

Fragments : Cosmérence



❧ Cosmérence ❧

Avertissement : certaines informations présentes dans cet article dévoilent des secrets de Cosme. Des joueurs lisant ces passages risquent d'apprendre des informations ne les concernant pas.

Guildes est un jeu qui possède un univers particulièrement riche. Au cours du temps, cette qualité a engendré quelques défauts et surtout de nombreuses questions. L'historique de Cosme s'est, en effet, parfois légèrement modifié au cours des suppléments, ce qui a dérouté quelques joueurs.

Alors qu'en est-il ? Cosme est-il une auberge espagnole ou un univers cohérent ?

Chacun des suppléments sur les Maisons contient des informations en contradiction avec l'historique initial du jeu. La grande question pour un meneur est : qu'est-ce que j'en fais ? Et surtout, cette information est-elle capitale dans l'évolution du jeu ?

Prenons un exemple : dans le livret d'introduction de la boîte de base, il y a un chapitre sur l'histoire de Cosme (très bien fait). L'histoire commence aux alentours de -4000. « Le monde de Cosme mourut... Les humains de cette époque sont réduits à l'état de semi-animaux, vivant dans des grottes... ».

Ô surprise, l'historique de Cosme dans le supplément « Gehemdals » commence en -5200, les secrets de la forge et des enchantements datant de cette époque.

On est quand même assez loin des barbares vivants dans des grottes. Les secrets du loom sont connus, des guerres opposent différents clans dans des oppositions meurtrières, tout cela sous l'œil bienveillant des dieux...

Ai-je dit « dieux » ? « Les Gehemdals ont constitué une énorme mythologie qui implique l'existence d'un panthéon de dieux et leurs relations conflictuelles, familiales, conjugales, etc. » (livret 2, les maisons). « Les Gehemdals entendirent de nouveaux la corne de Liam, leur dieu forgeron » (livret 3, les guildes). Cela semblait assez simple, une mythologie similaire aux dieux nordiques. Pourtant tout change lors du supplément sur cette maison. Les dieux sont les métaux sacrés, ils ont une existence propre et siègent à un banquet divin où les invités sont les plus grands héros gehemdals.

Tous les maîtres de jeu à Guildes se sont interrogés : est-ce que cela va avoir une influence sur le monde ? Si les auteurs ont profondément modifié l'historique du monde, c'est qu'il doit bien y avoir une raison !

La réponse est (battement de tambour) : non, il n'y a pas de raison. Après discussion avec certains auteurs, il semble que ces différences entre règles de base et suppléments ne proviennent que de problèmes liés à l'édition inhérents à la taille de la société.



Fragments : Cosmérence



Multisim n'est (malheureusement) pas une multinationale pouvant s'offrir le luxe de payer des gens pour vérifier si tout dans les publications est cohérent avec le reste de la gamme. De plus, la contingence temps oblige cette société à sortir régulièrement du matériel sous peine de voir ses rentrées d'argent disparaître (je rappellerai que sans argent, pas de Multisim !)

Le premier moment d'énerverment passé, que doit-on faire ? Doit-on garder les informations de base, doit-on au fur et à mesure changer l'univers de Cosme pour coller aux suppléments ? Personnellement, j'utilise un peu des deux. Le but étant d'obtenir quelque chose qui tient à peu près la route !

Les détracteurs de Guildes reprocheront ce manque de cohérence. Les fans répondront que c'est la richesse du jeu. Quoiqu'il en soit, cela demande un peu d'effort aux maîtres de jeu, mais ce n'est pas insurmontable !

J'ai tenté de lister les différences entre les règles de base et les suppléments. Ceci est loin d'être exhaustif. L'utilisation de ces informations est MA vision de Cosme, personne n'est obligé de les suivre.

Le Loom

Les auteurs de Multisim ont choisi de refondre entièrement le système de magie. Il existe pourtant des tables, où l'on joue avec les règles de base. Et ça marche ! On joue à Guildes quand même. Le meneur a souvent une vision très personnelle de la magie de Cosme, qui lui demande bien évidemment beaucoup de création.

La magie du loom étant très peu développée dans les règles de base, il faut arriver à pallier ce désavantage. Pour conclure, le supplément sur le loom n'est pas indispensable pour jouer à Guildes. Mais, si l'on souhaite jouer la campagne du nouveau monde, c'est un autre problème. De nombreuses références sont faites à ce supplément. La logique intrinsèque de la campagne tourne parfois autour de ce supplément. Et il devient à ce moment là indispensable.

Qu'on utilise ou pas le supplément sur la magie, le loom est une richesse que se dispute guildes, maisons, civilisations locales (lore, arkhé, etc.) et transcients. Cela permet déjà de nombreuses possibilités de scénarios !

La présence des maisons sur le Continent

D'après le livret 3 (les guildes) des règles de base, la présence des maisons sur le Continent devrait se faire très majoritairement par l'intermédiaire des guildes : « ...contrat permettant aux guildes d'être les seules autorisées à faire voyager vers le Continent plus de 100 personnes par an. ». Les maisons n'étant autorisées qu'à avoir des ambassades respectant le quota ci-dessus.

Cela semblait clair, le Continent serait le terrain de jeu des guildes. Les maisons bénéficiant d'impôts importants de la part des guildes.

Pourtant dès le supplément sur les Venn'dys, on s'aperçoit que les instances dirigeantes Venn'dys ne veulent pas laisser aux guildes le seul privilège de la conquête. Leurs intentions sont clairement exprimées, d'autres maisons (en particulier les Gehemdals) semblent faire la même chose.



Fragments : Cosmérance



On attendait avec impatience la suite. Qu'en est-il de la colonisation directe du Continent par les différentes maisons ? Pas grand chose jusqu'à aujourd'hui. Les trois autres suppléments Maisons n'amènent aucune information supplémentaire. Grâce aux Atlas et aux trois volets de la campagne, on peut déduire qu'effectivement chacun se bat avec ses moyens pour coloniser le Continent en se passant des guildes.

Résumons-nous :

- Les Venn'dys et les Gehemdals semblent posséder leurs propres flottes et troupes pour conquérir le Continent. Ces deux maisons possèdent déjà (illégalement) des postes avancées. Leurs objectifs semblent être financiers : ce sont les richesses du nouveau Continent qui les attire.
- Les Ashragors ont plus prosaïquement fondé des guildes très majoritairement ashragores qui obéissent directement à la théocratie en place.
- Les Kheyzas et les Ulmeqs n'ont pas des moyens suffisants pour agir directement sur le Continent. Ils utilisent des espions via des organismes guildiens : les services secrets du Sénat Constellé seraient à la solde de ces deux maisons.
- Les Ulmeqs tentent de conquérir le Continent via Nocte, mais les rares informations présentes dans les Atlas ne permettent pas de tirer de conclusion.
- Les Felsins continuent d'être les grands perdants dans le jeu. On ne sait pas trop ce que fait le gouvernement Felsin, et suite à la campagne, on peut se poser bien des questions sur leur avenir.

Il me semble plutôt logique de voir ces différents gouvernements s'intéresser directement aux fabuleuses richesses du Continent. Mais, il vous faudra décider seul de l'avancement des différentes stratégies des maisons. Les auteurs de Multisim nous ont proposé quelques appâts, sans jamais donner de réelles réponses. Encore une fois, ce sera aux meneurs de trancher en espérant ne pas aller contre les futures révélations Multisiennes !

D'un point de vue rôlistique, cette ingénierie permet de nombreuses idées de scénario. Il suffit presque de piquer des idées aux ambiances cyberpunk : les guildes sont les mégacorporations qui dominent le Continent, les gouvernements des maisons étant les entreprises concurrentes qui veulent venir s'imposer chez leurs voisins ! Attention la matrice n'existe toujours pas à Guildes (bien que Nocte puisse peut-être pallier ce désavantage...)

Les Dieux à Guildes

Hormis le supplément sur les Venn'dys, les trois autres suppléments Maisons ont amené plus de questions que de réponses.

Ashragors :

Les règles de base (livret 2 – les maisons), proposaient une vision intéressante du prince démon : « L'odieuse trinité ». Beaucoup de joueurs se sont investis par rapport à ce panthéon démoniaque.



Fragments : Cosmérence



Nous espérons avoir un supplément d'informations dans le supplément, et à son habitude Multisim nous a pris à contre pied en dissertant bien plus longuement sur les non-morts et les démons mineurs. C'est assez étonnant qu'aucune ligne ne soit consacrée à cette trinité dans le supplément.

La question reste pourtant posée : d'où vient Ashragor ? Xarkilia (sa compagne) et Rorkzak (son fils) existent-ils ? Dans mon Cosme, oui. A mon avis, cela permet d'enrichir la maison Ashragor et de ne pas les cantonner aux rôles de méchants de service. Les joueurs sont réellement surpris quand il tombe sur des prêtres de Xarkilia, prêts à les aider, même si c'est par l'intermédiaire de démon. Je vous laisse relire le sortilège « aux bons soins du docteur Fen », et vous laisse imaginer la tête que peuvent faire des joueurs lorsqu'on propose de les soigner par l'intermédiaire d'un crapaurc (marque déposée) baveux !

Gehemdals :

Vous avez pu voir en introduction qu'il y a là aussi un problème entre supplément et livre de base. Ce qui est gênant dans l'historique Gehemdal, c'est la notion de dieux présents sur Cosme. Que sont ces dieux ? Que sont sensés être les 5 métaux sacrés ?

Les seules divinités présentées dans Guildes sont les puissances. Vu leur antagonisme, il est hors de question d'imaginer plusieurs puissances vivant main dans la main avec les Gehemdals. A priori, la puissance tutélaire de cette maison est la puissance rouge (oui, ces noms sont vraiment ridicules, on aurait aimé un petit effort des auteurs !).

Doit-on penser que les 5 métaux étaient 5 serviteurs de cette puissance (cf. la campagne du nouveau monde – informations sur le kzudarth) ? Mais avec le départ des puissances, comment se fait-il que les métaux existent toujours ?

Bref, on est en présence d'une mythologie qui a peu de rapport avec les rares vérités connues sur les puissances. Le lien métaux sacrés, puissance rouge n'a jamais été réellement fait par les différents auteurs. Pour ma part, le lien existe. Des armes ancestrales ont retrouvé leurs puissances disparues. Bien évidemment, cela entraîne des interrogations chez les joueurs. Et malheureusement, nous n'avons pas toutes les réponses.

Kheyzas :

La recherche des noms sacrés est une quête que les Kheyzas ont commencée dès le cataclysme. Encore une fois, on ne sait pas très bien d'où provient cette magie. Elle permettrait de faire des effets similaires aux sortilèges des phylums et nécessite du loom (pour le côté technique, je vous laisse chercher !). Cela devrait donc avoir un rapport avec les puissances, et plus précisément la puissance violette. Les légendes prétendent que c'est Khonte, le dieu Kheyza, qui leur a donné cette quête. Il semble logique d'en déduire que Khonte et la puissance violette ne font qu'un (ou Khonte est un serviteur de violet, ce qui revient au même !).

Doit-on intégrer cette magie ? A priori les règles de base ne donne aucune information sur ce sujet, les kheyzas ne semblent pas posséder une magie supplémentaire par rapport aux autres maisons.



Fragments : Cosmérance



La mise en œuvre d'un point de vue technique est loin d'être claire. Les compétences nécessaires sont très (trop ?) nombreuses. A mon avis, cela peut servir pour des pnj, l'intérêt pour un joueur me semble bien plus faible.

Pour la cohérence du monde, on peut réellement se demander pourquoi quelques individus Kheyza ne dominent pas le monde. Cette magie permet de tout faire, il suffit d'avoir du loom et du temps. Imaginez un personnage ayant réussi à lancer 3 ou 4 des sortilèges finaux des phylums. On peut facilement en faire un être immortel quasiment indestructible. Pourquoi la puissance violette aurait-elle fait un tel cadeau aux Kheyzas ?

Bref, la magie des noms était une belle idée (empruntée aux cycles de Terre-Mer), la mise en place dans Guildes me laisse dubitatif.

Les Felsins :

Diantre ! Quel sujet délicat. Bien évidemment, les informations de la campagne du nouveau monde sont indispensables pour la suite de mes digressions...

Résumons-nous : l'Astramance est la puissance bleue amnésique. Le peuple maîtrisant le loom bleu est le peuple Danjin. Les Felsins sont les animaux de compagnie des Danjins transformés par la puissance bleue. Jusque là, tout cela se tient.

La grande question porte sur le loom invisible. L'explication des auteurs est que les Felsins ont en eux une part de la mémoire de la puissance bleue, cette mémoire c'est le loom invisible. Pourquoi l'invisible surgit-il tout d'un coup ?

Dans le jeu, tous les effets magiques sont sensés dépendre du loom ou de l'étincelle de loom que possède les humains. La puissance bleue a donc réalisé un effet magique de très grande amplitude à l'aide d'un loom qui n'existait pas ! Autre possibilité, la transformation est due au loom bleu, la puissance bleue a ensuite dilué ses souvenirs dans les felsins nouvellement créés. Dans ce cas pourquoi le loom invisible permet-il aux felsins de faire des actes magiques ayant un rapport avec leur nature profonde, c'est à dire animale ? J'aurai plus volontiers vu des effets ayant un rapport avec la mémoire.

Tout cela est un peu bancal, mais on peut facilement passer outre. Le gros problème reste l'avenir des Felsins. J'attends avec intérêt le tour de passe-passe dont vont nous honorer les auteurs pour les maintenir en vie. En effet, on peut facilement imaginer que Multisim ne va pas faire disparaître une race d'un coup. Un jour ou l'autre, l'Astramance va récupérer la totalité de ses souvenirs. Logiquement, les Felsins devraient au moins perdre leur loom invisible, sinon leur humanité. Ou ils peuvent faire disparaître l'Astramance, en prétendant que cela n'a pas d'influence sur les Felsins. Je dois avouer que je cherche désespérément une cohérence dans tout cela.

En conclusion, n'hésitez pas à vous plonger dans les écoles d'arts martiaux Felsins. Au moins, ils leur restera ça !



Fragments : Cosmérence



Le colonialisme guildien

La conquête du nouveau monde me rappelle parfois terriblement celle de notre bonne vieille terre. Les gentils, ce sont les natifs. Les autres, ce sont de bons sauvages qu'il faut civiliser ! J'exagère, j'en suis conscient. Mais si l'on prend Port Concorde ou Jonril, ces deux cités sont sous l'influence totale des guildes (ou assimilée). Comment se fait-il que les autochtones avec parfois plus de mille ans d'existence se laissent si facilement influencer ? Je recherche désespérément le peuple qui maîtrise le loom depuis 1000 ans, peuple de mage accompli qui verrait d'un œil dubitatif, les guildiens piller leur « réserve ». Je n'arrive pas à me rappeler qu'il soit dit quelque part que le loom soit revenu avec les guildes. Il est vrai que nous ne possédons que très peu d'informations sur le passé du Continent.

Bref, les auteurs nous inflige un peu trop souvent du bon sauvage d'un côté, et de l'autre nous content les richesses loomiques du Continent. Il faut en déduire que les peuplades du Continent sont là pour décorer. C'est bien dommage !

Donc cher meneur (se), n'hésitez pas. Il n'y a pas que les hommes serpents qui doivent détester les guildiens pour ce qu'ils font !

Guildes 2 – L'avenir

La campagne du nouveau monde est fauchée en plein vol. Les mystères des puissances restent entiers. Comment va-t-on passer de Guildes 1 à Guildes 2 ?

Le plus gênant est cette volonté de laisser les maîtres sans aucune information.

Si je ne veux pas acheter la nouvelle édition, je reste avec toutes mes interrogations. L'avantage est que je pourrais faire ce que je veux de Guildes 1. L'ennui, c'est que si un jour, je décide à passer à Guildes 2, c'est comme si j'achetais un nouveau jeu.

Il faut donc conclure que Guildes 1 restera avec un historique non clos. Les puissances se livrent une lutte sans merci. Les Ashragors, les Felsins et les Venn'dys ont plus ou moins résolus leurs quêtes. Pour les autres, cela tiendrait plus du « circuler y a rien à voir ! ». Je dois avouer que malgré mon enthousiasme pour Guildes, cela m'énerve énormément !

Il est difficile de conclure partialement. Guildes est un bon jeu. Son univers est exaltant. Je dois avouer que bien des sujets me semblent manquer de cohérence. Mais est-ce cohérent de pouvoir jeter des boules de feu ?

Guildes nécessite d'accepter de nombreux postulats pour que tout fonctionne. Pour un esprit cartésien, cela peut sans doute être gênant. Mais diantre ! Nous faisons du jeu de rôle et l'imaginaire doit être présent, peut-être faut-il juste un peu plus de tolérance pour Guildes !

Stéphane 'Chninkel' Henninger

