La Saveur du Ciel

La Saveur du Ciel

un jeu de rôle pour se mettre en appétit

Racontez et inventez à deux la quête d'un jeune cuisinier virtuose pour le plat parfait.

Explorez les saveurs, les plats et les mets pour vous élever dans les plaisirs célestes de la cuisine !

Pour deux joueurs
en 1 à 2 heures, juste avant le repas !

Des ressources et des liens sur
alcyon-jdr.com

Un jeu de rôle de Fabien Hildwein

L'Alcyon

La Saveur du Ciel

un jeu de rôle pour se mettre en appétit

Si vous n'êtes pas capable de sorcellerie,
ce n'est pas la peine de vous mêler de cuisine…

Colette

Auteur Fabien Hildwein

Relecture Antoine Logerais

Couverture et illustrations intérieures dreamstime.com

Ceci est la première édition de La Saveur du Ciel

Pour poser vos questions, trouver plus d'informations sur le jeu et découvrir d'autres jeux de rôle indépendants du même auteur, visitez le site de **L'Alcyon** : *alcyon-jdr.com*

© 2014 – Fabien Hildwein

L'Alcyon, Paris
imprimé en France par Lulu.com
Dépôt légal : mars 2014

alcyon-jdr.com

Début et fin du jeu 6
Le Cénacle 6
Mise en place 8
Plusieurs parties à la suite : la quête 10
Les Epreuves 11
La rencontre d'un Guide 12
L'Approche 14
La Préparation 15
La Dégustation 19
Fin de l'Epreuve 28
Exemple d'Epreuve : la lasagne vénitienne 30
Références 39
Propos 41

La Saveur du Ciel est un jeu de rôle pour deux joueurs qui vous propose d'explorer l'univers de la cuisine et du plaisir gustatif. Vous y racontez ensemble la quête d'un personnage pour se transcender et atteindre la perfection culinaire. Les règles vous aident à imaginer au pied-levé l'histoire en vous apportant des inspirations et en vous guidant durant la partie. Il n'est pas nécessaire de s'y connaître en cuisine pour jouer.

Pour jouer vous avez besoin d'une vingtaine de dés à six faces à mettre en tas au centre de la table. Au moins un des joueurs doit avoir lu ces règles pour les transmettre à l'autre. De quoi prendre des notes peut être utile, surtout si vous souhaitez rejouer avec le même personnage. Une partie prend environ une à deux heures.

Début et fin du jeu

Autant que possible, préférez jouer une à deux heures avant de manger, au moment où votre appétit s'éveille et vous pousse à la créativité.

La partie s'achève lorsqu'à la fin d'une Epreuve les joueurs ont suffisamment faim pour aller manger ou cuisiner ensemble.

Le Cénacle

Depuis des temps immémoriaux existe un groupe de femmes et d'hommes dévoué à la perfection gustative et culinaire : le Cénacle. Cette coterie des plus secrètes transcende les classes sociales, les peuples et les sexes, accompagnant discrètement l'Histoire de l'Humanité et de la cuisine. Malgré les bouleversements historiques, elle a toujours rempli le but qu'elle s'est fixé : former les plus grands experts culinaires qui soient, appelés les Guides. Avec le développement de la grande cuisine à la suite de la Révolution Française, le Cénacle a su s'adapter aux changements sociaux et continuer son œuvre. Il s'intègre parfaitement au monde actuel sur tous les continents. Il est financé par de riches mécènes et consulté dans l'ombre par des chefs cuisiniers et des critiques gastronomiques d'envergure mondiale, mettant ainsi les Guides à l'abri du besoin et leur permettant de se consacrer à leur art.

Chaque plat est maîtrisé par plusieurs Guides et est ainsi perfectionné avec le temps par les débats et échanges entre eux, malgré les querelles d'écoles qui les divisent et les différences qui font la singularité de chacun.

Chaque nouveau Guide doit se spécialiser dans un plat particulier à l'issue d'une longue formation. Celle-ci s'achève par un voyage initiatique où l'aspirant rencontre ses aînés. Afin de gagner leur approbation, il passe une série d'épreuves lors desquelles il doit dépasser ses limites et trouver *son propre style*. Même à ce stade, il arrive parfois que certains abandonnent, découragés par leur incapacité à se découvrir et à se comprendre. Cependant, leur art est tel qu'ils pourront

être embauchés par des restaurants réputés par-delà les frontières.

Le personnage principal de l'histoire que vous allez raconter est une des dernières recrues issues du Cénacle et destinée à devenir un de ses prochains Guides. Chaque partie raconte la quête de l'aspirant Guide pour atteindre l'excellence dans son plat ou son mets d'élection.

Mise en place

Les joueurs s'installent à une table avec le matériel de jeu entre eux. L'un d'entre eux choisit d'être le « joueur du personnage », l'autre est le « joueur du Guide ». Le joueur du personnage raconte durant la partie en priorité les actions du personnage dans sa quête, c'est lui qui invente le plus pour illustrer les efforts culinaire du personnage. Le joueur du Guide est plus en retrait, il est l'oreille attentive aux efforts de l'autre, il intervient dans l'histoire pour apporter des suggestions et des inspirations ; il distribue les dés et applique les règles ; enfin, il invente et décrit les actions du Guide qui accueille et évalue le personnage.

Le joueur du personnage choisit d'abord **le plat ou le mets** auquel son personnage a dévoué sa vie. *Choisissez avant tout un plat ou un mets que vous aimeriez manger maintenant, au moment de jouer.*

Il peut aussi bien s'agir d'un plat complexe que d'un unique aliment (un « mets »), d'un dessert, d'une boisson – alcoolisée ou non – ou de tabac. Un *plat* est composé de *mets* : la pizza est composée de pâte, de tomate et coulis de tomate, de

fromage et de différents types de garnitures ; un mets peut aussi accompagner un plat : vin, condiments, pain…

Vous pouvez choisir un plat sans craindre de trop vous restreindre à l'avenir. En effet, un plat se décline en de nombreuses variantes : la choucroute est aussi bien dégustée seule qu'accompagnée de charcuteries, de poissons ou d'assortiments de légumes. De nombreuses préparations en sont possibles : poêlée, crue, cuite au vin ou au cidre, à la vapeur… Si vous possédez des connaissances sur un plat, tirez-en parti. Si vous en avez la possibilité, lisez un article d'encyclopédie en ligne et des recettes de ce plat afin de vous familiariser non seulement avec ses ingrédients et sa préparation, mais aussi avec l'origine, la signification et les variantes possibles du plat.

Le joueur choisit ensuite **le nom de son personnage**. Il ne s'agit pas de son nom d'état civil, mais du nom secret qu'il s'est choisi à la fin de sa formation, souvent celui d'une épice ou d'une herbe de cuisine. Cela n'a pas nécessairement de lien avec le plat dans lequel il s'est spécialisé.

Absinthe | *Ajowan* | *Amande* | *Aneth* | *Balsamine* | *Basilic* | *Bergamote* | *Cannelle* | *Capucine* | *Cardamome* | *Cerfeuil* | *Combava* | *Coriandre* | *Curcuma* | *Curry* | *Echalote* | *Estragon* | *Furikake* | *Gingembre* | *Girofle* | *Laurier* | *Livèche* | *Mahaleb* | *Marjolaine* | *Massala* | *Mélisse* | *Menthe* | *Muscade* | *Myrte* | *Origan* | *Pavot* | *Poivre* | *Ras El Hanout* | *Réglisse* | *Romarin* | *Safran* | *Serpolet* | *Soumbala* | *Sumac* | *Tamarinier* | *Thym* | *Vanille* | *Wasabi* | *Zahtar*

Plusieurs parties à la suite : la quête

Si vous voulez jouer plusieurs Epreuves avec le même personnage, le joueur de celui-ci choisit la motivation au cœur de sa quête. Pourquoi poursuit-il ce rêve de devenir Guide ? Qu'est-ce qui lui a permis de surpasser les autres ? Etre virtuose ne suffit pas, il faut une vraie force intérieure pour y parvenir. Il s'agit toujours d'une *question fondamentale* et irrésolue dont il espère trouver la réponse dans sa quête initiatique pour devenir Guide.

Qui était ma mère / mon père, qui était également Guide ?

Qui suis-je au plus profond de moi ?

Quel est le sens de ma vie, comment puis-je l'utiliser efficacement ?

Que puis-je faire pour aider l'humanité ?

L'humain peut-il toucher le divin ?

Qu'est devenu ma sœur / mon frère qui a disparu dans sa quête pour devenir Guide ?

Parviendrai-je à gagner l'estime de mon mentor, Guide pour le même plat que celui que j'ai choisi ?

Pourquoi mon maître et Guide s'est-il suicidé ?

Comment un plat peut-il changer la société humaine ?

Un plat peut-il amener la paix entre deux peuples d'une même culture ?

Je suis atteint d'une maladie rare qui me tuera bientôt ; comment puis-je donner du sens à ma vie avant ma mort prochaine ?

Qu'est-ce que la Saveur du Ciel dont parlent certains Guides avec respect et mystère ?

Il peut être utile de noter sur une feuille les informations du personnage afin d'en garder une trace d'une partie à l'autre.

Les Epreuves

Pour être reconnu comme Guide, un aspirant doit passer devant au moins trois Guides de la même spécialité que lui (ou de plat ou de mets liés à sa spécialité) et leur faire la démonstration de sa virtuosité. Chacune de ces rencontres est appelée une Epreuve. Une Epreuve se joue en une partie d'une à deux heures.

Une Epreuve est une série de scènes durant lesquelles le personnage interagit avec un Guide pour avancer dans sa quête initiatique. Durant une Epreuve, le personnage rencontre et échange avec un Guide, prépare un plat, qu'il partage et déguste avec le Guide. Suivant les sensations et la qualité de la dégustation effectuée par le personnage, le Guide pourra estimer la virtuosité du personnage et reconnaître sa valeur.

Une Epreuve est composée de trois étapes qui représentent sa progression : l'Approche, la Préparation et enfin la Dégustation.

La rencontre d'un Guide

Lorsqu'un personnage rencontre pour la première fois un Guide, l'autre joueur doit avoir créé à la volée ce Guide. Pour cela, voici plusieurs questions auxquelles il peut répondre et dont il dévoilera les réponses à l'autre joueur au moment opportun.

Quel plat ou mets le Guide maîtrise-t-il ? Si le personnage a été envoyé vers ce Guide, c'est parce que ce dernier peut l'aider dans son parcours initiatique :

- *soit parce que le Guide est spécialisé dans le même plat ou mets que le personnage cherche à maîtriser ;*
- *soit parce que le Guide maîtrise un des mets qui composent le plat que le personnage cherche à maîtriser ;*
- *soit parce que le Guide maîtrise un plat incluant le mets que le personnage cherche à maîtriser.*

Quelle est la culture ou le pays du Guide ? Cela a une grande importance pour la cuisine qui dépend à la fois des produits alimentaires disponibles et de la tradition culinaire régionale.

Le Guide a-t-il l'apparence de son titre ? Parfois la sagesse et le talent se dissimulent loin des idées préconçues – que ce soit à propos de son âge, son lieu de résidence, son mode de vie, sa classe sociale, son intelligence, sa culture ou encore son identité de genre.

Comment voyez-vous le caractère du Guide et comment perçoit-il le personnage ? Bienveillant, exigeant, méprisant, amical, détaché… ?

L’Approche

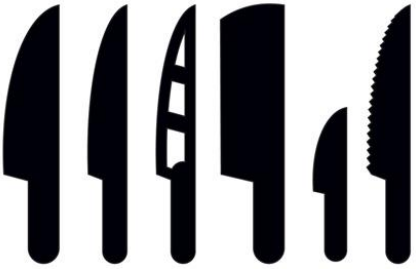
Durant l’Approche, les deux joueurs racontent ensemble comment le personnage et le Guide se rencontrent, comment ils conversent et s’acheminent vers la préparation du plat. Chaque joueur intervient à tour de rôle, en racontant ce que fait le personnage principal, le Guide ou d’autres personnages autour, et en décrivant leur environnement. Un peu comme dans une conversation on intervient, on laisse l’autre rebondir, on réagit à son tour et ainsi de suite. Les joueurs n’utilisent pas les dés durant cette étape ; il y a néanmoins quelques règles et principes à suivre.

Tout d’abord, c'est toujours au joueur du Guide de démarrer l’Epreuve et donc l’Approche. C'est lui qui commence en décrivant le lieu où se déroule la scène, le moment et les circonstances.

Ensuite les joueurs ne doivent pas hésiter à faire des descriptions riches, cela sera d’autant plus utile pour les étapes de Préparation et de Dégustation. Pour vous aider, décrivez ce que perçoivent les personnages par leurs cinq sens ; il peut s’agir de la nature, mais aussi des activités humaines, en particulier culinaires. Décrivez également les émotions et sentiments de votre personnage en ce lieu : que lui inspire-t-il ?

Enfin, les personnages ne sont pas obligés de se ruer vers la Préparation du plat. Ils ont du temps pour discuter, échanger des opinions, se livrer à diverses activités, y compris se mettre en appétit par des dégustations mineures. Le Guide a beaucoup à apprendre au personnage : des techniques culinaires, des mets, des lieux, etc.

C'est au joueur du personnage de décider, selon la fiction et son envie, à quel moment il veut passer à l'étape de la Préparation. Le joueur du Guide peut bien entendu le lui suggérer si cela lui semble pertinent.



La Préparation

Durant la Préparation, le personnage va réunir les ingrédients et les ustensiles nécessaires pour son plat et il va le créer selon sa propre recette. Il va se mettre en condition physiquement et mentalement en compagnie du Guide pour que la Dégustation soit la plus intense possible. Enfin, ce peut être le moment pour le Guide d'enseigner certaines techniques particulières de préparation ou de cuisson au personnage.

Suivant les différentes activités nécessaires la Préparation peut durer un certain temps ; les joueurs peuvent donc tout à fait sauter dans le temps d'une scène à l'autre à l'aide d'ellipses pour aller aux moments les plus importants de la Préparation.

Le joueur du Guide donne des dés (maximum 10 dés au total) au joueur du personnage chaque fois qu'une de ses descriptions le touche ou lui plait.

Le joueur du personnage

Durant la Préparation, le joueur du personnage tente de faire les descriptions les plus riches et les plus vivantes possibles afin d'accumuler des dés qui lui seront utiles durant la Dégustation ; c'est le joueur du Guide qui décide si, quand et combien de dés il donne. C'est principalement au joueur du personnage de faire des efforts pour décrire la préparation du plat, mais le joueur du Guide peut également lui proposer des idées, notamment en racontant comment le Guide aide le personnage ou le conseille dans la préparation du plat.

Pour parvenir à obtenir ces dés, le joueur du personnage peut décrire de nombreux éléments qui vont concourir à la qualité d'un plat ou d'un mets :

- comment il obtient chacun des mets qu'il utilise – ce qui peut représenter toute une quête !
- comment il réunit et prépare les ustensiles, combustibles, outils, couverts… dont il va avoir besoin pour déguster – là aussi il est possible d'aller très loin pour remonter à l'origine de chacun de ces outils ;
- comment il obtient, prépare, découpe, réchauffe, cuisine ou raffine les mets qu'il utilise ;
- s'il a choisi de maîtriser un plat, comment il assemble les différents mets qui compose le plat, à la fois dans la cuisson et dans l'assiette ;
- comment se déroule précisément la cuisson, à quel moment il faut intervenir…
- comment le personnage choisit de se préparer avec le Guide, physiquement et spirituellement, pour être dans le meilleur état possible pour accueillir le plat ou le mets qui vient à eux ;
- comment le personnage prépare le lieu où va se dérouler la dégustation ;
- comment le personnage réunit d'autres plats ou mets pour accompagner le plat ou le mets principal et rehausser sa saveur.

De manière générale, je vous déconseille d'utiliser des termes techniques de cuisine ou de dégustation que vous ne maîtrisez pas : cela ne ferait que rendre la description plus obscure et ne permettrait pas de rendre la complexité de la préparation culinaire. Préférez utiliser vos propres mots et inventez autant que vous le souhaitez, y compris si cela n'a

rien à voir avec une préparation « réaliste » du plat : vous serez plus sûr de vous, ce qui ne fera qu'améliorer la qualité de vos descriptions. Vous pouvez également faire preuve de fantaisie, de spectaculaire et d'originalité dans la préparation du plat – l'autre joueur ne juge ni votre orthodoxie culinaire ni la vraisemblance de vos descriptions, mais simplement leur inventivité et le plaisir qu'elles lui procurent.

Le joueur du Guide

Chaque fois que le joueur du Guide trouve qu'une description du joueur du personnage est particulièrement plaisante, inventive, agréable… il peut lui donner de 1 à 3 dés, sans avoir à justifier son choix. Durant la Préparation, le joueur du Guide peut distribuer jusqu'à 10 dés. Voici ce à quoi correspond le nombre de dés donnés :

- un dé correspond à une description qui vous plaît sans vous surprendre outre-mesure ;
- deux dés correspondent à une description qui vous plaît et que vous n'auriez pas pensé pouvoir faire vous-même ;
- trois dés correspondent à une description qui vous ébahit par son originalité et sa beauté.

Notons que ce ne sont que des exemples pour vous guider, pas des règles strictes à suivre. Le joueur du Guide doit avant tout faire confiance à son instinct mais sans céder à la complaisance – si la description ne convainc pas, il n'a pas à donner de dés. En étant plus ou moins rigoureux, il peut accélérer ou ralentir la partie selon son bon vouloir.

Le joueur du Guide peut donner autant de fois des dés qu'il le souhaite, mais une seule fois pour chaque description. Autrement dit : pour une même description, le joueur du Guide ne peut donner plus de trois dés.

De manière générale, la position du joueur du Guide est relativement silencieuse et contemplative. S'il veut intervenir d'avantage, il peut tout à fait multiplier les descriptions et suggestions au joueur du personnage. Il peut aussi poser de nombreuses questions pour obtenir des précisions sur ce que le personnage fait, quelles sont ses intentions et comment il compte réaliser telle ou telle étape de la Préparation.

Conclusion de la Préparation

C'est au joueur du personnage de décider, selon la fiction et son envie, à quel moment il veut passer à l'étape de la Dégustation – souvent au moment où il est parvenu à obtenir les 10 dés de la Préparation.

La Dégustation

Au début de la Dégustation, le plat ou le mets est préparé et se trouve devant le personnage et le Guide, prêt à être pleinement apprécié. Le joueur du personnage va maintenant décrire le plaisir de la dégustation de son personnage en *deux étapes successives* : celle des plaisirs terrestres, durant laquelle le joueur du personnage décrit les plaisirs visuels, olfactifs, gustatifs et tactiles que lui procure la dégustation du plat ou du mets, et celle des plaisirs célestes, durant laquelle le joueur du personnage décrit les souvenirs, les sentiments, les visions que suscitent en lui ces sensations.

Mais il y a un risque. Si le personnage ne parvient pas à s'élever au-dessus des plaisirs terrestres, le Guide sera particulièrement déçu du personnage, au point de ne même pas le reconnaître comme futur Guide. Par ailleurs, si le personnage ne parvient pas à s'élever suffisamment haut parmi les plaisirs célestes, il risque de devenir un Guide de piètre qualité, peu admiré par ses pairs.

De manière générale, la Dégustation est proche de la Préparation : le joueur du personnage décrit les sensations que son personnage éprouve en dégustant le plat et le joueur du Guide lui donne des dés si ces descriptions lui plaisent. Cependant, elle diffère en plusieurs points : tout d'abord, le joueur du personnage s'appuie sur d'autres critères pour obtenir des dés, liés aux plaisirs que procure la dégustation du plat ; ensuite, le joueur du personnage lance progressivement les dés pour savoir si son personnage parvient à s'élever suffisamment haut dans les plaisirs, notamment à dépasser les plaisirs terrestres ; enfin, le joueur

du personnage peut faire appel à différentes ressources que nous allons passer en revue.

Critères du don de dé

Les critères sur lesquels s'appuyer pour donner les dés diffèrent selon la phase dans laquelle se trouve la Dégustation. Durant la phase des **plaisirs terrestres**, le joueur du personnage est invité à explorer les sens de son personnage les plus pertinents pour la dégustation :

- la vue : l'aspect général du plat ou du mets ; ce que cela laisse présager de la dégustation et les informations sur le plat que cela donne ; l'harmonie dans la disposition du plat ;
- le toucher : à distance, au contact des lèvres, des dents, de la langue, du palais, en mastiquant, en déglutissant ; la tendreté ou la dureté du mets sous la dent ; comment il se comporte dans la bouche ; sa température ; son toucher doux, rugueux, lisse ; la sensation de gras, de sècheresse, de craquant…
- le goût et l'odorat : la puissance de l'odeur, ses différents niveaux, sa complexité, ses singularités ; le goût des différents aliments, comment ils interagissent, comment ils se complètent ou s'opposent ;
- mais également comment tout ceci se marie : comment les sensations interagissent et se répondent ; le temps qu'elles durent ; les sensations les plus subtiles ; les singularités de ce plat par rapport à d'autres plats du même type…

Ici non plus, n'utilisez pas de termes techniques de dégustation – en particulier si vous avez choisi le vin comme mets. Concentrez-vous plutôt sur la description du plaisir de votre personnage avec vos propres mots, la partie n'en sera que meilleure. Ne vous enfermez pas dans une rigueur réaliste, vous êtes ici pour vous amuser à raconter une dégustation, pas pour suivre un manuel à la lettre.

Durant la phase des **plaisirs célestes**, le joueur du personnage est invité à décrire et explorer tout ce que la dégustation du plat évoque à son personnage :

- de très anciens souvenirs enfouis qui remontent et permettent une exploration de sa psyché, de comprendre son passé et la construction de sa personnalité, notamment son envie de devenir Guide lui-même ;
- une vision d'un lieu ou d'une situation suscitée par le plat ou le mets, soit par sa provenance géographique, soit par sa provenance culturelle, soit par les animaux et les plantes utilisés pour le confectionner, comme une sensation mystique de lien avec le monde ;
- une référence culturelle : le plat ou le mets parvient à réunir des éléments susceptibles d'évoquer une œuvre d'art des plus formidables, un livre, un tableau, un morceau de musique… ;
- une expérience esthétique : le plat ou le mets constitue en quelque sorte une métaphore gustative de quelque chose qui le dépasse, notamment des sentiments complexes comme la joie, la colère, la tristesse, la révolte…

A nouveau, le joueur du Guide ne peut donner plus de trois dés pour une même description, en s'appuyant sur la même échelle. Comme précédemment, c'est à lui de définir où commence et se termine une description. De même, le joueur du Guide est invité à faire des propositions et éventuellement à récompenser le joueur du personnage lorsqu'il sait les reprendre avec brio.

Progression dans les plaisirs

Chaque fois que le joueur du personnage reçoit du joueur du Guide un ou plusieurs dés, il les lance. Si un dé donne 4 ou 5, il vaut *un* ; si un dé donne 6, il vaut *deux* ; les autres dés ne sont pas comptés. Additionnez les *uns* et les *deux* aux résultats précédemment obtenus : c'est le résultat actuel du personnage. Conservez les dés qui ont donné 1, 2 ou 3, le joueur du personnage pourra les relancer plus tard, en faisant appel à une autre ressource (voir *Ressources supplémentaires*).

Dès que le résultat dépasse *cinq*, son personnage dépasse les plaisirs terrestres pour entrer dans les plaisirs célestes. Il doit alors faire appel à d'autres descriptions pour obtenir des dés.

A partir de ce moment-là, chaque fois que le résultat dépasse une nouvelle tranche de *trois* points, le personnage s'élève à un nouveau niveau dans les plaisirs célestes. Il doit à chaque fois recommencer une nouvelle description. Si les joueurs veulent jouer plusieurs parties à la suite, le joueur du personnage doit garder la trace du nombre de niveaux que son personnage a réussi à franchir, ils détermineront sa virtuosité de Guide et l'aideront dans les prochaines Dégustations.

Un personnage peut s'élever jusqu'à trois niveaux de plaisirs célestes, après quoi la Dégustation prend fin. Elle peut également prendre fin si le joueur abandonne, considérant qu'il ne parvient pas assez à inventer de nouvelles descriptions.

Pour résumer :

1. obtenir un résultat de *cinq* (en additionnant les résultats des dés) pour dépasser les plaisirs terrestres ;
2. obtenir un résultat de *trois* pour dépasser le premier palier des plaisirs célestes ;
3. obtenir un résultat de *trois* pour dépasser le deuxième palier des plaisirs célestes ;
4. obtenir un résultat de *trois* pour dépasser le troisième et dernier palier des plaisirs célestes.

Les points obtenus en excès à une étape précédente sont perdus pour l'étape suivante. Par exemple, si un personnage obtient *six* à l'étape des plaisirs terrestres, il ne garde pas le point excédentaire pour le premier niveau des plaisirs célestes.

Il n'y a pas de limite au nombre de dés que le joueur du Guide peut donner à cette étape. Si le joueur du personnage fait des efforts convaincants, il n'y a pas de raisons de lui en refuser.

Ressources supplémentaires

Le joueur du personnage dispose de trois types de ressources supplémentaires pour progresser.

Les premières sont les dés obtenus durant la Préparation. Chaque fois que le joueur du personnage décrit comment l'étape de la Préparation profite à la Dégustation, il peut utiliser autant de dés obtenus durant la Préparation qu'il le souhaite pour les lancer et les compter comme des dés normaux. Les dés sont ensuite remis dans le tas au centre de la table, quel que soit leur résultat.

Les deuxièmes sont les événements négatifs. Si à un moment le joueur décrit une imperfection dans le plat ou le mets (soit dans les sensations provoquées, soit dans les sentiments évoqués, selon la phase où l'on se trouve), mais qu'il explique comment elle s'intègre malgré tout à l'ensemble, il peut relancer tous les dés qui ont donné 1, 2 ou 3 jusque là, sauf les dés obtenus par d'autres ressources. Les dés sont ensuite remis dans le tas au centre de la table, quel que soit leur résultat. Il ne peut le faire qu'une seule fois par Dégustation.

Les troisièmes sont les différents niveaux de plaisirs célestes franchis dans les précédentes Dégustations, si les joueurs ont déjà joué une Epreuve avec ce personnage auparavant. Pour chaque niveau ainsi franchi, le joueur du personnage peut lancer un dé supplémentaire, pourvu qu'il décrive comment l'enseignement d'une précédente Dégustation – y compris un échec – l'aide dans la Dégustation.

Fin de l'Epreuve

Lorsque la Dégustation touche à sa fin, le joueur du Guide raconte l'épilogue de l'Epreuve, notamment les commentaires et l'attitude du Guide. Si le personnage n'est pas parvenu au niveau des plaisirs terrestres, le Guide est particulièrement déçu ou dédaigneux. Si, au contraire, le personnage s'est élevé haut dans les plaisirs célestes, le Guide est d'autant plus impressionné et peut considérer le personnage comme son égal.

Dans les deux cas, si les joueurs jouent plusieurs Epreuves avec le même personnage, le Guide lui donne un élément de réponse à sa question fondamentale, il sait nécessairement quelque chose à son propos.

Dans tous les cas, le Guide laisse repartir le personnage et lui donne l'adresse et l'identité du prochain Guide que le personnage doit rencontrer. L'Epreuve se termine ainsi.

Lorsque le personnage a rencontré trois Guides, on peut considérer que son apprentissage est terminé. Selon le niveau de plaisirs célestes qu'il est parvenu à atteindre, les autres Guide le considèrent avec plus ou moins de respect : à zéro, il ne vaut rien ou presque, à 9 il est devenu l'un d'entre eux et n'a plus aucune preuve à faire. Bien entendu, l'écrasante majorité des êtres humains, y compris les mécènes, ne seront pas faire la différence entre un Guide médiocre et un Guide grandiose, mais les autres Guides font cette différence, eux.

Résumé

Mise en place	Le joueur du personnage (l'aspirant Guide) et le joueur du Guide créent chacun leur personnage.	
Approche	L'histoire commence. Les joueurs racontent comment les deux personnages se rencontrent.	
Préparation	Les joueurs racontent comment l'aspirant crée le plat. Le joueur du personnage décrit en priorité, le joueur du Guide l'accompagne et fait des suggestions.	Le joueur du Guide donne des dés (maximum 10 dés) au joueur du personnage pour récompenser ses descriptions.
Dégustation	Le joueur du personnage raconte comment l'aspirant déguste le plat, le joueur du Guide l'accompagne et fait des suggestions.	Le don de dés continue. Le joueur du personnage peut lancer les dés pour progresser dans les plaisirs, d'abord terrestres, puis célestes.
Fin de l'Epreuve	L'histoire se termine.	

Exemple d'Epreuve : la lasagne vénitienne

Voici l'exemple d'une partie authentique de *La Saveur du Ciel* afin de vous donner une idée de la manière dont ce jeu se déroule.

Fabien et Sylvain jouent à *La Saveur du Ciel*. Ils se sont installés chez Sylvain et ils ont deux heures de calme avant le repas du soir : exactement ce qu'il faut. Fabien est le joueur du Guide et Sylvain est le joueur du personnage. Sylvain n'a pas de connaissances particulièrement poussées en cuisine, ce qui ne pose pas de problème. Comme Fabien connait bien les règles, il les explique à Sylvain.

Ils commencent en créant le personnage de Sylvain. Après un peu de réflexion et d'échanges avec Fabien, voici ce que Sylvain inscrit sur sa feuille :

Plat : la lasagne

Nom du personnage : Thym

Question : quel est le sens de ma vie ? [Sylvain et Fabien envisagent tout de suite de rejouer plusieurs fois avec le même personnage.]

Fabien explique à Sylvain les trois étapes de l'Epreuve : la Rencontre, la Préparation et la Dégustation ; il lui explique également selon quels critères et comment les dés vont être donnés durant la Préparation et utilisés durant la Dégustation. Puis ils se lancent : Fabien prend un peu de temps pour réfléchir au Guide et commence la partie en décrivant la première scène, ils entament ainsi l'**Approche**.

FABIEN : Sac-à-dos à l'épaule, fraîchement débarqué, tu arrives sur une petite place de Venise. Il est presque midi, il

fait chaud, du linge sèche sur des fils tendus à travers la cour. Tu sens l'odeur de la vase du canal. [*Fabien a choisi comme cadre Venise parce que Sylvain et lui la connaissent bien.*]

SYLVAIN : Ok. [*Il prend un instant pour réfléchir.*] Je sens de nombreuses odeurs de cuisine dans la cour. L'une d'entre elles est particulièrement plaisante et riche, je m'approche d'une petite porte ouverte sur le rez-de-chaussée. A l'intérieur il y a une cuisine sombre.

[*Sylvain utilise la première personne pour parler de son personnage et Fabien parle comme s'il s'adressait à Thym, le personnage de Sylvain : c'est une habitude de jeu de rôle.*]

FABIEN : En effet, devant les feux une femme en robe noire, un chiffon passé à la ceinture, fait sauter de manière experte des fruits de mer dans une grande poêle : à l'odeur de sa cuisine, tu reconnais immédiatement le Guide que tu es venu chercher ! Derrière elle, une tripotée d'enfants met la table. D'une grosse casserole bouillonnant énergiquement émerge un faisceau massif de spaghetti.

SYLVAIN : Je m'adresse à elle avec hardiesse : « Votre talent culinaire ne fait aucun doute, mais votre plat serait nettement amélioré avec ceci ! » Je sors de mon sac un petit flacon d'une épice que j'ai longuement mise au point à travers mes voyages.

FABIEN : Devant ton impudence, un silence terrifié se fait derrière la matriarche. Mais elle sourit et s'écarte de sa cuisinière en te laissant la place de cuisiner.

SYLVAIN : D'un geste net et précis, je sépare les fruits de mer en deux parties égales sur la poêle et je saupoudre

savamment une des moitiés de mon mélange. Immédiatement, l'atmosphère de la petite cuisine se remplit d'odeurs riches et puissantes d'épices méditerranéennes. Tout le monde se met à table et déguste en silence les pâtes aux fruits de mer avec et sans mon mélange d'épices.

FABIEN [*souriant devant la description de Sylvain*]: Le repas se passe très bien. Si les membres de la famille du Guide n'osent pas faire de commentaire, celle-ci reconnait l'intérêt de ton épice. Une fois le repas terminé, elle te prend à part. « Et bien, Thym, j'étais prévenue de ton arrivée mais je ne pensais pas te voir si vite. Inutile de perdre du temps. Comment penses-tu créer des lasagnes capables de m'impressionner ? » [*Fabien rassemble dix dés devant lui, c'est la* ***Préparation*** *qui commence.*]

SYLVAIN : « J'ai bien compris votre attachement à la convivialité de ce plat et je vais la mettre en avant, je crois que c'est une dimension essentielle des lasagnes. »

FABIEN : « En effet. Contrairement à d'autres Guides rigides et élitistes, je crois que les lasagnes sont avant tout un plat chaleureux et populaire. Il doit être implanté dans la communauté où il est dégusté. »

SYLVAIN : « Excellent. Je compte effectivement sélectionner des plaques de lasagnes, des oignons et des tomates de la

Vénétie. Dans ce cas, la première particularité de mes lasagnes sera d'utiliser des fruits de mer, spécialité de Venise. » Mon personnage se rend au marché en compagnie de la Guide et sélectionne des petits crabes, des coquillages et des poulpes typiques de la région. « Je les cuis dans de l'eau salée en surveillant bien la cuisson avant de les découper en tranches fines. Je ne veux pas que mes lasagnes donnent l'impression d'être des pâtes avec des fruits de mer ; les fruits de mer doivent au contraire être aussi finement découpés que la viande de lasagnes classiques. »

[*Fabien, trouvant cette idée très sympathique donne à Sylvain deux dés pour l'idée des lasagnes aux fruits de mer ainsi qu'un dé supplémentaire pour la façon de les préparer.*]

SYLVAIN : Je décide également d'abandonner mon épice fétiche. Je préfère utiliser des algues de la mer Adriatique que je fais sécher pour en conserver le sel marin. Avec une quantité suffisamment grande, je dois pouvoir donner un goût iodé à mes lasagnes.

[*C'est sans doute une invention fantaisiste, mais Fabien la trouve intéressante, d'autant qu'il a de bons souvenirs*

d'algues ainsi incorporées à des plats. Il donne deux dés à Sylvain, lequel en a maintenant cinq. Il en reste cinq à Fabien.]

SYLVAIN [*après avoir pris un instant pour réfléchir*] : Pour faire de ce plat une fête populaire, je vais en cuisiner en grande quantité afin d'en faire pour tout le quartier. Je demande aux enfants de la Guide d'aller rameuter toutes les personnes qu'ils connaissent et même plus encore, de sortir des tréteaux et des chaises pour remplir toute la place.

[*Fabien donne trois dés à Sylvain pour marquer son approbation enthousiaste et ajoute à la description.*]

FABIEN : Tous les habitants du quartier viennent voir la cuisine où tu travailles et sont curieux de te rencontrer. Pendant les heures qui précèdent la dégustation, la place se remplit de monde, y compris de quelques touristes chanceux invités par hasard.

SYLVAIN : Pour nourrir autant de monde, je mets en place tout un système pour créer des lasagnes en grande quantité grâce à une immense bassine de sauce tomate contenant les fruits de mer finement découpés. En ce qui concerne la cuisson de nombreux plats de lasagne, hmm…

[*Sylvain ne sait pas comment décrire la cuisson. Fabien le laisse chercher un peu ses mots avant d'intervenir avec la Guide.*]

FABIEN : « Sais-tu, jeune homme, que nous avons à Venise les fours les plus célèbres et les plus puissants de toute l'Italie ? »

SYLVAIN [*réalisant ce dont Fabien veut parler*] : Les fours de l'île aux verriers de Murano ! Effectivement. Je m'arrange pour faire cuire mes lasagnes là-bas. J'organise un pont roulant avec un *vaporetto* [transport en commun en bateau] entre Venise et Murano. J'en profite d'ailleurs pour rappeler aux Vénitiens la grandeur culturelle de leur cité en me procurant assez d'assiettes en verre pour tous mes convives. Je compte ainsi travailler l'esthétique du plat sans avoir à en rajouter sur la composition, étant donné que la lasagne reste visuellement simple.

[*Pour exprimer à Sylvain son plaisir de voir sa suggestion ainsi utilisée et développée, Fabien lui donne les deux derniers dés de sa réserve.*]

FABIEN : OK, maintenant que tu as obtenu tous les dés de la réserve, on peut passer à la troisième partie du jeu : la **Dégustation**. Tu vas raconter comment ton personnage profite du plat en compagnie du Guide, en commençant par décrire les plaisirs issus des cinq sens, les « plaisirs terrestres » avant de décrire les plaisirs plus sublimés, des

souvenirs ou des sensations lointaines que t'évoque le plat, les « plaisirs célestes ». Chaque fois que je te donne un ou plusieurs dés, tu peux les lancer. Tu peux y ajouter des dés que tu as gagnés si tu racontes comment tes actes de ta Préparation t'aident dans la Dégustation. Les dés qui font 1, 2 et 3 sont gardés de côté. Ceux qui donnent 4 ou 5 comptent pour *un* chacun. Ceux qui donnent 6 comptent pour *deux*. On additionne tes *deux* et tes *un* : dès que tu arrives à *cinq*, ton personnage quitte les plaisirs terrestres pour atteindre le niveau des plaisirs célestes. Chaque fois que tu atteins *trois*, tu passes à un nouveau niveau de plaisirs célestes. Tu peux ainsi atteindre jusqu'à trois niveaux de plaisirs célestes. Tu peux relancer une fois tous les dés qui ont obtenu 1, 2 ou 3 jusque-là si tu racontes comment une erreur rend la Dégustation encore plus intense. Ca marche ? C'est clair ?

SYLVAIN : Plus ou moins. Tu m'aideras à m'en souvenir en cours de jeu. Bon, je me lance. Alors, pour commencer, ça se passe sur la petite place. Elle est remplie de monde, les tables sont toutes dressées et les convives attendent impatiemment. Le *vaporetto* arrive par le canal et j'en sors les plats fumants. Je commence à partager les parts dans chaque plat et je les dispose chacune délicatement sur une assiette en verre. Je suis tout d'abord épaté par l'odeur d'iode et d'algues qui se dégage du plat et plane au-dessus de la place.

[*Fabien donne deux dés à Sylvain, lequel les lance en ajoutant trois dés de sa réserve. Il estime que ce qu'il a raconté précédemment est suffisamment fort pour mettre en avant la manière dont la Préparation ajoute à la Dégustation. Il obtient 1,2, 4, 5 et 5. Un résultat de* trois*, donc, il n'a pas atteint* cinq.]

SYLVAIN : OK, il faut donc que je raconte encore un peu. La lumière du soleil de midi se reflète dans les assiettes en verre, les parts de lasagne s'affaissent lentement, la sauce renvoie des reflets irisés. Je suis ébloui par l'ensemble des couleurs et des effets de lumière du plat.

[*Fabien donne trois dés à Sylvain, lequel les lance : 3, 6 et 6. Un résultat de* quatre*, en ajoutant le* trois *du précédent lancer de dés, cela fait* sept*, largement assez pour passer aux plaisirs célestes.*]

SYLVAIN : Wow, et tout ça sans avoir goûté au plat !

[*Sylvain et Fabien plaisantent sur cette particularité de la partie.*]

SYLVAIN : Bien, la saveur de la première bouchée emplit ma bouche et mon palais. J'ai subitement l'impression que la mer emplit mon corps. L'iode, les fruits de mer, les algues, avec l'odeur du canal, tout ceci se combine pour me donner le sentiment de nager au cœur de la mer, de la boire entièrement et de m'y immerger. J'ai l'impression de devenir tout l'océan, sans limite et de perdre mon individualité.

[*Fabien, impressionné, donne trois dés à Sylvain. Sylvain y ajoute cinq dés de sa réserve et décrit pour cela comment l'élément de la Préparation renforce la Dégustation :*] c'est le fait d'avoir coupé finement les fruits de mer qui m'a surpris, je ne les ai pas vu, je ne m'en souvenais plus. [*Sylvain lance donc huit dés : 1, 1, 2, 3, 3, 4, 4 et 6. Un résultat de* quatre*, donc, plus que ce qui est nécessaire pour passer le premier niveau de plaisirs célestes.*]

SYLVAIN : Super, ça avance bien ! Bien. Je prends une inspiration et goûte une nouvelle bouchée. Cette fois-ci, elle

m'évoque le souvenir de ma ville natale dans le Sud de l'Italie. Le goût des tomates, la pâte fondante et souple des lasagnes sous la langue et leur chaleur presque brûlante me rappellent le soleil sous lequel j'ai grandi et la cuisine familiale. [*Fabien donne deux dés à Sylvain. Sylvain y ajoute les deux derniers dés de sa réserve et les lance : 2, 3, 3, 4. Un résultat de* un*, donc. Sylvain doit encore faire des efforts pour arriver au niveau supérieur de plaisirs célestes.*]

SYLVAIN : Je vais tenter le truc de « décrire une erreur pour relancer tous les dés ». Donc, alors que je suis en train de déguster, un gros bateau à fond plat chargé de caisses de fruits et légumes passe dans le canal à proximité en agitant l'eau. Une odeur étrange de vase, de pourriture et de gasoil se répand insidieusement sur la place. Au début, cela agresse mes narines. Puis, étonnamment, cela me rappelle des souvenirs plus enfouis encore : la fin du jour de marché dans mon quartier, des restes de légumes, les camions démarrant en grand tintamarre et avec beaucoup de gaz d'échappement. Etonnamment, l'odeur me fait monter des larmes d'émotion. [*Sylvain relance les dés précédents et obtient les résultats nécessaires pour passer au troisième niveau de plaisirs célestes.*]

SYLVAIN : OK, je crois que je vais m'arrêter à deux niveaux de plaisirs célestes, c'est déjà assez difficile comme ça. Et puis j'ai plus de dés de toute manière. Vas-y, tu peux raconter la fin.

FABIEN : Donc, le repas s'achève. Une ambiance de fête s'est installée sur la place. Les plats sont vides, les assiettes ont été impeccablement saucées et léchées. Les gens discutent chaleureusement, repus et apaisés par le plaisir que leur a

procuré ton plat. La Guide s'approche de toi, un sourire franc aux lèvres : « Bravo, tu t'en es sorti vraiment mieux que ce à quoi je m'attendais. » [*Puis Fabien raconte comment la Guide donne un élément de réponse à Thym sur sa question personnelle (le sens de sa vie) :*] « Tu vois, je crois que nous autres cuisiniers n'avons pas à nous poser de questions. La cuisine est un art simple, presque naïf. Tout ce que nous faisons c'est donner du plaisir aux gens, comme tu as su le faire brillamment aujourd'hui. Et je crois que c'est une vie digne d'être vécue. »

Ainsi s'achève la partie. Sylvain et Fabien ont joué environ pendant une heure et demie.

Références

Breaking the Ice d'Emily Care Boss
Prosopopée de Frédéric Sintes
S/Lay w/Me de Ron Edwards

Le Maître de Thé de Yasushi Inoué
Une gourmandise de Muriel Barbery

Le Festin Chinois de Tsui Hark
Les Gouttes de Dieu de Tadashi Agi

Merci à Christoph Boeckle de m'avoir lancé le défi en octobre 2011 d'écrire un jeu de rôle sur la cuisine et la nourriture. J'espère l'avoir relevé avec talent et que vous trouverez plaisir à y jouer !

Merci également à celles et ceux qui se sont prêté au test du jeu : Adrien, Sylvain, Morgane et Maxime, Frédéric et Magali, Christoph et Sylvie.

Merci enfin à Antoine Logerais pour sa relecture minutieuse et incisive !

Propos

La Saveur du Ciel a été écrit non seulement comme un jeu de rôle capable de créer des histoires prenantes à propos de cuisine, mais également comme un exercice pour reprendre conscience de notre plaisir gustatif dans toute sa richesse et sa complexité. C'est un jeu pour résister aux pressions économiques rognant toujours plus sur notre temps libre et donc sur notre temps d'alimentation ; c'est un jeu pour faire de la nourriture autre chose qu'un carburant insipide reconstituant notre force de travail.

De manière plus sournoise, la publicité et la société de consommation nous incitent à voir dans la nourriture une source d'expériences hédonistes pour « profiter de la vie ». C'est une vision pernicieuse des choses, faisant de nous des touristes au sein de notre propre existence, dévorant aveuglément des denrées triviales et sans signification. Le plaisir gustatif, au même titre que de nombreuses autres activités, peut être source de changements personnels ; savoir réellement savourer nous permet de *devenir* quelqu'un d'autre, quelqu'un de plus subtil et de plus profond, en changeant notre rapport à nos sens, donc au monde.

Frédéric Sintes

www.limbicsystemsjdr.com

Prosopopée

Une épopée zen et onirique