

CHESsrpg

Un jeu de rôle, qui n'en est peut-être pas un, de Guillaume JENTÉY...

Il y a quelques jours, j'ai fait une partie test d'un jeu de Jim de *Roll, Play and Test* (Hello Jim by the way). La partie était super mais Jim a eu cette petite phrase qui ne cesse de tourner dans ma tête « Je ne suis pas sûr que mon jeu soit un jeu de rôle ! ». Et cette phrase, à force de tourner dans ma tête et de tourner encore, a fini par m'obséder... alors forcément, comme d'habitude quand quelque chose m'obsède, j'ai décidé d'en faire un jeu pour pouvoir passer à autre chose...

CHESsrpg, comme son nom l'indique, se joue avec un jeu d'échec. Deux joueuses vont disputer une partie d'échec avec les règles habituelles : déplacement des pièces, prises, échec, roque... auxquelles nous rajouteront les règles suivantes :

1 Le contexte

Cette partie d'échec est une bataille.

Chaque joueuse présente brièvement son armée : *les Avengers, l'armée de Cao Cao, une bande d'Ewoks, une troupe d'Amazones vénusiennes, des guerriers zoulous, une phalange de puissants guerriers nains...*

Puis les deux joueuses se mettent d'accord sur le contexte de cette bataille : annexer un territoire, s'échapper d'une prison, faire partir un message important, sauver un personnage, défendre une idée, une valeur...

Les joueuses peuvent choisir leur armée et le contexte en vue d'une certaine cohérence ou, d'un commun accord, opter pour un contexte complètement extravagant : *une troupe de Touaregs luttant pour protéger le monde des rêves d'une invasion de gobelins serviteurs de Nurgle, une bataille entre une caserne de pompiers et un village de Schtroumpfs pour l'annexion de la troisième Lune de Jupiter...*

2 Donner vie aux pièces

Quand une joueuse joue une pièce, elle la nomme et raconte brièvement son intention, sa personnalité, son émotion du moment.

« Sage sait que pour sauver l'Enclave iel devra garder la tête froide et surtout défendre Iris » dit une des joueuses en plaçant son fou blanc de manière à couvrir sa reine.

Les joueuses n'hésiteront pas à prendre des notes et à s'appuyer sur tout ce qui se crée comme relation, émotion et histoire au fur et à mesure de la partie.

3 Raconter les combats

Quand une pièce, et donc un personnage, prend une autre pièce, et donc un autre personnage, les joueuses racontent le combat. La joueuse qui prend la pièce, raconte comment son personnage arrive à vaincre l'autre. Celle qui perd la pièce raconte comment cette perte impacte son armée : moral en baisse, désir de vengeance, repli stratégique...

« Sage aperçoit un goblin crasseux s'approcher dangereusement des frontières de l'Enclave, iel prend son élan, bondit et le transperce de sa lance avant qu'il ait eu le temps de réagir » dit la joueuse qui vient de prendre un pion avec son fou. L'autre joueuse raconte la réaction de la troupe d'orcs « Les deux wargs ont senti l'odeur du sang versé et n'ont plus qu'une idée en tête : tailler en pièce les maigres humains ! ».

4 Oublier la stratégie et jouer les conséquences

Au fur et à mesure de la partie, les joueuses vont raconter les actions, les réactions, les envies et les doutes de leurs personnages, de chaque pièce de l'échiquier. Ces envies, ces doutes doivent devenir de plus en plus importants et surtout plus importants que la stratégie du jeu d'échec. Le but ne devient plus de gagner la partie mais de défendre l'esprit de son armée. Pour faire simple, les joueuses ne jouent plus la gagne, elles jouent *role play*.

« Excité par l'odeur du sang, le warg met à terre son cavalier et charge le rang des humains. Il saute sur le premier ennemi qu'il croise et le met en pièce sans faire attention aux dangereuses lames qui l'entourent. » La joueuse qui joue les orcs décide de prendre un pion avec son cavalier même si elle sait qu'il se fera prendre le tour suivant, parce que ses cavaliers-wargs sont devenus frénétiques.

5 Finir la partie

Les deux joueuses jouent la partie, la bataille avec les intentions de chaque pièce, chaque personnage. Elles gardent aussi en tête que la bataille avait un enjeu. Elles peuvent donc décider d'aller jusqu'au bout, jusqu'à la « chute du roi » ou bien de se rendre, fuir avant la fin. Car dans tout ça, c'est le personnage du roi (qui peut être un homme, une femme, une personne non-binaire, une déesse, un robot, etc) qui décide quand mettre fin à cette bataille.

« Alors que leurs troupes semblent sur le point de gagner la bataille, Hyppolyta (le roi) est écoeuvée par tout ce sang versé. L'Enclave ne mérite pas la mort de toutes ses amies. Elle sonne la retraite lançant aux orcs ce refuge qui les avait abrités ses dernières années. » La joueuse, qui pourtant semblait gagner la partie, décide que l'enjeu « défendre l'Enclave » ne mérite pas la mort d'autant de personne et « couche son roi » mettant fin à la partie.

A la fin de la partie, chaque joueuse, en commençant par celle qui a gagné, raconte l'issue de la bataille de son point de vue.

« Les orcs poussent des cris de joies devant la fuite des humains. Les plus vigoureux se jettent sur les blessés pour les achever ! Pas de prisonnier ! Les orcs de la Main Rouge ont trouvé un nouveau refuge... et de la viande pour les prochains mois ! »

« Les rescapés de la bataille errent pendant des semaines, hantés par les horreurs de cette terrible bataille. Hyppolyta trouve un endroit où s'installer et panser les nombreuses blessures. Mais Sage ne compte pas en rester là : Nous reprendrons ce qui était à nous ! »