

La Guerre du Sel

La France du Sel

France, XVIII^e siècle. Le peuple subit la dure loi de la gabelle, un impôt sur le sel qui varie selon les régions : les disparités sont grandes entre pays francs, exemptés d'impôt et les pays de grande ou petite gabelle, qui non seulement doivent payer une taxe importante, mais sont également tenus d'acheter une quantité minimale au grenier royal. Il est alors plus que tentant de faire passer du sel d'une région à l'autre pour échapper à l'impôt, comme entre la Bretagne et la Mayenne, que ne séparent qu'une rivière, la Vilaine. Cette contrebande est celle des faux-sauniers, et ce sont précisément eux que ce jeu vous propose d'incarner, à la suite des célèbres Jean Thouan ou autres Louis Mandrin...

La Ferme Générale

Cette institution a été mandatée par le roi pour récolter la gabelle : elle lui reverse un revenu fixe, tandis qu'elle perçoit une marge en demandant davantage aux sujets. Grâce à cette pratique, la fortune des quarante Fermiers Généraux, à la tête de l'organisation, est spectaculaire. Ce qui n'en rend pas moins choquante la violence dont font preuve leurs agents, les gabelous, chargés de la perception et de la traque des faux-sauniers.

La vie d'un contrebandier

Très populaires, les faux-sauniers le sont autant du fait de leur opposition à la Ferme Générale que du caractère spectaculaire de leurs aventures. Ils peuvent être tour à tour de discrets voleurs, d'habiles marchands, d'insaisissables fuyards, de redoutables combattants ou encore des justiciers au service de petit peuple, tels des robins des bois du siècle des lumières.

Contrebandier

Corps : d6

Esprit : d6

Équipement :

Ruses :

Réputation :

.....

Créer un faux-saunier

Pour créer un personnage de contrebandier, rien de plus simple : répartissez quatre dés entre Corps et Esprit, choisissez votre équipement (cheval ou rapière ou pistolet) ainsi qu'une première Ruse. Vous commentez évidemment votre carrière avec un score de Réputation de zéro.

Système de jeu

À chaque fois que votre personnage souhaite accomplir une action, lancez le nombre de dés correspondant à Corps ou à Esprit (selon les cas) et comparez le résultat à la difficulté fixée par le MJ. Dans le cas d'un jet en opposition, on compare simplement les scores des deux adversaires.

Les Ruses

Les Ruses sont des bottes secrètes, des stratégies, des passages ou des cachettes secrètes... qui, s'ils sont adaptés à la situation, peuvent servir à donner un dé supplémentaire lors d'un jet. Toutefois, une fois que la ruse est éventée, elle ne pourra plus être utilisée jusqu'à la fin du scénario.

Combat

Le combat met en jeu un jet en opposition impliquant la caractéristique de Corps. Si un adversaire est mieux armé ou en supériorité numérique, il gagne un dé (ce bonus est cumulatif). Néanmoins, cette infamie ne restera pas sans conséquences : si c'est le PJ qui est en position de force, il perd un point de Réputation, et si c'est l'inverse, il en gagne un.

Un tir d'arme à feu se résout avec un jet d'Esprit contre une difficulté dépendant de la distance.

Une blessure suite à un combat ou à un tir fait perdre un dé de Corps : si c'était le dernier, vous êtes mort.

Réputation

Au fil de leurs aventures, les contrebandiers acquerront de la Réputation, symbolisant leur popularité auprès d'une population lassée de la gabelle et des Fermiers Généraux. Ils pourront alors dépenser ses points pour obtenir des faveurs de la part de gens du peuple : depuis un peu de nourriture ou un abri pour la nuit (1 point) jusqu'à prendre les armes contre les gabelous (5 points).

Poursuivis : l'Avance

La vie des contrebandiers est une longue fuite devant leur ennemi juré, la Ferme Générale et ses agents. Au début du jeu le groupe de contrebandiers possède 7 points d'avance (matérialisés par des jetons), mais au gré de malencontreuses mésaventures ou de judicieuses stratagèmes ils peuvent en perdre ou en gagner. Les joueurs peuvent également choisir de sacrifier un point d'Avance pour refaire un jet qui a échoué : la réussite demande parfois de savoir perdre un peu de temps.

Lorsque les contrebandiers n'auront plus de points d'avance, ils seront rattrapés par leurs poursuivants de la Ferme Générale, jugés puis pendus. C'est malheureusement le destin de plus d'un faux-saunier.

