escrocs, picaros, pirates, jolies dames, en résumé toute la société qui a contribué à la richesse et à la particularité du siècle d'or espagnol.

N'oublions pas de souligner le fait que l'Espagne de l'époque était présente dans le Nord de l'Europe, en Franche-Comté, en Allemagne, aux Pays-Bas, Milan, Royaume de Naples, Sardaigne, Sicile et également les Antilles, le Mexique et une grande partie de l'Amérique centrale. C'est dire l'ouverture pour de nombreuses aventures.

## ◆ Le jeu

« **Le jeu de rôle du capitaine Alatrisme** » ne peut que plaire aux passionnés de capes et d'épées, aux amateurs des Trois Mousquetaires : intrigues politiques, enlèvements, poursuites, combats d'épées ou armes à feu lors de duels ou de guets-apens dans les sombres ruelles de Madrid ou au fil des aventures dans d'autres villes, tavernes malfamées, amour, amitié, et honneur tels en sont les ingrédients.

Le livre de base est une merveille au niveau conception, 270 pages reliées, toutes pleines d'illustrations de Joan Mundet, hautes en couleurs et qualité graphique. Les différentes parties du livre sont présentées sous forme de livres. En tête de livre, on peut lire avec plaisir un manifeste écrit par Arturo Pérez-Reverte pour la défense du jeu de rôle, paru pour la première fois dans un journal « El Semanal » en juillet 1994, suite à de vives critiques de l'opinion publique sur le jeu de rôle.

Le livre premier nous entraîne doucement dans l'univers du jeu de rôle avec beaucoup d'humour, une promenade initiatique pour joueur néophyte, avec une aventure introductive à l'univers du Capitaine Alatrisme « *Un figón de malos tragos* » (grosso modo : Une gargotte à mauvais coups) à jouer en solo et qui sert de base à expliquer les mécanismes du système de règles.

## ◆ Les règles

Celles-ci sont assez simples. Il suffit pour réussir l'action de lancer 3 d6, d'obtenir un résultat égal ou inférieur à la valeur de l'Habilité en question (comprise entre 3 et 18).

La création des personnages, décrite dans le deuxième livre, est assez rapide. Les joueurs ont le choix d'interpréter différents types de

personnage comme un artiste, un(e) aventurier(ère), un brigand (*bandolero*), un clerc, un comédien (*cómico*), un courtisan, un inquisiteur, un médecin, un *picaro* (vaurien, voyou, fripon ou coquin), un soldat, une femme voilée (*tapada*), un fier-à-bras (*valentón*). A partir de ces différents types, les joueurs devront donner vie à leurs personnages en choisissant des habilités dans des listes classées par types. Les joueurs ont également la possibilité d'améliorer leurs personnages en acquérant des avantages qui peuvent leur coûter jusqu'à 6 points mais tout en gagnant par la même des désavantages. Ceci dans un but de différencier les personnages d'une même catégorie.

Suit après la création des personnages, une grande partie consacrée au combat, le principe est le même que pour les autres actions, on lance 3 d6 et on compare le résultat avec le niveau de l'attaque et de la défense plus un calcul avec la vélocité propre au personnage. Une grande partie est consacrée à l'escrime et à ses différentes attaques et défenses, chacune illustrée.

## ◆ Les aventures

Le livre quatre est destiné au « **narrateur** » (telle est l'expression que l'auteur préfère utiliser), il constitue un guide pour créer une bonne ambiance, présente une bonne bibliographie de livres historiques, de romans, BD et films, une partie sur la Société des Autrichiens avec tous les mécanismes qui la constituent : fonctionnement de la Maison Royale, la noblesse et ses privilèges, l'anoblissement, le clergé, richesse, vie religieuse et Inquisition, l'armée, les gens du peuple, les paysans, la délinquance avec les *picaros*, la justice.



Suit toute une série de différentes facettes de la vie quotidienne, manger et boire, les vêtements, l'amour et le Don Juan, les voyages, la santé et les maladies, les gens du livre, le théâtre, et comment divertir les oisifs. Un chapitre est consacré au monde du Siècle d'Or au-delà des frontières du royaume d'Espagne.

Suivent quatre aventures assez courtes que l'auteur dès la première aventure en solo au début du jeu invite à jouer. Il s'agit d'Une affaire d'honneur (« *Un asunto de honor* »), L'héritage des Montealban (« *El legado de los Montealban* »), La mal décapitée (« *La maldegollada* ») et Secret de confession (« *Secreto de confesion* »).

Dans le livre quatre, dernière partie du jeu, on découvre toute une galerie de personnages présents dans les romans de Pérez-Reverte, personnages romanesques ou réels, avec leurs caractéristiques propres et que les personnages peuvent être amenés à côtoyer, puis une série d'aides de jeu : un bestiaire, les possessions initiales, la monnaie, les armures et protections, une liste d'équipement, une chronologie, un glossaire de base pour joueur néophyte mais également développement des sigles utilisés dans les règles, une liste alphabétique d'« *el habla de germania* », argot parlé par les classes humbles mais surtout par les délinquants des bas quartiers.

En fin d'ouvrage, on trouve toute une série de feuilles de personnages pré-tirés et une feuille de personne vierge.

Enfin pour compléter le tout, et l'élément essentiel du narrateur, l'écran dont l'illustration est sincèrement magnifique ; elle représente une scène de combat devant la boutique d'un meunier. A l'intérieur, sont résumées toutes les règles de base du jeu. En accompagnement à l'écran, une aventure intitulée Jeu de dames (« *Juego de damas* ») qui constitue une vraie campagne (35 pages) dont l'intrigue politique tourne autour de deux des femmes les plus importantes de Madrid.

En conclusion, ce jeu remporte énormément de succès en Espagne, nombreux clubs de jeux de rôle (dont on peut trouver la liste en début d'ouvrages avec leurs sites internet) y jouent et entretiennent de nombreux

contacts avec la maison d'édition **Devir**. Une liste de diffusion existe et il suffit d'y jeter un coup d'œil pour constater que les joueurs espagnols et hors péninsule ibérique en raffolent et que ce jeu a un bel avenir devant lui.

Pour nous, joueurs français, le jeu n'est pas encore traduit ; si on a la chance de compter parmi ses amis un hispanophone, alors vite achetez-le-lui ! Un petit voyage en Espagne ? à Barcelone ? ou sinon un petit tour sur le site de Ociojoven ([www.ociojoven.com](http://www.ociojoven.com)) ou contacter directement l'éditeur ([www.devir.es](http://www.devir.es)).

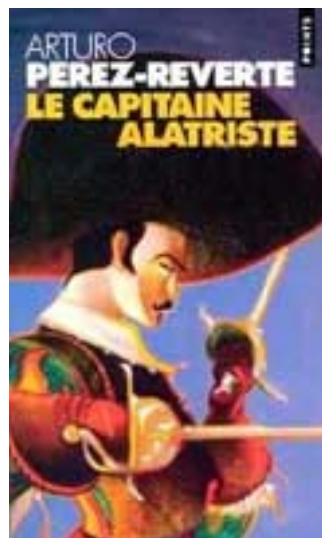
En attendant, on ne peut que conseiller la lecture des Aventures du Capitaine Alatrisme qui remporte un grand succès en France. Actuellement au nombre de quatre publiés au Seuil dans la collection Points : « Le Capitaine Alatrisme », « Les Bûchers de Bocanegra », « Le Soleil de Breda » et « L'Or du roi ».

**Juego de rol del capitán Alatrisme** / par Ricard Ibañez, illustrations de Joan Mundet. Barcelona : Devir Iberia, 2002. 270 pages. ISBN 84-95712-39-3

**Juegos de damas : aventura** / par Ricard Ibañez, ill. de Joan Mundet. Barcelona : Devir Iberia, 2002. 35 pages + 1 écran. ISBN 84-95712-67-9

Adresse pour le site de l'éditeur et s'inscrire à la liste de diffusion du Capitaine Alatrisme

<http://www.devir.es/producto/alatrisme/inicio/index.htm>



**Les aventures du capitaine Alatrisme** traduit de l'espagnol par Jean-Pierre Quijano :

1. **Le capitaine Alatrisme**. Ed. du Seuil, 2000. (Points ; 725)
2. **Les bûchers de Bocanegra**. Ed. du Seuil, 2000. (Points ; 740)
3. **Le soleil de Breda**. Ed. du Seuil, 2000. (Points ; 753)
4. **Le soleil de Breda**. Ed. du Seuil, 2003. (Points ; 1108)