



Nous avons rassemblé ici les réponses aux interviews que nous avons données aux magazines Plato et JsP lors de la sortie de « Mousquetaires du Roy » à l'automne 2010. Elles constituent un témoignage intéressant pour toutes celles et tous ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur l'origine du jeu et son processus de création.

François COMBE et Gilles LEHMANN



Introduction

Paris, le 14 mars 1844.

« Il y a un an à peu près, en faisant à la Bibliothèque royale des recherches pour mon histoire de Louis XIV, je tombai par hasard sur les Mémoires de M. d'Artagnan, imprimés – comme la plus grande partie des ouvrages de cette époque, où les auteurs tenaient à dire la vérité sans aller faire un tour plus ou moins long à la Bastille – à Amsterdam, chez Pierre Rouge. Le titre me séduisit : je les emportai chez moi, avec la permission de M. le conservateur ; bien entendu, je les dévorai.

[...] D'Artagnan raconte qu'à sa première visite à M. de Tréville, le capitaine des mousquetaires du roi, il rencontra dans son antichambre trois jeunes gens servant dans l'illustre corps où il sollicitait l'honneur d'être reçu, et ayant nom Athos, Porthos et Aramis.

[...] Nous l'avouons, ces trois noms étrangers nous frappèrent, et il nous vint aussitôt à l'esprit qu'ils n'étaient que des pseudonymes à l'aide desquels d'Artagnan avait déguisé des noms peut-être illustres.

[...] Dès lors nous n'eûmes plus de repos que nous n'eussions retrouvé, dans les ouvrages contemporains, une trace quelconque de ces noms extraordinaires qui avaient fort éveillé notre curiosité.

Le seul catalogue des livres que nous lûmes pour arriver à ce but remplirait un feuilleton tout entier, ce qui serait peut-être fort instructif, mais à coups sûr peu amusant pour nos lecteurs. Nous nous contenterons donc de leur dire qu'au moment où, découragé de tant d'investigations infructueuses, nous allions abandonner notre recherche, nous trouvâmes enfin, guidé par les conseils de notre illustre et savant ami Paulin Paris, un manuscrit in-folio, coté le n° 4772 ou 4773, nous ne nous le rappelons plus bien, ayant pour titre :

« Mémoires de M. le comte de La Fère, concernant quelques-uns des événements qui se passèrent en France vers la fin du règne du roi Louis XIII et le commencement du règne du roi Louis XIV. »

[...] On devine si notre joie fut grande, lorsqu'en feuilletant ce manuscrit, notre dernier espoir, nous trouvâmes à la vingtième page le nom d'Athos, à la vingt-septième le nom de Porthos, et à la trente et unième le nom d'Aramis.

[...] Cela posé, passons à notre histoire. »

Alexandre Dumas

1) A l'origine du jeu.

François :

A ce jour, « Mousquetaires du Roy » est certainement ma création la plus élaborée et la plus ambitieuse. Ce projet a vu le jour en automne 2005 à l'issue d'une soirée jeux. Nous étions chez Gilles et nous discutons du petit monde ludique et de l'engouement pour les jeux coopératifs. Sur une étagère, j'ai aperçu l'imposante collection des œuvres romanesques d'Alexandre Dumas que Gilles venait d'acquérir. Quelques semaines auparavant, j'avais replongé avec bonheur dans le jeu de rôle à la demande de mes amis et j'avais choisi l'univers de cape et d'épée des mousquetaires. En tant que maître du jeu, j'avais élaboré une feuille de personnage reprenant toutes les caractéristiques relevant de cet univers.

Au fil de nos discussions, nous sommes tombés d'accord sur le fait que le thème des mousquetaires était idéal pour se lancer dans un jeu coopératif. De mon côté, j'ai commencé par reprendre toute la réflexion que j'avais menée pour la conception de la feuille de personnage. Après plusieurs échanges, nous avons décidé que le jeu aurait pour titre « Les trois mousquetaires » et reposerait sur les cinq axes ludiques suivants :

- * La réalisation d'un jeu coopératif, un genre trop rare et surtout un exercice de style délicat ;
- * La restitution de l'univers de « cape et d'épée » imaginé par Dumas et qui s'est imposé depuis comme un classique de la culture française dans le monde entier ;
- * La mise en scène d'un imaginaire riche dans lequel la mécanique, loin de l'écraser, se met entièrement à son service ;
- * La mise en place d'une passerelle entre le jeu de plateau et le jeu de rôle ;
- * La création d'un nouveau jeu coopératif qui se démarquerait des deux références de l'époque : « Les Chevaliers de la Table Ronde » et « Le Seigneur des Anneaux ».

Durant cinq ans, nous avons travaillé sur le jeu en ayant toujours ces cinq axes en point de mire.

Gilles :

Mes intentions étaient avant tout de me faire plaisir en travaillant sur un univers romanesque qui fait partie de mon ADN culturel. Réussir un bon jeu coopératif. Me divertir de la cruauté du monde, rêver, que sais-je encore ? Me hisser à la cheville de Dumas.

« Mousquetaires du Roy », c'est pour ainsi dire l'aboutissement d'un travail patient et souvent nocturne. Sortir un jeu chez Ystari propulse sous le feu des projecteurs. Reste à ne pas s'arrêter là, même si en ce qui me concerne, j'ai le sentiment d'avoir assez appris sur ce projet pour me recentrer sur d'autres domaines de la création : le roman, le scénario de bande dessinée et sans doute un jour le théâtre et la littérature de jeunesse.

2) Le roman comme fil rouge.

François :

Contrairement à Gilles, un impératif s'est vite imposé à moi : relire le roman de Dumas. Je l'avais découvert vers l'âge de 12 ans dans une superbe édition de Gallimard (la collection 1000 Soleils) richement illustrée par des gravures originales. A ma grande surprise, alors que j'en étais à la moitié du roman, nos héros avaient sauvé la reine en lui rapportant à temps les ferrets imprudemment confiés au duc de Buckingham. Perplexe, je me suis demandé ce que me réservait l'autre moitié du roman. Je n'ai pas été déçu : l'enlèvement de Constance, la découverte du secret infâmant de Milady par d'Artagnan, le siège de la

Rochelle et ses très nombreuses péripéties, le complot et l'assassinat de Buckingham, l'empoisonnement de Constance et l'exécution de Milady. Je me suis alors aperçu que j'avais surtout une approche cinématographique du roman avec tout ce que cela comporte comme représentations collectives. Par exemple, la vraie devise des mousquetaires est : « Tous pour un ! Un pour tous ! ». Le cinéma a popularisé cette devise mais en inversant ces deux propositions faisant ainsi de l'individu le moteur de la cohésion du quatuor. Par la suite, j'ai revu, et souvent découvert, le plus grand nombre possible d'adaptations et de films de cape et d'épée de façon à nourrir mon imaginaire.

3) La trilogie des mousquetaires.

François :

A peine le roman refermé, je me suis lancé dans la lecture des deux suites : « Vingt ans après » et surtout le colossal et magnifique « Le Vicomte de Bragelonne ».

A ceux et à celles qui n'ont pas encore eu le bonheur de lire ces trois merveilleux romans, je dirai simplement qu'il y a toute la palette des émotions humaines dans la trilogie des mousquetaires : de l'action, de l'humour, du drame, de l'amour, bref la vie. Les derniers mots du « Vicomte de Bragelonne » sont beaux à pleurer et d'une manière générale ce troisième et dernier roman à des accents proustiens incroyables.

Dans « Les trois mousquetaires », Dumas nous montre comment Richelieu pacifie le royaume en abaissant l'orgueil des Grands. Nos quatre héros incarnent la résistance à ce mouvement. C'est le début de la fin pour la noblesse héroïque et chevaleresque éprise de gloire et d'honneur.

Dans « Vingt ans après », la fronde vient ranimer les braises de cet idéal face à la fragilité royale mais nos mousquetaires sont déjà partagés. Malgré leurs désaccords, Dumas écrit l'une des plus belles déclarations sur l'amitié et la fraternité.

Enfin, dans « Le Vicomte de Bragelonne », le temps a passé, nos héros ont réussi mais les regrets sont là : pas ceux de la vieillesse des corps ou de l'imminence de la mort, mais ceux attachés aux aventures pleines de bruit et de fureur. Porthos est riche, Aramis va devenir puissant, Athos semble enfin apaisé et d'Artagnan comptera bientôt parmi les favoris du roi. Mais au-delà des honneurs et du confort matériel, ne souhaiteraient-ils pas tous revenir aux temps jadis où tous nobles qu'ils étaient, ils arpentaient les rues de Paris dans des vêtements indignes de leur condition et la faim au ventre.

Gilles :

Dumas c'est Dumas. Point n'est besoin de citer son prénom pour le reconnaître. Ce qui est passionnant chez lui, c'est sa capacité de travail qui l'amenait à écrire plusieurs romans-feuilletons simultanément, c'est l'univers immense qu'il laisse en héritage aux lecteurs d'aujourd'hui et de demain : des pièces de théâtre, son graal, peu lues de nos jours, des récits de voyages et plusieurs siècles d'histoire de France revisitée, où l'intrigue politique le dispute aux amours privées, dans une langue superbe et à travers des dialogues percutants. Dumas, c'est la vie, c'est l'amitié par-dessus tout. Des lectures pour commencer ? « Les Trois mousquetaires », « Vingt ans après » et « Le Vicomte de Bragelonne », puis « La reine Margot » et « Les Quarante-cinq ». Assez pour prendre le virus... et tout dévorer.

4) Le mousquetaire préféré.

François :

Je me suis souvent demandé de quel mousquetaire je me sentais le plus proche. Je crois posséder la goinfrerie de Porthos et le goût du secret d'Aramis. J'aimerais aussi pouvoir affirmer que je dispose de la noblesse d'âme d'Athos et du panache de d'Artagnan, mais cela relèverait sûrement de la vanité.

En fait, si le plus « beau » personnage de la trilogie romanesque de Dumas reste Athos, je trouve Aramis fascinant. Lorsque l'on interroge le grand public, il est perçu comme un mousquetaire secondaire. Le cinéma ne s'y est pas trompé puisque dans toutes les adaptations, c'est le personnage le moins développé. En réalité, c'est un homme profond, très brillant intellectuellement mais aussi un vrai séducteur. Il n'est pas inutile de rappeler que Dumas en fait l'amant des deux plus belles et plus grandes amoureuses du siècle : les duchesses de Chevreuse et de Longueville. C'est aussi un homme déterminé et ambitieux qui est prêt à renverser la monarchie du jeune Louis XIV. Enfin, c'est le seul à survivre à la fin : il est devenu grand d'Espagne et Général en chef des Jésuites ce qui fait de lui l'un des hommes les plus puissants de la chrétienté. Il est d'une certaine façon le pendant mousquetaire au cardinal de Richelieu. Cela explique pourquoi, pour certains lecteurs, son génie de l'intrigue en fait le personnage le moins sympathique du quatuor.

Même, si j'ai de l'affection pour chacun des quatre héros, mon choix se porte définitivement sur Aramis, sur sa complexité psychologique et sur son mystère. A ce titre, je ne peux que conseiller le superbe roman « Le dernier amour d'Aramis » de Jean-Pierre Dufreigne dans lequel l'auteur cherche à percer ses secrets.

Gilles :

Voilà une question bien embarrassante. Une des grandes réussites de Dumas, c'est d'avoir imaginé quatre personnages très attachants individuellement et irrésistibles ensemble. Porthos vaut par sa naïveté, sa joie de vivre et son sens de l'amitié. A la fin du « Vicomte de Bragelonne », sa mort va contribuer à la survie d'Aramis. Aramis justement, c'est la finesse, le sens de l'intrigue, la séduction et aussi une certaine froideur qui cache pourtant un profond attachement aux autres membres du quatuor. C'est de loin le personnage le plus complexe, qui aime trop les femmes pour entrer en religion et qui aime trop les choses de l'esprit pour s'abandonner totalement à celles du corps. Athos représente la vieille noblesse, l'honneur chevaleresque, mais il est prisonnier du code empesé de sa caste : il a pendu sans procès sa femme, notre Milady, et il va user de toute son autorité dans l'exécution finale. C'est un homme malheureux, par sa droiture même. Son alcoolisme en est le symptôme. Quant à d'Artagnan, il a une énergie fantastique, c'est un véritable détonateur. C'est d'ailleurs son arrivée à Paris qui déclenche la suite des événements dont il est constamment le centre. Il est jeune, fougueux, avide de grandes expériences. Mais il est goujat avec les femmes : il aime Constance et dans le même temps il cherche à séduire Milady, tout en courtisant par intérêt sa servante Ketty. Au final, si je devais choisir un des quatre compagnons, ce serait Aramis.

5) Nos influences personnelles.

François :

J'ai coutume de dire que « j'aime les jeux qui me font voyager ! ». Loin de moi l'idée d'opposer stérilement le thème et le mécanisme. Néanmoins, lorsque je me lance dans une idée de jeu, je commence toujours par

faire une liste des mots-clés que j'associe au thème retenu : il s'agit de l'ensemble des éléments (personnages, objets, événements, lieux, etc.) que je souhaite retrouver au niveau du matériel. J'ai tendance à penser que Gilles à une approche plus centrée sur le mécanisme.

Pour les mousquetaires, j'ai naturellement fait appel à mes souvenirs de rôliste ainsi qu'à la bande dessinée (par exemple, les deux formidables sagas que sont « Les sept vies de l'épervier » et « De cape et de crocs ») et au cinéma (les films avec Jean Marais, Errol Flynn et Gérard Barray).

D'une manière générale, à chaque étape du développement du jeu, nous avons cherché à restituer l'univers créé par Dumas. L'idée était d'immerger les joueurs dans un imaginaire collectif pour lequel ils possédaient déjà leurs propres repères sans pour autant dénaturer l'oeuvre originelle. A ce titre, le couple diabolique formé par Milady et Rochefort ainsi que les gardes rouges du cardinal étaient indispensables.

Nous les avons complété par des apports personnels issus de nos lectures et de nos souvenirs de jeux de rôle. Les cartes *Personnage* ont permis d'introduire les acteurs secondaires mais essentiels à l'intrigue romanesque comme, par exemple, Constance ou Buckingham. De la même façon, les cartes de défi du Louvre sont accompagnées d'un synopsis d'intrigue dont l'origine est à rechercher dans certaines de nos parties de jeu de rôle. Cela nous a permis de glisser certains clins d'oeil complices et parfois délicieusement anachroniques.

Mon seul petit regret par rapport à la version éditée est la disparition des « *flavour text* » sur les cartes. Dans le prototype, j'avais pris soin de rajouter, en bas de chaque carte, une citation extraite du roman afin de renforcer l'immersion dans le thème.

Gilles :

Mes influences sont également cinématographiques, ne l'oublions pas. Je me nourris depuis l'adolescence du cinéma d'aventure hollywoodien : Scaramouche, Les Chevaliers de la Table ronde, Les Vikings, Moonfleet, Capitaine Blood pour ne citer que quelques classiques et plus près de nous Le Seigneur des Anneaux et Le roi Arthur.

Par bien des côtés notre appréhension des « Trois Mousquetaires » de Dumas est liée à l'énergie bondissante de Gene Kelly et à la beauté de Lana Turner dans le film de George Sydney.

Côté jeux, « Les Chevaliers de la Table Ronde » a été un déclencheur, le début d'une envie de se lancer dans une aventure coopérative. Et pour cela, il n'y avait pas de meilleur sujet, jamais exploité à sa juste mesure, que le roman de Dumas. Je précise qu'à l'époque, le jeu de Pascal Bernard était encore dans les cartons et que nous n'avons découvert ce projet qu'à l'annonce de sa sortie. D'ailleurs, nous sommes des grands fans de « Montjoie ! » et de « Samouraï et Katana ». Pour l'influence du jeu de rôle - j'ai pratiqué à trois ou quatre reprises dans ma vie et pas plus par manque de temps -, il faut demander à François.

6) Le choix d'une mécanique de jeu.

François :

La plus grande difficulté rencontrée reste le choix concernant la nature même du jeu. Je dirai qu'il a connu trois étapes. Nous sommes ainsi passé d'un coopératif pur (comme « Le Seigneur des Anneaux »), à un semi-coopératif masqué (comme « Les Chevaliers de la Table Ronde » avec le félon) puis finalement à un semi-coopératif ouvert (comme « La Fureur de Dracula »).

Initialement, l'idée d'un jeu coopératif pur nous a semblé évidente tant est incontournable la fameuse devise des mousquetaires. Ce choix a toujours eu ma préférence. La jouabilité était bonne mais deux problèmes pouvaient se poser : d'une part, de nombreux joueurs n'aiment pas partager la victoire surtout s'ils ont eu l'impression que leurs choix ont été guidés par un joueur leader maîtrisant parfaitement le jeu. D'autre part, si le degré de difficulté n'est pas assez élevé ou paramétrable, les joueurs risquent de se lasser du jeu dès lors qu'ils auront trouvé une stratégie gagnante contre lui.

Face à cela, nous avons opté pour un semi-coopératif caché. En effet, Gilles a développé l'idée que chaque joueur puisse choisir de rester fidèle ou renoncer à l'idéal et à la fraternité mousquetaires en cours de partie et essayer ainsi de gagner seul si les autres perdaient contre le jeu. Deux considérations supplémentaires motivaient ce choix. D'abord, l'introduction d'un mécanisme de non coopération enrichit la mécanique générale en agrandissant l'éventail des stratégies possibles. Ensuite, la possibilité de renoncer colle parfaitement à l'esprit du roman de Dumas car derrière l'idéal se dissimulent le cynisme des héros, leur génie de l'intrigue, leur goût du secret et leurs ambitions personnelles inassouvies :

- * D'Artagnan est en quête de gloire. Le cardinal de Richelieu tente même de se l'attacher personnellement en lui proposant une charge d'officier au sein de ses gardes ;

- * Porthos est en quête de fortune ce qui explique les assiduités amoureuses dont il fait preuve à l'égard d'une riche bourgeoise parisienne ;

- * Athos est en quête d'oubli, de son passé et de lui-même. Sa tragédie personnelle a fait de lui un alcoolique. C'est un homme, certes exceptionnel, mais avant tout brisé et souhaitant se retirer sur la terre de ses ancêtres ;

- * Aramis est en quête de paix spirituelle. Régulièrement, il émet le souhait de se retirer du monde et de ses tumultes pour devenir abbé.

Tout au long du roman, la tentation de renoncer est omniprésente dans l'esprit de nos quatre héros. Ce renoncement s'apparente à une trahison mais dont les cicatrices et les blessures, qui se nomment déception et regrets, ne sont jamais mortelles. De mon côté, j'ai fini par trouver cette dimension littéraire assez séduisante. Enfin, il n'est pas inutile de rappeler que, dans « Vingt ans après », d'Artagnan et Porthos prennent le parti de Mazarin et Aramis et Athos celui des frondeurs. On retrouve également une opposition dans « Le Vicomte de Bragelonne » où Aramis et Porthos tentent de substituer le jeune Louis XIV par son jumeau alors que d'Artagnan et Athos se rangent, sans enthousiasme, du côté du roi légitime.

L'idée de pouvoir choisir était donc séduisante.

Cependant trois nouveaux problèmes sont apparus. Premièrement, dès lors qu'un joueur renonçait, il déséquilibrait très fortement le jeu au détriment de ceux qui restaient fidèles de sorte que tous avaient tendance à faire le même choix : les parties finissaient vite et se résumaient à une course individuelle aux points de prestige. Adieu la coopération et la victoire des mousquetaires ! Deuxièmement, les testeurs pensaient immédiatement au rôle du félon dans « Les Chevaliers de la Table Ronde » alors que notre but était de nous en écarter. Dans notre esprit, le renoncement ne signifiait pas passer dans l'autre camp, celui du cardinal. Or cette subtilité littéraire échappait aux joueurs. Troisièmement, certains testeurs qui avaient renoncé nous avouaient, lors du débriefing, qu'ils avaient choisi, avant même de commencer la partie, de renoncer, ce qui ne manquait pas de provoquer, chez ceux restés fidèles, de l'amertume et de la colère. Ces derniers avaient l'impression d'avoir été floués et d'avoir perdu leur temps dans un faux coopératif. Une fois de plus, la dimension stratégique l'emportait sur la dimension littéraire que nous souhaitions introduire.

Finalement, Gilles a proposé une solution qui nous a tous satisfait : un joueur incarnerait le jeu/l'adversité (le cardinal de Richelieu ou Milady) et les autres les mousquetaires. Par ailleurs, j'avais d'excellent souvenir de jeunesse de « La Fureur de Dracula » édité par Oriflam. J'appréciais la confrontation avec un adversaire incarné par un joueur. Je pense que cela gomme le côté mécanique qu'il peut y avoir dans un coopératif pur où l'adversaire est le jeu (par des tirages de cartes ou des événements préprogrammés).

Au finl, l'amateur de « Happy end » que je suis préfère la première variante purement coopérative. Sinon, je préfère la configuration romanesque imaginée par Dumas : Milady contre quatre joueurs mousquetaires. Pour ma part, je n'aime pas trop jouer Milady même si le personnage a beaucoup d'épaisseur et une grande liberté d'action. Bref, vous aurez compris que j'aime être du côté des « gentils » et voir, à la fin, le bien triompher.

Gilles :

Les classifications m'ennuient. La meilleure manière de définir le jeu est de s'en tenir au sous-titre choisi par Cyril : « Une contre tous, tous contre une ! ».

A l'origine, c'était les mousquetaires contre le jeu, avec un cardinal de Richelieu nonjoueur. Puis j'ai introduit la possibilité pour les joueurs de renoncer à la quête commune pour passer du côté du cardinal et assouvir leur ambition personnelle. François et moi avons bataillé l'un contre l'autre sur ce point. La mécanique fonctionnait bien, mais elle affaiblissait le thème en insistant sur une problématique du roman et de ses suites (« Vingt ans après » et « Le Vicomte de Bragelonne ») qui dépasse l'image des mousquetaires de Dumas dans l'inconscient collectif. Je me suis plié à l'intérêt du jeu et aux avis conjugués de François et de Cyril. Ce mécanisme de renonciation sera le centre de mon prochain projet coopératif, un « Zorro » sur lequel j'ai commencé à travailler avec Laurent Gerlaud, coauteur avec François et moi de « 1, 2, 3 charter », un jeu d'une triste actualité...

Pour finir sur « Mousquetaires du Roy », au début de l'année 2010, alors que nous bloquions dans le développement, en relisant le roman afin de trouver la clef manquante, pour la première fois, j'ai compris combien Milady était le personnage central de toute l'histoire. Il fallait qu'un joueur l'incarnât. Nous avons pu filer vers la ligne d'Essen, en effaçant tous nos doutes.

Bien sûr, nous aimons les coopératifs. « Les Chevaliers de la Table Ronde » est le premier auquel j'ai joué à plusieurs reprises et il m'a donné envie de me frotter à ce type de jeu. Pendant le développement, j'ai pratiqué « Le Seigneur des Anneaux » une fois, « Pandémie » une fois et « Les trois mousquetaires » de Pascal Bernard une fois également. « Battlestar Galactica » attend sagement dans sa boîte. Je suis un incondicional de la série et j'espère qu'il tiendra toutes ses promesses. « GhostStories » me fait aussi de l'oeil, de même que « Red November ». Pour être honnête, j'ai soigneusement évité de m'imprégner des jeux des autres, pour ne pas m'enfermer dans des mécanismes déjà utilisés ou tout du moins pour ne pas renoncer à les redécouvrir. Le plaisir de la création ne se réduit pas à la recherche de l'originalité, suivre un cheminement intellectuel proche d'un autre auteur sans le savoir peut également être gratifiant.

C'est le rôle de l'éditeur de dire si le jeu se rapproche d'un jeu existant et Cyril sait faire cela. Je crois que « Mousquetaires du Roy » a une robe caractéristique, outre celle du cardinal, et qu'il trouvera sa place dans la cave à jeux, à côté d'autres coopératifs. Aux joueurs de juger si c'est un grand cru. Nous avons vinifié de notre mieux.

7) Choisir l'ennemi des mousquetaires.

François :

Tout au long des évolutions du jeu, il nous a fallu identifier l'ennemi des mousquetaires. Notre premier choix s'est porté sur le cardinal de Richelieu. Dans l'imaginaire populaire, il apparaît comme un homme de pouvoir machiavélique uniquement soucieux d'accroître démesurément son influence politique sur le royaume. La réalité historique est tout autre car si les ambiguïtés et les contradictions du personnage sont aujourd'hui reconnues, il n'en reste pas moins, selon moi, un immense homme d'Etat et un grand serviteur de la France.

En relisant une nouvelle fois le roman, Gilles fut frappé par la figure omniprésente de Milady et a proposé d'en faire l'ennemi principal des mousquetaires. En effet, c'est elle qui dérobe deux ferrets, fait enlever Constance puis l'empoisonne, fait exécuter Buckingham, pousse d'Artagnan à se battre contre son beau-frère pour en hériter, multiplie les tentatives d'assassinat contre les mousquetaires à la Rochelle. C'est l'ange du mal et comme le déclare Athos lors du jugement final : « *Anne de Breuil, comtesse de La Fère, Milady de Winter, vos crimes ont lassé les hommes sur la terre et Dieu dans le ciel.* »

D'un point de vue plus personnel, je trouve que faire de Milady l'ange du mal est une belle idée qui renvoie aux films noirs des années 40 et 50 avec le personnage de la femme fatale. C'est un personnage charismatique, qui répond parfaitement au principe d'Alfred Hitchcock : « plus réussi est le méchant, plus réussi est le film » (et le jeu !).

Il m'a aussi semblé, un peu comme au poker, qu'il serait intéressant de chercher à décrypter sur le visage de Milady ou dans ses gestes la stratégie qu'elle est en train d'élaborer. Bluffe-t-elle quand elle vous annonce que la partie est sur le point d'être perdue ? Où a-t-elle bien pu se positionner sur le plateau ? Osera-t-elle revenir au même endroit ? A-t-elle sourcillé quand vous avez évoqué la mise en place de telle ou telle stratégie ? Ainsi, on réintroduit le facteur humain avec tout ce qu'il y a d'incertitude mais aussi d'intérêt. Enfin, en contrepoint, le personnage de Constance était tout aussi indispensable : tour à tour forte et fragile, elle suscite l'empathie. J'apprécie particulièrement le fait que nous offrons aux mousquetaires de lui sauver la vie contrairement au roman où elle périt sous le poison de Milady.

Gilles :

J'adore jouer Milady. C'est un personnage à la fois attirant (Athos et d'Artagnan ont succombé, Felton aussi, Buckingham peut-être) et repoussant. Elle est splendide, elle est courageuse, elle est indépendante. Elle s'est enfuie du couvent avec un jeune prêtre, frère du bourreau de Lille, qu'elle a rendu coupable de simonie et qu'elle abandonne finalement pour épouser Athos. Le bourreau l'a lui-même marquée de la fleur de lis, il a dû marquer son propre frère aussi. Il manque à Milady des qualités de compassion. Peut-être les a-t-elle perdues au bout de la corde d'Athos. Elle sue la vengeance et l'ambition. Pourtant, elle peut aimer. Elle semble avoir une passion sincère pour De Wardes. Tout n'est donc pas noir chez elle. Mais Dumas se plaît tout au long du roman à nous la rendre assez antipathique pour que nous souhaitions sa mort dans les dernières pages. Nous nous persuadons qu'il n'y a pas d'autre rédemption pour elle. Nous jugeons Milady à travers les yeux des hommes qui l'entourent, avec leur conception du monde fortement teintée de religion et de phallocratie. La beauté de Milady ne peut être que diabolique, surtout comparée à la candeur de Constance Bonacieux. C'est la femme fatale, à l'instar de Carmen chez Mérimée. A l'adolescence, mon cœur me portait uniquement vers Constance, aujourd'hui je suis passionné par le personnage de Milady.

Je dirais donc que seule Milady a un rôle fort. Certes, il faut sauver Constance de la mort, mais le personnage n'est pas actif, il n'est qu'un support de l'activité des mousquetaires. Constance fait partie du fond romanesque alors que Milady est une des clefs de voûte du jeu. J'espère que les femmes prendront du plaisir à incarner Milady et à contrecarrer les plans des mousquetaires. Disons que cela concourra au côté « jeu de rôles » du jeu. Mais j'ai du mal à croire que cet élément puisse à lui seul attirer un public plus féminin qu'à l'ordinaire. J'avoue que l'idée m'a traversé l'esprit, juste traversé.

8) La trame du jeu.

François :

Un point essentiel a été de restituer toutes les étapes et les intrigues du roman de Dumas. En fait, elles s'articulent toutes autour de la quête centrale des ferrets. La première version était beaucoup plus linéaire et s'apparentait plus à celle du « Seigneur des Anneaux ».

Le choix d'une trame narrative scénarisée ne nous a pas fait craindre un risque de répétition. En effet, il ne faut pas oublier que les joueurs incarnant les mousquetaires ont en face d'eux un adversaire qui peut choisir à tout moment et en toute liberté de les frapper. Chaque tour réserve donc son lot de menaces et de coups de théâtre comme dans tout bon roman feuilleton. Les mousquetaires doivent donc être vigilants et prévoir des plans de secours. Bien évidemment, la condition de victoire reste la résolution de la quête des ferrets. Mais la route est bien longue pour eux et dévoiler à Milady une stratégie bien arrêtée est le meilleur moyen de perdre la partie.

De plus, il arrive que dans des situations apparemment désespérées, l'improvisation soit la meilleure solution. Les nombreux mécanismes et le grand nombre d'actions réalisables par les mousquetaires autorisent les prises de risques spontanées et donne ainsi au jeu tout son sel. Certes, un joueur peut suivre les conseils d'un meneur mais il peut aussi décider de se faire plaisir. La multiplicité des chemins qui mènent à la victoire est telle que chaque joueur peut participer à la stratégie collective et faire valoir son avis. Bien évidemment, au regard de la richesse du jeu, un joueur leader peut s'avérer utile pour guider ceux qui débutent leur première partie. Enfin, j'ai tendance à croire que le thème romanesque incite chaque joueur à faire acte de panache et tenter de réaliser des exploits personnels.

Le jeu permet à un mousquetaire de réaliser trois actions par tour parmi huit possibles, ce qui lui donne de grandes marges de manoeuvres. Le dialogue est indispensable s'ils veulent éviter de se laisser griser par une telle liberté. D'un côté, ils doivent avancer comme des forcenés sur la quête centrale des ferrets car le temps joue contre eux mais, de l'autre côté, ils doivent éteindre les multiples incendies que Milady va s'empresse d'allumer.

Le choix de s'équiper ou d'acquérir rapidement des talents n'est pas anodin car il peut procurer des gains d'action non négligeables surtout vers la fin de partie. A ce titre, la gestion de la bourse peut faire apparaître certains dilemmes, voir des tensions entre eux : opportunité de s'équiper et choix du bénéficiaire. Les déplacements doivent être optimisés collectivement de façon à ne pas perdre inutilement de points d'action et à faciliter les échanges entre eux. De la même manière, des sacrifices de points de vie voire de missions s'avèreront peut-être nécessaires.

A ces préoccupations, s'ajoutent la prise en compte des forces et des faiblesses des adversaires, les effets des pouvoirs spéciaux des mousquetaires et le choix de l'ordre de jeu. Au final, ce n'est pas les sujets de

discussions qui manquent. La diversité des mécanismes multiplie les possibilités et offre, il me semble, une grande durée de vie au jeu.

Gilles :

Nous avons toujours fait l'effort de coller au roman. Les mécanismes ne devaient pas seulement se plaquer sur l'univers de Dumas, ils devaient dans la mesure du possible en découler. Nous sommes souvent allés chercher dans le roman les éléments clés susceptibles de se transformer en moteur du jeu. Les plateaux mobiles de la quête des ferrets en sont la parfaite illustration. Nous aurions pu rester sur une mécanique plus froide que nous aurions habillée à la mousquetaire et finalement nous avons respecté la structure du roman en nous appuyant sur les différentes étapes relatées par Dumas. Il en est allé de même pour un mécanisme abandonné dans la version finale et qui reposait sur les rapports particuliers liant chaque mousquetaire à Milady. Nous l'avons laissé de côté parce qu'il était peu joué dans les tests : ce sont les limites de la fidélité au roman. Malgré tout dans le jeu, cette piste de réflexion a trouvé une application : Athos et Milady (à travers Rochefort) ne se combattent pas. Lors d'une partie, il nous a sauté aux yeux que pour des raisons d'équilibre général un mousquetaire devait avoir une neutralité en affrontement vis-à-vis de Milady ; le passé de ces deux personnages - leur mariage achevé par une pendaison ratée - s'est alors emboîté comme une pièce de puzzle dans la structure du jeu.

Dans un jeu, il y a toujours de la répétition. La linéarité ne concerne que la quête des ferrets. Nous avons cherché à bien différencier les quatre étapes en variant les mécanismes. Evidemment d'une partie à l'autre, il faudra toujours franchir ces quatre étapes. Pour autant, les conditions auront de fortes chances d'être dissemblables, suivant l'évolution du jeu sur les autres lieux et suivant la stratégie de Milady. La Rochelle, Paris et Le Louvre présentent des caractéristiques différentes. Cyril nous a justement poussés à amener beaucoup de variété dans la construction du jeu. Au départ, Paris et le Louvre fonctionnaient sur le même principe et il nous a fallu pas mal de temps pour sortir de ce schéma initial. C'est compliqué de déconstruire des mécanismes qui fonctionnent et nous avons beaucoup déconstruit pendant ces longs mois. Le jeu était éditable quand nous avons signé chez Ystari, mais Cyril en a voulu toujours plus. Je tiens à lui rendre hommage pour ce travail d'édition. C'est difficile pour les auteurs mais très enrichissant. On peut aimer ou pas les jeux Ystari, force est de constater qu'il y a derrière un véritable artisanat. Cyril est en quelque sorte un maître-éditeur. Je n'ai pas à me plaindre du travail réalisé avec Contrevents, bien au contraire, mais je ne me suis jamais senti poussé dans mes derniers retranchements en termes de création. Nous étions plus dans des questions d'habillages thématiques et plus largement de sens à donner au jeu. L'expérience a été très formatrice et les textes délirants de Laurent Gerlaud m'enchantent toujours autant. C'est pourquoi, nous continuons d'ailleurs à travailler ensemble sur certains projets.

9) L'introduction du hasard.

François :

J'affectionne toujours une petite dose de hasard dans mes jeux car j'ai tendance à croire qu'il régit une partie de nos vies. Ici, le hasard se justifie dans les combats avec le jet des dés. Cependant, il peut être atténué par l'ajout de cartes donc de dés ainsi que par des bottes supplémentaires et des équipements. Là encore, nous

collons à la plupart des jeux de rôles où la résolution des actions entreprises passent par un jet de dé. De plus, cela donne un petit coup d'adrénaline qui colle bien avec l'excitation d'un duel.

Que ceux qui n'aiment pas le hasard se rassurent, il ne détermine pas la partie. Le hasard dans les combats était présent dès le départ mais avec un mécanisme différent. Nous l'avons fait évoluer au fil des versions de façon à pouvoir y intégrer notamment des bottes secrètes.

Gilles :

Les dés en combat étaient là dès les premières versions, mais sous une forme très simplifiée. Il y avait également une table de conversion dans l'esprit rôlesque. Mais ce n'était pas assez thématique. Il fallait compliquer le système en collant plus à la réalité. Nous avons le sentiment qu'un mécanisme original et fluide dans le même temps apporterait beaucoup à l'immersion dans l'univers. Avec l'idée des bottes secrètes, nous avons l'ossature pour construire notre système. François, féru de probabilités, a mis au point assez rapidement un système efficace que nous avons tranquillement peaufiné. L'idée du combat en plusieurs rounds possibles, avec une réduction du nombre de dés, a encore renforcé le réalisme, en introduisant la notion de fatigue. Au final, je trouve les dés du jeu très réussis esthétiquement. Le hasard, c'est l'aléa du duel. Il ne fait pas tout, car les mousquetaires possèdent un équipement et engagent des cartes, ce qui leur permet de limiter les risques en combat. Mais le soleil dans les yeux, un sol glissant, la vue d'une belle femme restent autant d'imprévus qui peuvent emporter la décision d'un côté ou de l'autre. Les dés sont là pour en rendre compte.

10) Le plaisir ludique.

François :

Je crois que ce dont je suis le plus fier reste la restitution de sensations fortes donc un vrai plaisir de jeu. Que l'on gagne ou que l'on perde, j'aimerais que l'on puisse dire : « ce fut une belle aventure ! ». Je suis très heureux de voir mis en avant cet aspect du jeu dans les critiques qui fleurissent un peu partout sur le net.

Du côté de Milady, il y a le plaisir d'attendre les mousquetaires au tournant, de les laisser dans l'expectative et de leur faire croire que la victoire est à portée de main. Il y a enfin le plaisir de l'estocade quand elle est possible. Le danger pour elle est de se sentir trop forte et de croire ainsi que la partie est gagnée.

Pour les mousquetaires, il y a l'exaltation de la quête : le sentiment de progresser vite comme lors d'une chevauchée. A cela s'ajoutent le plaisir de livrer des duels (par exemple, infliger un sérieux camouflet à Rochefort donc à Milady) ainsi que la possibilité d'améliorer les compétences de son personnage. L'équilibre entre eux assure qu'aucun ne sera un faire valoir. Vous savez que, tôt ou tard, votre heure viendra : on aura besoin de vous et il faudra être à la hauteur.

Je pense que la confrontation entre les deux camps est l'occasion pour les joueurs de se livrer à quelques traits d'esprit savoureux ce qui contribue à accentuer la bonne ambiance et l'immersion dans le thème. Il ne faut quand même pas oublier, que tout ange du mal qu'elle soit, Milady est une femme et qu'à ce titre on peut se montrer galant et éviter l'odieuse muflerie du soudard de taverne !

Gilles :

C'est assez évident je crois. Cela introduit une dimension psychologique autour de la table. L'adversaire est là, il vous voit vous démenter, il entend vos réflexions sur la stratégie à adopter. Vous pouvez chercher dans ses yeux les mauvais coups qu'il vous prépare ou le lieu où il a décidé de se placer. En outre, Milady comme personnage joueur évite l'écueil d'un jeu trop mécanique, dans lequel il suffit d'accumuler les parties pour l'emporter à tous les coups. Milady, suivant la personne qui l'incarne, va jouer différemment. Elle a de nombreuses possibilités en termes de stratégie, elle va également s'adapter à celle des mousquetaires. Le jeu doit s'en trouver plus vivant.

En fait, les mousquetaires peuvent discuter de tout. C'est je crois une des grandes forces du jeu. Si dans un coopératif, la règle ne permet pas de mettre tout en commun, cela ne colle pas tout à fait. Les choix et les conciliabules sont multiples : où va-t-on ? Qui s'y colle ? Comment je m'équipe ? Passe-ton en force ici ? Laisse-t-on tomber là ? Cette mise en commun permanente permet aussi de gommer l'effet de meneur. Pour moi, « Mousquetaires du Roy » est aussi un jeu d'ambiance et de beaux discours, pour peu qu'on ait l'esprit d'équipe et la langue bien pendue.

C'est sans doute variable d'un joueur à l'autre et en tant que créateurs du jeu, notre ressenti est faussé, d'autant plus que nous sommes des admirateurs et des connaisseurs du roman de Dumas. Et puis tout dépend aussi des qualités plastiques de Milady. Un barbu sera moins agréable à affronter qu'un sosie de la troublante jeune femme née du crayon de Neriac.

A chacun de se faire sa propre idée. Le jeu tourne dans toutes les configurations. J'ai même réussi l'exploit de faire des tests tout seul en me mettant dans la peau de 5 joueurs. Et j'ai pris du plaisir.

11) Le long chemin de la création.

François :

La gestation a été longue : cinq ans ! Nous l'avons présenté à un premier éditeur (Tilsit) qui souhaitait l'alléger de façon à s'orienter vers le grand public et la grande distribution. Finalement, cela ne s'est pas fait pour de multiples raisons.

La proposition d'Ystari a été une opportunité que eux et nous avons su saisir. Le chemin a été long mais il s'avère payant au final. En effet, quand je vois la grande difficulté qu'il y a aujourd'hui à se faire éditer, même pour des auteurs qui comme nous l'avons déjà été, je suis vraiment très heureux de voir les mousquetaires sortir chez Ystari. Je pense, ou du moins j'espère, que ce jeu permettra d'élargir avec succès sa gamme.

Cela me semble indispensable au regard de l'évolution actuelle du marché du jeu de société. Comme tout marché, il est soumis à des modes et à des tendances qu'il convient de suivre ou d'anticiper. Lorsque nous avons pris contact, Ystari était à la recherche d'un jeu coopératif pour justement se diversifier. Comme ce fut le cas pour « Nos copains d'abord » avec Contrevents, je crois que nous sommes tombés au bon moment : des deux côtés, nous avons senti qu'il y avaient une belle opportunité à saisir. C'est ce que nous avons fait et il nous a fallu plus de deux ans de développement pour arriver au résultat final.

Cyril Demaeg nous a parfois poussé dans nos derniers retranchements afin de voir jusqu'où nous pouvions amener le jeu. A plusieurs reprises, nous avons exploré des pistes de réflexions qui se sont révélées stériles. Les relations n'ont pas toujours été simples. De notre côté, nous nous demandions pourquoi vouloir changer une mécanique qui tournait bien ? Pour Cyril, tout simplement, pour être sûr de ne pas passer à côté d'une

idée forte qui ne pourrait qu'améliorer le jeu. Cette philosophie est au cœur de tous les projets d'Ystari et explique pourquoi les jeux de cet éditeur sont plébiscités par les joueurs et sont exempts de tout bug. Sans l'insistance de Cyril, le système des dés de combat, les talents et les équipements n'auraient certainement jamais vu le jour. Qu'il en soit ici sincèrement remercié. Il a fait son travail d'éditeur et, en retour, nous avons fait le notre. Je pense que ces échanges sont la garantie d'un jeu réussi.

Nous avons été associés à la rédaction des règles dès la première mouture qui a servi de base jusqu'aux dernières corrections lors de la relecture finale.

En revanche, le choix des graphismes et des illustrations a exclusivement relevé de l'éditeur. J'en profite pour souligner que je suis très heureux du travail graphique qui a été réalisé notamment les très belles illustrations de Nériac.

Gilles :

D'habitude, quand je boucle un projet, quel qu'il soit, je ressens un vide, une sorte de spleen. Le travail d'édition pour « Atomic Business » et « Mes Copains d'abord » a duré un an environ, plus que pour la création desdits jeux qui ont des structures simples et découlent d'une idée flash.

C'est différent avec « Mousquetaires du Roy ». Nous sommes partis du thème et d'une idée générique de collaboration, et il a fallu construire tous les mécanismes par une réflexion appliquée. Nous avons signé chez Ystari à l'hiver 2008 après un passage chez Tilsit et un long développement déjà derrière nous. Il aura donc fallu quatre à cinq ans pour boucler le projet, avec des périodes d'intense activité sur le jeu et des moments de doute et d'abandon. De ce fait, je n'ai pas ressenti le relâchement habituel une fois le travail terminé, côté auteurs. La longueur de l'entreprise, les obstacles à surmonter et la nature de la source d'inspiration du jeu font que je me sens grandi, complété par l'aventure. La sortie me donne donc une pêche phénoménale : tous les atouts sont de notre côté, la qualité exceptionnelle du thème, le professionnalisme d'Ystari, le sérieux de notre travail de création et le coup de crayon de Nériac et d'Arnaud Demaegd qui correspond parfaitement à nos goûts esthétiques en matière d'illustration. Nous n'avons rien à prouver ni rien à perdre, nous avons fait de notre mieux pour un résultat qui nous satisfait en tant que créateurs. Evidemment, nous souhaitons que le jeu plaise et qu'il devienne un classique, mais si ce n'est pas le cas, nous passerons à autre chose.

Pour ce qui est des illustrations et du design, nous avons entièrement fait confiance à Cyril Demaegd. Nous n'avons pas frappé à sa porte par hasard. Nous apprécions le style graphique d'Ystari, nous avons peu de chances d'être déçus. Nériac et Arnaud Demaegd ont réalisé un travail qui nous comble, sincèrement. La couverture de la boîte est la meilleure publicité faite au jeu.

En ce qui concerne les règles, François a rédigé la première version il y a fort longtemps et je me suis occupé de la seconde au printemps 2010. Entre ces deux écritures, nous nous sommes contentés de faire évoluer le matériel et de noter nos idées. Le jeu bougeait tellement qu'il était inutile de perdre du temps à rédiger de multiples versions des règles. Pour la deuxième version, je me suis inspiré de la trame de « Amytitis » pour que Cyril reste en terrain connu. Je ne sais pas si mon travail lui a servi, mais la règle finale, qu'il m'a envoyée pour relecture, m'a paru très aboutie. Je n'ai eu que très peu de corrections à faire.

Quand j'ai commencé à créer, j'avais envie d'être édité par Descartes ou Tilsit. Le jeu a d'ailleurs failli sortir chez ce dernier éditeur. Nous n'avions plus qu'à signer le contrat, mais nous avons renoncé pour différents motifs et nous nous sommes tournés vers Ystari. Le temps nous a donné raison, même si nous n'avons pas choisi la facilité. Ajouter nos deux noms au trio Attia, Pauchon, Ehrhard - pour ne citer qu'eux -, c'est un

aboutissement évident. C'est la fierté de voir notre travail de créateur reconnu, le plaisir de partager cette satisfaction avec nos amis testeurs et l'envie de voir les joueurs s'emparer du jeu. Et puis Ystari et Demaegd sont des noms qui comptent dans la ludosphère... je ne pouvais pas rêver mieux.

12) La suite de l'aventure.

François :

Et maintenant, une suite ? La trilogie de Dumas s'y prête bien évidemment. On peut imaginer, comme dans « Vingt ans après », la vengeance de Mordaunt, le fils caché de Milady. Mais sans aller jusqu'à vieillir les mousquetaires, on peut aisément coller à l'esprit des romans feuilletons en rajoutant de nouveaux personnages (par exemple, les indispensables valets), de nouveaux adversaires, de nouvelles embûches, des étapes alternatives dans la quête des ferrets, de nouveaux équipements et de nouveaux talents à acquérir.

Nous avons beaucoup d'idées sur la question mais il est encore trop tôt pour les évoquer. Elles verront le jour sous forme d'une extension si le jeu est plébiscité par les joueurs. Nous l'espérons en tout cas !

Un de mes souhaits personnels est que les joueurs puissent s'emparer du jeu et se l'approprier. C'est pour moi le signe que le jeu est attrayant. A titre d'exemple, je serais enchanté de voir fleurir sur le net des mousquetaires alternatifs créés de toute pièce par les joueurs. Il suffirait pour cela de répartir différemment les douze points entre les quatre compétences et d'y associer un nouveau pouvoir spécial. Pourquoi ne pas créer le mousquetaire que l'on rêverait d'être ! Ainsi, quand il a fallu introduire un cinquième mousquetaire, notre choix s'est porté sur leur supérieur et protecteur : Monsieur de Tréville. Gascon comme d'Artagnan et ancien compagnon d'armes de son père, il reste le seul autre mousquetaire décrit en détail au début du roman. Sa résidence, l'hôtel du Vieux-Colombier est le refuge des hommes de sa compagnie. Pour nos quatre héros, dont il partage les valeurs et certains traits de caractère, il incarne une figure paternelle bienveillante. Pour moi, c'est l'incarnation même de Dumas dans le jeu. C'est un personnage accompli de sorte que s'il ne possède pas de compétence forte, il n'en a pas de faible non plus.

Au final, j'ai envie de dire aux joueurs : « Laissez-vous guider par vos envies comme cela a été le cas pour nous et faites votre la citation de Dumas selon laquelle on peut toujours violer l'histoire à condition de lui faire de beaux enfants ! ».

Gilles :

Il n'est jamais trop tôt pour parler d'un projet. « Mousquetaires du Roy » nous a accaparé l'esprit pendant de longs mois. L'aventure est terminée de ce côté pour l'instant. Nous ne fermons pas la porte aux extensions si le jeu a du succès. Pour une suite, il faudrait réfléchir à un « Vingt ans après ». Vous dire que je n'y ai pas pensé serait mentir. Nous avons aussi besoin de nous libérer du jeu, car le développement a été compliqué.

Nous le laissons aux joueurs. Je vous ai déjà parlé du « Zorro » qui me turlupine et qui devrait prendre forme en 2011, sans compter de nouvelles collaborations avec François. Mais mon objectif prioritaire pourrait bien être une bande dessinée d'aventure en collaboration avec Neriac. Avis aux éditeurs.
