

La Saltarelle

numéro 2 - automne 2013



Des Sorts de Magie Antique pour les Ombres d'Esteren

Un Scénario Wastburg

Un Synopsis pour Donjons & Dragons

Une Aide de Jeu pour Pendragon

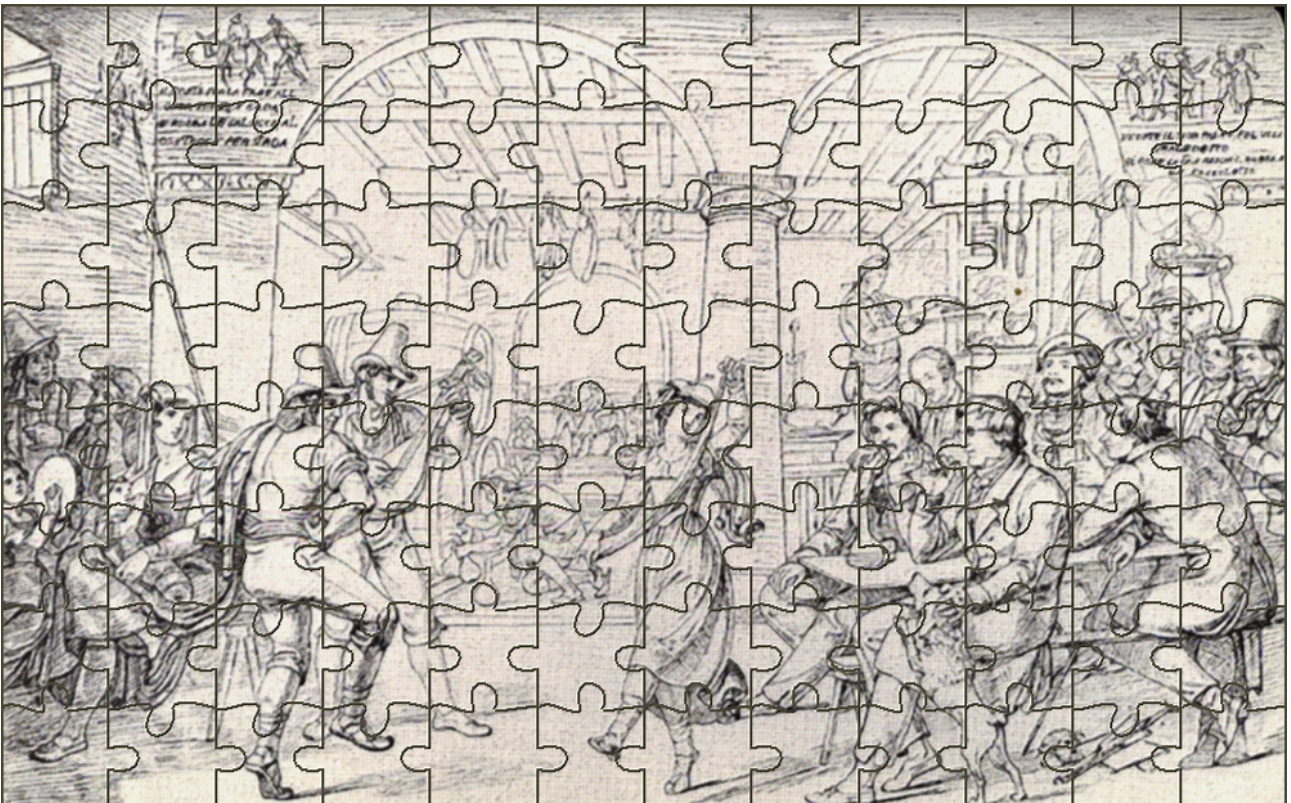
In Media Res, un Jeu de Rôle complet

Et deux Nouvelles inédites !

LA SALTARELLE

- NUMÉRO 2 -

- *automne 2013* -



Numéro 2 - septembre-octobre-novembre 2013
Imaginé, conçu et réalisé par Fabrice P. / Del Armgo

<http://delarmgo.jimdo.com>
<http://delarmgo.jimdo.com/contact>

- S O M M A I R E -

Éditorial	P. 4
Une aide de jeu pour Les Ombres d'Esteren : El'MagiKean <i>Par Romu B. aka Kean Laean</i>	P. 5
Un scénario pour Wastburg : L'absence de vie privée - "Arrivée à Wastburg... " <i>Par Fabrice Pouillot</i>	P. 9
Une aide de jeu pour Pendragon : Le Roi Arthur, Merlin et les Chevaliers <i>Par Xavier-Philippe Chassy</i>	P. 18
Un jeu de rôle complet : In Media Res <i>Par Pak Cormier</i>	P. 21
Un synopsis pour D&D : La Licorne <i>Par Bernard Amilien</i>	P. 23
Une nouvelle : L'ère du D <i>Par Vincent Everaert</i>	P. 25
Une nouvelle : Les Explorateurs <i>Par Caïthness</i>	P. 27
Comment plier les mini-livres :	P. 29
Crédits :	P. 30

- ÉDITO -

Voici l'automne et avec lui revient La Saltarelle de ses voyages estivaux. Avant d'entamer cet éditorial je tiens à remercier les nombreux lecteurs des deux précédentes éditions, nous motivant pour continuer à faire voyager ce petit navire sur les océans de l'imaginaire.

Un numéro qui se démarque des deux précédents, en effet pas d'article sur les Ldvelh ni d'aventure "dont vous êtes le héros". A la fois par manque de contribution dans cette direction, et aussi par le nombre de pages très important que représente un tel récit-jeu (et malheureusement pas de suite au scénario "Le Sorcier de la Montagne de Feu", pour des soucis de droits non encore résolus).

La Saltarelle ne les abandonne pas pour autant, bien au contraire puisque la maison d'édition Saltarelle, qui est en train de voir le jour, devrait publier rapidement des livres-jeux, aussi bien sous la forme ebook que papier. Ajoutons-y un jeu de rôle moderne, novateur et idéal pour les initiations, en cours de traduction... Mais nous en reparlerons plus avant dans le numéro suivant, La Saltarelle hivernale.

Donc voici un numéro axé essentiellement autour du jeu de rôle avec beaucoup de choses, beaucoup de contributeurs. Il y en a pour tout le monde, d'Esteren à Wastburg en passant par Pendragon, auxquels s'ajoutent quatre mini-livres, comptant un jeu de rôle complet, un synopsis pour D&D, et deux excellentes petites nouvelles. Ces mini-livres sont parfaits pour être emmenés dans les transports en commun ou au bureau !

Mais avant de terminer je dois lancer un appel : si un graphiste, un illustrateur, ou un passionné qui maîtrise InDesign veut nous rejoindre sur le pont ce sera un grand plaisir, et surtout un grand soulagement pour moi qui n'ai aucun don pour la mise en page et le maquettage, comme vous le constatez à chaque numéro. Malgré tout...

... Amusez-vous bien :)

Fabrice Pouillot, aka Del Armgo

En partenariat avec : www.quefaitesvous.com

- Vous avez du plaisir à écrire, vous souhaitez être lu ? - Alors **devenez auteur** « d'aventures dont vous êtes le héros » et soyez ensuite rémunéré pour vos meilleurs textes !
- Vous êtes **lecteur** ? Alors venez découvrir une nouvelle façon de lire, entre jeux, tests et plaisir de la lecture.

- UNE AIDE DE JEU POUR LES OMBRES D'ESTEREN -
A UTILISER AVEC LE SUPPLÉMENT "LA MAGIE ANTIQUE"

- E L ' M A G I K E A N -

Je débutai ma carrière en tant que lonnthèn du Démorthèn de Claiginn', mais quand ce dernier mourut, je dûs m'orienter vers ce qui allait devenir mon métier : l'Herboristerie. En effet, ce fut pour moi une manière de maintenir le contact avec la nature. Mais, alors que je venais de commencer ma douzième année, un évènement non loin de Claiginn' allait me marquer. En effet les guerriers du village allaient découvrir une caravane dévastée. Les 6 caernides avaient été éventrés, leurs entrailles s'étalant sur près d'un kilomètre. Les voyageurs qui étaient avec cette caravane n'ont jamais été retrouvés, mais la quantité d'entrailles et de sang sur la route était si importante que les 6 caernides ne suffisait pas à l'expliquer. J'avais aperçu le carnage de loin ce jour là.

Deux semaines après je voulus me rendre là bas, seul. Un homme, inconnu, ne venant pas de Claiginn', était là, assis à observer le sol. Je suis resté caché ce jour là. Le lendemain, malgré la pluie battante il était toujours là, je me pensais caché mais il ne faisait aucun doute qu'il me faisait signe de venir le rejoindre. Apeuré, mais fasciné, je l'ai rejoint... c'était un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt fort et grand. Il ne m'adressa la parole que le cinquième jour... pour quelques banalités... Je sentais pourtant qu'il était là pour quelque chose, qu'il faisait quelque chose de précis. Jour après jour je lui rendais visite et j'allais finir par ressentir des picotements dans la nuque, par voir quelques lueurs pâles tourbillonnantes, et par entendre la musique des sphères. J'allais alors comprendre que cet homme possédait un pouvoir, pouvoir qui va bien au delà de ce que connaissent les autres...

Après cinq semaines, il disparut comme il était apparu, mais les moments passés à ses côtés, même en silence, m'ont fait comprendre qu'il existe une magie oubliée par les hommes, et surtout que je ressens cette magie, que parfois même je la vois ou l'entends ! Comprenant aussitôt la terrible puissance que représentait cette faculté, je me lançai à corps perdu dans sa pratique. Mais rapidement, il m'apparut évident que j'allais devoir rester discret. En effet le Temple nous hait, les Démorthèn nous conchient et les Magientistes ne semblent pas avoir de meilleurs sentiments envers nous. Mais de tous qui possède le réel pouvoir... ? Dès lors je développai, seul, cet art, considérant qu'il ne fallait pas que l'obscurantisme établi dans les Trois Royaumes fasse tomber cet art dans l'oubli total. Ma contribution au développement de la Magie Antique se trouve dans ce grimoire avec les sorts que j'ai pu créer. Mais attention, certes la Magie Antique apporte un pouvoir quasi sans limite, mais la contrepartie est lourde : tout excès conduira inexorablement le Mage à sa perte. Cette chute ira d'autant plus vite s'il embrasse la connaissance des mots de pouvoir. Il me revient en tête cette phrase de Triakyl, cette terrible mise en garde : «Tu brûleras de l'intérieur ». Toi qui viens de découvrir ce grimoire, te voilà mis en garde !! *Kean Laean*



ABRI DU VOYAGEUR

Composantes matérielles Pierre + bille de bois + éléments végétaux du lieu

Composantes verbales POUSSAK ENDORAK ABROUK MELINAS

Permet de créer une cabane pouvant accueillir une personne en plus du lanceur de sort par "RANG DU SORT". Les murs sont solidement ancrés dans le sol et la couleur se confond avec son environnement.

ACUITÉ

Composantes matérielles Flasque de métal + edelweiss + un ongle de Caernide

Composantes verbales POWEK NETRCOR MAÏKA RECTUPALK

Permet de développer et d'améliorer temporairement l'un de ses cinq sens.

BOUCLIER DE MATIÈRE

Composantes matérielles Argile rouge + poudre de quartz + eau

Composantes verbales COURAMAMAQ BLOKADIJ

Permet de créer un bouclier composé de la matière sur laquelle le mage se concentre, cette matière doit être présente dans le champ de vision du mage. Il dure "RANG DU SORT" minutes, ou peu supporter "RANG DU SORT" X 3 points de dégâts avant destruction.

CAPTURE D'AURA

Composantes matérielles Sphère de métal + éponge végétale + encre

Composantes verbales VERITUS VERITAM ARUAK REPATUC

Permet d'emprisonner une copie de l'aura d'un objet ou d'un animal dans une petite sphère de métal.

COURSE FÉLINE

Composantes matérielles Griffes de chat + cercle de cuivre

Composantes verbales MAKATIUM ETT MARKADE RODPIKAL

Permet d'augmenter la vitesse, l'agilité et l'endurance de la cible.

COPIE

Composantes matérielles Un livre réceptacle + encre + pigment de couleur

Composantes verbales ELMANTAOK GORNAM FAOUTK METKARNEL

Permet de recopier instantanément avec la plus grande précision n'importe quel écrit, dessin ou gravure dans un livre réceptacle.

DARD DE MATIÈRE

Composantes matérielles Pointe de flèche + cercle d'osier

Composantes verbales BALCUO OLAK GIDUAKA

Permet de créer un dard composé de la matière sur laquelle le mage se concentre, cette matière doit être présente dans le champ de vision du mage. Ce dard se propulse à la vitesse d'une flèche jusqu'à "RANG DU SORT" X 5 mètres.

DÉVERROUILLAGE KEANIEN

Composantes matérielles Clou + huile + cube de métal

Composantes verbales AR OUV Rack ELOK NEM VERROK LAMTAL

Permet de déverrouiller une porte ou tout système de verrouillage mécanique.

DRAIN KEANIEN

Composantes matérielles Dents de Mealtag + sang séché

Composantes verbales DROACULAK ECTEMOL EFARMUL EVASCIT

Absorbe l'énergie vitale d'une victime pour la transmettre au jeteur de sort. Augmentant d'autant son État de Santé.

ÉLOCUTION ACCÉLÉRÉE

Composantes matérielles Alcool + feuille de coca

Composantes verbales AKSELERATUM PAROLAK ANTAKEM

Ce sort permet au jeteur de sort de prononcer nettement plus de mots par passe d'arme.

ESPION KEANIEN

Composantes matérielles Tissu noir + étincelle + patte de fourmis

Composantes verbales MERKARTUM IMROTESK POBFADIAR EKMINETERAK

Ce sort crée un œil au travers duquel le mage peut voir, il peut le diriger à sa guise.

EXPLOSION ANTIQUE

Composantes matérielles Étincelle + sphère de bois + poudre explosive

Composantes verbales ACK MERKATOL ROEK ETARIT

Projette une boule d'énergie sphérique ayant la cible pour centre et explosant à son contact.

FESTIN DU VOYAGEUR

Composantes matérielles Couteau + eau + racine

Composantes verbales FERKATABLE INSTATUM MERLANUK

Transforme de la matière naturellement comestible en repas complet, boisson comprise.

FOCUS KEANIEN

Composantes matérielles Lentille de verre + poudre phosphorescente + fil de cuivre

Composantes verbales GORMEZAX TROARDERQ MELOK FAKUM

Ce sort met en évidence, par une lumière scintillante qui l'enrobe, l'objet que le mage recherche ou convoite.

MESSAGER DE L'ÉTHÉR

Composantes matérielles Une plume + un tube creux + cire d'oreille

Composantes verbales FRADELAK MELMALO ENTAR BERATOK

Permet de communiquer, en envoyant un court message oral, via l'Éther entre le mage et sa cible.

RÉGÉNÉRATION

Composantes matérielles Fleur de soleil , de Bleuette et d'orangette + analgésique + Coquelicot Bleu + Fleur d'Orangette + ver de terre + prélèvement organique de la cible (Peau + Os + Tendon + Ligament + Chair)

Composantes verbales ADREAZI COMPLAKT REGUENERAK MEMBRAK MANKARE

Ce sort permet de régénérer tout ou partie d'un membre manquant.

SERVITEUR KEANIEN

Composantes matérielles Plume + mouchoir blanc + matière du lieu de lancement du sort

Composantes verbales ERVOLAK DAK CIELOK MEA BONAECK

Crée un serviteur qui ne peut faire que de petites choses simples, porter des charges légères, ouvrir une porte... Il est composé de la matière utilisée en composantes matérielles.

SOINS

Composantes matérielles Feuille de chêne + bille de topaze

Composantes verbales ADREAZI TENKABA NIMOBUTO DAER KAMON

Améliore de 6 à 10 cases l'État de Santé (selon rang (minimum 3) - bonus N/A).

TOILE D'ARAIGNÉE

Composantes matérielles Fil de soie + tige de roseau + bille de fer

Composantes verbales HARMOUT TOKAR DELMANIR ECKAERT

Fait apparaître une toile d'énergie autour la cible et l'immobilise.

VISION DU PASSÉ

Composantes matérielles Cendres d'un bois toujours vert + plume d'oiseau

Composantes verbales AKIUM TRAODOMATRATIO JIKARMATA

Tout être garde une trace de ce qui lui arrive, ce sort permet de revivre les "RANG DU SORT" minutes précédant la mort d'un être vivant. Ne peut être fait que sur un "mort" de moins de "RANG DU SORT" semaines.

VOL

Composantes matérielles Plume + mouchoir blanc + cendre d'écorce

Composantes verbales ERVOLAK DAK CIELOK MEA BONAECK

Permet à la cible de voler dans les airs.

VOYAGE ÉTHERÉ

Composantes matérielles Plume d'oiseau + flux + Racine de mandragore

Composantes verbales ETHERUM DAOK GUERENK PARTIKARUM

Permet au voyageur de se déplacer en se fondant dans l'Éther.

* Le supplément décrivant le fonctionnement de la Magie Antique pour Esteren est disponible sur : <http://delarmgo.jimdo.com/téléchargements/#ester>

- UN SCÉNARIO POUR WASTBURG -

- L'absence de vie privée -

“Arrivée à Wastburg...”

Ce scénario est fait pour être joué avec un joueur solo, afin de créer son personnage d'une manière plus narrative, et de faire découvrir un des aspects de Wastburg.

Les six aspects typiquement Wastburgeois se trouvent page 3 du livret des règles du jeu.

Ce scénario fait découvrir aux PJ le cinquième aspect listé, c'est à dire : *l'absence de vie privée*.

Résumé :

Notre jeune recrue arrive tout juste à Wastburg, c'est l'occasion de découvrir un peu la ville et de vite trouver un logement. Dans quelques jours, il deviendra enfin gardoche, mais avant ça... la découverte d'une ville un peu "coincée".

P.N.J. :

(les PNJ ne comportent que quatre traits, à vous d'en ajouter deux supplémentaires qui vous plaisent, vous arrangez ou vous amusez)

* La serveuse de la gargote :

- *grande gueule.*
- *gentille si tu casques.*
- *“qu'est-ce qu'il veut !?”*
- *pas naine mais presque.*

* Le prévôt logeur :

- *“mais si y d'la place !”*
- *“oubliez pas de raquer !”*
- *connaît toute la Garde qu'il héberge.*
- *mais confond tous les prénoms.*

* Le gardoche, voisin de chambrée :

- *“Houla ! C'est risqué ça !”*
- *“Non j'y vais pas ! trop dangereux !”*
- *ne quitte jamais sa lame.*
- *en rajoute beaucoup.*

* L'apothicaire Blaison Gillard :

- *obsédé par les gelders qu'il ne possède pas encore.*
- *“elle est pas chère ma fille !”*
- *excellent cuistot.*
- *connaît les vices d'un paquet de bourgeois.*

* Le père Gruffiot :

- "elle est où ma liqueur ?"
- "j'te défonce si t'as bu ma liqueur !"
- accepte d'être payé en liqueur.
- "mais elle est où cette liqueur ?"

1 - Arrivée à Wastburg :

Le PJ s'engouffre au milieu des péquenots, des roulottes, des troupeaux de porcs, et d'une population très hétéroclite, trop peut-être.

Il suit le fleuve humain qui traverse le pont et le voilà rapidement perdu dans l'anonymat de la ville.

Et pourtant... Un garde lui fait signe...

"Hoo ! Viens voir là toi ! T'as une gueule de jeunot à v'nir piquer l'boulot des gars d'ici ! Hein ? J'me trompe ?"

Deux autres gardoches viendront doucement se joindre au premier.

"Alors, viande à nourrain, T'es de la bleusaille ?"

* Si le PJ répond que non, les gardoches vont alors insister pour savoir ce qu'il vient faire dans le coin avec sa "gueule d'ange pas encore dégrossie".

Ils encercleront le PJ, le pressant de questions... sans même le laisser répondre.

"D'où tu viens déjà ? Tu viens mettre l'brin dans ma cité c'est ça ? On va t'caresser les côtes mon gars ! Une bonne séance de cinq ! Dis-le qu'tu veux dérouiller !"

Le PJ ne se sortira de ce mauvais pas que s'il pense à leur glisser 2 ou 3 gelders, ou s'il finit par avouer qu'il vient effectivement s'engager comme gardoche. Sinon il prendra sa première trempe par des gardes joyeux.

* Si le PJ répond aussitôt que oui, ou qu'il finit par dire qu'il vient s'engager dans la Garde, le gardoche lui sourit, découvrant une rangée de dents fort mal entretenues ...

"Allez rentre donc en ville, sac à viande, tu pourras pas louper l'échevinat, c'est par là ..."

Attend voir, rappel moi ton nom quand même !"

Le PJ peut alors annoncer le nom et le prénom qu'il a choisi.

C'est aussi le moment pour le MJ de choisir dans quel quartier il veut envoyer le PJ et de lui indiquer la direction de l'échevinat rattaché au quartier choisi (et pourquoi pas lui montrer le plan de Wastburg).

Si le PJ a dû dépenser des gelders, ils pourront être déduits du montant qu'il obtiendra lors de la création de son personnage.



2 - Se loger :

Wastburg est encombrée, la place manque plus que partout ailleurs, et pourtant il y a toujours plus de monde.

Le PJ a le choix pour se loger : il peut aller directement à l'échevinat, on lui proposera différentes solutions... selon la retenue sur la solde qui lui conviendra ...

Il peut aussi traîner dans quelques gargotes histoire de chercher un endroit où dormir, et commencer à habituer son estomac à la cuisine un poil grasse de Wastburg.

3 - Les gargotes :

Elles se ressemblent toutes, le PJ se retrouvera debout face à un comptoir gras, une serveuse trop petite essayant d'attirer son attention avec de grands gestes.

"Houhou ! Ici ! Ho ! Mais c'est pas possible y'm'voit pas ! Qu'est-ce qu'y veut l'musard ? D'la bière ? Du vin ? Une tranche d'graillon ?"

Cette serveuse un poil sèche est aussi fort sympathique si on dépense quelque gelders dans sa gargote.

Elle connaît bien le quartier, et si le PJ lui parle de sa recherche de logement, elle pourra le renseigner à propos de deux personnes qui cherchent un locataire.

Il s'agit du vieil apothicaire Blaison Gillard et du père Gruffiot, elle donnera les deux adresses au PJ, en lui disant de se méfier du père Gruffiot *"quand il s'est bien piqué la ruche, bien cuité, il a vite fait de vous avoiner, alors faites gaffe"*.

Si le PJ ne veut pas dépenser ses gelders, il pourra obtenir des informations identiques en discutant avec les clients les plus ouverts aux étrangers...

C'est aussi l'occasion pour le PJ d'en apprendre plus sur Wastburg, libre au MJ de distiller certaines informations sur les quartiers, sur les lieux les plus notables et sur l'horrible quartier Loritain bien sûr.

4 - L'échevinat :

Le prévôt en charge des logements accueillera le PJ dans un minuscule bureau, où il n'y a qu'une chaise et une table trop courte pour y poser deux écuelles.

"Tiens encore un nouveau ! Alors tête à gnons on cherche un coin pour pieuter ? Ici on est plein comme dans une boîte à vis, mais t'inquiète pas on trouve toujours de la place, même quand y en a plus."

Le prévôt va emmener le PJ visiter les différentes possibilités qui s'offrent à lui.

Les dortoirs, comme les chambres communes, sont pleins à craquer, remplis de frusques, d'armures et de matelas, qu'ils soient sur des lits ou posés à même le sol. Ils sont aussi chargés d'une odeur étrange, et désagréable, un mélange d'oignon, de transpiration et de salpêtre. Odeur à laquelle il doit être difficile de s'habituer.

Il y a un seul lavabo par dortoir ou par chambre, l'eau y est tiède pour les premiers, et nettement froide pour les suivants. Il n'y a aussi qu'une seule latrine, qu'ils soient dix ou trente.

La promiscuité est permanente et assez difficile à supporter, rendant certains gardoches nerveux, violents, et aussi un peu charpateurs.

Les chambres partagées et individuelles sont rarement disponibles, étant généralement occupées par les gardoches venant de bonnes familles ou par les prévôts les mieux rémunérés (soldes, pots de vin, magouilles, ...).

Ces chambres ne proposent pas un espace de vie plus spacieux, mais assurent juste, soi-disant, de ne pas dépasser un certain nombre d'occupants.

Elles sont quand même moins insalubres que les dortoirs ou chambres communes, l'humidité étant moins présente. Elles ne sont pas mieux rangées, étant elles aussi souvent occupées par plus de gardoches que prévu, le peu d'espace disponible étant toujours occupé par quelque chose.

Elles comportent une latrine, et parfois deux lavabos, avec une petite priorité sur l'eau chaude par rapport aux dortoirs et chambres communes.

Quel que soit l'espace de repos, les gardoches rivalisent d'ingéniosité pour combler ce manque de place.

Les plafonds sont ornés de ficelles qui pendouillent depuis de petites poulies, permettant de hisser en l'air ce qui ne trouve pas sa place au sol.

Des dizaines de petites armoires, cadenassées, ont été fixées sur les murs, donnant à chacun un petit espace personnel. Espace qui se trouve parfois à deux mètres du sol... pour les plus malchanceux.

Le dortoir commun ne coûte que 2 gelders par semaine, il est partagé par une trentaine de gardoches. Il faut clairement aimer la communauté là.

Les chambres communes coûtent 5 gelders par semaine, elles sont composées de dix à douze gardoches. C'est sûrement le meilleur rapport qualité-prix.

Les chambres partagées coûtent 15 gelders par semaine, au mieux on y est à deux, mais ça peut monter à quatre ou cinq, sans pour autant diminuer le prix.

Les chambres individuelles coûtent 30 gelders par semaine, malheureusement on y est parfois deux. Là encore le prix reste le même malgré l'occupant supplémentaire.

Rappelons que les deux dernières solutions sont rarement à la portée des simples gardoches, à moins d'avoir une famille, un tantinet aisée, qui casque.

"Voilà mon gars t'as fait l'tour des coins dédiés au repos de tes miches. Alors dis moi donc où tu va t'sentir le mieux ? Ha ! Et puis entrave bien que les prix comprennent pas tes repas à la cantoché !"

Le PJ est libre d'accepter une des solutions proposées ; il peut aussi encore réfléchir et aller voir s'il sera plus facile de se loger hors de l'échevinat, il se retrouvera alors dans la rue avec les gargotes face à lui.

S'il accepte, il doit payer la semaine d'avance, et il peut ensuite s'installer à l'emplacement indiqué. Sa place est occupée par un matelas, éventuellement crasseux ; on lui donne aussi la clef du cadenas de son armoire, éventuellement mal placée.

En s'installant il discutera avec son voisin de chambrée, un gardoche installé depuis une paire d'années déjà.

C'est le moment pour le MJ de définir, avec le joueur, les traits du PJ, via des questions posées par ce gardoche. Le MJ peut aussi décider du contenu de l'équipement que le PJ est en train d'essayer de caser quelque part. Voir alors le paragraphe 8, plus bas.

Le PJ peut aussi profiter de ce gardoche pour se renseigner sur Wastburg, les traditions, les gens, les endroits à éviter, etc... Je renvoie ici au Guide de la Cité.

Faites lui ensuite vivre une première nuit d'horreur.

Le PJ doit bien comprendre que quelle que soit la solution choisie (entre dortoir et chambre commune) il va devoir apprendre à vivre en manquant de place et en étant très "proche" des autres.

Le bruit toute la nuit durant, les odeurs variées mais jamais agréables, les bagarres dont un opposant finit sur le lit du PJ, la disparition (temporaire) de ses affaires, une fuite d'eau sale mal placée, son armoire qui ferme mal ou qui se décroche, un voisin qui ronfle ou qui cauchemarde sans cesse, ou encore un autre gardoche, rond comme une queue de pelle, affirmant que le PJ a pris sa place et son lit, etc... Faites vous plaisir !

5 - L'apothicaire Blaison Gillard :

"La boutique de l'apothicaire est attenante au mur de la caserne, autant dire que votre logement ne peut pas être plus proche de la Garde."

C'est un grand gars, sec comme un coup de trique, qui vous ouvre la porte.

Il se présente comme le grand carabin Gillard, il cherche en effet un locataire, *"un discret, propre et soigné"*.

La maison de Blaison est vaste, le rez-de-chaussée est occupé par un grand salon à la lumière tamisée rempli de gros coussins rouges, une agréable odeur de cuisine provient d'une porte ouverte de l'autre côté, et un large escalier s'élève vers l'étage, deux couloirs sombres disparaissant de part et d'autre.

"Voici l'intérieur, les chambres sont d'une qualité identique, il y en a deux à gauche, et deux à droite, chaque fin de couloir comporte une latrine évidemment. Qu'en dites-vous ?"

L'endroit est très luxueux pour le PJ qui sort tout juste de sa bouse, ça semble aussi très calme, et le fumet qui flotte dans l'air promet une excellente cantine.

"Je vous héberge pour seulement dix gelders par semaine, c'est payable d'avance et la chambre vous attend maintenant... et ça comprend un repas simple le soir."

* Si le PJ refuse l'offre, Blaison est prêt à baisser le prix à 8 gelders, mais pas moins.

Il finira par prendre la mouche si le PJ discute trop longtemps le tarif, où s'il ne semble pas emballé, il le fichera à la porte lui expliquant que de toute façon il n'a pas le profil recherché.

Alors que le PJ sera mis dehors, une bande de sept jolies jeunes filles rentrera chez Blaison.

"Ha ! Mes filles enfin ! Allez rentrez vite, on passe à table !"

* Si le PJ accepte l'offre, Blaison l'accompagnera au premier étage et lui ouvrira la porte d'une des chambres.

La chambre n'est pas très grande, mais est incroyablement remplie ! Des vêtements dépassent de caisses posées au sol, des meubles ont été entassés, les uns au dessus des autres, ou encore les uns devant les autres !

Au centre trône un lit, seul espace ayant résisté au chaos qui a ravagé la pièce.

“Voilà votre lit, vous pouvez poser vos affaires où vous voulez, ... enfin, où vous pouvez !”

C'est le moment pour le MJ de définir, avec le joueur, les traits du PJ, via des questions posées par Blaison. Le MJ peut aussi décrire le contenu de l'équipement que le PJ est en train d'essayer de ranger quelque part. Voir alors le paragraphe 8, plus bas.

“Bon mes filles m'attendent, y a du travail ce soir ! Vous êtes désormais chez vous, par contre désolé aucune porte n'a de clef, mais rassurez-vous la porte d'entrée est solide. Hahaha !”

Et Blaison s'en ira, s'accompagnant de son rire gras et presque moqueur.

Le soir arrivera vite, le PJ recevra la visite d'une jeune fille, qui lui apportera une écuelle avec une soupe tiédasse et un peu de pain sec.

Si le PJ demande pourquoi il n'a pas ce qui sentait si bon dans la cuisine, la jeune fille lui répondra juste que c'est pour les messieurs qui dînent, pas pour le locataire, et elle filera aussitôt.

Il va vite avoir des réponses à ses questions, car la nuit la maison de Blaison Gillard se transforme en vaste lupanar, désormais veuf il a eu l'idée d'employer ses sept filles pour des travaux nocturnes. Bon cuisiner il fait d'abord payer la pitance aux messieurs en visite, puis il fait payer pour ses filles.

Et alors que le PJ s'est endormi, d'un sommeil bien mérité, depuis moins d'une heure, sa porte est ouverte dans un grand fracas. Affolé, il sent une masse s'écraser sur lui, et entend *“Ha ! Désolé mon gars, bouge pas, rendors toi”*. Le PJ constatera qu'un des bourgeois du coin est en train de faire son affaire à la jeune fille qui lui avait monté son dîner.

Après quelques minutes, les deux visiteurs seront repartis, s'excusant pour le dérangement.

Mais peu de temps après, un autre couple débarquera dans la chambre, faisant tomber le PJ de son pieu trop haut.

En effet, Blaison a sept filles, mais seulement trois chambres leur sont dédiées, aussi elles passent de chambre en chambre selon ce qui est disponible ou occupé.

Le PJ loue peut-être sa chambre, mais ça entend aussi de la partager, toutes les nuits, avec les filles, et leurs clients.

Si le PJ s'emporte, Blaison hurlera que c'est connu par tout le quartier, et que ça explique un logement à un prix aussi bas.

Si le PJ décide de rester, il finira, après quelques nuits, par s'habituer au manège nocturne. C'est bruyant et très fréquenté, mais c'est propre, sec et chauffé.

6 - Le père Gruffiot :

La maison du père Gruffiot est accolée à un des murs de la Garde. Le contraste entre la caserne, beau bâtiment, bien droit, solide, et la maison du père Gruffiot, est saisissant.

On voit encore la partie basse de la maison, qui était la seule à l'origine, et par dessus se sont entassés deux étages. Le premier semble branlant mais on sent que ça tient et il semble ne pas y avoir trop de trous. Le second, par contre, constitué de planches et de tuiles cassées, ne tient en l'air que grâce aux nombreuses cordes qui l'enserrent.

“Qu’est-ce c’est ? Pourquoi qu’tu reluques ma maison toi ?”

Un vieil homme est apparu jusqu’à côté du PJ, malgré son âge canonique, on peut deviner dans ses yeux une vraie fougue, malheureusement enfouie dans un corps trop vieux.

Le père Gruffiot confirme qu’il cherche, encore, un locataire... non pas qu’ils s’en vont tous, mais il veut optimiser l’espace loué.

Le PJ va pénétrer dans le rez-de-chaussée, il n’y a qu’une seule pièce, et on dirait un camp retranché. Plusieurs paillasses sont posées à même le sol, des seaux percés semblent être utilisés pour allumer de petits foyers, et ça et là des écuelles remplies de nourritures pourrissantes jonchent le sol. Une échelle, artisanale, monte à l’étage.

Le père Gruffiot explique qu’ils sont déjà cinq en bas, trois au premier étage, et deux autres tout en haut. Le rez-de-chaussée est plein, mais il loue encore au premier pour 7 gelders par semaine, et au second pour 4 gelders par semaine.

Le premier étage est une petite pièce dont le sol a été totalement recouvert par les paillasses et par le peu d’affaires des occupants. Mais les murs ont l’air solide et il ne fait pas trop froid.

Le second étage ressemble plutôt à un grenier dont le sol, très branlant, laisse penser que tout va s’effondrer un jour ou l’autre. De plus les courants d’air y sont plus nombreux qu’à l’extérieur.

Autant dire que pour loger dans ce second étage il faut avoir le cœur, et le corps, bien accrochés !

En hiver il faut être couvert de nombreuses couches de vêtements pour supporter le froid, en été c’est l’inverse et ces combles deviennent un véritable four.

La seule latrine de la maison se trouve dans une petite cour boueuse, à l’arrière de la maison. Étant dix à la partager c’est un endroit souvent occupé, et rarement nettoyé.

Si le PJ accepte l’offre du père Gruffiot, il pourra s’installer dans l’espace choisi, après avoir payé d’avance bien entendu. Espace qui se résume à une paillasse et à quelques centimètres autour pour poser son bardas.

Le soir même le PJ croisera plusieurs occupants, la plupart sont des waelmiens à la recherche d’un travail en ville, ils sont plutôt simples et peu causants.

Par contre le père Gruffiot aime bien la compagnie, et c’est tout naturellement qu’il proposera au PJ de l’accompagner pour la soirée, lui et sa nouvelle bouteille de liqueur.

C’est un vieil homme, mais il connaît bien Wastburg et le PJ peut en profiter pour glaner quelques renseignements intéressants.

C’est le moment pour le MJ de définir, avec le joueur, les traits du PJ, via la discussion avec le père Gruffiot.

Le MJ peut aussi décider du contenu de l’équipement que le PJ est en train d’essayer de caser quelque part.

Voir alors le paragraphe 8, plus bas.

Plus le PJ posera de questions au Père Gruffiot, plus il aura la main lourde sur la liqueur.

Au bout d’un moment le PJ se rendra compte que l’ancien est rond comme un boudin, et que ses propos ne sont plus très cohérents.

Si le PJ dépasse les dix questions, le père Gruffiot sera tellement bourré qu’il prendra la mouche pour pas grand chose, et commencera à s’énerver et à crier, puis il en viendra aux mains, commençant alors à frapper le PJ avec sa canne. La meilleure chose à faire est de monter se coucher, le père Gruffiot étant désormais incapable de monter à l’échelle.

Si le PJ lui met une peignée un peu sévère, il sera mis dehors le lendemain matin par les autres locataires.

“L’vieux y picole de trop, mais c’est pas une raison pour l’avoiner ! Allez fout l’camp !”

7 - Rapine au réveil :

Dans tous les cas, quel que soit le logement choisi par le PJ, la rapine est un événement qui aura lieu le lendemain, au petit matin.

Après une première nuit difficile, le PJ, qui avait enfin trouvé le sommeil, sera réveillé trop tôt par des bruits matinaux, qui l’obligeront à se lever et à terminer sa nuit dans la rue qui s’éclaire.

Alors qu’il débarque sur la chaussée, le dos cassé par la nuit, les yeux piqués de sommeil, il entend des cris.

“Au voleur ! Bordellerie de nom d’un p’tit verrat ! Au voleur !”

Une vieille femme, tombée le cul par terre, est en train de hurler au vol.

Au même moment un homme se met à courir, un sac à la main.

C’est le moment pour le PJ de montrer qu’il veut devenir un héros, un justicier, un gardoche...

* Le voleur s’enfile dans des ruelles, que le PJ connaît mal ; s’il arrive à éviter tous les obstacles qui vont se présenter il arrivera à attraper le voleur (n’hésitez pas à en rajouter ou à les modifier) :

- soudain une charrette tirée par deux ânes barre la ruelle, il va falloir sauter par dessus (action (-)) ou faire une roulade pour passer dessous (action (0)).

- alors que le PJ a gagné du terrain et qu’il va mettre la main sur le filou, les volets de la rue s’ouvrent à la volée (c’est le petit matin), il va falloir les éviter. Il peut sauter dans tous les sens pour ne pas se manger un volet (action (-)), il peut aussi simplement courir en restant bien au milieu de la rue (action (+)), mais c’est aussi là que coule, vers les égouts, un petit ruisseau fort sale.

- le voleur vient de disparaître en tournant dans une ruelle, le PJ s’y engouffre et emporté par l’élan se dirige droit vers une plaque d’égout, ouverte.

Soit il tente de freiner avant de basculer dans le trou (action (-)), soit il accélère pour sauter par-dessus (action (+)).

* Si le PJ ne parvient pas à l’attraper il peut rentrer penaud chez lui et commencer à se préparer pour son intronisation chez les gardoches.

* Si le PJ attrape le chapardeur, il constatera que celui qu’il tient par le col est un adolescent maigre et apeuré. Le sac qu’il a volé contient un petit jambon et quelques patates...

Il peut le laisser partir, se sentant en empathie avec les pauvres de la cité...

Il peut bien sûr le ramener à la Garde par la peau des fesses, il sera alors félicité et gagnera un trait supplémentaire : *“fayot zélé”*.

La vieille femme ne remerciera même pas le PJ, grommelant que *“ses patates ont été toutes secouées !”*

Le prévôt le félicitera à nouveau lors de son intronisation *“pour avoir mis la main sur de la vérole loritaine qui pourrie la ville”*, évidemment devant tous les autres gardoches, nouveaux comme anciens...

8 - Traits et équipements :

Quelle que soit la personne avec qui discute le PJ, la création de son personnage reste identique. Il va devoir déterminer six traits qui le caractérisent. A lui de les choisir en répondant aux questions du PNJ face à lui (ce peut-être des anecdotes, des proverbes, une phrase descriptive, ou juste un mot...)

Des questions, pour aider le PJ, se trouvent page 24 des règles du jeu.

Mais en voici une liste rapide :

- Dans quel milieu a-t-il grandi ?
- Son défaut inavoué ?
- A-t-il un but dans la vie ?
- Est-il lié à une ou plusieurs personnes ?
- Comment les gens peuvent le décrire ?
- Sa qualité principale ?
- Quel est son plus grand rêve ?
- Quel est son plus grand secret ?
- Possède-t-il un don ?

Je conseille de laisser un ou deux traits vides, traits qui seront décidés après son entrée dans la Garde, pour ça il faudra se reporter aux pages 4 et 5 du scénario "Ces gens là" fourni avec les règles. Ainsi le PJ aura des traits liés à son apprentissage de gardoche. Les tableaux à utiliser seront "Style de combat", "Manière de mener l'enquête", et "Le spécial du chef" éventuellement.

Le PJ peut ensuite choisir son équipement.

Il peut demander jusqu'à cinq objets de son choix, il peut aussi demander des gelders.

Il faut se reporter page 25 des règles du jeu pour savoir si le PJ obtient ce qu'il demande ou pas (ou pire...).

Il aura un équipement supplémentaire qui lui sera fourni lors de son intronisation en tant que gardoche.

Il reste au PJ à choisir deux contacts avec un lien de niveau (0), le MJ peut proposer directement ce qu'il a prévu, ou ce peut être des PNJ rencontrés lors de cette pérégrination wastburgeoise.

Plus de détails sur la nature du lien avec un contact se trouvent page 17 des règles du jeu.

Pour finir il peut indiquer (- -) dans sa réputation, il est en effet aussi connu qu'un péquenot loritain.



- UNE AIDE DE JEU POUR PENDRAGON -

- Le Roi Arthur, Merlin et les Chevaliers de la Table Ronde -

Tout mythe, toute religion, toute superstition, toute fable, tout conte a à mon sens une véracité ou une référence historique. Une historicité remaniée et qui peut facilement être "arrangée" par celui qui s'y réfère. Mais la référence historique est là, et plus que jamais si l'auteur d'un écrit, qui se veut informatif, veut être crédible il se doit d'avoir, dans le cheminement de l'exposé de ses idées, des événements datés qui vont jaloner ses écritures.

Rien n'est plus dur que de vouloir transposer des événements mythiques dans un quelconque ensemble historique. C'est aussi le cas des What if où l'on détourne sans vergogne tout un pan de vérité pour donner naissance à des histoires parallèles qui, si elles ne se réfèrent pas à des faits plausibles donnés, sombrent dans le grotesque.

Ainsi,

Aux alentours de 450 les Jutes dans le Kent, les Angles dans le Northumbrie, la Mercie et l'Est Anglie, et les Saxons dans l'Essex, le Wessex et le Sussex profitent du départ des Armées Romaines pour déferler dans l'Île de Grande-Bretagne. Certains Romains, Généraux ou propriétaires terriens, qui ont des intérêts dans l'Île, restent sur place et organisent la défense avec des Bretons ou Brittons qui sont restés fidèles à l'idée d'une Rome éternelle. Sans prétention d'envahir ces terres laissées sans autorité martiale les Germains n'ont alors que des motivations de pillage. Les Clans Celtes retrouvant peu à peu leur autonomie s'entre-déchirent alors pour savoir qui aura la suprématie du pouvoir. C'est dans ce contexte que le Roi Constant du Royaume de Logres entre en guerre contre le général rebelle Vortigern qui lui conteste son autorité. Constant est selon les dires des anciens le descendant du Roi Brutus, lui-même descendant du Prince Troyen Enée. C'est pour cette raison que Constant aurait servit comme général dans l'Armée Romaine. (On peut très bien concevoir que comme beaucoup de Celtes nobles la famille souveraine du "Clan de Logres" est fait élever ses enfants selon la culture Romaine, et que les hommes aient été incorporés dans les Armées de l'Empire).

Vortigern qui veut le trône de Logres ne recule devant aucune félonie. Il s'allie à Hengist, un chef Saxon, pour faire la guerre au Roi Constant. Les combats font rage. Le Pays est dévasté. Constant est finalement assassiné par un traître et ses troupes laissées sans chef sont mises en déroute. Vortigern reste maître des Terres de Cornouaille et du Pays de Galles, mais il continue la guerre avec le concours des Saxons contre les autres Roitelets de l'Île.

Le chef Celte, pour s'assurer la victoire face à ses ennemis, pratique, entouré de ses mages, des sacrifices d'enfants. Le plus souvent il s'agit de garçons sans père et mère. Un jour les soldats de Vortigern trouvèrent un orphelin dans la ville de Kaermerdin. Le garçon s'appelait Merlin. Il semblerait que sa mère ait été violée par un ennemi du clan Celte auquel elle appartenait et ait élevé seule son enfant. Les villageois dirent aux soldats que Merlin avait des dons de voyance. Superstitieux, Vortigern se refusa à tuer un être doué de "pouvoirs". Cela intrigua le Chef Celte qui décida de garder le garçon avec lui, pour en faire l'un de ses mages.

A cette époque l'Île de Bretagne fut secouée par plusieurs "tremblements de terre" qui détruisirent des bâtiments de pierres de l'époque romaine. Pour Merlin il s'agissait du Dragon de la Terre qui rugissait dans les entrailles de celle-ci. Le symbole de Vortigern devint le Dragon Rouge. Les adversaires du félon menés par Aurèle et Uther, frères du Roi Constant, prirent le symbole du Dragon Blanc. Ceux-ci après avoir reconstitué leurs forces armées attaquèrent l'usurpateur : la bataille dura deux jours. Surpassés par le nombre les soudards de Vortigern trouvèrent refuge dans un fortin où assiégés ils trouvèrent la mort, brûlés vifs.

Après s'être débarrassé de Vortigern, Aurèle et Uther firent la guerre à son allié Saxon : Hengist. Aurèle, aussi connu sous le nom d'Ambrosius Aurèlanus, avait lui aussi servi dans l'Armée Romaine stationnée sur la grande île. Les Celtes attaquèrent les Germains au cours de plusieurs batailles, et tuèrent le chef Saxon. A sa mort son armée se débanda et les deux frères restèrent maîtres de l'Essex et du Sussex. Mais les Saxons n'avaient pas dit leur dernier mot : huit mois plus tard ils revinrent avec des renforts pour prendre leur revanche.

Aurèle, avisé et réfléchi, rassembla tous les chefs Celtes lors d'une assemblée et réussit à se faire accorder la charge de mener les armées Brittonnes à la guerre contre les Saxons, avec Uther pour le seconder. Lors d'un combat contre les Germains Aurèle trouva la mort. Ainsi, Uther, le plus jeune des trois frères, demeura le seul descendant des Rois de Logres. Merlin qui suivait les combats "vit" dans le ciel une tête de Dragon Blanc formée par les nuages blancs. Il en déduisit qu'il s'agissait du symbole d'Uther, et de feu Aurèle. Merlin prit de vitesse tous les prétendants à un quelconque pouvoir et nomma le nouveau Roi sur le champ de bataille : Uther Tête de Dragon ou Uther Pendragon, et le fit reconnaître par tous les Celtes comme leur seul Monarque. Pour preuve de sa souveraineté Uther acquit une épée magnifique : Excalibur. L'épée est différente du glaive, et bien que celui-ci ait évolué au contact de la "Spada Española" il reste bien en deçà de l'Épée. Elle est le symbole du guerrier et de la force et, pour des hommes qui pour la plupart combattent avec des lances, l'épée représente le symbole de la puissance Royale.

Pour fêter la Victoire les différents chefs Celtes répondent à l'invitation du Duc Gorlois de Cornouaille en son château de Dimloc. Durant les festivités qui s'en suivent les femmes dansent et le vin coule à flot. Uther lui n'a d'yeux que pour Ygerne, la femme du Duc. On dit d'elle qu'elle est fille de Fée, de guérisseuse. Uther la désire et le fait savoir à Gorlois. Il s'en suit une violente altercation entre les deux hommes. Le Duc fait mettre sa femme en sécurité dans la forteresse de Tintagel après que le Roi ait voulu l'enlever. Pour arriver à ses fins Uther décide de prendre les armes : il mobilise son armée et assiège le château de son vassal.

A nouveau les Clans Celtes se divisent entre ceux qui prêtent allégeance au Duc et ceux soumis au Roi. La guerre perdure jusqu'au jour où Merlin sollicité par Uther grime le Roi en un soldat de Gorlois : cette ruse permet à Uther de s'introduire dans Tintagel et d'y retrouver la Duchesse. A la nuit tombée il s'introduit dans ses appartements et la viole avant de s'enfuir. Dans le même laps de temps le Duc est tué sur les remparts de Dimloc. Uther s'empare ainsi de ses terres et de sa femme. Le Duc avait trois filles : Morcadès, que le Roi donne en mariage à Loth d'Orcanie, Morgane qui se marie à Neutres de Garlot, et Elaine qu'Uther garde auprès de lui un moment. Il finira par la marier à Urien de Gorre.

Une fois sa libido satisfaite Uther Pendragon reprend la guerre contre les Saxons. Ygerne accouche neuf mois plus tard d'un enfant mâle : Elle le rejette car pour elle il est un bâtard fruit d'un viol. Le Roi n'ose avouer que l'enfant est de lui, et il le confie à Merlin pour qu'il s'en débarrasse. Le Jeune Mage ne peut tuer l'enfant, qui comme lui n'est que la victime d'un acte barbare. Il le donne donc à Auctor, un guerrier sans fortune, qui a déjà un fils : Keu.

A force de combats et de batailles, contre les Germains et les Clans Celtes rebelles, Uther épuisé finit par tomber malade et meure en l'an 465. Tous les chefs Celtes se déchirent alors entre eux pour s'emparer du pouvoir. Merlin s'empresse de récupérer Excalibur et de la cacher : il la jette entre de gros rochers et la rend ainsi inaccessible à tous. Uther étant sans enfant, les trois gendres d'Ygerne entrent en conflit pour monter sur le trône.

Merlin qui dirige le "clergé" druidique est mis à l'écart des affaires du Royaume. Pour reprendre la main il décide de faire réapparaître le fils caché d'Uther et de le faire reconnaître par tous. L'enfant a pour nom Arthur. Dans l'esprit de Merlin les choses sont claires : il veut mettre l'enfant sur le trône, lui servir de mentor en le conseillant, et fédérer autour de lui tous les Clans Celtes. Arthur ayant quinze ans Merlin exercera une forme de régence morale sur le garçon qui lui devra sa suzeraineté et dirigera de fait le Royaume de Logres.

L'épée de pouvoir avait été cachée par Merlin dans un site de rochers sacrés. Au cours d'une assemblée de guerriers, sur l'injonction du mage, Arthur, petit et fluet, se glissa entre les rochers où était cachée Excalibur. Il s'en empara et la brandit à la vue de tous, avec Merlin à ses côtés qui le désigna comme étant le fils d'Uther et donc le nouveau souverain de Logres. Le jeune homme, par l'aura d'Excalibur, fédéra autour de lui tous les pauvres guerriers et les Clans miséreux. Il fit la guerre aux trois prétendants qu'étaient Loth, Neutres et Urien et qui refusaient de devenir ses vassaux. Les armées des trois gendres d'Ygerne furent défaites et tous reconnurent Arthur comme Roi de Bretagne. Une des premières décisions du nouveau Roi fut d'aller aider le Seigneur Léodegrant ou Léodagan de Carmélie dont le fief était ravagé par des Celtes d'Irlande. Une fois les pirates chassés Léodegrant donna sa fille Guenièvre à Arthur comme épouse. Unis dans les armes, par un mariage de circonstance, les deux hommes fédérèrent leurs forces pour imposer leur suzeraineté aux différents Clans Celtes et chasser les Saxons de l'île. Durant douze années ils livrèrent plusieurs combats contre les Germains, dont la célèbre bataille du Mont Badon, en 520.

Il est pensable qu'Arthur et Guenièvre s'aimaient bien, mais de là à penser qu'ils s'aimaient d'amour il y a un grand pas. Guenièvre aimait un Breton du continent nommé Lancelot du Lac, qui lui-même, bien qu'étant marié, avait des relations avec Elaine épouse d'Urien de Gorre. Lancelot fit un enfant à Elaine : Galaad. Arthur ne donna pas d'enfant à Guenièvre. Était-elle stérile ? Toujours est-il qu'on ne connaît pas de descendance à la Reine. Le Roi avait, cependant, des relations incestueuses avec sa demi-sœur Morgane. On la disait Fée, comme sa mère, sorcière ou guérisseuse. Arthur lui fit un enfant : Mordred. Merlin eut aussi des relations avec Morgane, à qui il enseigna sa "magie". Il finit par se retirer de la politique (Arthur l'y poussa-t-il pour gouverner seul ?) et s'amouracha de Niviène, Vivienne ou Viviane, une jeune fille avec qui il alla fonder un foyer.

Tout ce petit monde vivait à Camelot, un château de pierres, et avait la main mise sur l'ensemble des Clans Celtes. Cependant le poids de la suzeraineté des Pendragon finit par devenir une véritable chape, et certains Seigneurs cherchèrent à s'émanciper. Cet état de fait favorisa l'ambition de Mordred qui souhaitait prendre le pouvoir. Il encouragea des félons à passer à l'action. Plusieurs "attentats" visèrent la maison royale. Ainsi, la Reine fut enlevée par Le Chevalier Noir, Meléaggan. Guenièvre fut secourue par Lancelot et ses hommes qui, sur les indications de Mordred, trouvèrent le repaire du ravisseur. Les deux amants réunis ne voulurent plus se cacher pour vivre leur amour et quittèrent l'île de Bretagne pour se rendre sur le continent dans le Clan du "Chevalier Blanc". Mordred conseilla alors à son père de ne pas laisser passer l'affront : son prestige royal était en jeu. Le départ de Guenièvre lui donnait en plus une "légitimité" d'envahir le continent pour récupérer sa femme et d'aller piller ce qu'il restait du riche Empire Romain soumis au Francs. Le Roi débarqua avec son armée en Petite Bretagne et s'engagea dans une guerre entre Brittons et Bretons. Pendant ce temps, poussé par sa mère, Mordred qui détenait la régence sur le Royaume de Logres en profita pour s'emparer du trône. Arthur se sentant trahit de tous les côtés revint en Bretagne et leva de nouvelles troupes pour aller combattre son fils.

Les deux armées Celtes se rencontrèrent à la bataille de Camlann. Mordred fut tué. Il est dit qu'Arthur blessé fut emmené à Avalon, Royaume des Fées et des Guérisseuses, pour y être soigné. Il aurait eu 81 ans.

L'île de Bretagne, à la mort d'Arthur, sombre une nouvelle fois dans le chaos : les Scots d'Irlande recommencent leurs razzias à partir de 560, et les Saxons prennent le contrôle de l'Est de l'île après avoir vaincu les Clans Celtes unifiés à la bataille de Dyrham.

Mis à part le Pays de Galles, seules subsisteront quelques enclaves Celtes en pays conquis comme le Royaume du Roi Pêcheur dont le Chevalier Perceval, converti au Christianisme, prendra la suite. Sur les terres dévastées Perceval s'évertuera à restaurer la paix. Son symbole sera le Graal : Royauté et Chevalerie doivent servir les faibles et les opprimés.

En 597, les Vikings jetteront à leur tour leur dévolu sur la grande île.

Berold de Talberg

éléments secondaires du récit.

• **Solliciter les joueurs**
Même si cela ne rapporte pas de PI, le MJ doit aussi consulter ses joueurs sur des

d'Intrigue (PI).

seul peut lire. Ce sont les Points d'Intrigue (PI).

Il note ces points sur une feuille que lui

inappropriée ou trop délirante.

Le MJ peut aussi retirer 1 point à un

intéressante.

points s'il juge sa proposition vraiment

jeuneur dont il a choisi la réponse, ou 2

ne récit. Secrètement, il attribue 1 point

Le MJ en choisit une et l'intègre à son

implicite dans l'action.

proposition, même ceux qui ne sont pas

Tout un jeu pour faire jouer les joueurs

2 dés les plus faibles.

Pour connaître le résultat, on additionne les

avec l'action tentée.

métier ou un loisir du joueur en rapport

1 dé par avantage. Un avantage est

secondaires sont toujours réussis.

Pour résoudre le test, le joueur jette 2 dés +

dangereuses. Les combats et obstacles

les actions vraiment cruciales ou

faire un test de résolution. On ne teste de

En cours de partie, le MJ peut demander

• **Test de résolution**

MJ : Ok. Alors disons que c'est la canicule !

J : J'aimerais qu'il fasse chaud. Très chaud.

MJ : Qu'en penses-tu ?

Joueur : Je regarde à la fenêtre. Quel temps

situation.

résolu tous les problèmes liés à cette

leur situation de départ, et quand ils ont

quand les joueurs savent le pourquoi de

l'histoire. Idéalement, ce moment arrive

“mission”, il est temps de conclure

Lorsque les personnages ont terminé leur

• **Fin de partie**

toujours un échec.

toujours une réussite et 12 ou + est

Dans tous les cas, un résultat de 2 ou 3 est

échoue.

du perso), l'action est réussie. Sinon, elle

Si le résultat est inférieur ou égal à (3 + PI

dés.

qui peut obliger à ajouter 2 au résultat des

La faiblesse d'un perso est un désavantage

le hurlement des sirènes.

voiture est fichue. Au loin, vous entendez

animal, vous tombez dans un fossé. Votre

arrose la vallée. En voulant éviter un

MJ : “Il fait nuit et un violent orage

route qui traverse une plaine déserte.

• **Actuel.** De nos jours, en Amérique. Une

dragon ? Que faites-vous ?”

provient du fond de la grotte. Un

entendez une respiration bruyante qui

par une horde barbare. Soudain, vous

Cela fait 3 jours que vous êtes poursuivis

grotte. Vous allez enfin pouvoir dormir.

Nuit. MJ : “Vous venez de trouver une

troupes infernales des Seigneurs de la

magiciens et guerriers affrontent les

• **Méd-fan.** Dans l'Ancien Monde,

Trois univers prêts à jouer

La police est à vos trousses. Vous devez

fuir en emmenant avec vous quelque

chose ou quelqu'un. Qui ou quoi ? Faites

chacun une proposition.”

• **Futuriste.** En 2578, l'Empire règne sur

le système solaire et le Konsortium est la

plus grande entreprise d'extraction

spatiale.

MJ : “À bord de votre navette, vous

transportez des marchandises pour un

complexe spatial du Konsortium.

Soudain, des pirates vous prennent en

chasse. Vous vous écrasez sur Aénophis

IV, une planète a priori inhabitée. Elle est

proche de la frontière Cornallienne, avec

laquelle l'Empire est en conflit. Et les

pirates sont toujours à vos trousses. Que

faites-vous ?”

l'intérieur ?

sans difficulté. Mais qu'y a-t-il à

coffret. Son verrou est rouillé et s'ouvre

du plancher et y découvre un vieux

grenier. Il se prend les pieds dans un trou

MJ : Vous fouillez la maison. Eric, ton

interrogeant sur un élément important.

jeux dans sa narration en les

Le MJ doit régulièrement impliquer les

• **Gagner des Points d'Intrigue**

des joueurs.

peu, selon son bon vouloir et les actions

lance le scénario. Il se construit peu à

Quand tout le monde est prêt, le MJ

directement au cœur de l'action.

scène qui met les personnages

Pendant ce temps, le MJ imagine une

• **Lancer le scénario**

scène qui met les personnages

directement au cœur de l'action.

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

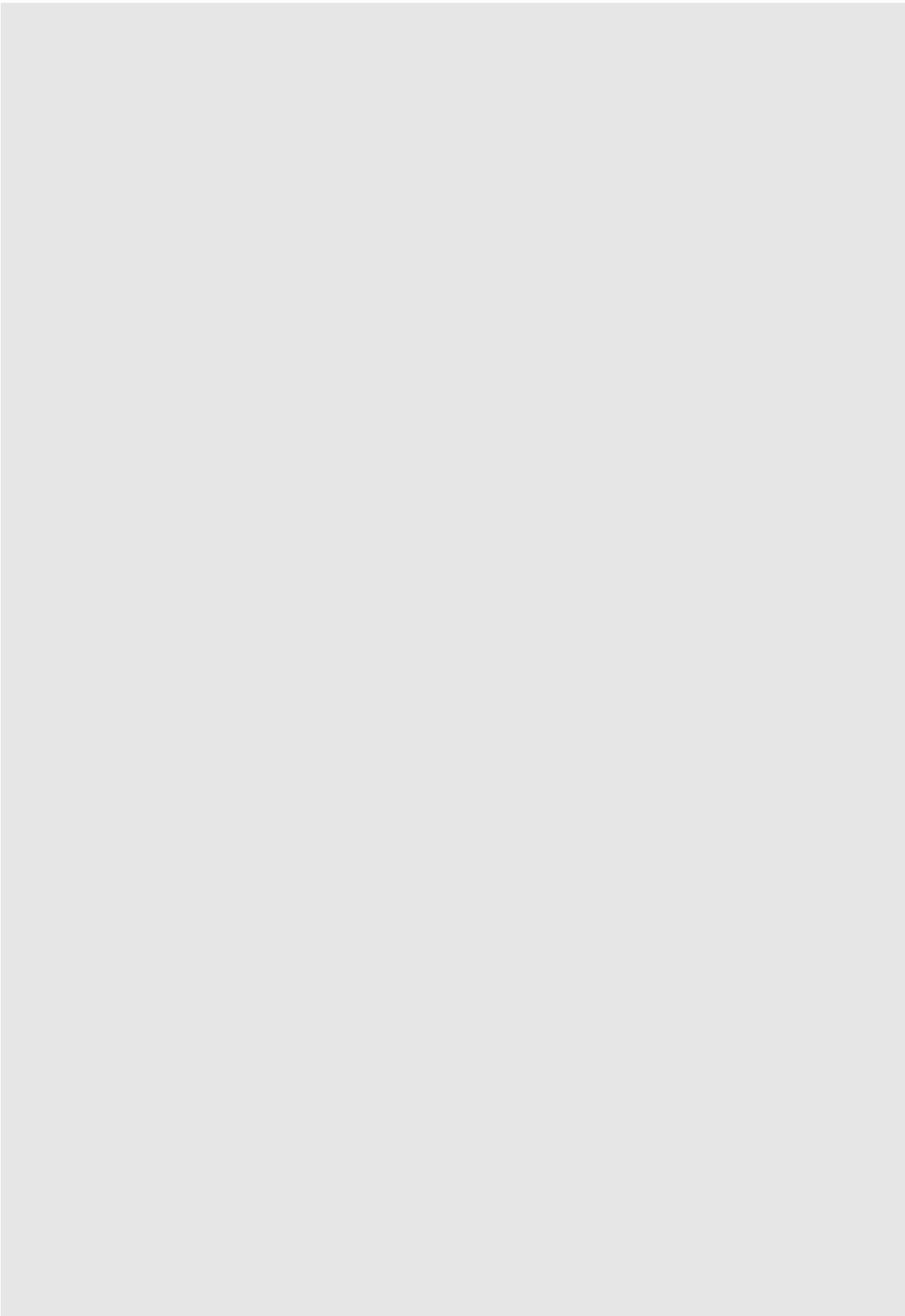
scène qui met les personnages

scène qui met les personnages

In Medias Res

Un jeu de rôle de Pak Cormier

- *Inspirations* : Minémosyne (A penny for my thoughts), Dungeon, Psy-Run, Fiasco et John Harper
- *Ressources* : <http://www.tartofrez.com/?p=472>



Par contre, le journal d'Elilba est introuvable et n'est pas dans les affaires contenues dans le coffre funéraire. Mais ceci est une autre histoire...

Bernard Amilien

Un synopsis D&D par

La Licorne

Conclusion

Détruire le haras et la forge revient à destituer l'Ordre des Chevaliers Rouges lui-même.

Un fois Erik destitué, les PJs pourront récupérer le coffre funéraire aux mains de Zelius.

Partie II : les brigands

L'ancienne fortification est à plusieurs jours de marche. A son approche, les PJs constateront que les brigands ont établi leur camp, comme prévu, et devront mener des tractations avec eux pour accéder au tombeau. L'accès à leur camp ne se fera pas sans contrepartie (à laisser choisir du MJ). Sans autre solution, les PJs devront les combattre.

L'accès au tombeau est protégé magiquement et les PJs pourront entrer grâce à une clef que leur aura laissé leur commanditaire. Une fois la voie libre, les PJs découvriront un sarcophage et un coffre funéraire, toujours scellés.

De retour vers la capitale, le convoi des PJs est attaqué par des chevaliers au tabard rouge sang, les Chevaliers Rouges.

Les PJs arrivent ou habitent à Naerie, une des cités du Royaume-Uni d'Ahlissa dans le monde de Greyhawk. Bergtor est un des conseillers municipaux de la ville. Il cherche depuis plusieurs semaines à convaincre le conseil d'envoyer des troupes armées dans la région voisine d'Onouailles afin de protéger le tombeau d'Elilba. Mais le conseil repousse chaque demande pour des raisons politiques.

Partie I : la mission

de les mettre en sûreté.

Les PJs seront employés par Bergtor, un prêtre de Fharlanghn, afin de déloger une bande de brigands récemment installée à l'emplacement de l'antique tombe d'un saint du culte, Elilba. La mission des PJs est de ramener à la capitale le sarcophage du saint homme et son coffre funéraire, afin

Introduction

L'affrontement est sanglant et dès les PJs verront la fin de leur destinée approcher, de mystérieux archers entreront dans la bataille. En voyant cela, le capitaine des Chevaliers Rouges, Erik, commandera ses hommes avec férocité et récupérera le coffre funéraire avant de s'enfuir. Les PJs devront leur salut grâce aux archers qui se présenteront comme membres d'un groupe de résistance appelé "La Licorne", avant de les emmener auprès de leurs chefs.

Ce qu'il faut savoir :

- * Zelius, l'espion de Bergtor, joue double-jeu et est aussi l'espion d'Erik ;
- * les PJs sont attaqués par les Chevaliers Rouges suite aux indications de Zelius ;
- * Erik a préféré attendre que les PJs aient récupéré les coffres funéraires avant d'attaquer, afin de ne pas avoir à affronter les brigands ;

* suivant la situation, les brigands pourront vouloir récupérer le coffre funéraire et se mêler au combat...

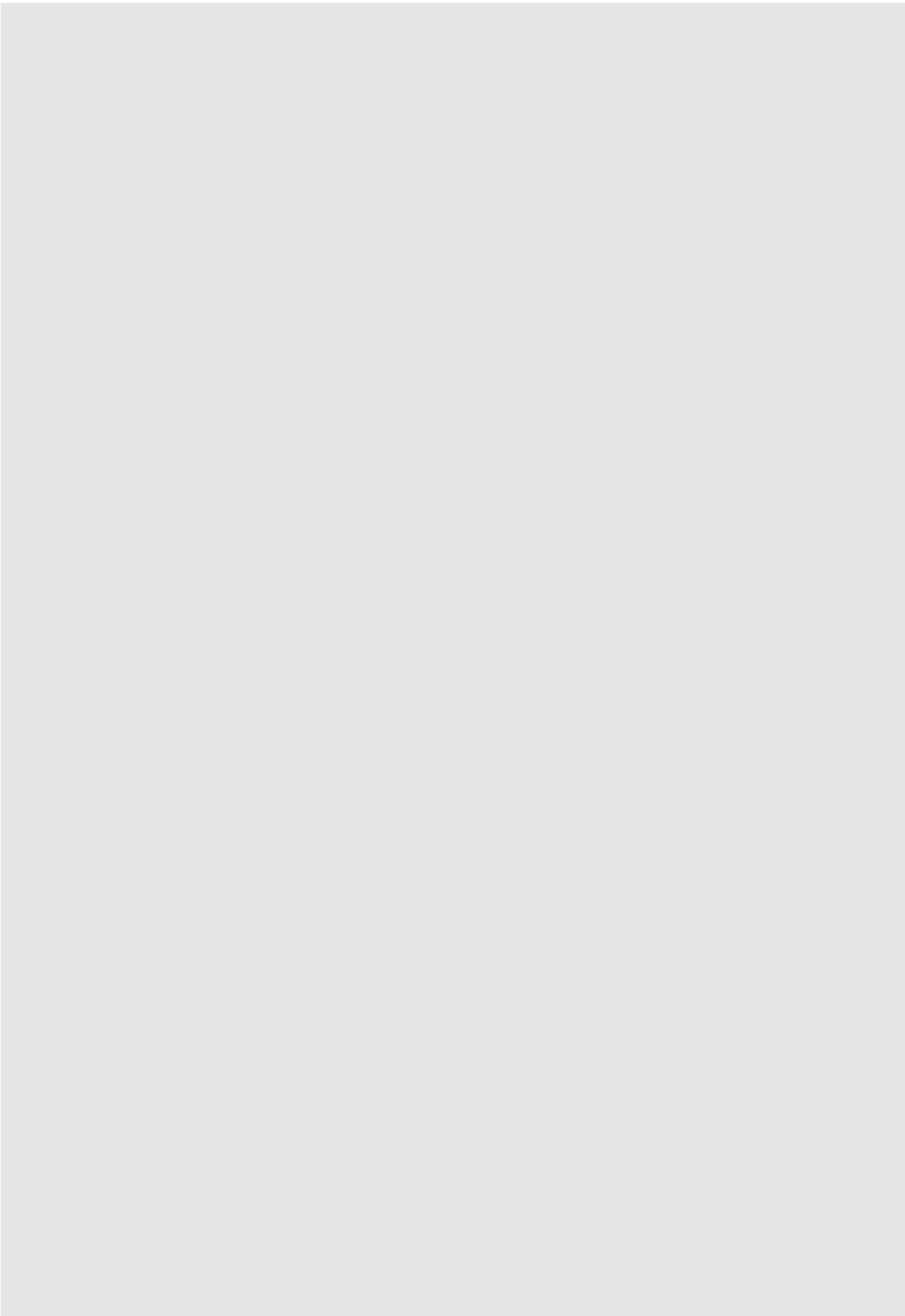
Partie III : La Licorne

Le groupe de La Licorne est commandé par 6 frères et sœurs demi-elfes. Leur objectif est de faire tomber le vassal local qui terrorise la population par l'entremise de son armée, les Chevaliers Rouges. Les PJs n'auront pas d'autres choix que de les aider pour retrouver le coffre funéraire dérobé par Erik.

Les conditions d'entrée au sein de la résistance passent par des épreuves physiques et de sagesse : bras de fer, tir à l'arc, lutte, des épreuves sur la magie ou sur la connaissance des légendes.

Partie IV : les Chevaliers Rouges

Après leur intronisation au sein de La Licorne, les PJs devront effectuer différentes missions avec pour objectif d'affaiblir les Chevaliers Rouges. Parmi ces missions, les PJs devront trouver et entrer dans l'ancienne tombe de Saermund, le fondateur des Chevaliers Rouges, afin de connaître les faiblesses de l'Ordre : leur armure, qui nécessite un alliage et une forge particuliers ; et leurs chevaux qui suivent un dressage spécial.



Dans le sang, l'ère du D touchait à sa fin.

Ajusteurs du Dé : un homme de moins, un point de moins.

chances du sabotage. On vit aussi les petits peuples de l'ouest, technologiquement dépassés par leurs grands voisins, devenir maîtres en manipulation psychologique et déstabilisation.

avant chaque lancer.

Ce fut l'un d'eux, Radmo, qui allait contre son gré ouvrir la boîte de Pandore. Son combat était aussi juste que désespéré : épouser la fille d'une famille issue d'une île voisine sans le consentement de ses trop riches parents. Battu aux dés, il fit don de sa vie devant l'assemblée des Sages en se tranchant la gorge avec son poignard de plongée. Et son sacrifice fit pencher les Sages en sa faveur, à titre posthume, en même temps qu'il donna sur les îles naissance à la caste des Ajusteurs du Dé : un homme de moins,

chances du sabotage. On vit aussi les petits peuples de l'ouest, technologiquement dépassés par leurs grands voisins, devenir maîtres en manipulation psychologique et déstabilisation.

Si Admé regagna en héros son île, sa gloire fut cependant de courte durée. Il avait déclenché l'emballlement en quelques années, allait mener au D10 (Mambun sud-est) puis aux D8, D6 et D4.

Si Watu comme Hula étaient pacifibibignares, comme le prouva un jour un gaillard du nord nommé Admémadma. Ayant subtilisé le D20 de son adversaire, il démonta par diverses pesées et l'instrument des Watu n'était pas régulier en masse. Deux sortes de glaise y avaient été subtilement mêlées pour le fausser.

L'ÈRE DU D

Par Vincent Everaert

Il est un fait notoirement reconnu que la profession de ludologue soit peu ou prou aussi utile que celle de professeur d'histoire de l'art médiéval. Pourtant l'éloquence de Michel Pilet, cinquantenaire discret et actuellement conservateur du musée national du dé, de la carte à jouer et du jeton de casino de Saint Germain en Laye subjuguera n'importe quel visiteur, si visiteur il y avait bien sûr.

Prenez l'histoire du dé par exemple : la connaissez-vous ? Écoutez plutôt Michel Pilet...

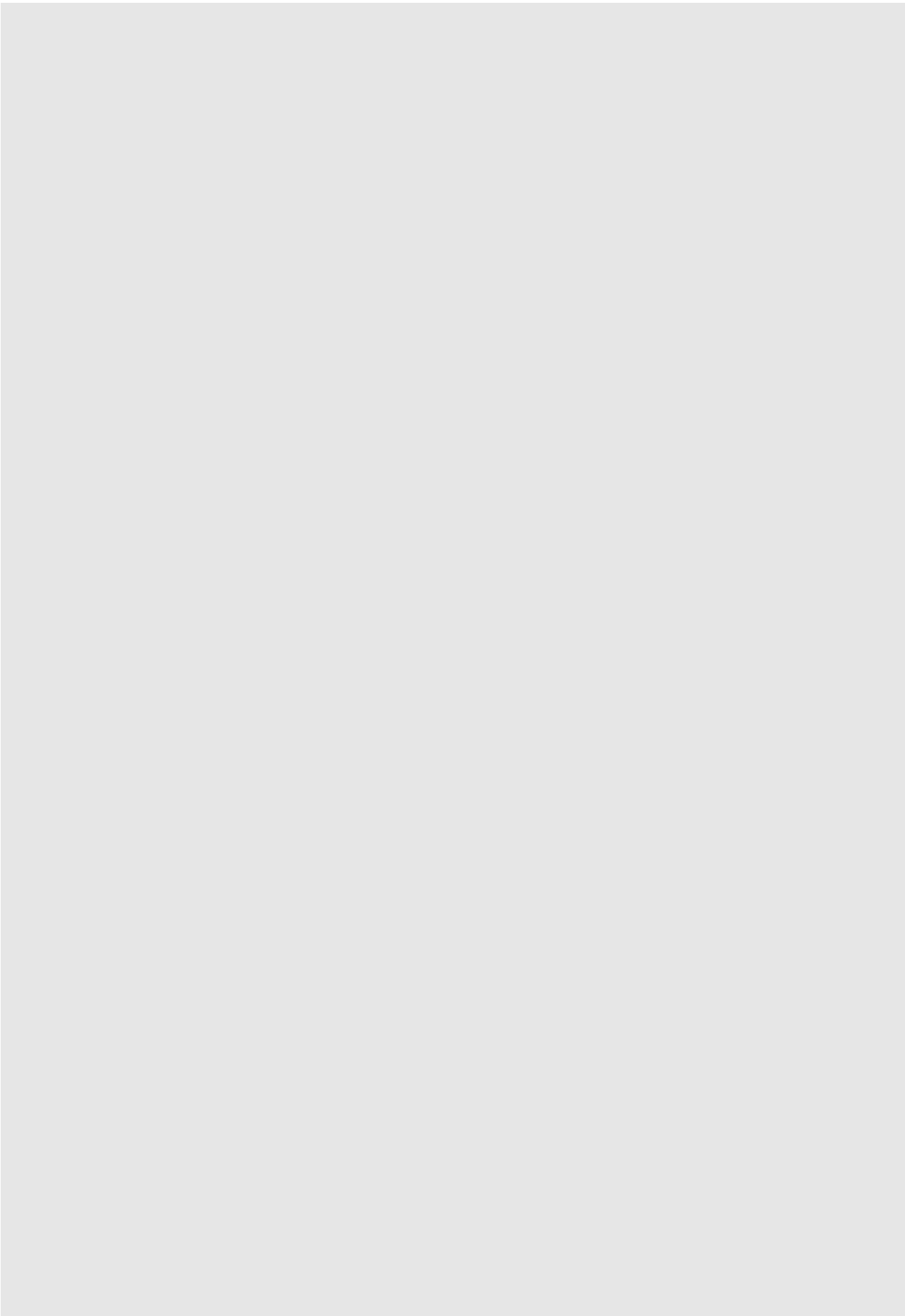
Pourtant, les Hula Batu des îles du sud firent remarquer qu'à ce petit jeu les Watu Lamu du nord se retrouvaient, du fait de leur taille plus imposante, trop clairement avantagés. Ils proposèrent que les boules soient taillées en facettes. On lancerait les boules et l'on noterait le symbole visible sur la face supérieure. Le symbole représentant le plus petit nombre indiquerait le vainqueur.

Les Sages acceptèrent cette proposition et valdèrent le D20, premier modèle de boule taillée autorisé. Ce nom lui vint bien sûr du nombre de ses facettes régulières. Et ainsi fut-il fait durant près d'un siècle de paix et de prospérité commune.

Tout débuta assez loin d'ici, me dit un jour Michel, dans un archipel situé au sud de l'actuelle Indonésie, à une époque très ancienne non précisément répertoriée. Bien avant que les grecs et Platon avec eux ne théorisent les solides qui portent injustement son nom.

Moins d'une dizaine d'îles perdues et des peuples ignorant la chasse mais pratiquant déjà pêche et cueillette ainsi que les rudiments de l'agriculture.

D'une île à l'autre les conflits d'intérêt étaient rares et la tradition voulait que, si les parties ne parvenaient pas à s'accorder sur le règlement d'une affaire, chacune devait envoyer un représentant – un lanceur – devant l'assemblée des Sages. Les lanceurs propulsaient aussi loin que leur force le permettait une imposante boule de terre glaise. Celui qui lançait le plus loin emportait la décision.



Ils découvrirent un monde parfaitement viable.

Proxima III.

Deux ans plus tard, une nouvelle équipe de trois chercheurs privés s'envola pour

économiques aux dimensions cosmiques.

de conquête spatiale et de retombées

groupe d'industriels véreux qui rêvaient

dossier qu'il revendit une fortune à un

aucun rapport d'expédition. Il emporta le

favorable à l'exploration. Par contre,

un monde habitable et un exposé

était : les analyses spectrales décrivant

d'exploration spatial de Kiev. Tout y

dossier dans les archives du centre

espion américain découvrit un vieux

Une dizaine d'années plus tard, un

Les dix premiers jours furent formidables

: chaque plante, chaque caillou, chaque

animal était étudié, photographié,

examiné, épiluché, dissecqué. Lors d'une

reconnaissance de l'autre côté de la

*

**

**

l'existence de son peuple.

milliards de cerveaux tout ce qui concernait

lui, il se sacrifia en effaçant dans les

vindicatives reviennent de nouveau chez

entendement. Craignant que ces créatures

sans l'harmonie de la fusion dépassait son

folie. Que des êtres pensants puissent vivre

peu commune mêlée de violence et de

isolement psychique débordait une vigueur

Th'Dw'YX, son monde natal. De leur

Elles étaient bien plus nombreuses que sur

Soudain, il percut une foultitude d'âmes.

alléger son martyr.

réseau d'êtres pensants qui aurait pu

psychiques à la recherche du moindre

cerveau humain, il lançait ses ondes

séparé de la communauté. Reclus dans le

dingue. C'était la première fois qu'il était

l'explorateur, X'oohz devint complètement

de Bloqué à l'intérieur du corps

juste après.

cri suraigu leur vrilla la tête, puis il mourut

léthargie en hurlant comme un damné. Le

dans l'atmosphère terrestre, Igor sorti de sa

de sa peur panique qui avait failli coûter la

Greg se remémorait indéfiniment la scène

Pendant le voyage de retour vers la Terre,

accumulées dans ses ordinateurs

précieuses avaient donné ses

elle décolla rapidement, oubliant toutes les

Craignant pour vos vies la nuit

La créature était de la taille d'un poney.

Un pelage dru et brun la recouvrait

complètement, cachant la moindre

entrouverte.

une mousse blanchâtre par sa bouche

dernier grelottait en laissant dégouliner

reouvrit Igor d'une couverture. Ce

Elle allongea à Greg sur sa couchette et

compatriotes jusqu'au vaisseau spatial.

en accéléré, elle traîna ses

deux pieds, elle traîna ses

quelqu'un. Évitant de toucher le monstre

ent en eu qu'il n'aurait pu saisir l'asso-

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

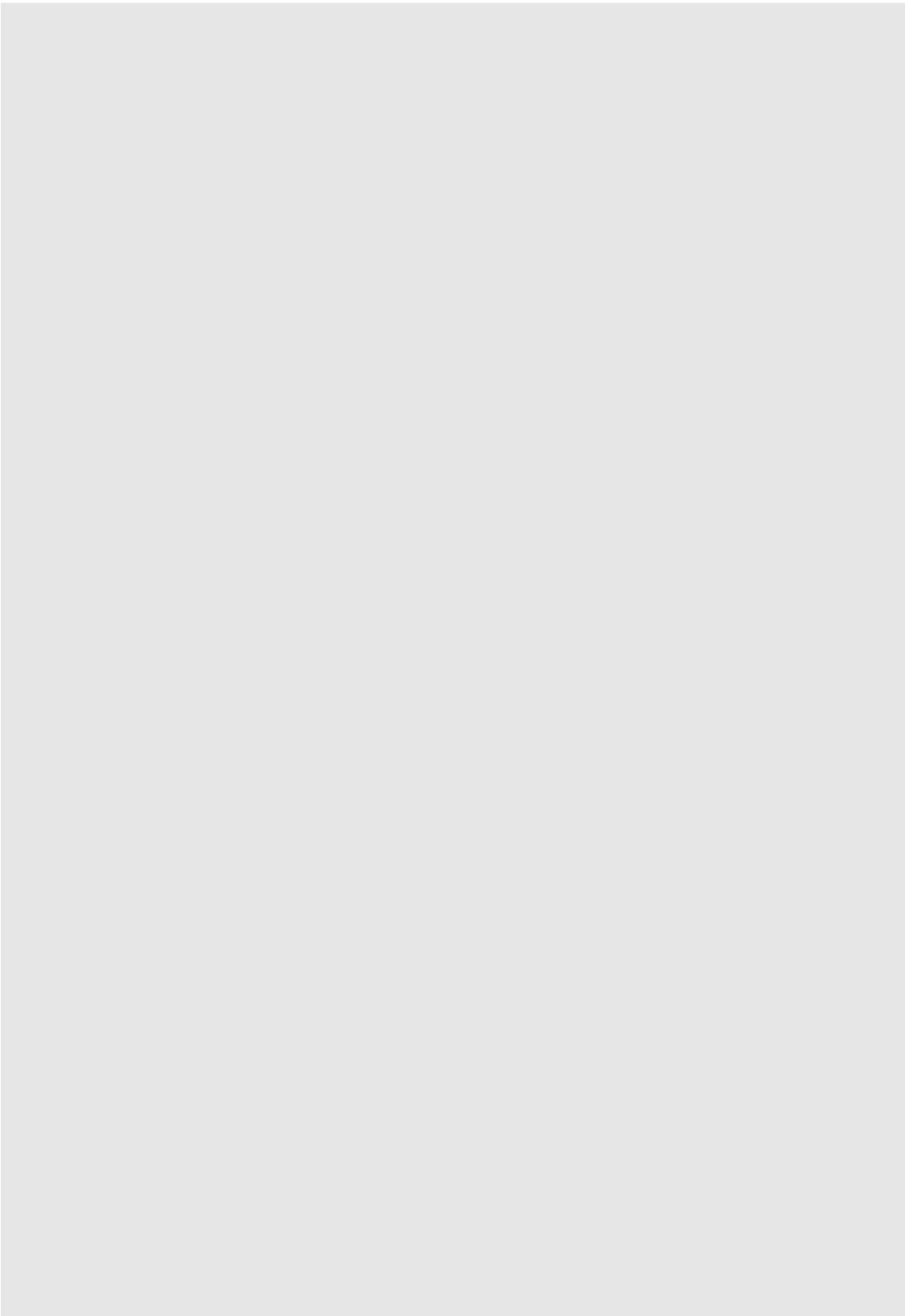
l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

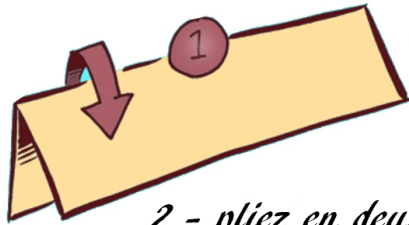
l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers

l'assolement. Elle se pencha vers



PLIER LES MINI-LIVRES...



1 - pliez la feuille dans la longueur

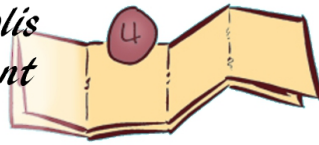
2 - pliez en deux



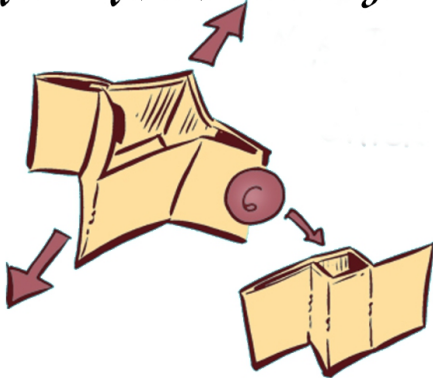
3 - puis encore en deux



4 - ouvrez les deux derniers plis (mais en laissant le premier)



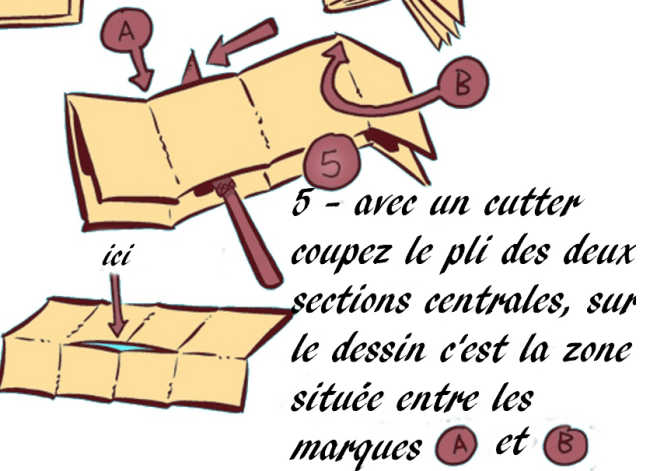
6 - écartez les plis centraux afin de former un losange



7 - poussez au centre des plis afin de former une croix



8 - pliez le tout afin de l'aplatir, et vous avez un mini-livre qui restera parfaitement plié, à moins qu'un lecteur ne s'acharne dessus !



Merci à Chris Schweizer pour les dessins
schweizercomics.tumblr.com

- CRÉDITS -

- ° Auteur du synopsis "*La Licorne*" : Bernard Amilien
- ° Auteur du scénario "*Arrivée à Wastburg...*" : Fabrice Pouillot aka [Del Armgo](#)
- ° Auteur du grimoire "*El'Magikean*" : Romu B. aka Kean Laean
- ° Auteur de l'article "*Le Roi Arthur*" : Xavier-Philippe Chassy
- ° Auteur du jeu de rôle "*In Media Res*" : [Pak Cormier](#)
- ° Auteur de la nouvelle "*L'ère du D*" : [Vincent Everaert](#)
- ° Auteur de la nouvelle "*Les Explorateurs*" : Caïthness
- ° Illustrations page 29 : Chris Schweizer
- ° Illustrations 1ère & 4ème de couverture : Fabrice Pouillot
- ° Concept et mise en page : Fabrice Pouillot

- ° Un grand merci à elles pour leur travail de relecture : Marie-Estelle Martin, Céline G., Virginie

- ° [Wastburg](#) : un jeu de rôle de Philippe Fenot, Cédric Ferrand, Tristan Lhomme - édité par les XII Singes.
- ° [Esteren](#) : un jeu de rôle initié par Nelyhann - édité par Agate.
- ° [D&D](#) : un jeu de rôle de David Arneson & Gary Gygax - édité par TSR.
- ° [Pendragon](#) : un jeu de rôle de Greg Stafford - édité par Icare.

- ° Photographies pages 5, 10, 17 : copyright Bajstock.com

Et merci à ces artistes ayant tant aidé lors des rédactions, des relectures et du bouclage :

Stromae - √ (2013)

Kortatu - Aizkolari (1985)

Stereolab - Chemical Chords (2008)

Pixies - Surfer Rosa & Come On Pilgrim (1998)

