

Un Jeu parmi les Ombres

S'amuser à la cour



Les Ombres du Trône

Introduction

Depuis que Baelor a pris ses distances avec la cour et a fait libérer ses sœurs, la cour a bien changé. Une personne qui s'y rendrait pour la première fois sans être prévenu serait très décontenancé. Rien n'est plus important pour un courtisan de la Port-Réal que d'attirer l'attention d'autrui. Point trop n'en faut cependant, car nul ne souhaiterait être la risée de la cour ou choquer les bonnes âmes plus qu'il ne le sied. Certains sont passés maîtres (et maîtresses) en l'art de faire scandale tout en ressortant plus prisé que jamais. A la cour, les faits et gestes des uns et des autres sont commentés sans fin, ainsi que leurs vêtements et les intentions qu'on leur prête. Tout courtisan sait peser avec soin ses paroles. Il faut briller tel un astre, et pour cela la meilleure manière est de faire preuve de piquant. On exècre en effet plus que tout les ennuyeux qui n'éveillent pas l'intérêt.

Le mieux est de ne jamais se montrer tout à fait explicite et jouer sur l'ambiguïté : "J'ai fait venir un écorcheur dothraki, il est charmant..." Nul ne pourra jamais conclure avec certitude qu'il ne s'agit pas vraiment d'un écorcheur. Venant de ceux qui savent le plus jouer avec les limites, rien ne paraît impossible. D'autres ne se permettront jamais d'aller trop loin, bien conscient des risques.

La cour royale est bien entendu le haut lieu de la politique à Westeros. Elle est aussi le lieu de tous les amusements. Par conséquent, les deux s'y mêlent allègrement. Aucune tractation politique n'exclut tout à fait le jeu, et il n'est pas rare d'échanger des faveurs autour d'un jeu. Aucun amusement n'est tout à fait exempt de politique non plus, et ouvrir un bal avec une personne très en vue est un enjeu bien moins frivole qu'il n'y paraît. Le meilleur courtisan est aussi le mieux habillé, le plus beau, celui qui mise le plus au jeu et qui gagne le plus.

Les jeux

Il y a une mode pour les jeux comme pour l'habillement (voir règles en annexe). Les jeux de carte sont toujours les plus courus, et en ce moment la scopa est tout particulièrement en vogue. C'est un jeu suffisamment simple pour pouvoir discuter tout en jouant et suffisamment intéressant pour que l'on soit captivé.

Un des amusements les plus frivoles de la cour consiste à jouer à « Action, vérité » ou au « Jeu de l'espion ». Ces jeux sont la source d'énormes fous rires, d'autant que les courtisans aiment particulièrement utiliser cette occasion pour se répéter les dernières nouvelles scandaleuses ou scabreuses, des rumeurs les plus choquantes, et lancer des piques à l'adresse de ceux dont ils souhaitent se moquer. Car le plus piquant du jeu consiste à raconter plus tard ce qui y a été fait et dit.

Les jeux de stratégie connaissent aussi un regain d'intérêt depuis peu, notamment depuis que lady Serra Baratheon tient un cercle d'amateur de jeux de stratégie à la Cour. Ouvertement apolitique, le cercle est ouvert à tous ceux qui souhaitent discuter de stratégie et exercer leur intellect en s'affrontant. Les grands habitués de ce cercle sont lord Gilliam Lydden, messire Erren Carmont, messire Bertram Tyrell, et bien entendu lady Serra

elle-même, qui n'a rien à envier en intelligence et en finesse d'esprit à ses messieurs. Mais bien d'autres se joignent à ces habitués, de manière exceptionnelle ou dès qu'ils ont l'occasion d'être présents à Port-Réal, tels mestre Jaerys et Aleqo Sand. L'exotisme étant à la mode, le Cyvosse, un jeu de stratégie venu d'Essos, est l'un des plus pratiqués. Mais un autre jeu également, plus passionnant et bien plus tactique, fascine ce cercle : le jeu de Hnefatafl.

Enfin les jeux d'argent sont à la mode, notamment parmi les proches de leurs Altesses Aegon et Elaena qui en sont friands. Mais, attention : ces jeux peuvent s'avérer très dangereux. Il est arrivé à quelques courtisans de ruiner leur famille en une seule soirée. D'autres courtisans eurent plus d'habileté et firent leur fortune sur une série de bonnes mains. La plupart des jeux à la mode disposent d'une variante en jeu d'argent, qui consiste principalement à miser une somme d'argent en début de jeu – de l'ordre d'un dragon d'or par joueur en général même s'il arrive que les mises atteignent des sommes vertigineuses – et de laisser le vainqueur empocher les mises. Mais certains autres jeux comme le trois-six ne se jouent que pour de l'argent.

Les arts

Le talent artistique est le talent le plus apprécié et admiré à la cour, où toute personne de bon goût est amatrice d'arts. Mais parmi tous, la musique est en ce moment l'art le plus à la mode, et beaucoup de courtisans n'hésitent pas à chanter ou à jouer de la musique à l'improviste, quand l'envie leur en prend, à l'enchantement général.

Les bals sont particulièrement attendus et appréciés lors des réceptions. Le plaisir de la danse va de pair avec l'amour de la musique : Qui peut donc se retenir de se laisser porter par une musique envoûtante et d'y abandonner son corps ? Les danses font souvent l'objet de défis lancés entre de petits groupes : obtenir de danser avec une personne en particulier ou empêcher durant le bal deux personnes de danser ensemble sont par exemple des défis fréquemment lancés lors d'un « Action, vérité, conséquence ». Le plus délectable consiste à pouvoir raconter après le bal quels étaient les enjeux de la soirée.

La littérature et les belles lettres sont aussi très la mode. Plusieurs cercles de lecture ont vu le jour, le plus couru étant celui de dame Bethany Tallwy. On s'y échange des morceaux choisis des grands auteurs, et on y partage plus modestement ses propres écrits. En ce moment, la poésie et les formats courts ravissent le plus les auditeurs.

Les débats et les rumeurs

A la cour, on assiste souvent à des débats, politiques ou philosophiques. Ces débats donnent lieu à des échanges parfois très spectaculaires et divertissants, dans lesquels les meilleurs orateurs remportent de chauds applaudissements. Les duels d'éloquence et les duels de piques sont devenus des loisirs pour certains courtisans, pour qui l'exercice de style l'emporte sur le fond. Les plus taquins se targuent de tirer une opinion au sort avant de la défendre.

Bien sur, on aime toujours s'échanger des rumeurs et discuter des merveilleux scandales. Être le premier à annoncer une nouvelle est un plaisir rare, et qui assure un certain prestige. Et ici encore, les rumeurs les plus piquantes ont le plus de valeur. Mais attention au faux pas ! La personne porteuse de la nouvelle sera raillée si l'on découvre une supercherie, ou si elle a été piégée par un de ses pairs. Ces sujets donnent lieu eux-même à des paris très excitants.

Enfin, puisque la mode est à Essos, il est actuellement du dernier chic de parler Valyrien. Malheureusement, il s'agit d'une langue difficile et peu peuvent se targuer de la maîtriser réellement.

Le mystique et l'occulte

La mode de l'exotisme essosi a fait naître une nouvelle passion à la cour : les sciences occultes. Essos regorge de magiciens et de mystiques versés dans ces arts. Comme il est fort divertissant de se faire lire l'avenir dans les lignes de la main ou dans les cartes, il n'est pas rare de voir des spécialistes venus d'Essos divertir les invités lors des réceptions à la cour.

S'afficher avec un conseiller ou un confident occulte permet de faire valoir sa curiosité pour ces savoirs étranges venus de l'autre côté du Déroit, son ouverture d'esprit et sa modernité. Bien sûr on laisse toujours planer un doute sur le rapport réel que l'on entretient avec ces individus et l'on fait attention dans tous les cas à ne pas paraître trop obsédé par leurs prédictions et leur sapience ; cela frôlerait dangereusement l'hérésie voir pire, la stupidité.

Annexe I : règle de la scopa

Chaque joueur a trois cartes en main et le donneur dépose quatre cartes au centre de la table. Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par celui qui est à la droite du donneur, dévoile une carte de son jeu. Si cette carte-là est de valeur égale à une autre carte du tapis, il ramassera toutes les deux et elles formeront son pli (déposé en piles face cachées à côté de lui). S'il n'y a aucune carte identique (et seulement dans ce cas) le joueur remporte plusieurs cartes qui sont sur le tapis si la somme de leurs valeurs est égale à la valeur de la carte jouée (le valet vaut 8, le cavalier vaut 9, le roi vaut 10). Si aucune de ces conditions n'est remplie, la carte jouée vient s'ajouter à celle déjà présente au centre du tapis. Lorsqu'un joueur remporte ainsi toutes les cartes sur le tapis d'un coup, il marque une "scopa" : il prend une des cartes du tapis et la pose sur ses autres plis, mais face visible. On passe ensuite au joueur à sa droite.

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs trois cartes, trois nouvelles cartes sont distribuées. On poursuit le jeu ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans le paquet. Le dernier joueur ayant marqué un pli remporte les dernières cartes qui se trouvent au centre de la table à la fin.

Le décompte des points se fait de la manière suivante :

- Un point par Scopa obtenu
- Un point pour le joueur qui a emporté le 7 d'épée
- Un point pour le joueur ayant le plus de cartes 7. En cas d'égalité, personne n'obtient le point.
- Un point pour le joueur ayant le plus de cartes d'or. En cas d'égalité, personne n'obtient le point.
- Un point pour le joueur ayant le plus de cartes, En cas d'égalité, personne n'obtient le point.

Le joueur ayant obtenu le plus de point emporte la partie.

Ce jeu se joue à deux ou trois joueurs. Il se joue aussi à quatre joueurs, mais dans ce cas, deux joueurs font couple et mettent leurs plis en commun pour le décompte des points.

Annexe II : règles de action, vérité

On désigne par tirage au sort le premier joueur. Celui-ci désigne un autre joueur, qui devient victime et devra choisir entre "action", "vérité" ou "conséquence".

Action : Le joueur donne à la victime une tâche ou un gage à accomplir. La victime a le droit de refuser une action et de s'en voir proposer une nouvelle. Mais il est mal vu de refuser trop de propositions à la suite. L'action ne doit pas être humiliante, dangereuse ou illégale.

Vérité : Le joueur pose à la victime une question à laquelle il faut obligatoirement répondre de manière véridique.

Une fois l'action faite ou la réponse à la question donnée, la victime devient joueur et choisit une nouvelle victime. Il n'existe pas vraiment d'autre règle, si ce n'est qu'il est de mise de choisir les victimes de sorte à faire jouer tout le monde de manière équilibrée. Il est également tacitement interdit de répéter une même action plusieurs fois d'affilée, il faut se montrer créatif. L'exécution du gage peut dans certains cas être repoussée à plus tard (par exemple, au prochain bal).

Annexe III : règles du jeu de l'espion

Chaque joueur tire au hasard une carte sur laquelle est inscrit le nom d'une personnalité bien connue de la cour. Il s'accroche à son chapeau ou la pose sur son front sans la regarder : il s'agit de son identité secrète. Chaque joueur à tour de rôle pose une question à laquelle on peut répondre par oui ou par non pour essayer de deviner qui il est. Si la réponse est oui, le joueur peut poursuivre avec une autre question. Si la réponse est non, il passe à son voisin de droite.

Par exemple : "Suis-je un homme ? Oui. Suis-je scandaleux ? Oui. Suis-je messire Darvon Falwell ? Non."

Le gagnant est le premier joueur qui devine correctement sa carte.

Par exemple : "Suis-je lord Arnell Carmont ? Oui."

Annexe IV : règles du Hnefatafl

Jeu de stratégie complexe et tactique, principalement joué au sein du cercle mené par lady Serra. Il s'agit tout comme le cyosse d'un jeu à un contre un et dont l'objectif est de capturer les pions de son adversaire jusqu'à tous les éliminer. Comme le cyosse également, il se joue sur un tablier carré. Mais au Hnefatafl les rôles sont asymétriques : l'un des joueurs endosse le rôle de l'assiégeant et l'autre celui de l'assiégé.

Les points obtenus à ce jeu dépendent de points de compétence spécifiques qui vous seront remis dans votre enveloppe avant le début du jeu. Un atelier aura lieu pour les joueurs dont le personnage appartient au cercle de lady Serra pour vous expliquer les spécificités du jeu. Lorsque les personnages débutent une partie, on prend un court moment HJ pour que chacun donne son score, on se met d'accord sur l'issue du jeu, puis on peut reprendre en simulant l'avancée du jeu de Hnefatafl.

Annexe V : règles du trois-six

Le jeu se joue à six joueurs. Les joueurs se mettent d'accord sur une somme identique à miser. Le meneur lance sous un gobelet 3 dés.

Chacun son tour, en commençant par le joueur à droite du meneur, les joueurs choisissent un chiffre entre 1 et 6 qui n'a pas déjà été choisi. On révèle ensuite les dés. Chaque joueur ayant le numéro d'un des dés remporte le double de sa mise (le quadruple si son numéro sort deux fois, le sextuple s'il sort 3 fois).