

SOL INVICTVS

*MITHRAS, God of the Morning, our trumpets waken the Wall !
'Rome is above the Nations, but Thou art over all !'
Now as the names are answered, and the guards are marched away,
Mithras, also a soldier, give us strength for the day !*

Rudyard Kipling, A SONG TO MITHRAS

Thème

Sol Invictus est un mini-jdr situé à l'époque du bas-empire romain, au début du Vème siècle de notre ère. Les joueurs y incarnent des soldats et des officiers des légions romaines initiés du culte de Mithra (aussi appelé Mithras), dieu solaire dont le culte faillit autrefois éclipser le christianisme... mais qui est désormais interdit dans tout l'empire. Alors que celui-ci, victime de sa grandeur, commence à s'effondrer, les derniers initiés de Mithra tentent de préserver la flamme de leur foi secrète, tout en défendant les frontières de l'empire contre les barbares qui l'assaillent. Le cadre de jeu recommandé est le fameux Mur d'Hadrien, au nord de la Britannia romaine, qui cachait en son sein de nombreux sanctuaires à Mithra. Les dernières légions romaines quittèrent la Britannia vers l'an 415, laissant derrière elles certains de leurs soldats et le souvenir d'âges plus glorieux. Pour les derniers adeptes de Mithra, l'avènement des âges sombres signifie le temps des dernières batailles, le crépuscule de leur religion et, peut-être, la fin d'un monde.

Le Culte de Mithra

Il est évidemment impossible de décrire la religion mithriaque en quelques lignes, ni même en quelques paragraphes. Du reste, le peu de connaissances dont nous disposons à ce sujet laisse au meneur de jeu toute liberté d'extrapoler à son gré. Pour les légionnaires qui suivaient son culte, Mithra était le dieu du soleil et des soldats. Leurs croyances et leur moralité étaient assez proches de celles du christianisme des premiers siècles, mais un christianisme où les figures centrales du martyr et du prophète seraient remplacées par celles du soldat et de l'initié, avec tous les changements que ceci suppose.

Idéalement, le cercle des initiés (personnages-joueurs) devra être regroupé autour d'un sanctuaire secret (mithraeum) placé sous l'égide d'un Père PNJ susceptible de jouer les mentors ou de leur confier d'importantes missions. Si le meneur de jeu le souhaite, il pourra compléter le groupe par quelques initiés PNJ mais ceci n'est pas conseillé, afin de renforcer l'aspect crépusculaire du jeu ; les personnages-joueurs, en revanche, devront tout faire pour essayer de convertir d'autres légionnaires à leur foi mais en observant la plus grande prudence, le culte de Mithra étant désormais hors la loi dans l'empire. Si leur appartenance à cette religion venait à être découverte, les initiés seraient considérés comme hérétiques et soumis à de terribles tortures avant d'expier leur « crime » de leur vie, un sort que tout initié devra s'efforcer d'éviter à ses compagnons.

Personnages

Les personnages-joueurs sont légionnaires ou des centurions appartenant aux dernières légions romaines de Britannia et au culte secret de Mithra. En termes de jeu, ils n'ont qu'une seule caractéristique chiffrée, la Foi, qui reflète leur ferveur et leur force d'âme. En cours de jeu, ce trait permet aux personnages d'affronter toutes sortes d'épreuves, que celles-ci soient liées à la valeur au combat, à la sagesse, à la volonté ou même à la chance : pour un adepte de Mithra, la Foi est tout. Ce trait est égal à 6 pour tous les personnages débutants ; les joueurs devront donc s'efforcer d'individualiser leurs personnages en termes d'origines, de caractère et d'histoire personnelle. Chaque personnage reçoit également 3 points de Destin.

Système de Jeu

Les situations décisives sur le plan dramatique peuvent être résolues sous la forme d'épreuves de Foi. Pour mettre la Foi d'un initié à l'épreuve, on lance 2d6. Si le résultat est inférieur ou égal à la Foi du personnage, sa Foi triomphe de tous les obstacles et de toutes les difficultés qui se dressent devant lui. En cas de double 2, la Foi du personnage se trouve même renforcée et augmente d'un point. Si le résultat des dés dépasse la Foi du personnage, sa Foi lui fait défaut à un moment crucial et le laisse dans l'adversité – ce qui, selon les situations, peut se traduire par toutes sortes de conséquences. Si cet échec place le personnage en situation de péril mortel (combats etc), celui-ci survit (malgré d'éventuelles blessures etc) mais perd 1 point de Destin ; si le personnage a déjà perdu tous ses points, il meurt. Chaque point de Destin est donc en quelque sorte l'équivalent d'une vie. Dans tous les cas, un échec en Foi se traduit par de terribles doutes entraînant la perte d'un point de Foi.

Progression

Le culte de Mithra compte sept rangs d'initiation dotés de titres mystiques : le Corbeau (Corax), l'Occulte (Cryphius), le Soldat (Miles), le Lion (Leo), le Persan (Perses), l'Emissaire du Soleil (Heliodromus) et le Père (Pater). Dans le jeu, ces rangs reflètent la progression du personnage. Les personnages-joueurs commencent au premier rang (Corbeau) et peuvent espérer gravir les échelons du culte en augmentant leur Foi, chaque degré nécessitant un score minimum en Foi : Occulte (7), Soldat (8), Lion (9), Persan (10), Emissaire du Soleil (11) et Père (12). Atteindre ces scores ne suffit pas à obtenir le grade mais indique que le personnage est prêt à passer le rite requis.

À la fin d'une aventure menée avec succès, chaque personnage lance 2d6. Si le résultat dépasse sa Foi, celle-ci augmente d'un point. On examine ensuite le score de Foi de chaque initié. Si celui-ci atteint le seuil requis, le personnage peut passer les rites qui permettent d'accéder au degré supérieur, ce qui lui permet de recevoir un nouveau point de Destin, qui reflète la faveur de Mithra. Quel que soit le score de Foi du personnage, ce dernier ne peut sauter les étapes et ne peut gagner plus d'un degré d'initiation entre deux aventures. Si la Foi du personnage tombe au-dessous du seuil requis, il ne perd pas son titre mais aura le sentiment d'avoir failli à sa foi et sera considéré comme tel par tous les initiés ayant une Foi supérieure à la sienne.

Olivier Legrand (Juin 2007)