Chroniques d'Altaride

JUILLET 2012 - LE FANZINE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°2



► PLATS D'AMBIANCE POUR TABLÉE DE RÔLISTES

► SCÉNARIO LES CHRONIQUES DES FÉALS « ALORS COMME ÇA, C'ÉTAIT DANS LA SOUPE ? »

► GRAND DOSSIER : LE JEU DE RÔLE ET LA CUISINE

Fenêtre sur...

LE CHEVALIER ET SON ÉPÉE

« J'ai laissé Excalibur derrière moi. Là où je vais, nul besoin d'épée. »



Fenêtre sur...

© HARTWIG KOPPDELANEY

Éditorial

C'est dans les meilleurs pots qu'on raconte les meilleures histoires…

Un deuxième numéro, c'est déjà un peu plus de maturité : grâce aux échos de nos courageux premiers lecteurs, nous remettons le couvert. Et cette fois, c'est salé ! Pour ce second opus des *Chroniques d'Altaride*, plus garni, la rédaction vous a concocté un petit thème savoureux : le jeu de rôle et la cuisine. On le sait bien, les rôlistes, plongés dans leurs interminables parties, grignotent des gâteaux secs, boivent sucré, dévorent des pizzas livres à domicile… et pourtant la cuisine a sa place aussi autour de la table !

Les *Chroniques d'Altaride* reposent sur trois piliers, trois thématiques à l'intérieur de la sphère rôlistique : jouer, mener et créer. On retrouvera donc, au fil des pages, idées, suggestions et initiatives tournant autour de la pratique du jeu de rôle. Ainsi les joueurs pourront apprécier la découverte des spécificités du jeu par forum, que de nombreux rôlistes et membres de la guilde d'Altaride ont connu au temps d'*Univers Fantastiques*. Il y a la rencontre avec un « dinosaure du jeu de rôle », Stéphane Gallay, auteur des *Tigres volants*, qui nous offre « sa » définition du jeu de rôle… Les bidouilleurs en herbe pourront s'en donner à cœur joie en testant le système d'initiative à base de cartes à jouer. Sans oublier, dans la bibliothèque, la petite nouvelle dans l'univers d'*Ambre* (le jeu de rôle sans dé… ni cartes, d'ailleurs !) et le scénario « cuisine » pour *Les Chroniques des Féals*. On clôture sur le deuxième épisode de notre petite série en bande dessinée, avec un moment épique : la création des personnages !

Quant à nos lecteurs qui aimeraient se lancer dans l'aventure altarienne, rien de plus simple : les pages de ce journal sont d'abord les vôtres ! Contactez la rédaction pour proposer vos contributions !

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Juillet 2012 N°2
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 72 boulevard Rodin, 92130 Issy-les-Moulineaux Photo de couverture : © Hans Splinter. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, Stéphane Gallay, Sophie Pérès, Julien Pouard, Yannik Vanesse. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple).

Pour s'abonner gratuitement ou annuler son abonnement : altaride@gmail.com

Retrouvez les Chroniques d'Altaride sur le site de La guilde d'Altaride

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur…
- Le Chevalier et son épée 2

L'Entrée
- C'est dans les meilleurs pots qu'on raconte les meilleures histoires… 4

Définition
- Dis, tonton Alias, c'est quoi un jeu de rôle ? 6

Portrait
- Stéphane « Alias » Gallay, ludosaure 10

Cuisine du MJ
- La Boîte à questions
  Comment gérer les points de SAN ? 11
- L'Auberge médiévale 12

Chambre des rêves
- Pagou-la-Faiseuse 18

Salle de jeu
- Plats d'ambiance pour tablée de rôlistes 22
- JdR par forum 28

Atelier du créateur
- Les Ficelles du métier
  Initiative & cartes à jouer 34

Bibliothèque
- Courte nouvelle d'ambiance
  Ambre -
  La liqueur de Falja 42
- Scénario
  Les Chroniques des Féals -
  « Alors comme ça, c'était dans la soupe ? » 46

Jardin
- Le Jeu de rôles - épisode **2** 62


© THOMAS WALDEK

Dis, tonton Alias, c'est quoi un jeu de rôle ?

Il fut un temps où j'aurais dit qu'un jeu de rôle, c'était *Dungeons & Dragons*.

Correction : à cette époque, j'aurais dit que c'était *AD&D* ; je n'aurais même pas ajouté « première édition », parce qu'à l'époque, c'était la seule.

Été 1982. Le jeune pas-encore-Alias découvre le jeu de rôle, d'abord au travers de la revue *Jeux & Stratégie*, puis d'une boutique locale et enfin du club genevois. Le Club du loisir intellectuel et créatif, que ça s'appelait: un local improbable, ancien commissariat encadré par deux écoles, sis en plein dans le quartier chaud de Genève. Les cachots avaient été transformés en toilettes et, plus tard, sur un des murs, les membres du club avaient peint une immense carte de *Diplomacy*.

À l'époque, on jouait en anglais. Enfin, avec des règles en anglais, parce qu'à part les vrais anglophones (Genève, ville internationale, en compte un sacré paquet, qui étaient d'ailleurs venus avec le jeu de rôle dans les bagages), on était tout juste capable



© JUDIT KLEIN

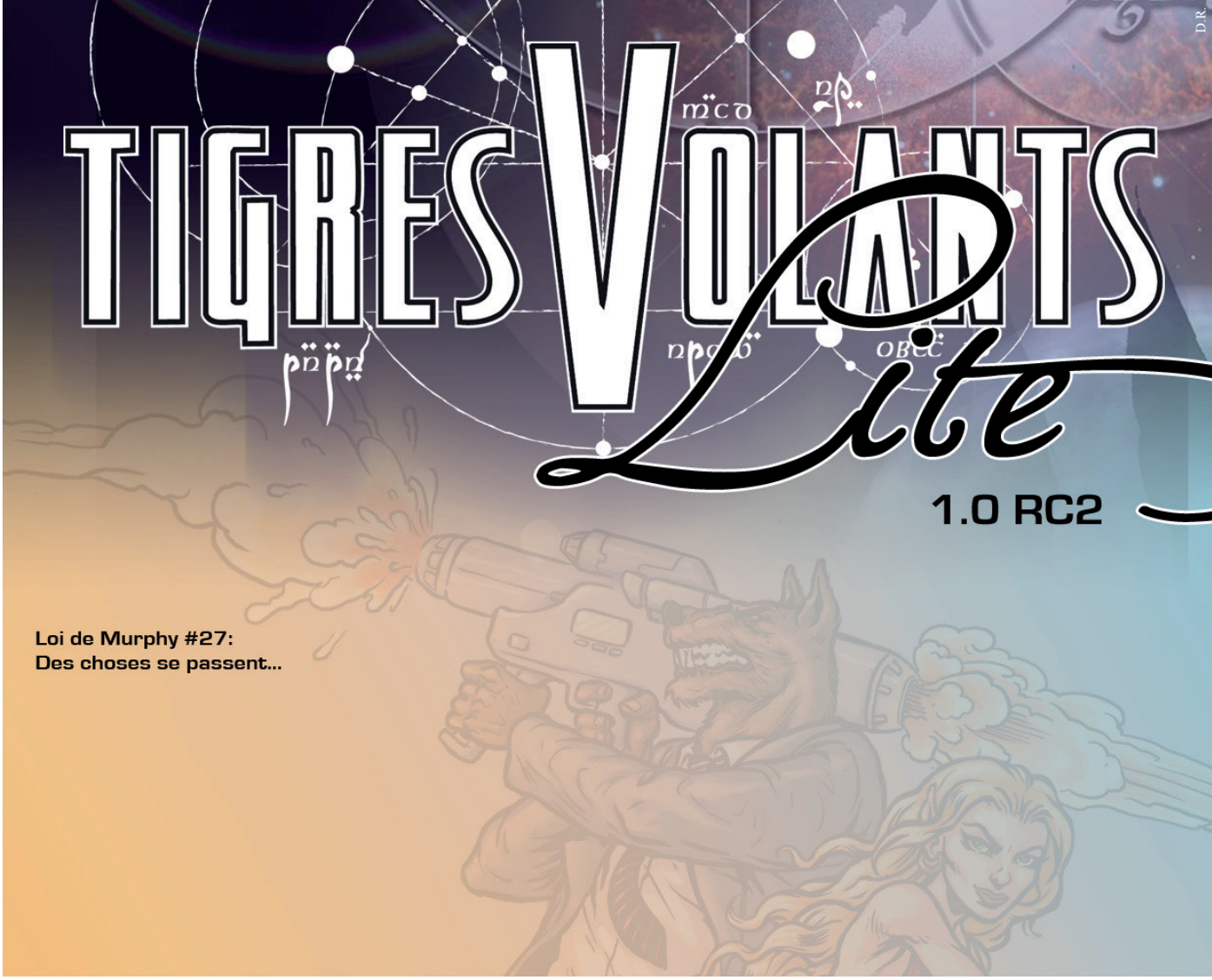
de comprendre ce qu'on lisait. On jouait d'ailleurs en MJ tournant ; ça s'appelait « la pépinière » et, du coup, je suis passé assez vite de l'autre côté de l'écran. À côté du jeu de rôle, on jouait aussi à *Car Wars*, *Illuminati*, *Squad Leader* et autres *Nuclear War*, jeux de plateau réputés pour leur grande subtilité.

Il fut un temps où j'aurais dit que le jeu de rôle, c'est tout, sauf *Dungeons & Dragons*. Bon, d'une part, il y a le fait que j'ai fait une overdose de médiéval-fantastique et, d'autre part, rien que l'idée des figurines, du déplacement tactique et l'odeur des feutres effaçables suffisait à faire mal à la tête.

Dix ans plus tard environ, j'ai quitté le club. Principalement parce que je n'avais pas les moyens de payer les frais de membre, mais aussi parce que j'ai quitté Genève quelques temps. J'ai exploré d'autres jeux, d'autres univers. On jouait entre potes, dans le « carnotzet » de l'un d'entre eux, aménagé en salle de jeu. C'est l'époque où un peu toute la bande qu'on était créait ses propres jeux.

Il y a bien évidemment un temps où j'aurais dit que le jeu de rôle, c'est *Tigres volants*. Parce que *Tigres volants*, c'est mon jeu de rôle, mon univers de science-fiction décalé comme j'aime, avec mes petites lubies (indice: elles ont les oreilles en pointe) et mes petites marottes. Développé de mes blanches mains depuis longtemps – plus longtemps que ma pratique du jeu de rôle, en fait. Et aussi parce que neuf fois sur dix, quand je joue, c'est à *Tigres volants*.

Je suis donc auteur de jeu de rôle. Enfin, surtout auteur d'un jeu de rôle. Qui ne se vend pas très bien. En fait, c'est modéré-



ment glamour : ça paye assez mal (ça a plutôt tendance à coûter des sous qu'à en rapporter) et, dans l'échelle sociale des auteurs, on est quelque part entre celui qui fait de la réécriture de romans à l'eau de rose et celui qui rédige les instructions de montage pour meubles scandinaves en kit.

Aujourd'hui, j'ai tendance à être un chouïa plus radical dans ma définition du jeu de rôle : pour moi, c'est un jeu où on joue un rôle.

Pour moi, c'est un jeu où on joue un rôle

Oui, c'est tout. Je pense qu'à l'heure actuelle, on a plus besoin d'une définition qui rassemble (j'allais écrire « qui fédère », mais ça aurait pu être mal perçu) que de se lancer dans la drosophilophilie active et exclure des joueurs, sous prétexte qu'ils n'entrent pas dans la droite ligne de l'orthodoxie pléonastique – dit plus simplement, d'une vision restrictive.

Je n'aime pas le jeu de rôle grandeur-nature, parce que je n'aime pas me déguiser et que j'ai l'impression de ne pas jouer un personnage, mais Alias dans un costume ridicule. Je n'aime pas non plus les jeux massivement multijoueurs, parce que trop répétitifs et un peu trop peuplés de gonadoclastes. Ça n'empêche pas que ce sont des activités qui sont, de mon point de vue, une forme de jeu de rôle. Je n'aime pas la glace à la vanille, mais je ne prône pas pour autant son interdiction globale.

Quand je regarde d'où vient le jeu de rôle et ce qu'il devient, je suis impressionné par le degré d'évolution. Beaucoup de gens

disent que c'était mieux avant : le mythe de l'Âge d'or revisité par le Francis Cabrel des Guignols de l'Info. En général, ce genre de réflexion vient de gens qui n'ont pas connu les débuts héroïques, les règles impannables (parrainées par de grandes marques de calculatrices scientifiques), les mises en page foireuses sous Word (au mieux), les illustrations qui piquent les yeux (de l'intérieur) et les textes pas relus.

On jouait différemment, certes. Moins d'accent sur le rôle et la psychologie, tout s'expliquait par le THAC0 et l'alignement (ou les points de SAN, pour les excentriques). Aujourd'hui, on a un média – oui, le jeu de rôle est un média – qui explore ses limites et entreprend de toucher d'autres sphères. D'un côté, on a les rétroclones, qui cherchent à retrouver l'essence des premiers jeux et, d'autre part, les narrativistes, qui explorent des pistes donnant beaucoup plus de pouvoirs aux PJ. Je ne sais pas pour vous, mais ça me passionne.

Le jeu de rôle commence à mûrir, ce serait dommage de le renfermer maintenant. ■

Stéphane Gallay



D.R.

Bienvenue à bord !

Tigres volants est un jeu de rôle de science-fiction qui explore les conséquences de la rencontre de deux cultures : une civilisation qui a dominé la galaxie pendant près de dix mille ans, rythmés par l'espérance de vie millénaire de ses habitants, et les Terriens, qui, après quatre guerres mondiales, déboulent avec plein d'idées saugrenues : démocratie, moteur à explosion, vélo, capitalisme, football…

S'il s'agissait de peuples complètement différents, l'affaire se serait sans doute réglée à coups de guerre et autres explications administratives. Mais les choses sont plus compliquées : les deux civilisations sont originaires de la Terre et forment deux branches de la même évolution.

www.tigres-volants.org

Tigres volants est un jeu de rôle de Stéphane « Alias » Gallay, publié par 2 dés sans faces, société coopérative. Tous droits réservés. ■



© STÉPHANE GALLAY / OLIVIER JORIS

Stéphane "Alias" Gallay, ludosaure

Origine : Terrien, pré-III^e^ millénaire.
Milieu : genevois (tri-classé urbain / banlieusard / pécore, spécialisation en grande gueule)
Professions : historien, graphiste, auteur (maudit)
Avantage : répartie cinglante, calembour foireux (en combo, c'est mortel !)
Défauts : maladroit, facilement distrait
Arme de prédilection : MacBook Pro 15", écran mat (commande spéciale) ; bonus si connexion Internet
Némésis : la cravate

Spécialités :

- Connaissances extensives en rock et métal progressif, y compris des groupes ouzbeks ou chiliens
- Mise en page professionnelle (comme dans : qui paye les factures)
- Mémétique absconse, y compris la signification du mot « mémétique »
- Assez de références bibliques pour rire aux blagues de ses collègues théologiens ■

STÉPHANE GALLAY

La Boîte à questions

Comment gérer les dépenses de SAN (points de Santé Mentale) dans *L'Appel de Cthulhu* ?

C'est la question d'une de mes joueuses…

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il est important d'arriver à créer un climat de peur, un peu comme dans un film d'horreur. Le basculement progressif des personnages dans la folie offre assez facilement cette possibilité… mais enlever trop de SAN aux investigateurs, trop régulièrement, amène à les rendre fous trop vite.
Et en campagne, il est bien dommage d'avoir à changer souvent de personnage.



Il est donc possible de gérer la peur en roleplay. Sans pour autant enlever des points à tout bout de champ, demander des jets en VOL et proposer des réactions émotionnellement fortes. Mais dans ce cas, le système de SAN perd son sel.

Je suggère donc au Maître des Arcanes d'utiliser un système en dents de scie : à chaque choc, les investigateurs risquent la perte de SAN, qui baisse donc rapidement. En échange, trois solutions pour éviter la folie :

- **L'accoutumance à l'horreur** est une règle optionnelle qui suggère qu'une fois qu'un investigateur a perdu le maximum possible en SAN face à un type de créature ou de situation horrifique, il y est immunisé. Par exemple, voir un cadavre fait perdre 1d4 SAN : si un personnage a déjà perdu 4 points face à divers cadavres, les nouveaux ne lui feront plus rien. À charge du joueur de bien noter ses précédentes pertes de SAN, l'occasion de tenir un journal de bord des mauvaises rencontres…
- **Les soins psychiatriques** peuvent être prodigués de manière rapide et efficace par des PNJ ou d'autres investigateurs. À noter qu'une aide médicamenteuse peut amener à une baisse de SAN… tout en entraînant des effets secondaires qui enrichissent le roleplay… sans parler de la dépendance et des effets de manque.
- **La récompense de fin d'enquête** comporte un gain de points de SAN. La satisfaction du travail bien fait, d'avoir repoussé l'horreur, au moins temporairement, permet de rester encore un peu du côté des sains d'esprit… jusqu'à la prochaine aventure ! ■

Benoît Chérel



L'auberge médiévale

Ah, l'auberge ! Le lieu emblématique de nombre de parties de jeu de rôle. Combien de scènes d'introduction ont débuté dans une taverne ?

À combien de bagarres se sont adonnés les personnages dans ces lieux de perditions, considérés comme l'anti-Église, où Lucifer dispense ses sermons ?

Combien d'employeurs y ont été rencontrés dans des coins sombres ?

L'auberge est sans doute un des endroits les plus visités par les personnages-joueurs d'une campagne de jeu de rôle.

Si l'auberge d'un monde d'*heroic fantasy* est connue sur le bout des doigts, nombre de joueurs et meneurs de jeu font l'amalgame avec le Moyen Âge... Car si les mondes d'*heroic fantasy* s'inspirent de notre Moyen Âge, ce n'est que de l'inspiration. Ainsi, point de Poney Fringant au XI^{e} siècle !

Les auberges de notre Moyen Âge sont bien différentes de leur pendant médiéval-fantastique – ce mot n'étant pas à prendre à la légère. Il ne faut pas non plus verser dans l'excès inverse, en pensant que les paysans



n'allaient jamais s'humidifier le gosier en rentrant des champs.

Même s'ils étaient épuisés, travaillant du lever au coucher du soleil, ils trouvaient toujours un peu de temps pour lever le coude. Mais, si les auberges des grandes villes sont assez proches de ce qu'on imagine, leurs pendants ruraux sont certes des plus nombreux, mais se présentent sous un aspect bien différent... Point de grandes salles communes, de lustres ou autres immenses comptoirs sur lesquels faire glisser les chopines...

L'extérieur

Si beaucoup de hameaux possèdent un endroit où on peut boire (du vin en France, de l'ale en Angleterre), ce sont souvent des endroits minuscules, des maisons comme les autres. Il suffisait en effet de payer quelques taxes pour avoir le droit de servir du vin, acheté à cet effet. Ainsi, les endroits où boire étaient souvent la salle d'une maison paysanne des plus classiques, reconnaissable par des indices bien spécifiques.

Que ce soit une clochette, un cercle de tonneau renversé ou d'autres signes du même genre, les gens de passage savent que l'endroit ainsi désigné permet de déguster du vin, et parfois de la cervoise (le houblon n'apparaîtra que très tardivement dans la fabrication de la cervoise, devenant par la suite la fameuse bière). Cette dernière est d'ailleurs longtemps considérée avec mépris : c'est bien simple, nombre de nobles n'en consommaient que pendant les périodes de Carême.



© SERGE NINANNE

À boire, tavernier !

En ce qui concerne le vin, c'est d'abord le blanc qui est répandu, car les grains résistent mieux aux intempéries, et il faudra attendre un certain temps avant que le rouge ne soit couramment consommé.

Dans notre société moderne, nous choisissons les vins à déguster en fonction des mets servis. Un vin rouge avec une viande rouge, un blanc sec avec du poisson, par exemple. Mais au Moyen Âge, les raisonnements différaient sensiblement. En effet, les médecins croyaient à la théorie des humeurs qui veut que quatre humeurs équilibrent le corps et que les maux et maladies diverses proviennent d'un déséquilibre de ces humeurs. Si les saignées – pratiquées avec sangsues ou autre – étaient un excellent moyen de rééquilibrer les humeurs, ce n'était pas le seul. Ainsi, boire du vin aidait à cela, que ce soit consommer des vins secs en cas de toux grasse ou autre chose.

D'ailleurs cela allait plus loin puisque le temps influait aussi. Comme les températures jouaient sur les humeurs du corps, un vin contraire permettait d'atténuer les risques de maladie. Les docteurs de l'époque poussèrent donc encore le raisonnement, pensant que le vin était excellent pour la santé. Ils le conseillaient à tous, adultes comme enfants (on le coupait cependant d'eau pour les enfants de moins de sept ans), et conseillaient même une ou deux ivresses par mois ! Les apothicaires confectionnaient des vins épicés (comme l'hypocras, que nous consommons à présent comme un apéritif), qui servaient à soigner les maladies, ou à prévenir les effets de l'alcool.



Les repas

Dans ces lieux de débauche que sont les tavernes, il était aussi possible, en général, de commander à manger. Mais là encore, nous sommes loin des auberges médiévales-fantastiques où les nains guerriers commandent d'énormes morceaux de viande rôties accompagnés de pommes de terre…

À l'époque, les mets étaient souvent servis avec des sauces, confectionnées en gardant la théorie des humeurs en tête : une sauce acide doit équilibrer une viande au goût trop doux. Pour ce faire, les sauces étaient confectionnées en grande partie avec trois liquides provenant du raisin : il y avait le vin, bien sûr (dont il est important de souligner le mère-goutte, vin particulièrement prisé et rare, obtenu avec le jus des grains naturellement écrasés par leur propre poids dans un tonneau), ainsi que le vinaigre, qu'on obtenait en dénaturant le vin, comme (en le laisser exposé à l'air libre pendant plusieurs jours). On utilisait également souvent un produit appelé verjus. Il s'agit d'un jus extrait du grain encore vert, très acide et peu sucré.

Les sauces étaient donc confectionnées en utilisant de un à trois de ces ingrédients (en plus de divers épices et autre), de manière à équilibrer le plat.

Qui rencontre-t-on dans une auberge ?

On se bouscule dans une auberge. Mais là encore, il ne faut pas espérer rencontrer des aventuriers en maraude, de nobles dames ou de mystérieux hommes en noir cherchant à recruter. Si parfois des voyageurs s'arrêtent, les gens font, à cette époque, des



© JIM LINWOOD

trajets assez courts (surtout pour aller à la ville vendre leur production).

Les nobles, eux, préfèrent aller frapper à la porte du seigneur des alentours. Et les ménestrels, regroupés en guildes pour chanter les faits d'armes des chevaliers, se produisent rarement dans ce genre d'endroit.

Dans les tavernes rurales se trouvaient fréquemment les paysans, qui voyaient la taverne comme un lieu de convivialité où il était possible de consommer du vin sans entamer la réserve familiale. Car, dans une culture où boire de l'eau est déconseillé pour la santé, chacun, du petit paysan avec quelques ceps aux monastères possédant de vastes vignes, possèdent leur réserve personnelle.

La lie de la société médiévale ?

Les paysans n'étaient pas les seuls à fréquenter les tavernes.

Les braconniers, et autres malfrats ou bûcherons hors-la-loi s'y arrêtaient souvent. À cette époque, tout était codifié et taxé, et même couper du bois obéissait à des règles très strictes.

Aussi les hors-la-loi n'étaient pas forcément de vils brigands avec un camp au fond d'un bois, mais de pauvres hères coupant un peu de bois ou chassant une bête ou deux, dans l'illégalité, pour leur subsistance.

Bien entendu, qui dit taxes dit hommes de lois chargés d'empêcher le braconnage ou la coupe illégale. Ces agents fores-

tiers venaient eux-aussi souvent boire un verre ou manger quelque chose – et, bien entendu, certains, livrés à eux-mêmes, passaient plus de temps à la taverne qu'à faire respecter la loi. Ils croisaient donc souvent en ce lieu les hommes qu'ils étaient censés pourchasser, et ces derniers leur offraient fréquemment à boire et à manger, pensant – parfois à tort, parfois à raison – qu'il serait plus difficile d'arrêter quelqu'un qui vous a offert à boire. C'est d'ailleurs de ce principe que vient le terme « pot-de-vin ».

Votre décor de jeu

Voici donc le genre d'auberge qu'il est possible de trouver dans toute campagne moyenâgeuse... Pour les jeux se passant dans un univers fictif – *Dungeons & Dragons*, *Warhammer* et consort, le meneur de jeu y utilisera une description plus classique. Cependant, y insérer ce genre d'auberge pourrait être une manière de surprendre ses joueurs.

Les braconniers, et autres malfrats ou bûcherons hors-la-loi s'y arrêtaient souvent.

Par contre, pour tout univers étant ancré dans la réalité de notre Moyen Âge, mettre une auberge de ce type permettrait de mieux s'imprégner de l'ambiance, et d'éloigner la chronique du merveilleux avec lequel le Moyen-Âge est souvent amalgamé. Les versions *Âge des Ténèbres* des jeux White Wolf – *Fae*, *Mage*, *Inquisiteur* et *Vampire* – sont les exemples les plus faciles du type d'univers qui peuvent intégrer ce genre d'auberges, mais ils ne sont pas les seuls. *Ars Magica* ou *Arkanum* peuvent tout autant abriter ce type d'endroit.

Une aire de jeu réaliste

Mis à part la singularité de son apparence, ce lieu de débauche peut abriter le même type de péripéties... Les joueurs pourront s'y réfugier ou s'y dissimuler (à cause de fortes intempéries ou s'ils sont pourchassés) ou y chercher des proies (dans le cadre d'un *Vampire* par exemple).

Il est possible d'y glaner nombre d'informations et de rumeurs, vu que s'y côtoient paysans, hors-la-loi et représentants de l'ordre. De même, des bagarres peuvent aisément s'y dérouler (le code pénal prévoyant même, parfois, des allégements de sentence en cas de viol de la loi sous l'emprise de la boisson).

La seule scène trop typique qu'il est préférable d'éviter est la rencontre d'un employeur, homme sinistre se dissimulant dans un coin sombre. Les personnages des joueurs peuvent cependant y croiser, parfois, un marchand, et ce dernier pourrait avoir du travail à leur proposer.

En bref, si l'utilisation d'une auberge médiévale est assez similaire à son pendant médiéval-fantastique, son apparence est très différente, et l'utiliser permettra d'accentuer le côté réaliste d'une campagne. ■

Yannik Vanesse

Lieux insolites du monde d'Altaride

Pagou-la-Faiseuse

Altaride est l'univers imaginaire développé par la guilde d'Altaride, l'association à l'origine de la revue. Pour aller à la découverte de ce monde, voici la présentation d'une île pas comme les autres… et de son mystérieux propriétaire.

Bien entendu, ce décor est facilement transposable dans votre univers de jeu préféré.

L'Île de Vraidal, à quelques jours de navigation au sud de l'Empire des mers, renferme d'étonnants secrets. Cachée dans ses collines, la cité de Pagou referme la plus importante fabrique de golems d'Altaride. Les mages de Vraidal, riches et puissants, fournissent des guerriers sans vie à de nombreux chefs de guerre, là où la nécromancie interdit l'usage des revenants dans les armées. L'influence politique de ces personnages sur le monde est aussi importante que leur illustre richesse. Qui oserait percer le secret des enchantements qui animent ces pantins maléfiques ?

Cette cité insulaire du Maloie semble, à première vue, bien anodine. Située sur la modeste île de Vraidal, à l'est de ce vaste royaume maritime, Pagou-la-faiseuse est une petite ville bien tranquille. Mais dès que l'on pénètre plus avant dans la cité, on remarques quelques détails qui semblent déplacés : sur le port, les quais sont couverts de riches marchandises et les navires sont d'énormes galions à plus de cent membres d'équipage.



© CHARLIE PHILLIPS

Dans les rues, on croise énormément de mages richement vêtus qui déambulent en silence, plongés dans leurs pensées. L'île, malgré sa modeste surface, est riche à ne plus savoir où ranger ses coffres gorgés d'or. Les maisons de la cité sont bourgeoises, ornées de sculptures somptueuses et finement décorées.

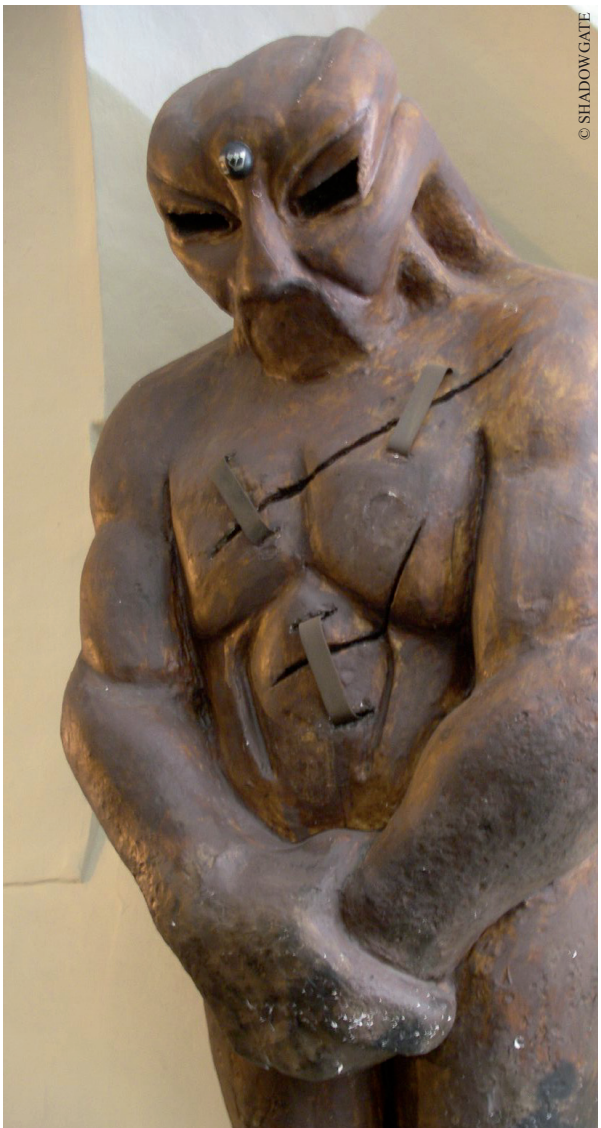
Mais d'où provient cette richesse, qui fait de l'île de Vraidal la province la plus aisée de ces quelques royaumes ?

Pour comprendre la source de cette abondance, reportons-nous quelques années dans le passé…

En l'an 732 après l'Apocalypse Sanglante, Gantulor est le maître du collège des élémentalistes de l'île de Belast, sur le territoire de la glorieuse République Malgarde. La république était encore, en ce temps-là, irréprochable, voire zélée, dans le domaine de la réglementation des manipulations occultes. Mais Gantulor, qui mène une carrière exemplaire, est brutalement accusé par un petit groupe de voyageurs d'actions nécromantiques. Il tente bien de se défendre mais les preuves apportées par ses accusateurs sont solides… Accusé par ses pairs de nécromancie, Gantulor est déchu de ses fonctions et rejeté par la cité-école. Outré par ces affirmations, qu'il juge ouvertement sans fondement, le sorcier déchu s'exile hors de la République Malgarde pour gagner l'île de Vraidal et s'installe à Pagou, qui n'était alors qu'un hameau de pécheurs sur un îlot perdu.

N'étant plus gêné par ses confrères ni par ses charges, Gantulor se lance dans des recherches coûteuses qui évaporent rapidement sa fortune. L'ancien élémentaliste se voit alors contraint, pour continuer ses expériences, de partir à l'aventure. C'est lorsqu'il en reviendra, des dizaines d'années plus tard, que Gantulor fera sa plus grande découverte : une formule obscure, dont il garde jalousement le secret, permettant de créer la vie à partir de matière transférée depuis le Monde Bleu.

Gantulor contacte alors ses amis seigneurs de la guerre rencontrés lors de ses campagnes d'aventures et il propose de leur vendre ses créatures pour une somme défiant toute concurrence non-magique. En effet, le mage créé ses guerriers en un laps de temps minime : ses clients peuvent aussitôt les utiliser sur le front en grande quantité sans puiser dans leurs campagnes, évitant ainsi de décimer la population paysanne et du



Gantulor-le-Faiseur

Gantulor n'était pas nécromancien. Bien au contraire, il luttait avec acharnement contre ces pratiques, et la cabale contre lui a certainement été ourdie par des sorciers noirs. La République Malgarde a d'ailleurs rapidement sombré dans le chaos quelques années après le bannissement du maître de l'école.

Comment Gantulor a-t-il découvert le secret de ses golems ? Cela reste, pour tous, une énigme. Ce qui est certain, c'est qu'il ne semble lui-même plus vieillir et qu'il est désormais capable d'insuffler facilement de la vie dans des objets, et cette énergie vitale provient bien de quelque part… ce que pratiquement tout le monde ignore, c'est que la petite île de Pagou recèle un Puits de magie. C'est là que le vieux mage puise le pouvoir qui fait sa grande fortune. Le Puits est désormais situé sous les fondations elles-mêmes de sa citadelle, dont il ne sort plus… pour la simple raison que sa vie en dépend : seule la puissance du Puits empêche le vieillissement de progresser et si jamais Gantulor venait à s'en éloigner, il retrouverait en quelques jours son âge d'origine. Comme il est vieux de plusieurs siècles, il risque de s'effondrer rapidement en poussière.

Complètement effrayé à l'idée de la mort, il reste cloîtré dans sa forteresse, protégée par une armée de golems.

Ainsi enfermé, Gantulor perd peu à peu l'esprit. Désormais obnubilé par son ancien bannissement, il projette de lancer une attaque vengeresse sur l'île des élémentalistes de Belast, plus de deux siècles après son départ. Selon lui, il est de son devoir de purifier l'école et la République Malgarde toute entière… ■




© ENRICO / ONE FROM RM

même coup des famines. Les seigneurs de la guerre comprennent très vite l'intérêt de ce commerce : rapidement, les commandes affluent, forçant Gantulor à engager des disciples.

Un siècle après, Gantulor est toujours le maître de son invention et il est devenu le régent de la province. Les seigneurs du monde entier lui passent d'énormes commandes de créatures à tuer. Devant une telle demande, les prix grimpent, les coffres de Vraidal s'emplissent. Mais Gantulor-le-Faiseur, comme on l'appelle désormais, semble avoir changé. Il est loin, le calme maître d'école, loin le hardi découvreur…

L'immortel maître de l'île aux golems reste enfermé tout le long du jour et rares sont ceux qui ont pu le rencontrer. Ils en gardent tous un souvenir sinistre.

Certains murmurent qu'en ouvrant un passage sur le Monde Bleu, Gantulor a fâché les Anciens Dieux qui s'y trouvent depuis leur bannissement d'Altaride. Maudit, il serait condamné à souffrir sans fin.

D'autres racontent qu'il a bel et bien percé le secret de l'immortalité et que c'est sa propre énergie vitale qu'il insuffle à ses créations.

Et tout en haut de la plus haute tour de Pagou, une ombre triste et rageuse façonne toujours plus de golems. Parfois, le vent emporte une imprécation contre Belast et ses élémentalistes qui ont banni leur maître avant de sombrer eux-même dans les arts sombres. ■

Benoît Chérel



© HANS SPINNLER

Plats d'ambiance pour tablée de rôlistes

« C'est moi qui l'ai fait ! » (regards admiratifs de la tablée)

Trois recettes pour une immersion gustative dans trois univers de jeu : cela ne coûte pas trop cher, et pas besoin d'avoir été commis chez Troisgros pour y arriver – cela dit, si c'est le cas, ça ne gâtera rien…

Ambiance médiévale

« Il faisait déjà nuit quand le colporteur a repéré l'auberge. Le temps de traverser la petite cour et d'écarter les deux corniauds venus le renifler, il a poussé la porte. L'auberge était bondée, ce soir là. La serveuse circulait tant bien que mal entre les tables, poussant les sacs, les tabourets, claquant les mains baladeuses, portant à bout de bras les brocs et les plateaux, dans une ambiance de fournaise. Un peu à l'écart, un groupe de marchands bien habillés finissaient leur repas d'une tranche de taillis. L'un d'eux ouvrait la fenêtre, à cause de l'odeur. »

Tailliz de petit épeautre aux fruits secs

Ingrédients

- 1 litre de lait
- 200 g d'amandes en poudre
- 100 g de sucre en poudre



© HANS SPLINTER

- 150 g de raisins secs
- 150 g d'abricots secs ou de figues sèches
- 8 à 10 tranches de pain de mie bien sec ou 200 g de semoule de petit épeautre (acheté en magasin bio ou au rayon bio de certaines grandes surfaces)
- safran
- ½ cuillère à café de cannelle en poudre

Préparation

Enlever les croûtes des tranches de pain et émietter dans un petit saladier en particules fines pour mieux pouvoir les délayer.

Verser le lait dans une casserole pouvant en contenir le triple et mettre à chauffer.

Découper les figues en petits morceaux et les mélanger dans un bol avec les raisins.

Un fois le lait à ébullition, ajouter le safran puis le sucre et le pain ou la semoule de petit épeautre.

Laisser cuire à petit feu en remuant régulièrement jusqu'à ce que le pain se dissolve bien ou que la semoule ne fasse pas de grumeaux.

Ajouter les fruits secs et laisser épaissir à feu très doux, en remuant très souvent pour cela n'attache pas. Il faut environ 15 min. de cuisson avec le pain et 20 min. avec l'épeautre.

Présentation

Lorsque la crème est bien épaisse, verser dans un plat creux ou dans des petits ramequins individuels. On peut décorer avec quelques grains de raisins et du sucre. Servir tiède ou froid.



© VEGANHEATHEN

Ambiance vampirique

Le prince avait donné de strictes consignes, et je n'avais pas pour habitude de chercher à remettre ses ordres en questions. Aussi lorsque les convives attablés dans la salle du banquet en vinrent aux desserts, je me glissai subrepticement en cuisine.

Autour de moi c'était le coup de feu et personne ne faisait attention à moi. Je sortis de la poche intérieure de mon veston la fiole de mon maître, remplie d'un liquide rouge, ambré, délicieux… je résistai à la tentation d'avaler moi-même cette précieuse substance et la fis couler au fond de la seringue alimentaire des cuisiniers.

Les invités du prince allaient adorer la fin de cette nuit…

Cupcakes à la cerise

Ingrédients

- 2 pots de yaourt remplis de fromage blanc à 30% (environ 8 cuillères à soupe)
- 3 pots de farine
- ¾ pot d'huile
- 2 pots de sucre
- 3 œufs
- 1 sachet de levure chimique

(Le pot d'un yaourt sert de doseur)



Préparation

Mélanger le fromage blanc, le sucre, et les œufs jusqu'à ce que le mélange soit homogène.

Incorporer au mélange la farine, la levure et terminer par les ¾ pot d'huile.

Pour obtenir une pâte plus blanche ajouter à la pâte ainsi préparée quelques gouttes de « blanchisseur ».

Disposer des caissettes à cupcakes dans un moule à muffins.

Y verser l'appareil en ne remplissant les caissettes qu'au ¾.

Faire cuire environ 20-25 min à 180°C. Vérifier la cuisson à l'aide de la pointe d'un couteau qui doit ressortir sèche.

Une fois les cupcakes complètement refroidis, les « fourrer » à l'aide d'une seringue alimentaire, avec un coulis de fruits rouges (moi j'ai choisi de la cerise).



© LIKE_THE_GRAND_CANYON

Ambiance cthulhienne

« La porte restait fermée. Mais Henry repéra vite, sous la porte, comme un liquide visqueux, et la pièce se remplit d'une odeur de champignon. Personne ne bougea. Une énorme mare verte, gélatineuse, avançait tranquillement vers le groupe.

Arrivée à leurs pieds la chose se mit à grouiller, des yeux s'élevèrent vers eux, par grappes, au bout de lanières de gelée verte.

Personne ne bougeait… L'observation dura une éternité. Puis la créature se désintéressa complètement d'eux, reprit sa forme initiale et sa progression paisible jusqu'à la porte du jardin ».

Gelée au thé vert

Ingrédients

- 4 feuilles de gélatine
- 100 g de sucre
- 5 g de thé vert en poudre (½ cuillère à café). C'est une poudre très fine que l'on trouve dans les magasins asiatiques
- 1 blanc d'œuf
- 2 cuillères à soupe de jus de citron
- 300 ml d'eau
- 200 g de crème fouettée

Préparation

Faire fondre la gélatine.

Chauffer l'eau et ajouter la poudre de thé vert.

Ajouter ce mélange à la gélatine.

Laisser réduire à petit feu jusqu'à épaississement du mélange. Passer au chinois (c'est une passoire !)

Ajouter le jus de citron et mettre le tout dans un moule rectangulaire (ou dans des coupes individuelles) Battre les blancs en neige et y insérer la crème fouettée.

Verser cette préparation sur la gelée.

Placer au frais pendant 12 heures.

Présentation

Couper le dessert en tranches, accompagner d'une noix de crème fouettée saupoudrée de thé vert pour le décor… ■

Sophie Pérès





© JEREMY KEITH

JdR par forum

Le jeu de rôle est une activité exigeante.

Le meneur de jeu, de son côté, doit longuement préparer un scénario.

Il lui faut aussi connaître suffisamment bien les règles et les ficelles de son histoire pour éviter de perdre trop de temps à compulser ses livres en pleine partie, cassant le rythme de l'action.

Les joueurs, eux, doivent, tout comme le MJ, se réserver une longue soirée régulièrement pour faire progresser la partie.

Et tout joueur ou meneur de jeu sait à quel point il est difficile de trouver une soirée commune à cinq ou six personnes, assez régulièrement (une campagne pouvant durer plusieurs années).

Ces contraintes sont devenues bien plus présentes, à mesure que les joueurs vieillissent, ont des emplois, une vie de famille, ce genre de chose…



© LUCHOEDU

Grâce à Internet, une manière différente de pratiquer cette passion est apparue : par forum. Ni meilleure ni pire, elle est tout simplement autre, avec ses avantages et ses inconvénients. En effet, sur un forum, il n'est plus nécessaire de connaître par cœur ses règles ou son scénario, d'être capable d'improviser à la vitesse de l'éclair. Tout se passant par écrit, le meneur de jeu peut prendre le temps de réfléchir à ce qu'il va rédiger, aux jets qu'il va faire. Il peut aussi aller chercher un point de règle qui le préoccupe, ou solliciter d'autres meneurs (en général ravis de donner des conseils). L'écrit facilite le roleplay, les actions détaillées, la gestion des actions et états d'âme. Le meneur de jeu peut facilement rendre un combat réactif et cinématographique, loin de la série de jets de dés et de pertes de points de vie qu'il devient souvent durant une partie sur table. De même, joueurs et joueuses s'engagent plus facilement, puisqu'Internet permet de s'affranchir de toute frontière physique.

IRL ou URL ?

Mais bien sûr, il y a des désavantages. Ne pas connaître les joueurs qui rejoignent sa partie empêche d'anticiper les problèmes potentiels, conflits d'ego ou autre, qui peuvent arriver. Certains joueurs (et même meneurs de jeu), sous prétexte d'être dans un monde virtuel, estiment avoir le droit, si la partie ne va pas dans le sens souhaité, de la quitter sans même prévenir le reste du groupe. Fort heureusement, si la disparition d'un meneur de jeu signifie souvent l'arrêt de la campagne, la disparition d'un joueur n'empêche pas de continuer car le personnage ainsi abandonné trouve vitre preneur.



Avant de se lancer…

Cependant, un meneur de jeu qui décide de se lancer dans une partie sur forum doit bien comprendre qu'il y a peu de comparaison avec une partie sur table…

Il doit avant tout écrire un synopsis de sa campagne et y préciser ce qu'il attend de ses joueurs. Le synopsis se doit d'être attractif (comme une bande-annonce de film) pour donner envie aux gens de postuler. Et, dans ce qu'il attend des joueurs, il doit bien y réfléchir.

Il doit ensuite se demander combien de joueurs il veut accepter. Si une partie de jeu de rôle sur table tourne efficacement à quatre joueurs, une partie par forum peut en accueillir cinq ou six sans peine.

En créant un fil spécialement dédié au flood, il n'aura pas trop de problème de perturbateurs et, du fait du fait de la gestion simultanée, le meneur n'aura pas à s'inquiéter pour le ou les joueurs qui attendent leur tour dans la cuisine.

Il faut aussi se questionner sur le rythme de la partie. S'il demande que ses joueurs postent trop souvent, il court le risque de faire fuir les postulants, qui ne se présentent pas de peur de ne pas pouvoir tenir le rythme, ou pire, que certains quittent la partie faute de pouvoir tenir la cadence. A contrario, des posts trop rares ralentissent, ce qui est préjudiciable pour maintenir une ambiance intéressante. Pour ma part, je demande deux posts par semaine, ce qui est à mon sens un minimum.

Le meneur de jeu se doit de préciser quel système de règles il utilise (s'il existe plusieurs édi-



© CYOL

tions) et les diverses particularités de sa campagne : fixer certains interdits ou ne pas suivre la storyline officielle de l'univers…

C'est partiiiii !

Ceci fait, le meneur de jeu n'a plus qu'à attendre les postulants et leur laisser créer des personnages. Le travail est le même que sur une partie de jeu de rôle sur table, le meneur de jeu vérifiant les fiches, lisant les backgrounds, restant à l'écoute des requêtes de ces joueurs. Avant de se lancer, il est préférable d'ouvrir des fils de discussion hors-jeu, pour discuter des règles, de la création de fiche. Et dès que la partie commence enfin, le travail devient plus aisé. En demandant l'ouverture d'Espaces réservés à certains de ses joueurs, le MJ s'occupe des apartés. Pour le reste, il n'a besoin que de réfléchir, de lire ce que postent ses joueurs, et de répondre en conséquence.

Attention, chute de dés

La gestion des jets de dés est un peu particulière, car c'est le meneur de jeu qui gère tous les jets. Cela rend les combats un peu longuets et demande un peu de préparation.

En effet, il est préférable d'éviter de demander à chaque joueur de poster chaque tour de jeu (à moins d'avoir des joueurs diablement réactifs) mais que chaque protagoniste explique, de la manière la plus précise possible, les actions qu'envisage son personnage durant le combat, en incluant les hypothèses. S'il se bat jusqu'à la mort, ce qu'il fait s'il est trop blessé ou si son adversaire fuit, etc.

Le meneur de jeu n'aura plus qu'à s'occuper lui-même du combat et à écrire une des-

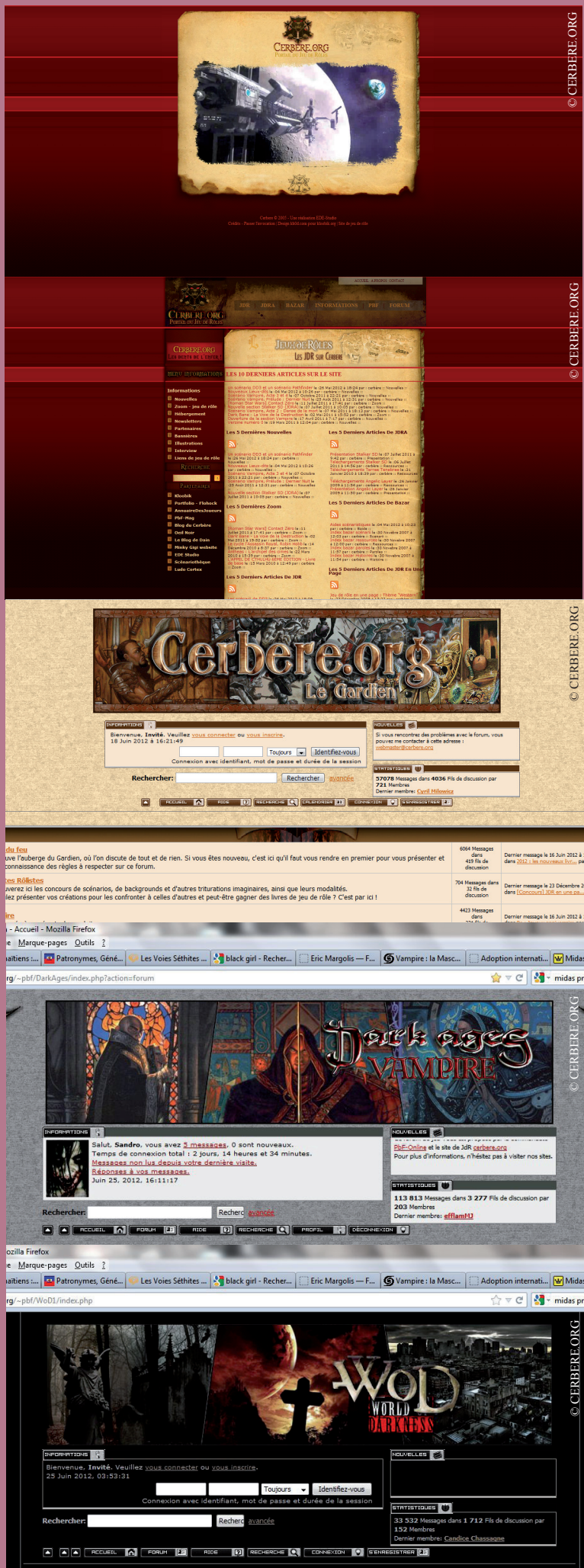
La plate-forme Cerbère

De nombreux forums de roleplay existent. L'un de ceux qui se rapprochent le plus de l'ambiance qu'on peut connaître autour d'une table est sans doute la série de sites du Cerbère.

Il s'agit d'une plateforme centrale, où se déroulent les parties de jeu de rôle un peu... intimes ou moins connus. Ainsi, une partie de *Stargate* est en train d'y être lancés, ainsi que *Rêves de dragon*, et *Crimes*. Suivra une partie d'*In Nomine Satanis*, et il est probable que quelqu'un profite de l'occasion pour lancer son pendant angélique, *Magna Veritas*. Mais, autour de cette plateforme centrale, de nombreux sites sont nés, regroupant un jeu ou une série de jeux. *L'Appel de Cthulhu* a son site, de même que *Warhammer*, *Midnight*, *Polaris*, *Cops*, *Arkeos*, *Trinités*, *Star Wars*, *Legend of the Five Rings*, *Nephilim* ou encore *Les Ombres d'Esteren* qui vient de naître. Un peu à part, il y a *Dungeons & Dragons*, permettant de jouer à toutes les éditions, dans tous les mondes de ce jeu mythique, et le *Monde des Ténèbres*, divisés en deux sites : *Dark Age* s'intéresse à la période moyenâgeuse (*Vampire* et *Fae*, mais bientôt arrivera *Mage Sorcerer's Crusade*, et il y a fort à parier que suivront les autres jeux de la gamme) et *WoD1* se tourne vers l'ère contemporaine (au sens large puisque du *Vampire Ère victorienne* y est lancé depuis peu). On peut jouer, dans l'époque contemporaine, à *Changelin*, *Vampire*, *Mage*, *Loup-garou* et *Orpheus*, mais les autres jeux de l'ancienne gamme de White Wolf finiront par y arriver.

Ainsi, le joueur potentiel n'a que l'embarras du choix, dans des ambiances totalement différentes. Et les sites étant très réactifs, les nouveaux venus n'attendent souvent pas longtemps avant que leur soit proposée une table (ou au moins, un personnage à reprendre), car tout est fait pour que les nouveaux arrivants soient prioritaires. ■

http://www.cerbere.org




© ROENS

cription – bien que souvent, quelques petites questions complémentaires à ses joueurs sont nécessaires, tous les cas de figure étant rarement anticipés. Il est donc préférable de limiter le nombre de combats, pour que le meneur de jeu ne se retrouve pas surchargé dans la prise de note, la réflexion, les jets de dés et autre.

Il suffit d'imaginer sept personnages joueurs, auxquels s'ajoutent quelques PNJ, amis ou ennemis, pour imaginer comme cela peut s'avérer long et complexe à gérer. l'avantage, c'est que le jeu par forum permet de mettre en scène des combats beaucoup plus « visuels » et dynamiques que le jeu sur table. Ce genre de scènes, sur table, ressemble souvent à une succession de jets de dés, avec perte de points de vie et, par forum, un peu de travail permet des séquences délicieuses…

L'XP, l'XP…

La distribution d'expérience doit aussi être un peu adaptée, puisqu'il n'y a pas de séance de jeu et, de plus, un scénario s'étend sur une durée hors-jeu bien plus conséquente qu'un scénario sur table. Il faut donc donner de l'XP plus régulièrement, et permettre aux joueurs de la dépenser.

Le jeu de rôle par forum est donc une manière différente mais très intéressante de pratiquer le jeu de rôle. Il demande de l'adaptation, et les conseils présentés au-dessus permettront d'un peu mieux appréhender les spécificités de cette manière de pratiquer notre passion. ■

Yannik Vanesse



© TODD KLASSY

Initiative & cartes à jouer

Ce système a été mis au point en 2002 quand je travaillais sur *Kaïm le temps des Dieux*, le système de jeu s'appuyant uniquement sur des cartes à jouer. Il a été ensuite adapté dans sa forme actuelle pour être utilisé avec d'autres univers et règles de jeu comme *Cyberpunk* et le *Basic Roleplay* ou, dans une moindre mesure, *Vampire la mascarade*. Ce système a toujours surpris mes joueurs au départ mais a été rapidement adopté.

Le système que je vous propose de découvrir vient remplacer les règles d'Initiative de la plupart de vos systèmes de jeu de rôle.

L'approche de ce groupe de règles part d'un constat propre au système de combat des jeux de rôle et de leur approche de l'affrontement physique, trop souvent très statique en terme d'improvisation, d'initiative et de stratégie d'attaque, riposte, contre-attaque ou de défense.

Ce corpus de règles utilise des cartes pour simuler à la fois le nombre d'actions par round de votre personnage et des personnages non joueurs, mais aussi la vitesse de réaction durant chaque round. Le hasard vient alors de la valeur de carte que vous et vos adversaires allez piocher, permettant ainsi de



rendre chaque round de combat unique.

Matériel

Il vous faudra 2 paquets de cartes à jouer standard de 52 cartes.

Vous ne laisserez dans chacun des paquets qu'un seul Joker ; les autres sont écartés du jeu.

Principe de fonctionnement

À chaque début de round, les joueurs impliqués dans le combat tirent un nombre de cartes égal à leur nombre d'actions possibles pour le round.

Ces cartes auront une valeur comprise entre l'As (la valeur la plus base) et le Roi (la valeur la plus haute) ou un Joker. Nous verrons plus loin l'effet spécifique du Joker.

Nombre d'action par round

Chaque système de jeu de rôle propose au personnage un rang d'Initiative ou un nombre d'actions par round. Si ce système vous convient, utilisez-le tel quel. Sinon, adaptez-le. Je vous propose un exemple assez simple, celui du *Basic Roleplay*.

- **Dex. entre 3 et 9 =**
  1 action par tour / 1 carte
- **Dex. entre 10 et 15 =**
  2 actions par tour / 2 cartes
- **Dex. entre 16 et 18 =**
  3 actions par tour / 3 cartes
- **Dex. entre 19 et 25 =**
  4 actions par tour / 4 cartes
- **Dex. au-delà de 25 =**
  1 action supplémentaire par tour par tranche de 10 points de Dex.



© ERIC KILBY

Nombre d'actions par round fluctuant en fonction d'un test d'Initiative

Vous pouvez avoir envie d'un test d'Initiative qui va refléter les capacités d'un personnage à agir plus ou moins à chaque round. Demandez alors de faire un test d'Initiative à chaque joueur en fonction d'un barème pour donner le nombre d'actions par round qu'il peut piocher. En voici un exemple :

- **Réussite normale :**
  2 actions / Round
- **Réussite exceptionnelle :**
  3 actions / round
- **Réussite critique :**
  5 actions / Round
- **Échec :**
  1 action / round
- **Échec critique :**
  1 action / Round = 1 as

La célérité

Certaines créatures peuvent avoir des pouvoirs de célérité (comme à *Vampire*). Il faut alors adapter le barème. Considérez qu'un humain normal, combattant et entraîné peut avoir au maximum jusqu'à 5 actions par round. Les créatures surnaturelles ou qui manipulent le temps peuvent s'affranchir de cette limite.

Manipulation de la réalité temporelle

Certaines créatures peuvent carrément manipuler la réalité temporelle d'un lieu, je pense aux PJ dans *Mage* ou dans *Ambre*, dans *Les Ombres* ou au *Nobilis*. Considérez que ces créatures peuvent carrément manipuler leur propre paquet de cartes pour remplacer, ajouter ou éliminer certaines cartes de leur paquet,



© ND STRUPLER

sous le contrôle du meneur de jeu. Par exemple, elles permettent d'ajouter un Joker ou de mettre six Rois dans le paquet. Cette influence va impacter tout le groupe de joueurs mais pas les PNJ, qui ont leur propre paquet de cartes.

Il est possible aussi que les joueurs influencent avec certains pouvoirs le paquet de cartes des PNJ.

Enfin, il est envisageable qu'un seul personnage puisse manipuler la réalité temporelle : pour lui, par exemple, tous les As sont des Rois. Cela reflète ses grandes capacités à manipuler le temps et l'espace.

Toutes ces cartes, c'est bien beau, mais à quoi ça peut bien servir ?

Les cartes représentent des actions. Attaquer, parer, se défendre, esquiver, se déplacer, dégainer une arme, se mettre à couvert, tirer, viser, lancer un sort, se concentrer… sont des actions. Chacune des actions du personnage dans un round de combat va nécessiter une carte à jouer. Celle-ci est dépensée et va à la défausse avec les autres cartes précédemment utilisées.

Le rang d'action

Le meneur de jeu, en début de tour, va appeler la valeur de carte la plus haute. Les PJ (ou les PNJ) qui ont l'intention d'agir à ce rang se manifestent en montrant leur carte. Les joueurs ont alors une minute pour décrire ce qu'ils font exactement avec leur carte. Ils définissent par exemple si leur personnage attaque, se déplace, dégaine une arme, lance un sort, fait un tir de barrage en gueulant « à terre, ordure de zombies ! »



© LUKE BALDACCHINO

Passé le délai d'une minute sans déclaration d'action, celle-ci est perdue. C'est un combat, la carte représente une action de « quelques secondes »… parfois une seconde. Sur ma table, j'utilise un sablier d'une minute, cela permet de maintenir la pression sur les joueurs et dynamise les combats.

Une fois que tous les PJ et PNJ qui pouvaient et voulaient agir à ce rang l'ont fait, on passe au rang directement inférieur, et ainsi de suite jusqu'à l'As.

Il est à noter qu'un PJ ou un PNJ n'est **jamais** obligé de jouer ses cartes à leur rang d'action maximum. Il est en effet possible de temporiser ses actions pour prendre l'initiative sur ses adversaires en réaction à leur agression.

Cas des actions de rang identique

Dans le cadre du BRP ou de système de jeu avec la caractéristique Dextérité, en cas de plusieurs cartes de valeur identique, le personnage avec la plus haute Dextérité gagne l'Initiative et peut agir en premier.

Certains systèmes proposent d'autres attributs, comme Rapidité ou Agilité. Référez-vous à la valeur testée en Initiative pour déterminer qui agit en premier.

En cas de Dextérité identique, on fait un test d'Agilité « Dextérité x 5 » : le joueur qui fait la plus haute marge de réussite gagne le droit d'agir en premier.



© JEFF GOLDEN

Jouer plusieurs actions à son rang

Si vous possédez 2 cartes dans votre main de valeur identique, vous pouvez les jouer ensemble pour faire 2 attaques. Cela représente une « botte ». Cette règle s'applique uniquement au corps à corps. Le personnage fait donc 2 actions d'attaque en même temps. Il faut pour cela qu'il possède deux armes ou un moyen de réaliser deux actions de combat simultanées.

La défense, l'esquive, la parade

Imaginons que vous soyez la cible d'une attaque et que vous ne possédiez pas de carte égale au rang d'action de l'attaque. Dans ce cadre, vous pouvez utiliser une carte de rang inférieur, librement, pour vous défendre. Elle est alors utilisée pour vous permettre une action de défense (déplacement, esquive, parade) afin de minimiser l'attaque de l'adversaire.

Ce qu'il faut retenir :

Vous pouvez vous défendre avec une carte de rang d'action inférieur unique si vous êtes attaqué.

Contre-attaque

Si vous possédez une carte de rang supérieur, que vous gardiez en réserve, vous pouvez l'utiliser en « contre-attaque », c'est-à-dire tenter à la fois de faire une action défensive (avec une carte de rang inférieur) et offensive, avec la carte de rang supérieur, obligeant votre adversaire à, lui aussi, utiliser une carte supplémentaire pour sa défense. Si celui-ci n'a plus d'action, l'attaque sera



alors impossible à parer : espérons que vous réussirez votre action offensive…

Le Joker

Le fameux ! Si vous tirez un Joker, vous devez le jouer à la fin du round. Toutes les cartes sont alors mélangées et le paquet est remis à zéro. Aucun joueur ne peut garder de carte en main.

Ce qu'il faut retenir :

Le Joker ne sert à rien en termes d'action !

Réserver une action

Vous pouvez garder une action d'un round sur l'autre, sauf si un Joker est posé en fin de tour. Cela représente un choix tactique, d'agir plus durant le round suivant en réservant ses forces pour profiter d'une opportunité tactique. Le choix de se réserver une action se fait selon différents critères tactiques qui seraient longs à tous énumérer. Souvent, les personnages obligés de « monter » au combat réservent une action avant d'arriver au contact. Ainsi ils se réservent une carte de rang supérieur pour profiter d'un effet de charge !

La visée

La visée est une action, chaque carte devrait donner droit à un bonus cumulable. Sur un système tel que le BRP, j'accorde un bonus de 10% par carte d'action consacrée à la visée d'une cible. Pour les autres systèmes j'abaisse la difficulté ou ajoute des dés de bonus, selon les règles.

Surprise !

Si vous êtes « surpris » par un adversaire, vous ne tirez que la moitié de vos actions pour le tour, arrondie à l'inférieur. Il est donc possible qu'un personnage avec une action par tour ne fasse rien s'il est « surpris » par une attaque. On vous avait bien dit que jouer un personnage un peu « lent » serait source de problèmes…

Prendre par surprise

On considère que prendre par surprise un adversaire donne un bonus d'une action supplémentaire pour le premier round du combat. C'est le second effet de l'embuscade.

Une action qui nécessite plusieurs actions

Recharger une arme peut prendre une, deux, trois… ou même jusqu'à six cartes action : demandez au meneur de jeu. En fonction du type d'univers, d'arme, ou de sort lancé, certains rituels peuvent prendre plusieurs rounds ou actions. Dans ce cas, il est assez simple de consigner le temps pour faire ces actions, il suffit de compter les cartes. Certaines actions monopolisent toute l'attention d'un personnage, d'autres se prolongent sur plusieurs rounds et ne doivent pas être interrompues sous peine d'échouer. On ne peut pas se battre à mains nues tout en rechargeant son pistolet lourd.

Quelques idées optionnelles

Vos personnages sont des héros ?
Leurs capacités sont extraordinaires ?

Vous pouvez prendre en compte la qualité de leur réussite pour, par exemple, leur offrir des opportunités d'action adaptées.

Une réussite critique pourrait leur offrir durant le round de tirer une carte d'action supplémentaire, immédiatement !

Un échec critique pourrait les handicaper d'une carte action, soit pour le round actuel, soit pour le suivant ■

CHRISTOPHE CALMES

Quelques retours sur ce système

Il a quelques avantages, celui, par exemple de ne pas ordonnancer les actions des joueurs dans un round de manière statique. Cela permet au personnage peut-être moins combattant de faire un coup d'éclat sur une « bonne main ». Il a aussi un second avantage, il clarifie les actions de combat de vos joueurs et de vos personnages non joueurs.

Il oblige aussi à la gestion de pas mal de cartes quand les adversaires sont nombreux, mais le côté « visuel » des cartes derrière le paravent permet d'un seul coup d'œil de savoir où en son les PNJ. Les joueurs eux, en fonction de leurs mains décide assez rapidement de leur action de combat pour le round et réagisse en fonction de leur main et de leur situation tactique.

Le seul défaut que je trouve à ce système ? Il ajoute des cartes, un accessoire de plus, sur votre table de jeu. Un petit sacrifice au regard des avantages qu'il procure ! ■

La Liqueur de Falja

Courte nouvelle dans l'univers des princes d'Ambre.

Épisode 1 – Apéritif à la Lamproie

Comme souvent c'est une conversation dans une taverne du port d'Ambre avec des marins venus du Cercle d'or qui est à l'origine de cette expédition. C'était il y a dix jours maintenant et j'aurais mieux fait de ne pas écouter Barik et Lasse me parler de la fabuleuse liqueur de Falja.

C'était une soirée fraîche faisant suite à une journée maussade, le peuple d'Ambre se pressant dans les restaurants et les tavernes de la ville, j'avais décidé de rejoindre des lieux plus calmes. En l'occurrence la *Lamproie*, une taverne de marins située au fond d'une allée des docks. Le propriétaire, Gareth Leborgne, qui d'ailleurs ne l'est pas, a converti une ancienne halle de criée en taverne/restaurant. Il y sert des spécialités venues de tout le Cercle d'or et parfois même de plus loin. Il possède en particulier une collection de liqueurs et d'eaux fortes impressionnantes.

J'avais été rejoint à ma table par deux marins de ma connaissance en permission au port ce soir-là. Nous avions goûté une jambalaya de crevettes et de saucisses variées, et étanchions notre soif à l'aide d'une bière brune brassée par Gareth. C'est alors que Lasse se mit à soupirer.



— Vous savez quoi les gars, il me faudrait quelque chose de plus fort. Je prends la mer demain sur la *Gallante*. Un tour de trois mois sans escale, régime sec les gars, le capitaine Grosnez il plaisante pas avec la bibine.

— J'suis bien d'accord Lasse, j'ai fait la tournée du Cercle avec lui y'a trois ans, j'ai jamais eu le gosier aussi sec, approuva Barrik, aussi rond que son nom le suggérait.

— Gareth a sûrement un esprit de derrière les fagots à nous proposer mes amis, pourquoi pas un vin cuit des montagnes de Sell ?

— C'est pour les grues, ça, Alexandre. Me dis pas que t'as peur de blesser ton petit estomac de noble avec un truc d'homme ? Il nous faut du Feu de Rina ! rétorqua Barrik, l'œil moqueur.

— Ou du Casse-patte de Grush, je connais pas mieux pour se mettre minable en

vitesse, ajouta Lasse, dont l'état n'avait rien à envier à celui de Barrik.

— Compagnons, vos pisses d'ânes ne sont bonnes que pour les soûlards. Si tu pars demain Lasse, il te faut quelque chose de plus noble, quelque chose qui te hantera tout au long de ton voyage, dont le souvenir pourra te soutenir pendant cette épreuve difficile. Je pense à une liqueur de baies noires du Quantad, deux-cents ans d'âge et vieillie en fût de chêne-roi. J'ai entendu dire que la récolte du Roi Humbre était arrivée en ville y'a pas deux mois, je suis sûr que Gareth a une bouteille quelque part.

— Bah, c'est pas mal la Quantada, rien de bien original mais c'est vrai que vu le prix on en boit pas tous les jours. Mais si tu veux de l'exotique, de l'exceptionnel, du qu'on ne boit qu'une fois dans une vie, il te faudrait de la liqueur de Falja, dit Lasse l'air pensif.

Pour parler de la liqueur de Falja, il faut d'abord décrire sa bouteille.

— Ah la Falja, j'en ai entendu des rumeurs sur la Falja… mais faut pas rêver. On dit que le prince Bleys a raflé la dernière récolte, et que la Route noire a détruit le chemin d'accès à Falja. La source est tarie à ce qu'on m'a dit, soupira à son tour Barrik.

— Falja, tu dis ? Jamais entendu parler… mais vous savez quoi ? Je vais demander à mon oncle le prince Bleys s'il ne pourrait pas me céder une bouteille. Ne bougez pas, je suis de retour dans l'heure.

— Ouais, ouais, on verra si tu la rapportes cette bouteille ! Fais vite mon mignon, laisse pas s'assécher le gosier de deux vaillants marins de la Royale !

C'est donc en compagnie d'une cruche de piquette que je laissai mes deux compagnons de beuverie et me dirigeai vers le bureau de mon oncle. Ce que je dus lui promettre pour obtenir une de ses dernières bouteilles n'est pas l'objet de ce récit mais sachez que ce n'est pas quelque chose que je ferai tous les jours.

De retour à la *Lamproie*, je trouvai mes compagnons un peu plus gris et un peu plus pauvres, mais toujours aussi joyeux. À la vue de la fine bouteille que je portais à la main, un silence religieux se fit dans l'établissement, et calmement l'ensemble des clients vint entourer notre table.

Pour parler de la liqueur de Falja, il faut d'abord décrire sa bouteille. Une véritable œuvre d'art en soi. C'est une bouteille fine, d'à peine deux doigts d'épaisseur et haute d'un pied. Le verre est d'une pureté rare, et présente le sceau de l'Ombre, un faucon aux ailes déployées, gravé en fils d'argent dans son épaisseur. Le bouchon de liège est protégé par une cire dorée et un fil d'or garanti l'intégrité du sceau. À l'intérieur un liquide ambré, richement coloré semble émettre sa propre lumière tant il capte le moindre reflet lumineux. On dit que servie sous le soleil de midi, la liqueur prend la couleur de l'or fondu, mais à la lueur des torches de la taverne, c'est un bronze chaud qui nous attendait.

La liqueur de Falja se boit dans des verres minuscules, presque des dés à coudre. Je



© KIRTI PODDAR

pus donc servir une dizaine de verres avant de vider la bouteille. Lasse, Barrik et moi nous servîmes les premiers, je fis ensuite glisser un verre vers notre hôte Gareth qui s'en saisit, l'œil brillant. Les verres suivants furent distribués à l'assemblée, en précisant bien que c'était un bienfait du généreux régent d'Ambre, le prince Bleys.

Lorsque la distribution fut terminée, le silence revint, chacun tenant son verre avec précaution, pour ne pas en perdre la moindre goutte.

Alors que j'allais boire, Lasse m'arrêta d'un regard appuyé.

— Pas si vite, prince, il nous faut d'abord réciter la prière de Falja, c'est la tradition.

« Merci aux cieux qui abritent le soleil qui fait pousser notre vigne.

Merci à la terre qui nourrit la vigne et porte les hommes.

Merci à la pluie et à la mer dont l'onde bienfaisante apaise notre soif.

Et merci au feu du soleil dont les rayons se condensent pour donner naissance à la liqueur.

Liqueur de vie, âme immortelle, que ta puissance préserve notre jeunesse, ta caresse est douce comme celle d'une femme, au matin nous nous souviendrons, des délices de ta robe, de l'extase de ton parfum et des merveilles de ton corps. »

Après avoir chacun répété cette bénédiction nous pûmes enfin boire les quelques gouttes d'or contenues dans nos verres.

L'expérience est incomparable, je ne sais pas si c'est la meilleure liqueur que j'ai eu l'occasion de goûter mais elle figure sans aucun doute dans le peloton de tête. Elle est forte et douce, elle porte en elle les arômes d'une terre écrasée par le soleil, où l'eau est déjà une liqueur des plus précieuses. Elle porte le travail des hommes et de leurs femmes. Elle évoque des images inconnues, des paysages lointains et pourtant vous ramène à votre foyer, le cœur plein de nostalgie. Mais elle vous porte aussi vers l'avant pour découvrir ce que le monde vous cache encore. Et elle est sournoise, forte comme la plus puissante des absinthes.

Après ces quelques gouttes de liqueur, l'assemblée s'est dispersée sans un bruit, concentrée sur les sentiments déclinants occupant chacun de nos cœurs. La Falja avait fait son effet et nous n'aspirions qu'à nous rendre digne de la goûter encore une fois. N'y voyez pas les prémices d'une dépendance quelconque. Nous pouvions tout à fait nous en passer, et d'ailleurs un profond respect nous empêchait de vouloir y goûter à nouveau avant d'avoir accompli quelque exploit.

Elle évoque des images inconnues, des paysages lointains et pourtant vous ramène à votre foyer, le cœur plein de nostalgie.

C'est donc ce soir-là que je pris la décision d'ouvrir de nouveau la route de Falja, de parcourir Ombre pour la retrouver et de nouveau proposer au peuple d'Ambre ses bienfaits. Et bien entendu me faire un paquet de pognon au passage. ■

Julien Pouard

À suivre…

Cette nouvelle vous a plu ? Vous aimeriez connaître la suite ?
Retrouvez le *Recueil des chroniques d'Alexandre pour Ambre* sur Internet :
http://sites.google.com/site/chroniquesdalexandre/home ■

Scénario *Les Chroniques des Féals*

« Alors comme ça, c'était dans la soupe ? »

Synopsis

À l'auberge du *Scarabée rieur*, Maître Chinaz, cuisinier tarascéen légendaire dans sa partie, propose la meilleure soupe de poisson de toute la région. On vient de loin pour goûter sa spécialité et son auberge ne désemplit jamais. Un public averti d'habitués y tient d'ailleurs salon tous les jeudi soir, le soir où la soupe est la meilleure d'après eux, même si elle est servie tous les jours. Maître Chinaz est un mimétique, autrefois pétulant actif et reconnu, qui s'est mis à la retraite en quelque sorte, après avoir quitté les cités flottantes des Tarascéens pour faire profiter aux membres de son peuple vivant à terre des bienfaits du Féal. Enfin c'est ce qu'il prétend. En fait Chinaz est perdu, il a perdu le lien avec son féal depuis bien longtemps. Déchu il a trouvé refuge au *Scarabée rieur*, sous l'égide de l'aubergiste précédent, Arvek, dont la fille Jeilla dirige aujourd'hui l'auberge.

Si la cuisine de Chinaz est si recherchée, ce n'est pas réellement grâce à un talent merveilleux ou grâce à ses dons mimétiques. C'est plutôt grâce à un ingrédient secret et plutôt honteux. Un ingrédient qu'il garde précieusement prisonnier dans les cavernes profondes qui s'étendent sous son auberge. C'est en fait une toute jeune tarasque dont il prélève régulièrement le sang pour assaisonner sa soupe !

Remarques préliminaires

Ce scénario est écrit pour être joué dans l'univers des *Chroniques des Féals*, mais il est adaptable à de nombreux autres univers avec relativement peu d'efforts. Il est destiné à être joué par une équipe de 3 à 6 personnages débutants ou peu expérimentés. Ce scénario ne propose pas de trame fixe, mais plutôt un environnement de jeu pour les joueurs, l'accent étant mis sur les personnages non joueurs. Libre aux joueurs de se saisir des pistes qui leurs sont proposées, ou au contraire d'en explorer d'autres. C'est une version de l'histoire qui est présentée ici. Il est fort probable que la vôtre soit très différente. Cela ne pose évidemment aucun problème.

De plus, c'est volontairement que le scénario ne contient pas de statistiques ni d'informations techniques. Il est relativement simple pour un MJ d'utiliser les règles de créations de PNJ des règles de base ou même d'adapter les exemples de personnages à la population du village. ■



© HANS SPLINTER

Que viennent faire les personnages des joueurs dans le scénario ? Il existe plusieurs points d'entrée possibles. Ils peuvent par exemple s'être arrêtés dans l'auberge pour une nuit de repos au cours d'un long voyage et goûtant la soupe être exposés au sang de la tarasque et à la révolte profonde de leur part mimétique. Ou alors ils peuvent être embauchés par un aubergiste rival (Xavier) désirant apprendre quel est le secret de Chinaz. Troisième option disponible surtout si un Tarascéen est présent dans l'équipe, ils peuvent entendre l'appel au secours de la tarasque piégée dans les cavernes sous l'auberge. Enfin Isidore le palefrenier de l'auberge disparaît la veille de l'arrivée des joueurs, son fils Vague, le garçon d'écurie les supplie de l'aider, il est désespéré.

Toujours est-il qu'ils pourront interagir avec le personnel de l'auberge, les clients et les habitants du village et découvrir le réseau de cavernes sous l'auberge pour enfin parvenir jusqu'à la tarasque, et peut-être la libérer.

Galerie de portraits

Maître Chinaz, cuisinier tarascéen

Ancien pétulant ayant aujourd'hui perdu ses pouvoirs et pris sa retraite, Chinaz est un personnage qui vit dans le mensonge. Il connaît une certaine renommée et un respect réel de la part de sa communauté d'adoption mais il sait que ce n'est qu'un mensonge qu'il doit aux abus qu'il fait subir à la jeune tarasque qu'il a capturée il y a quelques années. C'est un homme aux abois, aigri mais qui cherche à le cacher

derrière une façade bonhomme. Il perd cependant rapidement patience, et les villageois ont appris à ne pas provoquer le tempérament ombrageux du maître, de peur qu'il ne les prive de sa soupe. Une perspective qu'aucun d'entre eux ne désire affronter directement.

Physiquement c'est un homme qui porte les traces de son mimétisme perdu, c'est une sorte de colosse, une masse tremblotante et portant joviale. Mesurant près de 2 m. 20 de haut et presque autant de large, il se déplace avec force soupirs et grommellements. Ses paluches immenses comportent chacune huit doigts souples et ornés de minuscules ventouses. Ses yeux sont noirs d'encre sur toute leur surface, lui donnant un regard étrangement profond. Une odeur de marée l'accompagne mais pour être honnête personne n'est véritablement en mesure de la sentir au village.

Son histoire est tragique. Autrefois il était un des pétulants les plus en vue de la Tarasque (Au choix du MJ), lorsque lors d'une confrontation tragique avec un rival il perdit le lien avec la tarasque. Nous ne savons pas grand-chose des raisons de ces évènements et en tant que MJ vous êtes libre d'imaginer ce qui vous plaît : une trahison, une crise de foi, l'intervention du néant ou autre. En ce qui nous concerne nous resterons sur ce constat : un jour, soudainement, ses prières ne furent plus entendues et plus personne n'y répondit. Devenu objet de pitié et paria chez les siens, il décida de rejoindre la frange terrestre de son peuple, à Rivemarche. Arrivé au village, grand gaillard habitué à la fête et à l'abandon qu'elle permet d'atteindre, il s'installa tout naturellement au *Scarabée rieur* et sympathisa rapidement avec son propriétaire. Auprès de lui il mit à contribution la mémoire de ses festins gargantuesques d'antan pour travailler aux cuisines. Il était doué mais pas génial. De sa cuisine sortaient des plats honorables, sans plus. Mais un soir de tempête, tout bascula. Alors qu'il ne pouvait dormir et tentait de s'abrutir avec de la liqueur de varech, Chinaz entendit un appel, un appel si longtemps attendu qu'il n'y croyait plus. Suivant celui-ci il découvrit l'ancienne grotte des contrebandiers. Et dans celle-ci un bébé tarasque, pas plus grand qu'un orque, le flanc percé des débris d'un grand mat. La bête l'appelait. Il se mit à la soigner, mais rapidement il sentit son désir de rejoindre le large, de l'abandonner à jamais. Alors il prit sa terrible décision : condamner l'accès de la grotte pour ne plus jamais perdre cet appel, cette présence. C'est à ce moment-là qu'il découvrit par hasard les propriétés du sang de la jeune tarasque. L'enfermement ayant favorisé la production d'un puissant narcotique par son système endocrinien, il lui suffisait d'ajouter un peu de son sang dans un plat cuisiné pour donner l'illusion de la perfection à celui-ci. Ainsi, comme il le découvrirait plus tard une irrémédiable addiction pour celui qui en consommerait trop longtemps.

Au début il ne cherchait qu'à améliorer le goût de ses plats, à créer un lien avec la tarasque ; mais une fois qu'il se rendit compte des propriétés addictives du sang, il était trop tard. Le village était accro et s'il manquait un approvisionnement, les choses risquaient de prendre un tour tragique. C'est pour quoi aujourd'hui, presque cinq ans après la tempête il continue à préparer son Soupe Rouge, sa soupe à la tarasque toutes les semaines et perd peu à peu l'esprit en même temps que la tarasque piégée.



© HANS SPLINTER

Jeilla, patronne de l'auberge

Jeilla est une jeune femme pleine d'entrain. Elle a repris l'auberge il y a cinq ans, après la mort tragique de son père, étouffé par une arête de poisson. Elle est pleine de bonne volonté mais pas vraiment compétente, sans Chinaz et son succès inattendu elle aurait succombé aux propositions de rachat de Xavier, le propriétaire de la Lotte Ivre, la taverne du village. C'est une femme aux mains marquées par le travail et aux cheveux blonds dont elle prend grand soin. Si on ne vante pas sa beauté, et que c'est plus sur sa langue acérée et ses yeux rêveurs que s'appesantissent les commentaires, elle est courtisée par plusieurs gars du village et pas seulement pour son argent. Elle s'est prise d'amitié pour celui qu'elle appelle Oncle Chinaz, même si elle sait qu'il est torturé. Elle est Tarascéenne elle-aussi, mais n'a jamais vu de tarasque. Cela fait partie des rêves qu'elle caresse et quand elle croise des voyageurs elle ne manque jamais de les interroger sur le sujet.

Vague, garçon d'écurie

Vague est un jeune garçon de 12 ans, fils du palefrenier de l'auberge, il a perdu sa mère dans une tempête il y a des années. Il a grandi trop vite, et ses yeux portent un regard d'adulte sur la vie. Dans une grande cité ou à la cours d'un grand seigneur, il aurait été découvert depuis longtemps. Son intelligence est exceptionnelle, mais il a appris à la cacher pour ne pas faire de peine aux villageois, ou pour éviter les coups de la part des brutes du village. Il y a un an, un Phénicier est passé à l'auberge et a décelé quelque chose chez lui, mais il était pressé et n'a pu donner suite. Il est cependant

probable que dans les années à venir il soit recruté par les disciples de l'abceste. Vague est responsable, sec comme une trique et vif comme un lièvre. Il a des cheveux bruns, des yeux noirs et une cicatrice qui court de son oreille gauche à sa joue, trace de la tempête qui a causé la mort de sa mère.

Quand les personnages arrivent à l'auberge il est à la recherche de son père et craint qu'il ne soit tombé de la falaise. Vague est superstitieux, il croit aux monstres marins et aux esprits des eaux, aux fantômes des noyés et aux corps mangés par les crabes des charognards qui vivent sous la mer. Il est terrifié à l'idée que son père disparaisse à son tour et demandera de l'aide à quiconque lui semblera à même de l'aider. Alors que les villageois le renvoient aux écuries, déclarant que son ivrogne de père doit cuver quelque part, il se tournera vers les étrangers, c'est-à-dire les joueurs.

Quand les personnages arrivent à l'auberge il est à la recherche de son père et craint qu'il ne soit tombé de la falaise.

Dans le cadre d'une campagne, Vague peut se révéler un puissant allié pour les joueurs une fois qu'il aura achevé sa formation de phénicier. D'ailleurs, si un des personnages appartient à la guilde c'est l'occasion d'introduire un apprenti à son service. Éventuellement, toute profession faisant appel à son intelligence exceptionnelle peut être l'occasion de réaliser la même chose.

Tira et Lira, filles de salle

Ces deux sœurs Grifféennes ont fui il y a quelques années déjà un père tyrannique dont les attentions devenaient de plus en plus pressantes. Mais en fait, elles ne s'en souviennent pas, leur village d'origine ayant été depuis absorbé par le néant. Si on les interroge sur leur passé, elles diront ne pas vouloir l'évoquer et que de toute façon leur maison maintenant c'est le *Scarabée rieur*. Elles sont belles ces deux sœurs et nombre d'hôtes de l'auberge ont pu profiter de leurs charmes. Que ça soit pour réchauffer leurs couches un soir d'hiver ou leur permettre d'acheter une nouvelle robe pour le festival des moissons, elles n'hésitent pas à négocier un instant ou une nuit avec qui les inspire. Leur psyché cependant est abîmée, et elles oublient leurs galants aussi vite qu'elles les découvrent. Avec elles, l'existence se vit au jour le jour, sans avenir, sans passé.

Mag, femme de chambre

Mag est une femme d'une cinquantaine d'années, mariée et à la tête d'une famille très nombreuse : sept de ses enfants ont survécu jusqu'à l'âge adulte, et ceux-ci lui ont donné toute une tribu de petits enfants. Le « clan de Mag », comme on l'appelle en ville, est toujours là pour rendre service à sa grand-mère adorée. Mag n'a jamais été douée pour la cuisine, mais elle sait tenir une maison, et cela fait maintenant plus de quarante ans qu'elle s'assure que les chambres du *Scarabée rieur* soient toujours parfaitement propres et fraîches. Bien sûr aujourd'hui ce sont ses petites-filles et ses petits-fils qui tendent les draps, passent le balai et nettoient les sols, mais elle dirige sa troupe d'une main de maître depuis son fauteuil au coin des étages. Lors de la grande tempête, elle s'est brisé les deux jambes et celles-ci n'ont

jamais totalement guéries. Elle a du mal à marcher depuis et ne se déplace plus que sur deux robustes cannes taillées dans ce qui reste du navire de son défunt mari. C'est une femme d'une douceur étonnante, ne prononçant jamais un mot plus haut que l'autre. C'est aussi une femme très sensible, pleurant facilement et se torturant pour la moindre erreur dans son travail ou dans ses relations avec autrui. Son clan prend soin d'elle comme un bijou fragile dans un écrin précieux.

Osk, Bord, Lak et Jo'la ; les Frères de la Soupe

Ces quatre amis ont eu l'idée un soir de beuverie de créer une confrérie dédiée à la soupe de poisson de Chinaz. Tous les jeudis ils se réunissent à l'auberge (et la plupart des autres soirs) et commentent à grand renfort de mots pseudo-savants et inventés les qualités du millésime de la semaine. Dans la vie ils sont pêcheurs, mariés (Bord), célibataires (Osk et Lak) ou veufs (Jo'la) et surtout complètement accros à la soupe de poisson de Chinaz. Gare à celui qui se dresserait entre eux et l'objet de leurs désirs. Ils pourraient perdre l'esprit et en venir aux mains. Le reste du temps cependant ce sont des gars agréables, sociables et boute-en-train. Ils attireront l'attention des joueurs sur la soupe s'ils ne sont pas déjà là pour ça en leur proposant de leur racheter leur part de la soirée. En dehors de cela, ils sont plus là pour le décor et pour l'ambiance qu'autre chose. Libre au MJ d'ajouter pour eux des détails croustillants au fil de son inspiration.

Im'dir, chef du village gastronome

Im'dir est le forgeron du village, d'une force herculéenne mais d'un tempérament égal il est respecté par tous. Capable d'une autorité tranquille et inébranlable, cela fait maintenant une dizaine d'années qu'il est le chef du village. Comme les autres il a développé une dépendance à la soupe de poisson, mais contrairement aux autres il s'en est rendu compte assez rapidement et limite sévèrement les doses qu'il consomme.

Depuis sa découverte il surveille Chinaz pour découvrir quel est l'ingrédient secret qu'il utilise et le prendre sur le fait. Mais malheureusement il n'a pas la finesse nécessaire pour y arriver sans se mettre le village à dos et il est assez intelligent pour s'en rendre compte. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, très musclé, la peau marquée par le feu de la forge. Ses cheveux sont d'un roux flamboyant, tout comme l'imposante moustache qu'il a l'habitude de triturer dans tous les sens. Il sera poli avec les personnages mais n'apprécie pas que des étrangers mettent leurs nez dans les affaires du village.

Ro, guérisseuse alcoolique

Ro est une jeune femme d'une vingtaine d'années à peine. Autrefois vaillante âme au service des armées de l'empire grifféen, son unité a été massacrée par des charognards rendus fous par le fiel.

Elle a dû se cacher parmi les corps de ses frères d'armes pendant plusieurs jours avant de pouvoir s'enfuir. Traumatisée elle a trouvé refuge dans l'alcool et ne dessoûle quasiment jamais. Mais même ivre elle reste la meilleure guérisseuse du village et les habitants n'hésitent pas à faire appel à elle. Ou plutôt n'hésitent pas à la jeter tête la première dans la fontaine du village ou le



plus proche abreuvoir avant de faire appel à elle.

Tant que les joueurs la laissent boire ils n'ont rien à craindre ou à attendre d'elle. S'ils sont blessés ou s'ils cherchent un guérisseur c'est vers elle qu'on les envoie et les ennuis commencent.

Jamal, artiste dilettante raté

Jamal se présente comme un artiste peintre Licornéen en exil pour préserver sa santé fragile. Il prétend tour à tour que ses médecins lui ont prescrit un temps brumeux et humide, avec beaucoup de pluie et de froid, contrairement à son pays natal, que ses essais à la poésie étaient si mauvais qu'il a préféré quitter sa cité d'origine (dont le nom varie beaucoup) plutôt que de se voir lapidé par une foule en colère, ou encore que son charme irrésistible faisait tourner la tête des femmes de son village natal et qu'il a voulu se confronter à son plus grand défi dans cette existence : séduire le capitaine Irvelle.

En réalité Jamal est un seigneur Miraj, et sa licorne vit en dehors du village, cachée à la vue des villageois. S'il vit si loin de ses terres natales c'est qu'il a rêvé devoir de Rivemarche.

Il ne sait pas pourquoi il est là, ni combien de temps il va devoir encore rester, mais il sent que sa destinée est de demeurer ici. C'est un artiste exquis qui se donne beaucoup de mal pour produire des œuvres grossières, mal travaillées, laissant apparaître un potentiel inexploité mais réel. S'il passe beaucoup de temps à l'auberge c'est qu'il pense que son destin passera par celle-ci.

Si les personnages portent des marques

mimétiques visibles ou font usage de la magie de leurs féals devant lui, il se mettra en tête qu'ils sont le destin qu'il attend et se mettra à la suivre plus ou moins discrètement. Il sera alors persuadé qu'il doit veiller sur eux pour les sortir opportunément d'une situation difficile. Au choix du MJ cela peut être vrai ou complètement faux. Il peut être le sauveteur providentiel comme le fan un peu boulet qui suit le groupe partout et se fourre dans ses pattes.

Il a la peau noire comme l'ébène, le crâne et les joues rasés de près. Il porte des vêtements licornéens de bonne qualité et n'hésite pas à utiliser sa fortune pour rincer les gosiers (d'autant que cette fortune est en partie illusoire, c'est fou ce qu'un seigneur miraj peut faire de quelques pièces de cuivre si les licornes en jugent l'effet utile). Un observateur avisé peut remarquer deux choses : il cache deux lames licornes sous sa tunique, à portée de ses mains, et il ne boit jamais vraiment, faisant simplement semblant de le faire.

Il a la peau noire comme l'ébène, le crâne et les joues rasés de près.

Irvelle, ex-pirate et cheffe des gardes du village

Irvelle est une femme de taille moyenne, aux traits durs et décidés. Elle s'habille en homme et s'adresse à ses troupes comme aux matelots d'un navire. Irvelle a quarante-cinq ans et elle n'est pas du genre à s'en laisser conter. Elle a d'ailleurs connu assez de navires et de salles de gardes pour fleurir son langage de jurons bien sentis, qui s'ils sont fort impressionnants ont tendance à rebuter la bonne société. Si elle est la plupart du temps directe, elle sait ruser et modérer ses propos quand elle peut en tirer un profit. En tant que chef de la garde du village elle intervient surtout pour neutraliser les querelles conjugales et vicinales. Ainsi que pour réguler l'éventuelle ivresse publique, ce qui consiste le plus souvent à rappeler à l'ordre Jamal, Ro, Dorden et quelques autres. Autrefois Irvelle s'est engagée sur un navire pirate aspik en se faisant passer pour un garçon. La supercherie n'a pas vraiment survécu à sa puberté tardive, mais elle était alors acceptée par l'équipage, elle ne causait pas de problème et savait tenir sa place. Au bout de quelques années, elle avait réuni suffisamment d'économies pour acheter une place d'officier sur un navire plus grand. Elle a bourlingué sur toutes les mers des royaumes et a fini par pouvoir acheter son propre navire. Le Capitaine Irvelle a écumé les routes commerciales à bord de l'Oiselle pendant plusieurs années, puis elle a eu assez.

Elle est devenue trop vieille pour avoir des enfants, et a décidé un jour que l'époque de la rébellion était passée depuis longtemps et qu'il fallait désormais devenir raisonnable et se ranger. Quand Rivemarche a cherché un nouveau capitaine pour ses gardes, elle s'est présentée au conseil municipal et a expliqué qu'en tant qu'ancienne pirate, nul autre qu'elle n'était aussi à même de défendre la ville. Elle a fait preuve de tant de conviction que le conseil a accepté. Parfois, lorsqu'elle est prise de boisson, elle rêve de retrouver les mers et l'écume de sa jeunesse. Gare alors à qui ose la contrarier.

Dorden, conteur, pilier de comptoir

Dorden est un homme d'une trentaine d'années qui a toujours fui autant que possible le travail manuel. C'est un paresseux, un cossard toujours prêt à sauter sur la moindre excuse pour ne pas effectuer sa part de travail que ça soit lors des grandes pêches, des moissons ou d'affronter les villages voisins lors des compétitions sportives. En fait il ne consent à travailler que lorsque c'est vraiment nécessaire, c'est-à-dire soit quand la patience de ses concitoyens a atteint sa limite, soit lorsque son aide est vraiment nécessaire, comme lors d'un feu dans le village ou d'un naufrage sur les récifs au large. Ce qui le sauve aux yeux du village et qui fait qu'on le tolère, c'est qu'il a un talent unique pour raconter les histoires. Enfant il a été élevé par son grand-père, un vieux cossard lui aussi qui prétextait la résurgence des douleurs d'une vieille blessure reçue en défendant le village contre des pirates étant jeune. Le vieux et le gamin avaient deux points communs : une mémoire parfaite et un goût pour les vieilles histoires. « Toujours la tête dans les nuages ces deux-là », disaient les villageois en les voyant deviser face à la mer.

Aujourd'hui Dorden ne travaille pas plus que son grand-père avant lui, mais il est toujours là quand il faut égayer une soirée de quelques contes d'autrefois, ou accessoirement jouer un peu de musique, sa deuxième passion. Il connaît des histoires drôles, des histoires tristes, des histoires d'ici et d'ailleurs. Et surtout, quand Dorden raconte, le monde disparaît. Il n'y a là aucun artifice magique, juste un talent inné et travaillé depuis son enfance. Du coup tout le monde aime Dorden, tout le monde râle contre ce foutu fainéant, mais tout le monde l'aime. Alors on lui passe tout et Dorden reste à l'auberge pour raconter ses histoires et recueillir celle des voyageurs de passage.

Peu de temps après l'arrivée des personnages à Rivemarche, quand il estimera qu'ils ont eu le temps de récupérer de leur voyage, Dorden les abordera pour leur demander s'ils ont des contes à partager. Il proposera même un concours : celui qui raconte la plus belle histoire paye la tournée pour tous les participants.

Jade, diseuse de bonne aventure bidon, espionne pour le compte de Xavier

Jade est une Draguéenne qui se drape volontiers dans le mystère de ceux de son peuple. Elle s'entoure d'encens précieux et prétend s'être vu accorder le don de prédiction de la part des dragons. Cependant rien de tout cela n'est vrai. Si elle est effectivement d'origine draguéenne, son père était un aventurier de passage ayant séduit sa servante de mère qui fut renvoyé de son poste auprès d'une grande famille grifféenne.

Elle grandit donc élevée par sa mère, à la campagne. La vie fut plutôt douce pour elle, sa mère l'entourant de tous ses soins malgré la disgrâce à l'origine de sa naissance. Elle eut quand même une figure paternelle, sa mère épousant un artisan local quelques années après sa naissance. Mais Jade ne se contentait pas de cette existence pénible et quitta la maison pour rejoindre la ville pour y devenir comédienne. Elle connut alors quelques années de jeune première et d'ingénue de théâtre. Mais rapidement la vie de bohème ne lui convint plus. Elle avait besoin d'argent et pour ce faire elle se mit à utiliser son talent de comédienne pour escroquer des bourgeois.

Après quelques saisons, la situation devenant difficile, elle quitta la ville pour la côte et Rivemarche. Sur place elle courait des jours paisibles mais s'ennuyait. Xavier, le patron filou de la *Lotte Ivre*, qui l'avait rencontrée en ville autrefois, lui proposa de tenter de voler le secret de sa soupe à Chivaz. Après quelques tentatives de séduction avortées, elle a fait de l'auberge son quartier général et le lieu où elle recrute les clients de son arnaque de diseuse de bonne aventure draguéenne. Elle s'est tellement pris au jeu que la mission pour Xavier est devenue secondaire, d'autant que comme les autres elle a développé une sérieuse addiction pour sa soupe. C'est une femme rousse, d'une grande beauté, grimée pour paraître plus vieille et draguéenne. Dans ce rôle elle ne met pas en avant ses charmes, mais mise sur le mystère.

Xavier, principal concurrent de Chinaz, sinistre directeur de la Lotte Ivre*, la taverne concurrente*

Xavier ne viendra pas à l'auberge, mais si les joueurs veulent le rencontrer ils pourront le faire à la *Lotte Ivre*. C'est un homme fourbe, jaloux, mais pas réellement méchant. Il est prêt à saisir toutes les opportunités de faire fortune, y compris à écraser ses éventuels concurrents et peu importe s'ils en souffrent mais il ne se montrera pas cruel de sang-froid et sans provocation. C'est un petit homme à la peau sombre et aux origines visiblement Aspik. Il fait effectivement partie d'une organisation criminelle Aspik et peut faire appel à quelques hommes de mains si nécessaire (c'est une bonne manière de redonner du rythme à une séance poussive, voir les alternatives). C'est aussi un mimétique de faible puissance, un scarice adepte du combat à mains nues.

Chronologie

Mardi soir

La nuit avant l'arrivée des joueurs, Isidore le palefrenier est pris de boisson et en quête d'une bonne bouteille s'introduit dans le cellier de Chinaz. Il trouve par hasard l'entrée des grottes en essayant d'attraper une bouteille d'eau de vie de Varech. Intrigué il pénètre dans les souterrains mais trébuchant dans une flaque d'eau il se casse la jambe. Assommé par la douleur et l'alcool, il perd conscience et ne se réveillera pas avant vingt-quatre heures.

Mercredi soir

Les joueurs arrivent dans l'auberge, selon leur point d'entrée ils peuvent avoir une idée de ce qu'ils ont à y faire ou simplement s'apprêter à goûter à un repos bien mérité. Lors du repas, Lira leur propose les derniers restes de la fameuse soupe, mais les Frères de la soupe leur proposent de leur payer une ou deux tournées s'ils acceptent de leur laisser. Argumentant que la fournée de demain sera bien meilleure s'ils ont la patience d'attendre. Pendant la soirée, ils ont l'opportunité d'interagir avec les différents membres de l'assistance. L'ambiance est tranquille et plutôt bon enfant. Vague cependant montre son inquiétude, son père a disparu depuis la veille et ce n'est pas dans ses habitudes. En général quand il a bu il finit la nuit dans la paille de l'écurie.

Mercredi nuit

Les personnages passent une mauvaise nuit, ceux qui ont goûté la soupe rêvent de fonds marins effrayants. Ceux qui ne l'ont pas goûtée ne rêvent pas, ils sont même



DOMAINE PUBLIC

tenus éveillés par une violente tempête qui agite le large. Ils peuvent de plus entendre les gémissements d'Isidore sans pour autant parvenir à en déterminer l'origine. S'ils cherchent, cela semble venir du dehors, du bas de la falaise.

Jeudi matin

Les personnages se réveillent tard, fatigués de cette nuit agitée, et l'auberge de même a du mal à émerger. Les filles de salle s'affairent, maître Chinaz est introuvable. Et pour cause, il est en train de prélever le sang de la tarasque pour sa soupe, connaissant le chemin il ne trouvera pas Isidore. Jade se fait discrète et tente de fouiller les cuisines pour trouver l'ingrédient.

Jeudi après-midi

Dans la cuisine Chinaz prépare sa soupe, l'entrée est interdite et des odeurs merveilleuses en filtrent. Dans l'auberge les membres des frères de la soupe arrivent tôt et démarrent leur rituel hebdomadaire. Il y a une véritable affluence et les clients ne cessent de s'assembler pour l'évènement. Dans les sous-sols les cris d'Isidore s'intensifient, mais le brouhaha d'impatience les couvre.

Jeudi soir

Une joyeuse ambiance règne dans l'auberge, Dorden compte ses histoires à qui veut les entendre, le maire tente de séduire la guérisseuse en vain, jouant un jeu qui dure depuis des années. Irvelle partage un verre avec Jamal, devisant de leurs aventures

anciennes sur les rivages aspiks. Tous attendent la soupe de Chinaz. Celui-ci cependant tarde à venir, et au bout de dix minutes de retard, les filles de salle, renforcées par Mag la femme de chambre, ont bien du mal à garder le calme chez les clients, les discussions se font plus agressives. Irvelle et Jamal par exemple s'enfoncent dans un argument sur la qualité des écrits d'un poète licornéen. Ils en viennent presque aux mains sous les encouragements vicieux du reste de l'assistance lorsque Chinaz arrive enfin avec le Soupe Rouge. Les clients dégustent religieusement le plat, à grands renforts de soupirs d'aise. Pour les joueurs qui mangent, leurs féals se révoltent au contact du sang de la tarasque, le fiel monte en eux devenant presque incontrôlable (gain de fiel pour tous). Quelque chose les attire vers le bas.

Jeudi nuit

De nouveau des rêves enfiévrés, et au milieu de la nuit un grand cri, Isidore a réussi à se lever, et a trouvé la tarasque. Il tente de s'échapper et tombe sur Chinaz dans la cuisine. L'affrontement sanglant se termine par la mort du palefrenier, mais le meurtre est surpris par Vague qui se jette sur Chinaz. Le combat finit par mettre le feu à l'auberge. Si les joueurs ne sont pas intervenus, elle sera détruite par le feu, entraînant la plupart des dormeurs dans une mort atroce. La tarasque quant à elle sera perdue, et sombrera dans la folie, jusqu'à ce que sa taille ne déstabilise les cavernes et ne fasse s'abîmer le village dans l'océan, quelques années plus tard.

De nouveau des rêves enfiévrés, et au milieu de la nuit un grand cri

Scènes principales

Arrivée à l'auberge

Une fine bruine n'a cessé de tomber pendant tout l'après-midi quand les personnages arrivent à l'auberge. Les gens du coin ne semblent cependant pas gênés et s'abritent sous les porches. Devant eux l'enseigne de l'auberge représente un scarabée faisant des cabrioles. Un gamin vient s'occuper de leurs montures, l'air renfrogné mais se forçant à sourire, c'est Vague. À l'intérieur un bon feu crépite et réchauffe une atmosphère agréable.

À l'entrée des personnages, les habitués les saluent d'un signe de tête ou en levant leur verre. Deux jeunes filles font le service (Tira et Lira), ponctuant leurs déplacements d'éclats de rire. Un gigantesque aubergiste (Chinaz) s'occupe de mettre un tonneau de cidre en perce, suivant les instructions d'une troisième jeune femme, visiblement la patronne de l'établissement (Jeila). Une nuée d'enfants s'occupe de faire la poussière, d'astiquer les tables sous la férule d'une gentille vieille assise sur un fauteuil à bascule (Mag), les jambes couvertes d'un plaid coloré. Deux robustes cannes sont posées au mur derrière elle.

Au comptoir quatre robustes pêcheurs (les chevaliers de la soupe) encouragent l'aubergiste dans un patois complexe. Sur la petite scène près de l'escalier qui mène aux étages, un musicien (Dorden) joue des airs de flûte joyeux. L'écoutant avec attention, une draguéenne (Jade) couverte de voiles tire les cartes à un licornéen richement vêtu



(Jamal).

C'est l'occasion pour les personnages de découvrir la population de l'auberge, et de se présenter, de se décrire. Il est plus facile d'imaginer qu'ils se connaissent déjà et voyagent ensemble, mais cela peut aussi être l'occasion de leur rencontre.

Repas du premier soir

Une femme en uniforme, à la voix forte et décidée arrive à l'auberge et commande un bol de soupe au comptoir (Irvelle). Les filles de salle proposent alors aux personnages de goûter la fameuse soupe, il en reste juste assez pour eux.

Alors qu'on les sert, les quatre pêcheurs les apostrophent pour tenter de négocier leurs bols de soupe, ils viennent de se rendre compte que la marmite du jour est vide. En-dehors de cette étrange proposition, la soirée est agréable et plusieurs personnes se succèdent à leur table : Vague qui cherche son père, Dorden qui cherche des histoires, Jade qui voudrait bien leur soutirer un peu d'argent etc.

Cauchemars de la première nuit

Les cauchemars qui envahissent le sommeil des mangeurs de soupe sont peuplés de monstres marins, d'abysses profonds et de ténèbres. La plupart sont à la fois terriblement réalistes et étranges. Le repos ne vient pas, et c'est dans un demi-sommeil agité qu'ils passent la nuit. Les abstinents de leur côté peuvent profiter de la tempête qui s'est abattue sur la ville.

Un vent violent fait claquer les volets d'une

maison imprévoyante du village et la pluie tombe en torrents. Des nuages noirs semblent descendre jusqu'à la mer et la dernière heure du village semble arrivée pour ceux qui n'ont pas l'habitude du climat local.

L'attente et l'arrivée de la Soupe Rouge

Au début une ambiance agréable et excitée, pleine d'anticipation pour le nouveau cru. Mais au fur et à mesure que le retard s'accumule la pression monte, toute l'affaire étant décrite dans la chronologie.

Découverte des cavernes et sauvetage d'Isidore

Lorsqu'ils s'aventurent dans le cellier, probablement guidés par les gémissements d'Isidore ou par l'appel de la Tarasque, ils découvrent un passage dissimulé derrière une armoire à liqueur menant vers les humides cavernes naturelles sous l'auberge. C'est un vrai labyrinthe de galeries qui aboutissent toutes finalement sur la caverne de la Tarasque.

Un vent violent fait claquer les volets d'une maison imprévoyante du village et la pluie tombe en torrents.

Au détour d'un couloir, frissonnant dans une mare d'eau dont la profondeur ne dépasse pas 20 cm, mais dont le fond est très inégal, ils trouvent un Isidore fiévreux aux vêtements mouillés. Sa cheville est particulièrement enflée. Il ne peut pas leur apprendre grand-chose si ce n'est qu'il y a quelque chose plus bas.

Dans les grottes, on entend le bruit du ressac amplifié et déformé par les passages creusés dans la pierre. Le bruit des gouttes d'eau qui tombent du plafond est incessant et peut devenir franchement agaçant. Les murs sont couverts d'algues et de coquillages. Les nombreuses mares d'eau émettent une lumière douce, venant d'algues luminescentes.

Rencontre avec la Tarasque

En descendant tout au fond des tunnels, les personnages tombent sur une vaste caverne. Elle fait une trentaine de mètres de long pour une hauteur sous plafond de trois à quatre mètres selon les endroits. L'extrémité en direction de la mer est partiellement effondrée.

Dans l'eau profonde d'une dizaine de mètres vit une toute jeune tarasque blessée et à moitié folle. Sur la rive, de nombreuses jarres et outils tachés de sang, l'ambiance est sinistre mais l'odeur est enivrante. La communication avec le féal est quasiment impossible, elle communique par empathie mais les émotions qu'elle émet sont d'une force difficilement supportable pour un humain non initié. Elle porte une affreuse cicatrice sur le flanc. Pour la libérer, ce qu'elle désire plus que tout, il faut dégager la sortie.

Cela peut se faire par une prière créative au bon féal, ou par la simple force brute, en demandant l'aide des villageois.

Cette rencontre devrait être un mélange de douleur, de tristesse et d'exaltation face à un puissant féal.


© KARINE*IMAGINE

Confronter Chinaz

Confronter Chinaz à ses crimes sera pour lui tout autant un soulagement qu'une terreur immense. Tout d'abord il se révoltera, se mettra dans une colère terrible en essayant de les faire taire. Puis il se justifiera, expliquant qu'il n'a pas eu le choix et que les féals sont des maîtres cruels et injustes. Enfin il admettra sa défaite et le mal qu'il a causé. De désespoir il tentera de mettre fin à ses jours.

Selon l'endroit de la confrontation, d'autres habitants de l'auberge peuvent s'en mêler du côté des joueurs ou de celui du cuisinier. En dernier recours, ça sera aux joueurs de décider du sort du mimétique déchu.

Lieux

Le village

Rivemarche est un petit village niché en haut d'une falaise de la côte grifféenne. Un antique système d'ascenseurs permet de faire communiquer le village avec un port naturel au bas des falaises. C'est un endroit tranquille, qui a rarement été menacé que ce soit par des armées conquérantes ou par des pirates. La tradition du village veut qu'il accueille les naufragés sans leur poser de questions, et la principale communauté l'habitant n'est pas grifféenne mais tarascéenne.

Une partie de ceux à qui la vie sur les tarasques ne convient pas sont venus s'installer ici. Les habitants vivent de la pêche, du commerce, et des cultures qu'ils arrivent

à maintenir sur la côte. Quelques artisans vivent aussi au village mais aucun n'est suffisamment renommé pour qu'on vienne y faire des commandes.

Le village est surtout connu dans la région pour son auberge : le *Scarabée rieur*, qui sert la meilleure soupe de poisson de la région. Sa taverne en revanche n'attire guère que les marins en relâche peu soucieux de l'hygiène et de la qualité de leur source d'alcool.

L'auberge

Le *Scarabée rieur* est une charmante auberge au bord de la falaise. Elle est composée de deux bâtiments attenants : l'écurie, pouvant accueillir au maximum une dizaine de chevaux, où logent aussi le palefrenier Isidore et son fils Vague, et le bâtiment principal, haut de deux étages. Elle propose une dizaine de chambres simples mais confortables, ainsi qu'une grande salle de réception avec une petite scène sur laquelle se produit le plus souvent le conteur du village, mais aussi pour les grandes occasions musiciens et chœurs.

La cuisine est vaste et pratique, et s'ouvre sur un cellier creusé dans la falaise où l'aubergiste garde vins, liqueurs et victuailles. Ce cellier contient aussi un passage secret utilisé autrefois pour de la contrebande qui communique avec le réseau de cavernes marines qui s'ouvrent dans la falaise et communiquent avec la mer. En particulier une grande caverne capable d'accueillir autre fois un navire aux mâts abattus à marée basse. Aujourd'hui cette caverne est barrée et contient un bébé tarasque qui en occupe déjà la majorité de la surface.

Les cavernes

Elles sont très anciennes et majoritairement naturelles. Un réseau de tunnels humides permet de relier le niveau de la mer avec le haut de la falaise.

Mais la particularité la plus marquante reste la grande caverne dans laquelle les contrebandiers d'autrefois abritaient leurs bateaux par temps de tempête. Elle n'était accessible qu'à marée basse mais aujourd'hui le chemin est partiellement effondré, demandant un important travail de déblaiement pour pouvoir y accéder.

Dans cette grande caverne vit aujourd'hui un bébé tarasque qui occupe la majorité de l'espace. Elle ne peut plus sortir depuis longtemps et commence à devenir folle. Seuls les soins de Chinaz la maintiennent en vie. ■

Julien Pouard

Les PJs (ou Personnages Joueurs) sont les personnages créés et joués par les joueurs de JDR. Ils sont caractérisés par des compétences dans lesquelles ils sont plus ou moins forts.

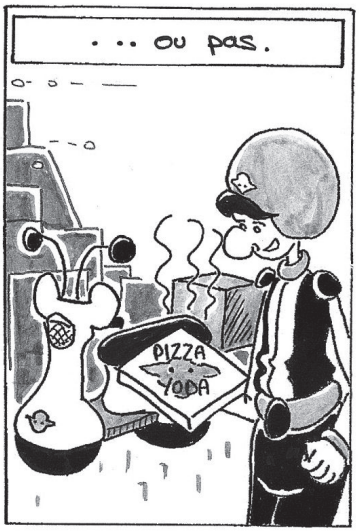


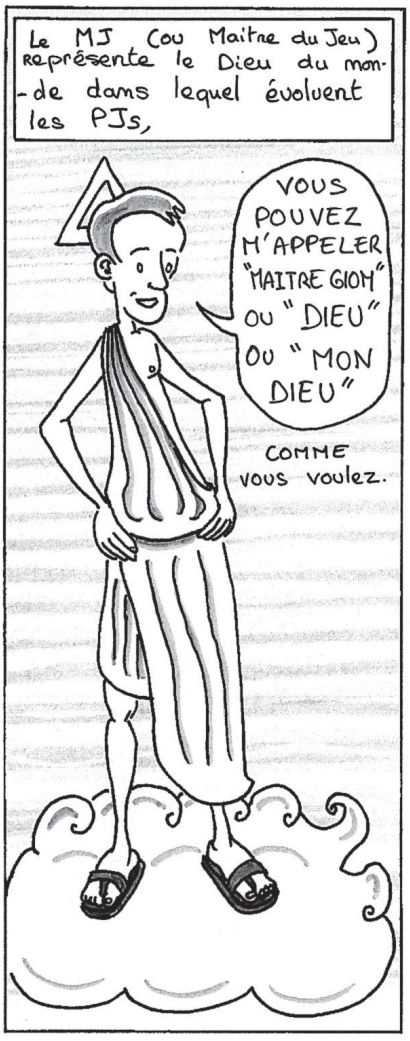
© COWKILLER



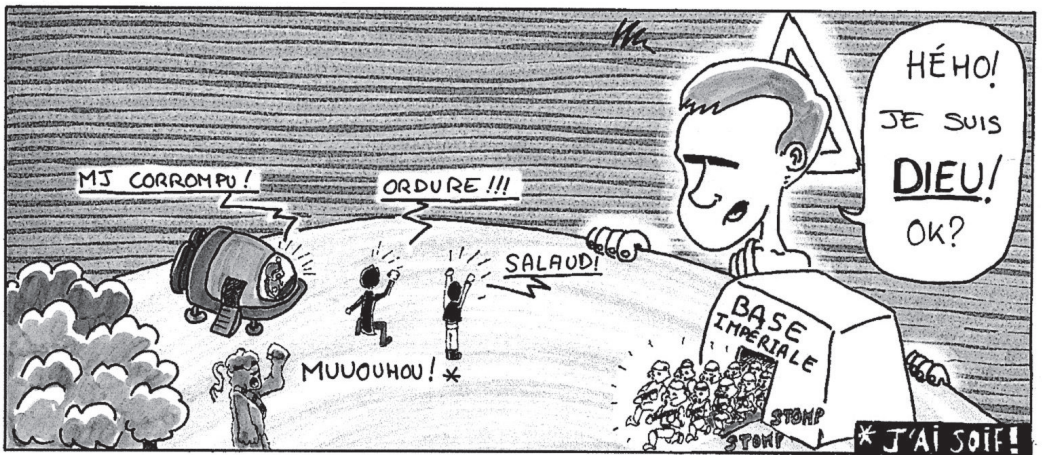












À suivre...