



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Unknown armées > Aides de jeu > Archétypes > **Le Bon Vivant**

Le Bon Vivant

mercredi 12 avril 2006

Le Bon Vivant est la personnification du rire, de l'esprit de la fête, de la créativité sociale, de l'humour adoucissant l'existence. Il est le Révélateur, celui qui rit de l'humour parfois féroce de la vie, celui qui nous montre un autre chemin. Il est moins engagé dans la Quête du sens que dans l'action de Trouver du sens en toute chose, et d'en faire un outil au service de l'homme : l'art est une thérapeutique. Son aspect sombre est celui du Nihiliste prônant qu'il n'y a aucune vérité que notre bon plaisir : « Après nous le déluge ».

Tabous : le Bon Vivant ne peut s'intéresser à quelque chose sans y ajouter son grain de sel. Parfois il le paie cher.

Symboles : le clin d'œil, les paillettes, la bouteille de bon vin, l'embonpoint.

Masques : Bacchus, Méphisto, les Muses, le dieu Singe chinois, le 'révolutionnaire chantant'.

Avatars présumés : Gorgias, Epicure, Ambrose Bierce, Alphonse Allais, Gurdjieff.

Canaux :

1 à 50% : Le roi est nu. Le Bon Vivant peut montrer les contradictions de toute personne avec laquelle il discute, au moyen d'une blague, d'une métaphore, d'un trait d'esprit (jet d'Avatar)... La personne est stupéfiée un round et peut être amenée à effectuer un test de stress. Elle peut ensuite saisir le bon côté de l'ironie (et enlever une case d'endurcissement) ou se sentir mortellement offensé (et cocher une case).

51 à 70% : L'esprit de la fête. Le bon Vivant est renommé pour la qualité des fêtes qu'il organise (qui peut être également un concert, un

happening...). Il peut régulièrement faire circuler des invitations. Ces fêtes sont toujours particulières : ceux qui y participent parlent de moment magique, hors du temps et de l'espace (aujourd'hui, on parlerai de « TAZ », ou Zones Autonomes Temporaires). On y retrouve l'esprit de la fête et de la communauté des premiers hommes. Les participants en sortent régénérés et ragaillardis (ils perdent TOUTES leurs cases d'endurcissement). Tous les briseurs d'ambiance qui souhaitent trouver l'endroit (police, ennemis...) voient leurs compétences d'investigation réduites du jet d'avatar du Bon Vivant. La taille de la fête dépend de la fréquence à laquelle elle est organisée : si c'est une fois par semaine, le Bon Vivant ne peut inviter que ses proches jusqu'à un nombre de participants égal au dixième de son Avatar. Si c'est une fois par mois, le nombre de participants est égal à l'avatar. S'il a le courage d'attendre un an, il n'y a pas de limite au nombre de participants. Woodstock est de retour. Les détails techniques (boisson, sono, local) peuvent être réglés étonnamment facilement par le Bon Vivant (la réalité conspire à faire la fête).

71 à 90% : Psychomagie. Le Bon Vivant peut aider une personne sincère à traverser une épreuve, guérir, obtenir ce qu'elle cherche... Si il réussit son jet d'Avatar, le Bon vivant proposera une Quête à la personne : elle devra s'engager à accomplir à la lettre ses prescriptions. Cette quête n'est rien d'autre qu'une sorte de « Tilting » grandeur nature. Suivant la nature de la demande, la personne devra symboliquement affronter ses peurs, ses contradictions et accomplir un rituel précis. Le résultat dépendra de la charge émotionnelle dégagée.

Exemple : Les séquelles de son enfance malheureuses empêche Ariel de mener une vie de



couple conforme à ses souhaits. Le bon vivant lui révèle que sa propre relation à sa mère (une Junkie maintenant décédée) le poursuit. Il lui donne la prescription suivante : Ariel doit trouver une junkie élevant un enfant pré adolescent ; offrir aux deux des objets les identifiant à lui et à sa mère, les aider à s'en sortir et à trouver une vie nouvelle. Puis il doit leur demander une photo d'eux heureux et aller la déposer sur la tombe de sa mère, y prélever une poignée de terre, et y planter une graine qui fleurira au printemps. Si Ariel réussit, il rencontrera bientôt une femme qui lui correspond. S'il rate, il sombrera lui même dans la drogue, poursuivant par là sa relation malsaine avec sa propre mère.

91% et + :Projet Chaos. Le Bon Vivant peut accomplir un projet qui lui tient à cœur, même s'il est de grand ampleur : élever le niveau de vie d'un quartier, faire bâtir une école, passer une nuit avec son grand amour disparu, renverser un dictateur... Il

doit appliquer à lui même une Quête dont les éléments seront fournis par le meneur de jeu et faire appel à ceux qu'il a aidé par le passé. Il doit l'alimenter comme le ferait un Adepté en accomplissant un acte rituel symbolique important (Mineur, Conséquent ou Majeur) l'opposant à ses pires angoisses et faiblesses. Il est à noter qu'il peut y laisser sa peau même s'il réussit.

Exemple : Cyrian, avatar du Bon vivant, décide d'en finir avec la junte militaire qui lui a fait fuir son pays étant enfant. Après être secrètement rentré au pays, il soutient l'opposition, et obtient une importante couverture médiatique de ses amis à l'étranger. Après avoir réussi une quête ramenant la flamme de l'espoir dans le cœur dévasté de sa nation, il se laisse capturer par la police secrète, juger et condamner à mort (sacrifice rituel majeur). Son sacrifice, le scandale international vont galvaniser les consciences éteintes de ses concitoyens qui se révolteront enfin et commenceront une révolution...