Le Verbe & L'Epée

Le jeu de rôle de la renaissance théâtrale selon Molière librement inspiré de la bande-dessinée "De Cape et de Crocs"...
... cette année, avec des pirates !

« Sous la pluie fine et tenace qui tombait du ciel, quatre silhouettes regardaient le fossoyeur rajouter les pelletées de terre dans un trou creusé à même la terre meuble, avec comme seul decorum une pauvre croix en bois gravée d'un nom que tous auraient oublié d'ici quelques années.

Sous son épais tricorne, protégé par une lourde cape, Sébastian Del Mara se souvint. Il n'avait que 19 ans quand il avait rencontré le cadavre qui gisait maintenant dans la tombe... Il sortait tout juste de l'école où ses parents l'avaient mis de force, pour se débarrasser de lui, il en aurait juré. Lors d'une fugue un peu longue qu'à son habitude, il s'était accoquiné des filles de joie dans les tavernes les plus glauques. Et sans l'arrivée de cette gigantesque brute qu'était Damascos, il aurait sûrement terminé comme bien des jeunes de bonne famille en ces lieux de perdition : avec un deuxième sourire dans un caniveau. Fasciné par cet ours si fin bretteur, il l'avait suivi et avait rencontré les autres : Galant de Valois, Longjohn (dit Mauvaise Teigne), Serj Kakian et Andreï von Lubniz... Duelliste, canonier, sabreur maure, combattant à l'ancienne, ils formaient la Compagnie du Cèdre, les plus grands héros au monde, appelés par les rois, réclamés par les empereurs, partout dans le monde...
Tout cela avait commencé 30 ans auparavant...

Du puissant mentor qui l'avait conduit sur les chemins de la gloire, il ne restait plus qu'une carcasse froide dans une boîte en sapin. Pour la première fois depuis 10 ans, la Compagnie du Cèdre était réunie : vieillards aux cheveux couleur neige, perclus d'arthrose, à la vue basse, mais vieillards ayant bravé la mort plus souvent qu'un canari dans une mine de charbon !

Damascos était mort... mais mort en héros : face à son adversaire, épée à la main, tête au haute et tirade au clair. »

Bienvenue dans « Le Verbe et l'Epée », le jeu de rôle en cinq actes…

Dans ce monde tout en alexandrins, les pièces de théâtre du XVII° et XVIII° siècle prennent des accents de vérité. Le bourgeois est peut-être gentilhomme et Scapin est d'une fourberie sans pareille.
Mais cela n'est pas la seule originalité… Bien des siècles avant le jeu, à l'époque de Noé, sont apparus les Animaux. Ceux-ci, bien qu'ayant une apparence animale, marchent, parlent et vivent comme les humains, au cœur même des sociétés humaines.

Ce JdRA vous propose de jouer dans un monde fantastique et délirant inspiré de la BD « De Cape et de Crocs ».
Dans cette Europe du XVII° siècle, de terribles pirates partent en quête de fabuleux trésors protégés par de féroces démons, de vils marchands font escorter leurs biens dignes de Crésus par des bandes de soudards sans scrupules, et de valeureux bretteurs gentilshommes vivent au rythme de leurs combats sans craindre ni le verbe ni l'épée.

Pour la quatrième année consécutive, « le Verbe et l'Epée » revient à la CJDRA ! Ce sera la Der des Der, pour l'AOCJDRA comme pour les PJ…

Venez incarner l'un des membres de la Compagnie du Cèdre, autrefois la plus glorieuse compagnie de héros. Découvrez les raisons de la mort de votre ami et profitez-en pour sauver un domestique menacé de la porte. Rapière levée, sourire au lèvre, défiez vos adversaire sans soucis : vous étiez et restez les plus grands.

l'Archiviste

Retrouvez le Verbe et l'Epée ainsi que bien d'autres jeux de rôles amateurs sur l'Arche Imaginaire : http://www.archimaginaire.org/ ou en me contactant directement : contact@archimaginaire.org