Raj Victoria

« Cependant, par-delà le gouffre de l'espace, des esprits qui sont à nos esprits ce que les nôtres sont à ceux des bêtes qui périssent, des intellects vastes, calmes et impitoyables, considéraient cette terre avec des yeux envieux, dressaient lentement et sûrement leurs plans pour la conquête de notre monde. »
— H.G. Wells, La Guerre des Mondes

Textes et illustrations : John Grümph

Relectures et corrections : Anne « La Maîtresse des Chaînes de référence » Richard, Matthieu Chalaux

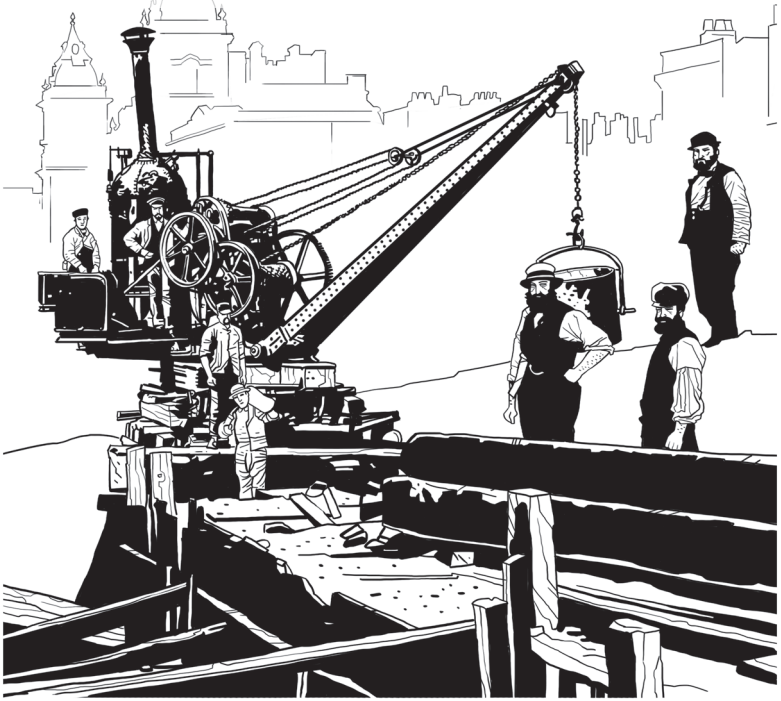
Remerciements : Clément Rousselin, Éric Le Gal, Nicolas Gassi, Adrien Toulon, Émilien Pichereau, Miss Mopi, Sébastien Lhotel, Pascal Guillou, Aurélie Guillou-Rossi, Pierre-Jean Espi...

Chaque joueuse y compris le meneur de jeu, doit se munir de trois dés à dix faces (d10). Elles trouveront feuilles de personnage à imprimer, aides de jeu et matériel supplémentaire sur le site *http://legrumph.org*

chibi

L'ère victorienne représente l'apogée de la révolution industrielle, une époque de progrès économiques et technologiques au Royaume-Uni et dans le monde. Le Règne de Victoria fut marqué par une énorme expansion de l'Empire britannique qui devint ainsi la plus grande puissance de ce temps. Par ses abus, sa frénésie, ses innovations, sa munificence, ses misères, ses mystères, cette époque marque les imaginaires – et il en faut peu pour y ajouter de l'exotisme : une touche de merveilleux, un peu d'étrangeté, du folklore, des épices venues de tout l'empire et un gros sac de boulons.

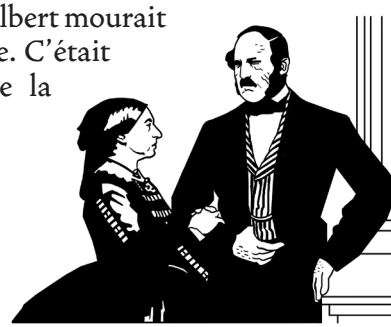
Et si les choses ne s'étaient pas tout à fait passées comme nous le racontent les livres d'histoire ?



INTRODUCTION
OÙ L'ON DÉCOUVRE RAPIDEMENT LES ÉVÈNEMENTS DE CES VINGT DERNIÈRES ANNÉES ET OÙ L'ON FAIT, POUR LA PREMIÈRE FOIS, CONNAISSANCE AVEC LES AVENTURIERS

DE LA FOLIE D'UNE REINE ET DU COURAGE D'UN FILS

En 1861, le prince Albert mourait de la fièvre typhoïde. C'était le grand amour de la Reine Victoria et jamais elle ne se remit de sa disparition, plongeant dans le deuil éternel et un profond désespoir.



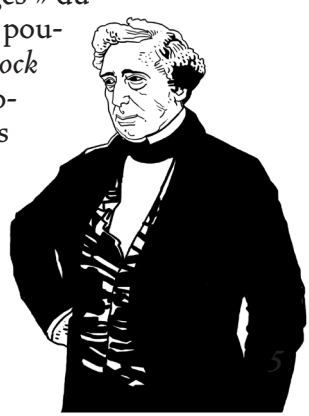
Durant plusieurs années, elle se retira de la vie politique, trouvant refuge au château de Balmoral, en Écosse. C'est là qu'on lui présenta John Brown, un serviteur du château, compétent et charismatique, qui devint son confident et son valet.

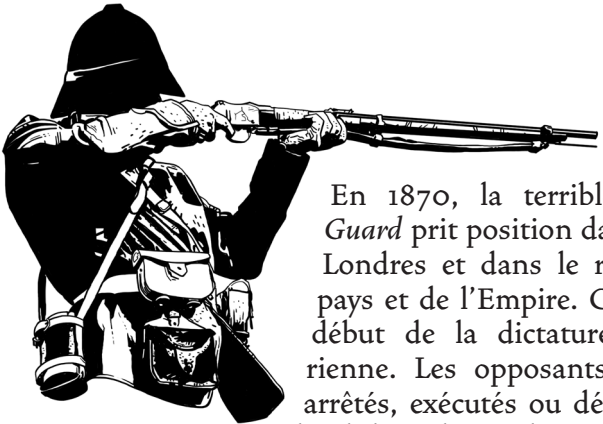
Mais John Brown était un puissant sorcier qui entraîna bientôt la Reine sur les sombres chemins de la magie noire, de la nécromancie et de la démonologie – autant de promesses qu'elle retrouverait son bien-aimé par-delà la mort si elle s'abandonnait aux puissances obscures.

Une chape de ténèbres s'abattit alors sur le Royaume-Uni et sur tout l'empire. Victoria revint à Londres et s'investit énormément dans la vie politique du pays, forçant progressivement le parlement à lui remettre de nombreux pouvoirs.

Dans le secret de son palais de Buckingham, la reine passa d'innombrables pactes impies avec les démons, leur sacrifiant les plus pauvres de son peuple, enlevés en pleine rue par ses agents.

Deux organisations furent créées dans les antichambres de son palais : la *Royal Guild of Magick* pourchassait les « mages » du royaume et amplifiaient les pouvoirs des démons ; *l'Office of Lock* fut chargé de trouver et de protéger les innombrables secrets industriels et techniques mis au point par les collègues des célèbres ingénieurs Stephenson et Brunel.





En 1870, la terrible *Black Guard* prit position dans tout Londres et dans le reste du pays et de l'Empire. Ce fut le début de la dictature victorienne. Les opposants furent arrêtés, exécutés ou déportés ; le philosophe Karl Marx assassiné dans sa demeure de Camden.

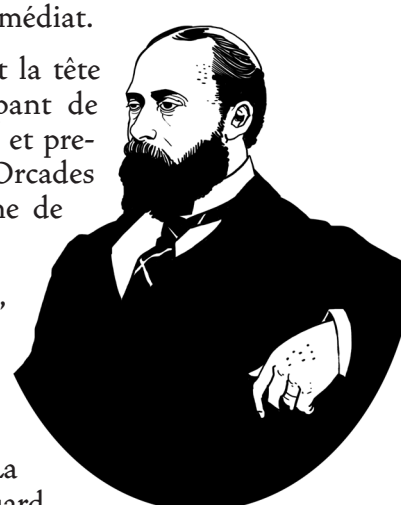
La Tour de Londres devint le symbole de la répression et de l'horreur qui touchaient le pays.

À travers le monde, l'Empire britannique s'étendit toujours plus largement. Sous sa férule, les autres puissances européennes durent abdiquer de larges concessions en Afrique, en Asie, dans le Pacifique.

La Reine Victoria autorisa bientôt les démons à ouvrir une ambassade dans le quartier Belgravia. Le monde entier apprit alors l'existence de ces alliés mystérieux qui avaient tant fait pour son règne.

En 1876, l'apogée du pouvoir de Victoria marqua aussi le réveil de la communauté internationale et le début de la réaction de ses sujets. Lors des grandes manifestations destinées à fêter son accession au statut d'Impératrice des Indes, Victoria conduisit un rituel macabre sur les marches mêmes de St Margaret's, sacrifiant en plein jour des dizaines d'enfants et noyant les pavés de Londres sous le sang.

Le soulèvement fut immédiat.

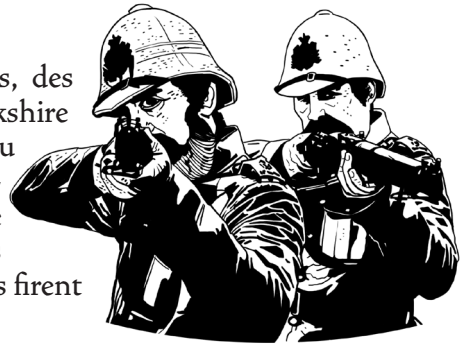


Le prince Edward prit la tête des rebelles, s'échappant de justesse pour l'Écosse et prenant possession des Orcades et de la base maritime de Scapa Flow.

Dans le monde entier, les ennemis de l'Angleterre profitèrent de l'occasion pour lui déclarer la guerre et attaquer ses colonies. La réaction de la Black Guard, des démons et de tous leurs alliés, fut effroyable de cruauté et de barbarie.

Ce fut le début de la Première Guerre mondiale.

Durant quatre ans, des tranchées du Yorkshire aux jungles du Bengale, des montagnes du Pays de Galles aux rives du Nil, les combats firent rage.



Ce fut une époque intense durant laquelle les technologies évoluèrent rapidement afin d'équilibrer les armes de destruction et la magie des démons : automobiles et gyrocoptères contre rayons de la mort.

En 1878, les agents du prince Edward qui agissaient au cœur de Londres révélèrent un terrible secret au monde : les démons n'étaient pas des créatures surnaturelles et leur magie rien de plus qu'une technologie effroyable, mais reproductible.

Les alliés de la reine Victoria venaient de la planète Mars ! Et ils projetaient simplement d'envahir la Terre pour subvenir aux besoins de leur monde mourant !

Ce fut le tournant de la guerre : l'effroi que les démons suscitaient, par la religion et les superstitions,

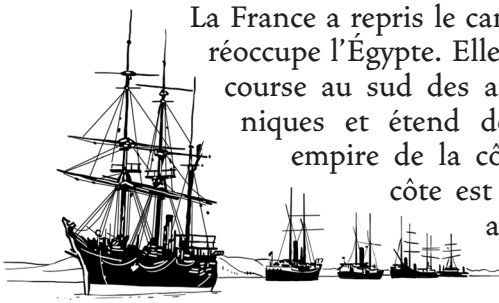
se transforma en crainte d'une invasion bien concrète. La guerre mondiale devenait une guerre interplanétaire !

Les gouvernements du monde entier se lancèrent dans la bataille – n'oubliant pas de s'écornifler ici et là au passage, pour s'assurer d'un avantage lorsque la victoire serait venue.

Le coup final fut porté par l'assassinat, en plein Londres, du sorcier John Brown et du chef de la *Royal Guild of Magic*, Charles Fergusson. Quelques semaines plus tard, le Prince Edward prenait possession de la ville et, avec la reddition des dernières troupes loyalistes, la guerre semblait finie.

Pourtant, au cœur de Londres, le Nexus Victoria existe toujours. Le quartier de Westminster a été bouclé derrière un grand mur et rien ne passe, excepté quelques rares messages diplomatiques. La reine et ses derniers serviteurs se terrent là, appuyés par la puissance de l'ambassade martienne.

Partout ailleurs, la vie reprend son cours – le Prince Edward s'est installé dans la tour de Londres ; il est le souverain d'un empire en cendres et personne ne peut dire de quoi seront faites les prochaines années.



La France a repris le canal de Suez et réoccupe l'Égypte. Elle a empêché la course au sud des armées britanniques et étend désormais son empire de la côte ouest à la côte est du continent africain.

Le Canada, simultanément attaqué par les Américains et les Français, a été coupé en deux. Les territoires occidentaux ont été saisis par le gouvernement de Washington, ouvrant la voie à la colonisation du Yukon et du Klondike ; à l'est, le Québec appartient désormais à la couronne de l'Empereur Napoléon III.

Ce dernier est ressorti plus fort que jamais de ces quatre années de conflit. Toutefois, il envisage d'autoriser la création d'une ambassade martienne à Paris – s'offrant ainsi le luxe de traiter directement avec ses anciens ennemis.

La Russie, vaincue jadis en Crimée et victime du « Grand Jeu » des anglais, a pris sa revanche. Fonçant vers les Indes, vers la Mer Noire et vers les possessions ottomanes, elle s'est taillée un vaste domaine jusqu'aux rivages de la Méditerranée et de l'Océan Indien.

L'Impératrice Cixi, maîtresse de la Chine, appuyée par toutes les sociétés secrètes du pays, a chassé les anglais – et tous les autres européens – pour réaffirmer la puissance et l'unité de son empire.

L'Allemagne enfin, dirigée par l'implacable Bismarck, maître des complots et de la manipulation, s'est affirmée comme une puissance avec laquelle il faudra compter désormais, même si son empire colonial reste encore modeste et que l'Autriche-Hongrie projette une ombre menaçante sur ses prétentions.

DES SENTIMENTS QUI ANIMENT LES VÉTÉRANS DE LA GUERRE ET DE CE QUE LA PAIX LEUR PROMET

Raj Victoria est un jeu de rôle et d'aventures, conçu pour un meneur de jeu et trois à cinq joueuses.

Les joueuses y incarnent des vétérans de la Guerre mondiale qui vient juste de s'achever et qui a vu s'affronter les armées de la Reine Victoria, appuyées par de mystérieux alliés venus de Mars, et les forces alliées du reste des pays occidentaux (avec un peu d'aide de la Chine et du Japon). Le monde est un champ de ruine sur lequel prospèrent de bien gras vautours ; les vainqueurs se sont lancés dans une frénésie d'annexions et de colonisation pour dépecer le cadavre de l'empire britannique. Partout où se sont déroulés les combats, il reste du matériel à récupérer – surplus abandonnés par les armées en mouvement, technologies martiennes étonnantes et dévastatrices, trésors oubliés dont les propriétaires ont disparu dans la tourmente. Et des gens sont prêts à payer pour les obtenir.

Raj Victoria s'inscrit dans la veine de ces romans d'aventures, dans lesquels le protagoniste est un héros au grand cœur, désabusé certainement, cynique peut-être, mais qui n'est ni un salaud, ni une fripouille malgré – ou peut-être

à cause de – tout ce qu'il a vécu. Il a connu une guerre horrible et difficile, plus souvent qu'à son tour sur le front et à l'action. Il a souffert, il a vu souffrir ou il a fait souffrir peut-être. L'armistice a sonné il y a seulement quelques semaines et les gens se réjouissent, mais pour le personnage, c'est sans doute trop tôt. Il ne peut pas rentrer chez lui, pas encore.

Avec d'autres vétérans, camarades de front et de douleur, combattants ou soigneurs, espions ou scientifiques, il erre sur les marges de cette paix nouvelle, de ce monde aux promesses inconnues, transformé par des technologies venues de l'espace et des opportunités que jamais l'humanité n'aurait seulement imaginées.

Mais cette errance n'est pas totalement sans but et sans objet. Il reste trop d'affaires inachevées et de rêves à réaliser.