

WATCHMEN - LEGACY

Chronique de jeu de rôle inspirée du roman graphique
WATCHMEN créé par Alan Moore et Dave Gibbons

Notes du Meneur de Jeu : Document n°1

Olivier Legrand (2008-2009)

Watchmen - Legacy

Pourquoi « Legacy » ? Parce que je voulais placer la question de l'héritage (et notamment de l'héritage des héros costumés) au centre de la chronique. Celle-ci se situant 23 ans après les événements de **Watchmen**, ce thème de l'héritage m'a permis de truffer la chronique de références historiques, en jouant sur les similitudes ou, au contraire, les différences entre *aujourd'hui* et *avant* ; d'une certaine façon, l'époque de **Watchmen** joue dans la chronique un rôle assez similaire à l'époque des Minutemen dans le scénario de Moore.

Ce thème de l'héritage était aussi une des seules façons de donner aux personnages et aux événements de **Watchmen** une véritable présence dans la chronique, sachant que 23 ans plus tard, plus aucun des protagonistes de **Watchmen** n'est actif en tant que héros : sans ce thème de l'héritage jouant comme un fil conducteur, les joueurs auraient peut-être eu tendance à oublier qu'ils ne jouaient pas dans un monde quasiment semblable au nôtre mais bien dans un monde ayant eu, dans son Histoire, des justiciers costumés et même un authentique super-homme. Tous ces personnages étant désormais absents, le thème de l'héritage est une façon d'imprégner toute la chronique de leur souvenir... et aussi (et c'était l'effet voulu) de faire sentir tout le poids de leur absence, que ce soit celle du Dr Manhattan ou de Rorschach.

En ce qui concerne les personnages-joueurs, l'idée générale est que chacun d'entre eux va être confronté à l'héritage d'un personnage important de **Watchmen** – cet « héritage » pouvant prendre toutes sortes de formes, du « flambeau » à reprendre à la découverte de certains secrets, en passant par les conséquences, voire les séquelles, des actes de certains des héros du graphic novel. Cette thématique est également présente chez la plupart des PNJ importants de la chronique, comme nous le verrons plus tard.

Brave New World

Comme dans **Watchmen**, l'intrigue repose sur un complot secret que les héros vont découvrir et dont ils vont essayer d'empêcher la réalisation – et comme dans **Watchmen**, les tenants et les aboutissants de ce complot sont inscrits en filigrane dans le background, dans les caractéristiques les plus marquantes de l'univers tel qu'il est présenté au lecteur / joueur ; plus précisément, la plupart des nouveaux concepts (événements, groupuscules, thématiques etc) introduits dans la description du background de **Watchmen-Legacy** (voir le pdf) ne sont pas de simples éléments de décor mais constituent en réalité des composantes de ce grand complot.

Il est donc indispensable de bien s'être familiarisé avec ces fameux nouveaux éléments (comme par exemple les différents groupuscules underground inspirés par les héros de **Watchmen** – Comedians, Roaches etc) pour comprendre les objectifs de la conspiration ainsi que les moyens de sa mise en œuvre.

Le principal but de ce complot est, en quelque sorte, de mettre un terme brutal à « l'ère millenium », d'effacer tout ce qu'Adrian Veidt et d'autres ont accompli au cours des vingt-trois dernières années pour rendre le monde « meilleur », suite au grand désastre du Day Zero.

L'objectif de cette nouvelle conspiration est en quelque sorte l'inverse de celle de Veidt dans **Watchmen** : revenir en arrière, ramener le monde et l'équilibre des forces en présence à l'époque de la Guerre Froide et des années Nixon, afin de restaurer la suprématie des USA et en faire une

« hyper-puissance » capable de dicter sa loi à l'échelle planétaire (rappelons que, dans ce monde alternatif, l'URSS existe toujours). Un tel objectif passe nécessairement par l'affaiblissement de la principale « puissance globale » transcendant le clivage est/ouest, à savoir l'empire Veidt.

Il est important de garder à l'esprit que, dans ce background, le véritable rôle d'Adrian Veidt dans les événements racontés dans **Watchmen** n'est pas connu du public : aux yeux de la grande majorité des gens, Veidt est celui qui a contribué à bâtir le monde d'aujourd'hui – il est à la fois le promoteur, l'architecte et l'incarnation de cette fameuse « ère millenium ». Comme le laisse entendre le document sur le background, la vérité a en fait circulé (et circule toujours) sur le web et dans certains médias mais ce scénario est pris par la plupart des gens sérieux comme une théorie du complot de plus, aussi improbable qu'impensable.

Nous nous trouvons là en présence d'une des principaux problèmes que pose l'idée de vouloir donner une suite à **Watchmen** - et tout particulièrement une suite *jouable* en jeu de rôle : comment gérer le personnage d'Adrian Veidt (et son héritage) et plus encore, comment concilier ce que les *joueurs* savent et ce que leurs *personnages* sont supposés savoir (ou croire) ? Il semble nécessaire d'examiner cette question avant de poursuivre notre exploration des coulisses de la conspiration et de l'intrigue qui lui est rattachée.

Nœud Gordien

Seuls des joueurs ayant lu et aimé la graphic novel pourront être attirés par la perspective de jouer dans cet univers, 23 ans plus tard. Ils connaissent donc la vérité sur le rôle joué par Ozymandias dans le « Day Zero » - contrairement à leurs personnages. Ce décalage entre ce que savent les joueurs et ce que savent (ou pensent savoir) leurs personnages peut constituer un problème pour certains joueurs – d'autant qu'il concerne des faits d'une importance cruciale, impliquant un personnage qui est devenu une véritable légende vivante, Adrian Veidt.

Afin d'éviter que ce décalage ne pose problème (ou que cette vérité cachée et indicible ne les obnubile, au point d'occulter tout le reste – y compris les événements *présents* de la chronique), j'ai choisi de clarifier cette question avec les joueurs, avant même de commencer à créer leurs personnages, en leur précisant que la vérité était connue mais prise pour une théorie complotiste de plus et, surtout, en leur garantissant que le but de la campagne ne serait PAS de découvrir ce qui s'était vraiment passé le 2 Novembre 1985 – révélation qui, pour les joueurs, s'apparenterait à un véritable secret de polichinelle.

J'ai aussi clairement expliqué aux joueurs qu'en 23 ans, Veidt avait eu tout le temps pour colmater d'éventuelles brèches et que personne n'aurait de toute façon la moindre chance de prouver quoi que ce soit : ils devaient donc « jouer le jeu » et faire en sorte que leurs personnages voient avant tout en Veidt l'architecte de l'ère millenium.

Certes, il leur était impossible de faire totalement abstraction de ce qu'ils savaient en tant que joueurs et de ne pas éprouver au moins une certaine méfiance envers Veidt – mais il semble également logique de se méfier d'un homme aussi puissant et apparemment aussi parfait, même quand on ignore qu'il est le véritable artisan de la mort de millions de personnes. D'une certaine façon, ce reliquat irréductible de méfiance peut aussi représenter la défiance que, dans la réalité, la grande majorité des gens éprouve envers les milliardaires les plus puissants, de Rothschild à Bill Gates en passant par Rockefeller.

Cela dit, pour vraiment inciter les joueurs à faire « table rase » du passé et à se concentrer sur les événements en cours plutôt que sur leurs connaissances de lecteurs de **Watchmen**, il était nécessaire de dégager Adrian Veidt du tableau assez rapidement, ne serait-ce que pour que les joueurs comprennent que, cette fois-ci, il n'était pas le cerveau du complot : la mort d'Adrian Veidt devait donc constituer un des catalyseurs de la chronique, une des premières manifestations de la conspiration.

La raison de cet assassinat est des plus simples : en éliminant Adrian Veidt, les conspirateurs éliminent l'architecte de ce qu'ils veulent détruire (l'ère millenium) mais aussi (et surtout) celui qu'ils perçoivent comme le seul homme capable de les percer à jour et même de les contrecarrer – « l'homme le plus intelligent du monde ».

La mort de Veidt constitue donc à la fois un catalyseur de premier ordre (susceptibles de prendre pas mal de joueurs par surprise) mais aussi une nécessité scénaristique... mais cette nécessité soulève une question cruciale : comment les conspirateurs ont-ils pu avancer leurs pions et réussir à leurrer la vigilance de Veidt, pour finalement parvenir à l'assassiner sans qu'il soit capable de les voir venir ? Pour que le scénario du complot tienne la route, il faut donc que la conspiration dispose d'un moyen capable de mettre l'intelligence quasi-surhumaine de Veidt échec et mat – et l'existence même de ce moyen doit constituer, en bonne logique, un des grands secrets des conspirateurs.

Ennemis Intérieurs

Mais qui sont-ils donc, ces fameux conspirateurs ? Une bonne partie de la construction du background de la chronique reposant sur l'analogie entre le Day Zero de l'univers de **Watchmen** et le 11 Septembre 2001 de notre monde, il semblait logique de s'inspirer, là encore, de la réalité – et de confier le rôle des conspirateurs aux grands « perdants » de l'ère millénaire : les Faucons de Washington, le Pentagone et le fameux complexe militaro-industriel (référence nous ramenant à l'assassinat de JFK et donc aux années Nixon et donc à un pan crucial de l'histoire des USA ainsi que de l'uchronie de **Watchmen**). Il fallait forcément un individu pour diriger ce complot, pour en être à la fois le grand maître d'œuvre et l'incarnation – bref, pour tenir le rôle du *grand méchant* de l'histoire.

En considérant tous ces critères, j'ai logiquement porté mon choix sur un **général** à la retraite (du moins officiellement, car toujours très impliqué dans les affaires secrètes du complexe militaro-industriel), vétéran des black ops, ultra-conservateur et, 2008 étant une année d'élections présidentielles, candidat au poste de vice-président pour le parti républicain - un personnage qui aurait pu avoir sa place dans **JFK** d'Oliver Stone... ou dans l'entourage d'individus comme Donald Rumsfeld ou Dick Cheney.

Un tel personnage, enfin, semblait LE parfait mentor ou « coach » pour le successeur du **Comédien** – un super-soldat de l'ombre formé aux black ops et autres coups tordus.

Terrible Symétrie

Une autre idée directrice de la chronique est que sa trame fonctionne en quelque sorte comme une symétrie de celle de **Watchmen**. Le motif est le même (un complot de grande ampleur à découvrir et, peut-être, à empêcher) mais les principaux éléments de ce motif sont en quelque sorte inversés. Voici quelques exemples de cette symétrie :

Dans **Watchmen**, l'événement qui met les héros sur la piste du complot est l'assassinat du Comédien (par Adrian Veidt) ; dans la chronique, cet événement catalyseur est la mort d'Adrian Veidt (assassiné le nouveau Comédien).

Dans **Watchmen**, le but du complot est de sortir le monde d'une logique infernale en créant un « nouveau futur » ; dans la chronique, le complot vise à ramener le monde en arrière, à l'époque de la Guerre Froide et de l'ère Nixon.

Dans **Watchmen**, l'architecte du complot (Ozymandias) se pose toutes sortes de questions morales et métaphysiques et pense agir guidé par la nécessité, en accomplissant ce que personne d'autre n'avait les moyens de faire à sa place, en créant un « mal nécessaire » au nom du « bien commun » ; dans la chronique, les conspirateurs sont guidés par la soif de pouvoir, l'esprit de revanche et une idéologie autoritariste et passéiste - ils agissent au nom d'une certaine conception de l'ordre et de l'Amérique, qui n'est évidemment pas sans rappeler celle des Faucons de l'ère Bush, dans notre monde.

Dans **Watchmen**, les héros masqués sont un vestige du passé, dont le grand plan de Veidt marque en quelque sorte la disparition finale ; dans la chronique, les héros reviennent, comme un passé que l'on croyait à jamais enterré... et cette résurgence va être le grain de sable qui, peut-être, va compromettre la réalisation de la conspiration.

D'autres symétries existent mais je ne peux pour l'instant en dire davantage sans risquer de révéler des informations susceptibles de déflorer l'intrigue pour mes joueurs...

Olivier Legrand (Février 2009)