

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE
CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR

LIVRET DU MONDE

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR

☪☪ NOTE D'INTENTION ☪☪



SURVIVRE À L'APOCALYPSE DANS UNE RENAISSANCE UCHRONIQUE "RÉALISTE"

Le dernier comptoir est un jeu de rôle grandeur nature mêlant et projetant les joueurs dans une uchronie de la Renaissance, où le monde tel que nous le connaissons s'est effondré. Les personnages tentent de survivre au jour le jour. Ils peuvent être les habitants du dernier comptoir avant une longue traversée de terres désertiques pour atteindre l'Empire d'Orient, ultime bastion connu de la civilisation. Ou être des voyageurs, ayant quitté leurs foyers dévastés, et qui, tentant de rejoindre cet Empire méconnu et si lointain, font une halte au dernier comptoir.

LE DERNIER COMPTOIR EST UN JEU

Nous n'avons pas la prétention de créer une expérience sociologique novatrice, ni de mettre en place des outils révolutionnaires. Notre souhait est d'organiser un jeu, de prendre plaisir à cet acte créatif, et de démultiplier ce plaisir en le partageant avec les joueurs. Même si certaines thématiques, relations entre personnages ou groupe de personnages, arcs scénaristiques, peuvent évoquer, ou questionner des réalités importantes de notre vie actuelle (les réfugiés et leur accueil ou leur exploitation, la décadence d'une société, l'oppression des faibles par les forts, etc.), ce ne sont que des thèmes que nous offrons aux joueurs, pas des partis pris politiques que nous voulons leur imposer. Le choix, la morale individuelle seront au cœur des moteurs du jeu, comme des éléments bien plus classiques de mystères, de conflits, d'investigation ou de combats. De même, les enchaînements d'événements qui découleront de ces thématiques ou les réactions des personnages non joueurs ne représentent en rien l'opinion personnelle des organisateurs du jeu sur la question.

LE DERNIER COMPTOIR EST UN JEU DE RÔLE

Nous misons résolument sur le “roleplay”. Les règles cherchent à être simples, à créer du jeu, sans forcément viser à la simulation précise des évènements. Les personnages sont écrits par les organisateurs, et les joueurs choisis pour les incarner pendant le jeu le sont en fonction de nos envies, de nos intuitions, et des souhaits des joueurs, recueillis initialement par un questionnaire puis si besoin directement avec le joueur une fois le travail d’attribution des personnages dégrossi.

Bien que les joueurs soient répartis entre différents groupes selon leur passé commun, le Dernier Comptoir n’est pas pour autant un jeu de groupe, la survie de soi-même peut être plus importante que la survie du groupe, la survie du groupe pourrait même être un poids à sa propre survie... Les joueurs pourront nous faire part de leur souhait de jouer avec telle ou telle personne, mais nous ne pouvons garantir le total respect de ces demandes.

Si nous ne négligeons pas l’action, le combat ne sera pas le cœur de la dynamique de jeu, qui reposera sur des trames scénaristiques allant du global à l’intime pour les personnages, leur survie et celles de leurs proches étant toujours le moteur primaire de l’action et de l’intrigue. Si nous voulons placer la survie au cœur de nos thématiques de jeu, le jeu en lui-même ne présentera pas de difficultés physiques particulières et conviendra à tous les joueurs. Nous ne chercherons pas à simuler la faim en affamant les joueurs par exemple, mais par des biais ludiques.

LES SURVIVANTS DE L’ÎLE-MONDE, CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR EST UN PREMIER VOYAGE DANS UN MONDE QUI NOUS TIENT À CŒUR, CE N’EST PAS UN GN À SUITE

Pour ce premier GN organisé dans ce nouveau cadre, nous souhaitons proposer un jeu qui crée sa triple unité d’action, de temps et de lieu, sans projection dans une suite future. Les personnages ne seront pas amenés à évoluer, à gagner des niveaux ou des compétences pour un prochain opus. Nous souhaitons offrir un monde en partage, en explorer un point de vue, à un endroit et un moment précis. Quitte à revenir plus tard dans ce monde que nous aimons, par un autre point de vue, à une autre époque, ou au travers d’autres personnages.



NOS VALEURS : RESPECT ET IMPLICATION ET BEAUCOUP DE PLAISIR

LE RESPECT

Respect des personnes, dans leur diversité et leurs différences, que ce soit les joueurs, les organisateurs, les pnj, les intervenants hors-jeu (cuisiniers, techniciens, photographes, etc.), ainsi que les riverains et personnes extérieures au jeu. Afin de protéger les joueurs, un mot clef (“vraiment vraiment”) permet de faire savoir que l’on est mal à l’aise à cause d’une scène ou d’un comportement et qu’il convient donc de relâcher la pression.

Mais aussi **respect des règles (fairplay) et des lois et règlements** (communaux ou du site par exemple). Nous insistons notamment sur l'interdiction de l'utilisation de drogue pendant nos GN, et précisons que nous n'aurons aucune tolérance pour les personnes en état d'ébriété. Nous demandons à tous (joueurs comme orgas) de ne pas amener les sempiternelles réserves d'alcool en quantité. Vous pourrez acheter pendant le jeu des alcools légers à la taverne, en restant bien entendu la plus grande modération. Un joueur ivre ou sous l'emprise de stupéfiant sera mis hors-jeu pour ne pas mettre en danger les autres joueurs.

Et enfin, **respect de l'environnement**. Nous essayons d'avoir le moins d'impact négatif sur l'environnement, nous demandons à tous les joueurs d'en faire autant (gestion des déchets, respect de la faune et de la flore, etc.) et nous faciliterons le covoiturage des participants.

L'IMPLICATION

Nous prenons énormément de plaisir à organiser un tel jeu, et à transmettre ainsi les joies du GN. Nous voulons jouer avec des amis, en découvrir de nouveaux et initier de nouveaux joueurs.

Notre engagement est associatif, nous ne sommes pas rémunérés et ne souhaitons pas engager une relation client/fournisseur avec les joueurs qui viennent partager ce temps de jeu. Pour autant, nous promettons une implication maximum pour vous offrir le plus de plaisir de jeu dans les meilleures conditions. Et nous attendons en retour des joueurs et joueuses impliqués dans leur rôle, fairplay, respectueux, inventifs, sympas... Sans les joueurs et joueuses, le jeu n'est qu'une masse d'informations et d'objets stériles, c'est la rencontre entre vous et nous qui permet le jeu.

LE PLAISIR

Plaisir de jouer, plaisir d'écrire des intrigues ou des personnages, plaisir de porter un chouette costume, plaisir de revoir des amis, plaisir de faire plaisir, plaisir de faire découvrir, plaisir d'inventer des objets loufoques et des décors à couper le souffle, plaisir de nourrir cents personnes dans des conditions rustiques ou plaisir de vous prendre en photo en pleine action, tout est plaisir, et c'est notre principal moteur.

L'OUVERTURE

Car le GN est un loisir qui nous tient à cœur, et que nous souhaitons permettre à tous d'en profiter, un certain nombre de place sera réservé à des joueurs novices, qui bénéficieront de rôles adaptés (mais pas pour autant simplistes) et d'un accompagnement particulier, afin qu'ils puissent découvrir ce loisir dans les meilleurs conditions.

Mais aussi à des joueurs vétérans, inconnus des organisateurs, afin que nous puissions élargir le cercle de nos relations GNistique. Car si le Dernier Comptoir est un GN sur casting, il ne s'agit pas d'un GN fermé.



CHAPITRE 1 – LE MONDE

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR

☛ CONTEXTE DU GN ☛

1592 – BORDS DE LA MÉDITERRANÉE

Un obscur et ancien port génois. Si anecdotique, si éloigné des routes du Grand Commerce qu'il ne figure sur aucune carte, ni aucun portulan. Ses habitants se sont accrochés à ce foyer, survivant grâce à des miettes de contrebande.

Pour eux, la fin du Monde a été une relativement bonne nouvelle, une occasion d'organiser une forme de prospérité grâce à la rumeur qui court les routes. Cette rumeur parle d'un port caché aux confins du continent, offrant une vie nouvelle dans les lointains et puissants Empires d'Orient. Le pacte est simple : l'accueil est assuré pour tous ceux qui peuvent apporter une contribution majeure à la gloire des puissants de l'Univers et sont exempts de maladie.

Pour ceux qui fuient les derniers vestiges de leurs terres natales ravagées par la guerre, la famine et la maladie au point que les arbres mêmes y sont las de porter des fruits, ce port est un espoir, une porte vers un avenir peut-être moins sombre.

Une porte qu'il convient de laisser fermée, en revanche, à ceux qui ont la charge de préserver le Levant des pestilences du Couchant.

Pour tous, ce port caché est le dernier lieu de rencontres et d'échanges, le dernier bazar, le Dernier Comptoir.



BRÈVE DESCRIPTION DE L'ÉTAT DU MONDE EN 1592 À L'ATTENTION DES JOUEURS.

**Avertissement : ces quelques lignes sont là pour préciser le contexte
uchronique du GN, il est bien entendu que vos personnages ignoreront
pour la plupart la quasi-totalité des informations contenues ici.**

Le Dernier Comptoir se déroule en 1592 dans l'univers de l'Île-Monde, un XVI^e siècle uchronique dans lequel toute organisation collective dépassant le seuil du gros bourg a disparu sur le territoire correspondant dans la trame réelle à l'ensemble de l'Europe et de l'Empire Ottoman.

Comment en sommes-nous arrivés là ?

I - LA CONDITION INITIALE DE L'EFFET PAPILLON : LA NON-DÉCOUVERTE DE L'AMÉRIQUE

Le postulat de départ était simple et tenait en deux mots « Apocalypse renaissance ». La période s'y prête assez bien quand on la parcourt avec un regard de non spécialiste. Cela tient même du miracle que la "vieille Europe" ne se soit pas effondrée sur elle-même pendant ce siècle : famines, disettes, guerres, épidémies... Il ne manquait pas grand-chose pour que se produise une catastrophe dont la zone aurait eu de la peine à se relever.

La petite poussée vers le chaos sera la non-découverte dans les temps de l'Amérique et donc l'annulation des effets de cette découverte :

- Accès à des ressources considérables en or et en argent dont dépendaient fortement l'économie de la Renaissance pour ses échanges.
- Découverte de nouvelles espèces de plantes qui permettront d'améliorer en moins de 30 ans le régime alimentaire des européens puis de leurs voisins immédiats.
- Possibilité de coloniser des espaces nouveaux ce qui va avoir un effet positif à la fois sur les zones en surpopulation et sur certaines tensions sociales liées à la réforme.

En bref rien que du positif sauf pour les habitants de ce « nouveau monde » qui ne l'était pas tant que ça, mais c'est une autre Histoire.



II - LES CONSÉQUENCES SUR LA TRAME TEMPORELLE

Si on considère le temps de diffusion de ces découvertes, leur absence ne commencera à avoir un impact que vers 1520, ce qui tombe impeccablement bien puisque cela correspond à la rencontre dite « du camp du drap d'or » dont il reste à faire le récit modifié.

A partir de cette date l'Histoire de l'Île-Monde va commencer à diverger fortement de la trame réelle d'autant que les curseurs du « pas de bol » sont orientés pour précipiter la catastrophe attendue par le scénario.

- Les guerres de religions seront bien plus violentes, alimentées par la faiblesse d'une Espagne ne pouvant pas compter sur un afflux d'or quasi illimité.

- Pensant profiter du trouble à sa frontière ouest, Soliman va délaisser la conquête du Maghreb pour poursuivre ses actions en Europe. Trop étendu trop vite, l'Empire va succomber sous son propre poids.

- La crise monétaire de plus en plus importante rend le paiement des troupes incertains, leur rébellion fréquente et leur dispersion en bandes tentant de vivre sur le pays, monnaie courante. Pour tous les belligérants.

- Les maladies endémiques de l'époque vont se propager encore plus facilement dans un contexte de chaos croissant : suette, maladie dansante, peste...

- L'affaiblissement des populations va enclencher rapidement un cercle vicieux où la baisse de la production influence à la baisse la population qui à son tour produit moins et ainsi de suite.



III - LA SITUATION VERS 1592

En Europe

- Le dernier contact connu avec l'Angleterre date de 1551. Un navire venu de Calais sur le point d'accoster a constaté que les quais de Douvres étaient jonchés de cadavres et la ville en flammes.

- L'ensemble du Maghreb est composé de petits royaumes éphémères, les points de contacts avec l'Europe se limitent à quelques ports. L'Espagne a abandonné toute présence depuis la moitié du XVIe. La perte d'influence Ottomane a par ailleurs fait ressurgir les cultes pré existant à l'invasion arabe. La coexistence entre les villes restées musulmanes et les tribus revenues aux cultes traditionnels n'a pas été pacifique.

- Le commerce des villes d'Europe du Nord a décliné puis s'est arrêté. Aucun échange d'aucune sorte n'a été enregistré depuis 1560 environ. A compter de cette date la désorganisation est telle, que même les échanges intérieurs sont compromis.

- La guerre et la maladie ont eu des effets négatifs sur l'ensemble de la production agricole. L'élevage a été réduit à néant sous l'effet des pillages. Les récoltes déclinent faute d'entretien, de main d'œuvre et sous l'effet de maladies stérilisant les terres arables. L'alimentation dépend de plus en plus de la chasse ou de la cueillette.

- Les bandes issues des anciennes armées ont ravagé l'ensemble du continent, certaines se sont organisées ou alliées à des villages fortifiés pour assurer la survie commune. La plupart se sont étiolées en ne laissant derrière elles que ruine et destruction.

- Vers 1570, les États ont tous disparu. Des petites communautés plus ou moins autosuffisantes ont survécu du fait de leur mobilité ou de leur capacité à s'organiser. Les survivants rassemblés au Dernier Comptoir font tous ou ont tous fait partie d'un de ces groupes.

A l'est

Trois grands Empires se partagent l'Orient de façon relativement pacifique.

- La Chine, isolationniste, maintient une politique défensive redoutablement efficace. Quelques nobles et riches marchands hostiles à cette politique se sont organisés dans un réseau de piraterie et de contrebande qui vise entre autres à renouer le commerce avec ses anciens partenaires.

- La Perse Sévécide, renforcée par la disparition de l'Empire Ottoman, entend réunifier l'ancien empire de Timour Lang et verrouille toute tentative d'entrée sur son territoire par l'Est. Préoccupée par les incursions Ouzbeks dans un territoire trop vaste pour être bien défendu, la Perse cherche par ailleurs à récupérer ce qui a pu subsister des techniques européennes d'armement dont elle a fait les frais lors de la bataille de Tchaldiran de sinistre mémoire.

- Entre Perse et Chine, l'Empire Moghol prospère sous le règne d'Akbar, roi mystique rêvant de créer la première religion unifiée. Il est constamment en recherche de textes ou de philosophes pouvant lui permettre de réaliser son dessein. Sa cour s'est récemment entichée des objets caractéristiques de la défunte civilisation européenne.



CHAPITRE 2 – LES PEUPLES

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR

GROUPES DE PERSONNAGES

LOCAUX

- LES ISKELITES - [\[Pinterest\]](#)

Si le petit village d'Iskele a survécu aux catastrophes de ce siècle, il le doit en partie à la chance, mais surtout à la ténacité et la ruse de ses habitants. Porte entre le Levant et les anciennes routes de la soie, Iskele est le siège d'une petite ambassade de l'empire Perse. Iskele est un lieu de métissage entre des populations variées : émigrés d'occidents, marchands méditerranéens et caravaniers arabes, survivants de la peste et profiteurs des temps troublés, éleveurs de moutons et anciens serfs : sur le fil du rasoir entre la catastrophe et l'espoir, les Iskelites sont des survivants, ils sont l'âme et les tripes du Dernier Comptoir.



VOIE TERRESTRE

- LES RAVAUDEURS - [\[Pinterest\]](#)

Les Ravaudeurs sont un peuple bigarré de nomades spécialisés dans la récupération et la réparation de toute sorte de choses. De nature joviale et festive, souvent prompts à se donner en spectacle musical, ils ne sont pourtant pas toujours bien accueillis car les mauvaises langues vous diront qu'ils volent plus qu'ils ne glanent.

- ORDRE MELDEVI - [\[Pinterest\]](#)

Les Derviches Tourneurs, l'Ordre Meldevi parcourt ces terres depuis bien avant la chute des nations. Si leur Ordre connaît un nouvel essor en ces temps de catastrophes, les Derviches suivent toujours les principes de la Voix, améliorant peu à peu leur être pour atteindre la perfection auprès d'Allah. Considérés à la fois comme des sages et des mendiants, comme des mystiques aux connaissances mystérieuses et les artistes d'un spectacle étrange, l'arrivée des Meldevi ne saurait être anodine.

- KEL TAMASHEQ - [\[Pinterest\]](#)

Les Kel Tamasheq sont un peuple nomade des contrées les plus désertiques et inhospitalières. Très isolationnistes, ils ne se mélangent pas aux étrangers, les Ajnabi. Seule

une fraction de leur tribu fait du commerce par nécessité. Le peu de Kel Tamasheq qui se mêle aux autres sociétés est perçu comme austère, distant et farouche.

- **LES BASELLI - [Pinterest]**

Originaire d'Autriche-Hongrie, reconnaissable à leur style proche de celui des lansquenets, les Baselli ont survécu durant des années en utilisant leur connaissance en ingénierie et grâce à quelques pièces rapportées des plus compétentes... Néanmoins, leur ingéniosité ne suffit plus à compenser la situation actuelle, et ils ont quitté leur terre, tentant de rejoindre le Dernier Comptoir d'Iskele, forts de leurs connaissances pour obtenir leur passage vers l'Est.

- **LES ENFANTS PERDUS - [Pinterest]**

Débris d'une unité de janissaires soudés autour d'un chef charismatique et fort en gueule, reconnaissable de loin grâce à la cuillère en bois insérée dans sa coiffe, ils ont gardé l'apparence d'une unité militaire cohérente, portant des caftans multicolores et impeccables. Après avoir pillé un des derniers vestiges de l'Empire Ottoman pour leur propre compte, ils tentent de rejoindre l'Est avec un trésor qu'ils pensent inestimable et qui marche avec eux...

- **LES THÉLÉMITES - [Pinterest]**

Les membres de l'Abbaye de Thélème, forts de leur devise "fais ce que voudra" étaient taillés pour la fin des temps. Organisés et compétents, ils ont pu survivre longtemps au milieu du chaos mais la stérilité de leurs terres les conduits à s'exiler et négocier leur passage grâce à leurs connaissances en toutes choses et notamment en agriculture.

- **LA CARAVANE D'ORIENT - [Pinterest]**

Arrivant de l'Empire Moghol, la caravane d'Orient est un groupe de commerçants et d'antiquaires aux tenues extravagantes, profitant du récent et très lucratif attrait des élites impériales pour les reliques et autres babioles du vieux continent effondré. C'est pour cela que ses membres s'aventurent sur l'ancienne route de la soie, aux confins de l'Orient et l'Occident, au plus près des territoires contaminés.



VOIE MARITIME

- **LES GÉNOIRES - [Pinterest]**

Les Génoires sont les descendants des commerçants de Gênes-la-maudite. Ce sont toujours des négociants maritimes ayant conservés leur ancestrale fatuité et leur amour du faste quand bien même leur situation n'est pas mieux que celle des autres. Ors ternis, taffetas encroûtés de sel et ventre vide ne les empêchent pas de continuer à regarder le monde de haut.

- **LES IBÉRIENS - [Pinterest]**

D'origine hispanique, les Ibériens sont des commerçants-missionnaires à voile qui veulent aller plus loin que les trivialités de la survie et propager la parole de Dieu. Convaincus que l'hécatombe actuelle est une manifestation de la colère divine, ils sont en recherche de leur nouvelle Terre Promise vierge de tout péché.

- **LE PASSEUR CHAUVE - [Pinterest]**

Le Passeur Chauve est un brigantin à voile latine, et son équipage de barbaresques, qui écume les rares voies maritimes encore empruntées de l'est de la Méditerranée. Ils y repèrent des proies faiblement défendues et les dépouillent prestement de leurs marchandises, qu'ils échangent dans les petits villages côtiers comme Iskele, contre de la nourriture, de l'eau de source, et la possibilité de pouvoir se dissimuler et faire escale au besoin.

- **LA PLÉIADE POUILLEUSE - [Pinterest]**

Ce petit groupe d'illuminés accompagnant un noble français déchu et son poète marche vers l'Est d'un pas confiant, car les portes s'ouvriront d'elles-mêmes devant leur magnificence et leur maîtrise du beau langage. Tous portent des vêtements qui ont été autrefois leur signe de puissance mais sont aujourd'hui à peine mieux que des loques. Ils ne semblent pas y prêter attention. Ils parlent entre eux en vers ou en chanson, sans sembler se préoccuper des réalités du monde qui les entoure.



LES ORIENTAUX GARDES-FRONTIÈRES

- **LES SÉFÉVIDES - [Pinterest]**

L'empire Perse porte la lourde charge de garder les frontières de l'Orient des tourments de l'Occident. Les flots de réfugiés et l'instabilité de la région rendant la tâche particulièrement difficile. Mais l'Empire peut s'appuyer sur une solide administration, dont les membres sont formés dans les meilleures écoles d'Ispahan, avant d'être envoyés représenter le pouvoir central dans les plus grandes villes, comme dans les comptoirs les plus reculés...

