

La Saltarelle

SOMMAIRE

- AVH "l'ombre du corbeau", par Kermit
- Nécrologie de Roméo Vasilik, par Natisone
- Holidays in the Sun, par Mr Thy
- Reportage Geekopolis, par nos contacts à terre
- Interview de Renaud Lottiaux, l'auteur de Mass Effect : NE
- Scénario officiel Mass Effect : NE, par Renaud Lottiaux
- L'originalité dans les JDRA, par R. Mike
- Les tomes à Turj



N°8 - été 2015

EDITO

Tout est calme sur la passerelle et dans les coursives. Les moteurs varlet ronronnent et nous maintenent en suspension entre le temps et la matière. La Saltarelle poursuit sa route, indifférente aux turpitudes qui agitent les vies des hommes.

Le capitaine a quitté notre bord. Nous l'avons déposé dans le secteur galactique de l'amas globulaire M19. Des affaires urgentes requerraient sa présence. Qu'importe, l'équipage poursuit la mission. Chacun sait ce qu'il a à faire.

Les deux petits nouveaux embarqués lors de l'escale du n°7 ont été confirmés. Je peux même vous dire qu'il y en a un qui envoie du bois. On en a récupéré un troisième, sur l'épave d'un autre webzine, qui va faire son baptême du feu avec ce numéro 8. Presque un passager clandestin tant il est discret : il n'assiste pas aux hangouts rédactionnels et personne, à pars moi, ne le croise jamais dans les coursives. Sûr qu'il aura droit lui aussi à un beau discours du capitaine avec la main sur le coeur et le regard sur l'horizon. Normal. Il bombera le torse comme les autres. Pour les anciens, c'est la routine.

En attendant le retour du capitaine, c'est calme. Je vérifie régulièrement mon implant tant ce silence est inhabituel. Je crois que je vous l'ai déjà dit : le capitaine est un bavard, toujours prompt à encourager ses recrues. Quand nous allons larguer le numéro 8 et qu'il va quitter le champ de normalité du vaisseau pour réintégrer votre dimension sous forme de photons de lumière, le capitaine saura qu'on a réussi et c'est lui qui bombera le torse, par Rosalia Goutte-de-Pluie.

Puisque je suis seul sur la passerelle à veiller sur la bonne marche du vaisseau, c'est à moi qu'il incombe d'évoquer la cargaison que vous allez découvrir dans ce numéro 8.

Les anciens ont bossé dur sur l'advelh que Kermit, un contact du capitaine, nous a confié. Un gros boulot car c'est le morceau principal de ce numéro estival. C'est qu'il va falloir vous tenir occupés sur la plage.

Je dois dire qu'on parle encore au réfectoire de l'advelh du numéro 7 (Arawamba par Sunk) et de la fameuse ellipse narrative de l'auteur : lors du passage du chapitre 46 au 19, il était implicite que les fuyards non seulement réussissaient dans leur entreprise mais également qu'ils avaient le temps de récupérer de l'équipement. De l'avis général, il y avait franchement moyen qu'un lecteur à jeun prenne ça pour un affreux bug.

Pour ceux qui auront fini l'advelh et dévoré le zine, nous proposons de saines lectures, celles de l'équipage en fait, afin de prolonger votre voyage en notre compagnie. D'une certaine façon, c'est l'occasion de nous connaître un peu mieux.

Dans la cale, vous trouverez également un scénario générique d'action, un papier sur les JDRA, la nécrologie de Roméo Vasilik, un reportage en provenance de Geekopolis réalisé par nos contacts à terre, quelques mots sur un concours de JDR en peu de mots, un avis éclairé sur Fall of Magic et des tonnes de Mass Effect avec une interview de l'auteur plus un scénario par lui-même.

En cette première moitié de l'an de grâce 2015, il est arrivé jusqu'à nos senseurs que la surdimension kinesthétique psychoperceptible pourrait de nouveau voir affluer les voyageurs. Je suis convaincu que feu François Nédélec est encore dans bien des coeurs et je vais rester vigilant dans l'attente de nouvelles de Prima.





Un JdR en 250 mots

250 mots pour un Jeu de Rôle, après tout n'est-ce pas suffisant, histoire d'aller à l'essentiel ?

“Hoooo ! Un homme à la mer ! Heeeeyyyy ! J’suis dans la flotte ! Hoooo ! Merde y en a pas un qui m’entend ! C’est pas possible ça ! Hoooo les mecs, j’suis dans la flotte !”

Mais j’ai beau m’égosiller, je vois le vieux rafiot s’éloigner aussi vite que les vents peuvent le pousser, alors que je commence à dériver, une espèce de bouée agitée par les mouvements verticaux et saccadés de la houle. “Merde, manquait plus que ça !” Je sais que le navire s’en va vers les côtes ensoleillées de l’île des Hyades, allant retrouver les vins liquoreux, les tables de jeux et les femmes dénudées de cette région où peu de choses sont interdites. L’équipage a bien besoin de vacances, mais je ne m’attendais pas, pour ma part, à les prendre aussi rapidement et dans un endroit aussi désolé que la pleine mer.

Je vais avoir intérêt à m’occuper, le temps qu’ils réalisent que je ne suis pas en train de cuver dans ma cabine...

Jour 1 - je me laisse porter par les courants, bien que relativement ennuyeux, ce n’est pas désagréable.

Jour 2 - au delà de la faim et de la soif, l’ennui et la monotonie du paysage commence à me taper sur les nerfs. Néanmoins je continue, passivement, à me faire porter par les vaguelettes qui me font sautiller comme un bouchon.

Jour 3 - dès le réveil, l’humidité d’abord, puis l’ennui. Je me souviens d’un défi proposé par une guilde de scribes lors de notre dernière escale, créer un jeu de rôle en 250 mots maximum. Exercice terriblement tentant, mais nécessitant une capacité à faire très concis, talent que je n’ai malheureusement pas pris à la création du personnage. Les idées fusent, anarchiques, nouvelles ou piochées dans le stock des “trucs griffonnés rapidement”. Il faut faire court, concis, synthétique, et pourtant il faut proposer à la fois un univers de jeu et un système.

Le soir approche et la nuit tombe comme un couperet ; les étoiles, sublimes, me bercent comme un baigneur allongé sous son mobile lumineux.

Jour 4 - j’ai commencé la rédaction mentale d’un premier jeu, ce n’est qu’un système de jeu pour le moment, l’expérience stellaire de la veille m’a donné l’idée. Utiliser les étoiles et ce qu’il y a dans le ciel pour remplacer les dés lors d’une partie nocturne sous une jolie voûte étoilée. Les étoiles filantes, planètes, constellations et autres objets du ciel peuvent générer des tirages, du quasi-aléatoire, mais je me heurte à quelques problèmes, le ciel change en permanence au cours de l’année, de plus le meneur devra posséder quelques connaissances astronomiques de base. Hum, trop compliqué, la journée est passée, il est déjà temps de tomber de sommeil.

Jour 5 - finalement j’élimine le meneur, imaginons un jeu “narratif” où les joueurs seront tous au même



niveau. Peut-être un jeu autour des sens. Toujours ce besoin d'ajouter du hasard, des dés. Un D6 peut permettre de choisir une contrainte, ne plus entendre, ne plus parler ou respirer. Malheureusement si le concept de sens perdus est intéressant, il n'en ressort aucun univers, aucune ambiance... Pas si simple de trouver un concept à la fois court, complet et jouable. Peut-être demain... ? La faim, la fatigue et la soif commencent à être difficiles à supporter, les quelques gorgées d'eau de mer quotidiennes ne m'emmèneront pas bien loin.

Jour 6 - de grands oiseaux noirs tournent au-dessus de moi, à moins que ce ne soient mes yeux qui commencent à voir l'invisible. Ils vont quand même bien finir par remarquer mon absence ! Ou pas... Je n'ai toujours pas trouvé d'idée qui se tienne.

À moins que... je me souviens cette échoppe située sur le port, juste avant d'embarquer. Alors que je faisais le plein de jus de prunes fermentées, il y avait cette petite fille juste devant moi. En quelques minutes elle a réussi à transformer un vulgaire emballage contenant quelques saucisses au miel en une arme magique, en casque à pointe, en grande barre manoeuvrant un navire probablement galactique. Observez autour de vous à quel point les enfants sont aptes à tout transformer, à jouer avec tout ce qui les entoure. Retrouvez au fond de vous cette émotion qui consiste à jouer, toujours, partout, avec tout ce qui vous passe sous la main...

J'avais enfin mon idée, c'était à la fois simple, court, efficace.

Le jour commence à s'affaïsser et c'est paisible que je me laisse alors dériver, j'ai trouvé !

Je ne vais même pas réaliser que l'équipage est revenu, les grandes voiles claquant au vent peinant à

me sortir d'un sommeil que je pensais être le dernier. Hissé à bord, réhydraté et reposé, c'est avec joie que je vous invite à visiter la page dédiée à ce concours "d'un JdR en 250 mots" organisé par Scriipt et les nombreux jeux de rôles créés pour l'occasion, vous trouverez la liste des jeux proposés sur <http://tinyurl.com/jdr250> .

250 mots pour un Jeu de Rôle, après tout n'est-ce pas suffisant, histoire d'aller à l'essentiel ? Un jeu est-il aussi bon qu'il est gros, lourd et gras ? Pas si sûr ;-)

Amusez-vous bien !

Page du concours



Holidays in the sun

Scénario générique – d’action ! – pour un groupe d’aventurier. Le descriptif est donné pour un univers contemporain mais est aisément adaptable à d’autres univers. Remplacer la villa par un manoir ou une base spatiale privée, les hélicoptères par des créatures volantes ou des engins antigrav, le riche mentor par un seigneur puissant ou un chef rebelle dans une galaxie lointaine, très lointaine, et hop ! Le tour est joué.

Introduction : God save the queen

Vos aventuriers ont bien bossé. Ils ont fini une quête de ouf, sauvé le monde, le roi, leur belle mère, peut-être même l’univers, ils ont donc droit à des vacances bien méritées. Présenté comme ça, autour de la table de jeu, alors que débute une partie, ils trouveront suspect un cadeau aussi cool. Alors n’oubliez pas d’endormir leur méfiance : placez une séance de progression, la possibilité de rencontrer quelqu’un d’important pour eux – un membre de leur famille qu’ils chérissent –, laissez les accéder à du matos top-notch, dites leur qu’ils doivent préparer leur prochaine mission entre deux tequilas frappées sur la terrasse ou plus simplement laissez les aux mains de jolies infirmières accortes chargées d’assurer leur douloureuse convalescence après leurs fantastiques exploits.

Bref, un de leurs mentors et amis leur offre des vacances dans une villa de luxe avec vue sur la mer bleutée, parc immense, personnel aux ordres, chef trois étoiles, chambres avec jacuzzi et tous les trucs qui les font rêver. S’il y en a un qui ne veut pas perdre la main au tir, pas de problème, mettez lui un stand de tir. Cédez à tous leurs désirs, il faut que ça soit des vacances-de-rêve !

Pour la carte du lieu, n’hésitez pas à aller sur la toile emprunter le plan d’une villa de votre choix, il y en a pléthore. Ajoutez-y un parc, des dépendances... et un sous-sol bien rempli. Oui, pour la suite, il serait de bon ton qu’il y ait une armurerie fournie. Elle peut être secrète mais un des majordomes en connaît l’existence. Il en parlera uniquement si c’est nécessaire... Quelques passages dissimulés et des souterrains – pour l’entretien du système de chauffage par exemple – permettront des options tactiques intéressantes pour la suite.

Problems

Laissez vos joueurs prendre plaisir à décrire leurs activités, faites les accueillir leurs proches dans de longues embrassades. Que courent les enfants dans le jardin ! Que coule le champagne ! Que l’excité de service teste la dernière voiture de sport à la mode ! C’est précisément à ce moment là que s’approchent des hélicos militaires, chargés de missiles. L’idéal étant que tout le monde soit bien éparpillé dans la résidence mais qu’un des membres du groupe soit sur la terrasse, les voit arriver et donne l’alerte. Et là, balancez la sauce. Missiles, mitraillages, équipes de soldats surarmés qui descendent en rappel dans le parc pour aller nettoyer tout ce qui vit dans le périmètre.





Le but n'est pas d'atomiser les personnages mais de leur faire jouer une scène d'action comme dans les films du même nom. Vos héros, ce sont vos joueurs. Bruce Willis et Steven Seagal doivent passer pour des joueurs de curling à côté d'eux. Évitez aussi de jouer micro tactique, il faut que ça pète et que ça joue à cent à l'heure !

No feelings

Comme dans les films, il vaut mieux que vos héros planquent leurs miches dans un premier temps. Mais n'hésitez pas à sacrifier le personnel... et les proches des aventuriers. Que vos méchants soient bien méchants et que vos héros assistent au grenadage de la grand-mère où à l'égorgeage de la bimbo avec qui votre playboy vient de passer une nuit idyllique. Il est préférable qu'ils restent sur place et qu'ils se battent. L'entrée est gardée par un tireur d'élite, les communications sont brouillées, le garage avec les bagnoles est le premier endroit où tombe un missile.

Anarchy in the UK

Le domaine va se transformer en un champs de ruines mais laissez une partie des bâtiments intacte. Un toit effondré sous lequel se cacher, l'accès aux souterrains, le système de communication intérieur

fonctionnel – un système d'interphone qui ne peut pas être brouillé, le réseau d'ordinateur interne ou les talkie-walkies des enfants –. Les personnages, en shorts hawaïens, doivent tout doucement reprendre le dessus. Le majordome, avant de mourir de ses blessures, leur donne la carte sécurisé pour accéder à l'armurerie, un des agents de sécurité qui défendait la villa est retrouvé mort mais avec son équipement, l'annexe où sont les outils de jardin contient une tronçonneuse ou une hache.

N'hésitez pas à projeter vos héros dans les airs, soufflés par une explosion plutôt que de le tuer. Sauver celui qui ne sait pas se battre par l'intervention d'un serviteur courageux. Donnez à chacun l'occasion d'utiliser ses compétences pour s'en sortir. Le baratineur gagne quelques secondes en trompant un ennemi, le pro de la sécurité informatique enclenche le système d'arrosage à distance brouillant la visibilité des adversaires, le bidouilleur, fabrique une bombe artisanale à partir d'une bouteille de laque et d'un micro-ondes. Ne mégotez pas sur le temps de fabrication ou la difficulté d'une tâche.

Submission

Tôt ou tard, l'ennemi plie bagage face à la résolution de vos joueurs. Si vous le pouvez, ne faites pas intervenir la cavalerie. Sauf si c'est un des personnages qui réussit à contacter des secours. Ils

seront plus fiers s'ils s'en sortent par eux même.

Bodies

Très vite, se pose la question du commanditaire. Une enquête permet de trouver sur les corps des indices permettant de suspecter plusieurs commanditaires. Brouillez les pistes. Les armes ont été fournies gracieusement par X, le brouillage n'a pu être fait que par Y un expert des services secrets d'une nation inamicale, un des corps porte les tatouages d'une secte extrémiste opposée aux aventuriers. Il va falloir voyager et rencontrer des gens louches d'un bout à l'autre de la planète pour démasquer le coupable.

Soin au maître de jeu de trouver le vilain organisateur qui a pu mettre au point un plan aussi retord et coûteux. Si les personnages n'ont pas d'adversaire suffisamment puissant, prenez un ennemi du mentor qui leur a offert ces merveilleuses vacances.

Liar

Mais comment a-t-on renseigné ce maléfique commanditaire ? Forcément il y a un traître. Là aussi quelques fausses pistes peuvent se faire jour, voire même parmi vos héros. Qui a passé un appel non sécurisé pour commander des pizzas – il y en a toujours un qui préfère les pizzas à la cuisine du chef trois étoiles – ? Qui est le kéké qui a invité des bombasses à passer la soirée dans SA villa ?

La solution – la vraie ! – apparaît tardivement, histoire que la suspicion s'installe. Même votre gentil mentor doit finir par paraître suspect. Si vos joueurs s'éloignent trop de la source des ennuis, filez leur un coup de pouce. Leur ami n'a pas non plus aimé voir son petit paradis se faire atomiser et il engage donc des experts pour faire sa propre enquête. Il découvre qu'un de ses « fidèles » a envoyé un appel crypté pour donner le lieu et le moment de l'attaque. La

réponse était sur le communicateur d'un des officiers de l'opération de nettoyage mais il faut du temps et de gros moyens pour arriver à suivre cette piste, d'où le délai de réponse un peu long. Laissez le plaisir aux personnages survivants d'interroger le traître...

E.M.I

En conclusion, amenez vos joueurs à identifier le commanditaire. Prévoyez du lourd : une grosse corporation, un état, une mafia internationale. Le danger continue à peser sur eux et leur vengeance doit s'avérer difficile. Mais laissez leur toujours entrevoir un espoir de réussite. Mais les prochaines vacances ne sont pas pour tout de suite !

Bande son – et sous titres – : Never mind the bollocks des Sex Pistols



Mort et renaissance de Roméo Vasilik

Romeo Vasilik, est décédé le 19 avril. Il était atteint de cérémorphisme. Cet auteur roumain méconnu et chef de file du collectif littéraire Antefutur, publia La Cité enchevêtrée en 1971, peu après sa naturalisation comme citoyen hollandais. Ce fut un échec commercial qui poussa Vasilik à abandonner l'écriture.



Après la mort de James Graham Ballard en 2009, le nom de Vasilik refit surface. Des journalistes du « Guardian » exhumèrent une longue correspondance en anglais que le célèbre écrivain britannique avait entretenu avec Vasilik durant 25 ans. Aujourd'hui, grâce aux éditions Stew & Sullivan, le contenu de certaines de ces lettres est dévoilé.

« Ces lettres font surtout état du désespoir de Vasilik, explique Jeremy Genys, l'un des journalistes qui a travaillé durant six ans sur la compilation de cette correspondance. Interstices, par exemple, est une nouvelle qui fut très mal accueillie par la critique. Le décor glacial, l'absence apparente d'interaction entre les personnages, le portrait d'une humanité fatiguée, blasée, les images désincarnées qui émaillent l'ouvrage, les passages qui se répètent tout au long des quatorze nouvelles, tout cela concourait à rendre le livre de Vasilik difficile d'accès. Pourtant, c'était un visionnaire car la cité enchevêtrée annonçait clairement des œuvres comme La trilogie de béton de JG Ballard, parue quelques années plus tard et qui remporta un franc succès. »

La voix de ce journaliste qui souligne l'importance littéraire de Vasilik n'est pas isolée. Lors des Utopiales 2000, un critique de la Revue française d'anticipation littéraire, Pierre Cumet, dans une interview accordée au Monde, présenta Romeo Vasilik comme l'inventeur d'un genre Cyberpunk avant la lettre. « Vasilik a été le premier romancier à s'inspirer de la systémique et de

l'école de Palo Alto sur la cybernétique et la schizophrénie. Les concepts de redondances, de doubles liens ou encore les paradoxes de la communication influencèrent son œuvre au point de la rendre parfois hermétique. Aujourd'hui, alors que ces théories sont mieux connues, notamment dans les facultés de psychologie, Vasilik est enfin sorti du néant. »

Pierre Cumet doit certainement être ravi car aujourd'hui, Romeo Vasilik est au centre de l'actualité littéraire. L'ouvrage Wrecked age : A story about the retrofuture vient d'être publié aux éditions Stew & Sullivan et fait une synthèse remarquable de la correspondance que Ballard et Vasilik ont fidèlement maintenu au cours des années. A l'occasion de sa mort, je vous ai traduit un de ses textes les plus évocateurs. Voici Interstices, une nouvelle inédite en français extraite du recueil De stad wanordelijke (La cité enchevêtrée).

« L'antique phare était installé sur le toit de la plus haute tour d'Utrecht. Aujourd'hui encore, sa lumière glisse sur la ville endormie. Les ombres des constructions rectilignes, frêles silhouettes secouées de soubresauts, s'étirent et s'estompent, balayées par son rayon étincelant. A chacun de ses passages sur le carreau brisé de l'appartement 4, une mosaïque en demi-teinte zèbre les murs, colorant d'orange et de gris la vaste pièce. Quand Vanderelst ouvre les yeux, c'est ce tableau imprécis, comme indécis, qui se



répète devant lui avec la régularité d'un métronome. Depuis la ruelle en contrebas lui parviennent les clameurs d'adolescents en extase. Sans doute des jeunes SP, des « Sans-Place », devant une retransmission holographique d'un film épique, à en juger par le cliquetis des épées et les hennissements des chevaux qui percent sporadiquement le brouhaha des voix enivrées.

Des bruits ordinaires en somme. La nuit précédente, Vanderelst s'était trouvé contraint de subir durant plusieurs heures une séquence de dispute conjugale, toujours la même, refluant en boucles par les parois étroites des cloisons toutes les 3 ou 4 minutes. Il n'avait pas réussi à identifier le film d'où provenait la scène. L'holographe installé dans le parking de l'immeuble avait dû s'emballer. A moins qu'un jeune SP ne l'ai programmé délibérément pour mettre à rude épreuve les nerfs des quidams pas encore endormis. De toute manière, Vanderelst ne dormait jamais beaucoup. Pour pallier la fatigue, les implants corticoïdes faisaient le reste.

Il attendit que les exclamations se tarissent en murmures. Enfin il se leva. Le phare, dans la clarté du jour naissant, effleura une dernière fois sa chambre, le lit défait, le livre ouvert et le corps sans vie d'une SP dont déjà il ne se souvenait plus du nom. Vanderelst composa le code de la société de nettoyage « Siroco », laissa ses coordonnées, et sortit s'accouder au balcon surplombant la mégapole.

C'était l'heure intersticielle où travailleurs de jour et de nuit se croisent en silence dans la lumière ocre de la journée naissante. L'air était chargé de particules chimiques. Une fumée brune s'élevait derrière les Blocs de Convivance T45 et T49, des Archologies vétustes situées à la limite de la centrale Progoplast. En contrebas, une ombre traversa le parking désert,

rejoint l'artère principale qui coupait la ville en deux parties inégales, et disparut dans un transporteur constellé de d'éraflures et de taches de peinture. »



L'Ombre du corbeau

Une aventure dont vous êtes le héros. Texte et illustrations de Kermit.

Mémoires de Faurezt d'Hirdavie, Journal de l'han 884.

Parmi les différents peuples assujettis à la royauté Hirdavinoise, celui des Heidas, également appelés « sauvages » dans nos contrées, est probablement l'un des plus singuliers. Vivant à l'extrémité Naur du continent, ces nomades sont reconnus comme des individus courageux et volontaires, bien que cette image ait été entachée par les récentes migrations de familles Heidas vers le continent, où des conditions de vie moins précaires les attirent. On se plaît aujourd'hui dans les milieux populaires à les dépeindre comme un peuple païen et arriéré, ce que je démens formellement. J'étais en effet allé à leur rencontre en ce Journal 884, et j'avais apprécié ces gens simples, empreints de respect et de philosophie, vivant en communion avec la nature pourtant rude du Grand Naur.

Leur territoire s'étend au delà de la chaîne montagneuse du Nuktivut, délimité par la banquise à l'ouest, les grandes prairies désertiques à l'est, et partagé aléatoirement entre une demi-douzaine de clans plus ou moins importants.

Ce peuple vit au gré des saisons en chassant tour à tour phoques, bœufs musqués, lapins des neiges, et oiseaux migrateurs. Mais leur gibier de prédilection est depuis toujours le karibou, animal

sacré et vénéré, dont les troupeaux gigantesques étaient autrefois capables de noircir les plus vastes plaines enneigées du Grand Naur, selon la légende. Certains clans pratiquent également la pêche, en perforant la surface de lacs gelés. D'autres ont domestiqué des loups qu'ils ont dressés pour encercler le gibier.

Chacun d'eux est dirigé par un chef reconnu et respecté qui régit la vie sur le camp. Si celui-ci détient le pouvoir sur ses semblables, le chamane a le pouvoir absolu sur tout ce qui touche aux croyances et au spirituel. À la fois guide, homme de médecine et de science, il sert surtout de lien entre le monde des hommes et celui des esprits. Les Heidas le nomment « Angakkok ».

Ces chasseurs vivent dans des tentes confectionnées avec des peaux d'animaux et du bois flotté. Leurs vêtements sont également faits de peaux et fourrures. Ils se servent d'éclats de pierres affûtés montés sur des manches de bois en guise d'armes. Outre les lances, haches et poignards rudimentaires qu'ils utilisent pour chasser ou lors d'affrontements entre clans, ils savent aussi fabriquer des arcs, certes loin d'égaliser nos arcs de manufactures continentales, mais redoutables entre les mains de ces chasseurs aguerries.

Ce peuple millénaire était autrefois réuni sous l'égide d'un roi Heidas, coiffé d'une mythique couronne de glace et qui, selon la légende, gouvernait le Grand Naur depuis la grandiose cité des rois,

Vous pouvez utiliser les signets pour circuler rapidement dans le document !

7/...	5/6	3/4	1/2	0	+1/+2	3/4	5/6	7/...
0/10	1/9	1/8	1/6	3/6	3/5	4/5	4/4	5/3
1/9	2/8	2/6	3/5	4/5	4/4	5/4	5/3	6/2
2/7	2/5	3/5	4/4	5/4	5/3	6/3	6/2	7/1
3/5	3/4	4/4	5/3	6/3	6/2	7/2	7/1	8/1
3/3	4/3	5/3	6/2	7/2	7/1	8/1	8/0	9/0
4/2	5/2	6/2	7/1	8/1	9/1	9/0	10/0	10/0

creusée dans les entrailles du Nuktivut. Pour des raisons obscures qui diffèrent selon les clans, la dynastie disparut brutalement et les Heidas se déchirèrent pour obtenir le pouvoir. Au fil des siècles, l'histoire devint légende, et même si des échauffourées éclatent aujourd'hui encore entre ces clans au sujet du contrôle des terres et troupeaux, nul n'est capable de situer la cité des rois et la couronne de glace (ni même de savoir si elles existent vraiment) et donc de prétendre s'asseoir sur le trône oublié de la cité des rois.



Incarnez le jeune héros de cette aventure. Pour cela, il vous faudra faire des choix et livrer bataille. Un crayon et un dé à 6 faces seront nécessaires.

Le héros possède 2 caractéristiques :

- l'habileté représente son talent de combattant. Sa valeur de départ est de 18. Elle pourra augmenter ou diminuer lors de l'aventure.
- l'endurance représente sa capacité à résister aux coups et son état de santé général. Le total de départ est de 20. Ce total ne pourra pas être dépassé.

Lors d'un combat, vous devrez vous référer au tableau des coups portés qui suit.

- la différence d'habileté entre les protagonistes détermine la colonne du tableau qui sera utilisée pour le combat. Par exemple, si le héros a un total d'endurance supérieur de 2 points à celui de son adversaire, vous utiliserez la colonne « +1/+2 », à

l'inverse, si votre adversaire est plus fort, vous utiliserez une colonne de gauche « -X/-Y ».

- lancez un dé à 6 faces, et rendez-vous à la ligne correspondant au résultat obtenu.
- la case située à l'intersection de cette ligne et de cette colonne vous donnera les pertes d'endurance subies par l'ennemi, puis celles subies par le héros.
- recommencez jusqu'à ce que le total d'endurance d'un des combattants atteigne 0.

Voici les objets qui vont accompagneront dans votre voyage :

- un arc de chasse
- une hache légère, constituée d'un manche en bois surmonté d'un éclat de pierre taillé
- un poignard de manufacture semblable
- une tenue de fourrure à l'épreuve du froid et des coups

Avant de vous lancer dans l'aventure, vous pouvez choisir une compétence spéciale parmi la liste suivante :

- Sentinelle du Grand Naur. Vivre en communion avec la nature vous confère une grande capacité de perception. Vos cinq sens constamment en alerte vous permettront de mieux appréhender votre environnement.
- Marcheneige. La chasse pratiquée auprès de votre père vous a appris à vous déplacer rapidement et avec une grande discrétion. Vous serez donc plus à même de vous approcher au plus près d'une proie ou d'un adversaire sans éveiller ses soupçons.

- Dépeceur. Le dépeçage du gibier étant confié aux plus jeunes membres, vous maniez particulièrement bien votre poignard. Lors de chaque combat armé, vous pourrez jeter votre poignard ou bien vous en servir pour frapper par surprise. Vous pourrez donc lors de l'assaut de votre choix, et une seule fois par combat, jeter un second dé pour l'additionner au premier avant de vous reporter au tableau des coups portés (vous pouvez décider d'y recourir après le premier jet, pour compenser un tirage faible par exemple).



Voilà huit jours que votre groupe a quitté le campement Oramok. Vous avez découvert avec émerveillement que le monde qui vous entoure va au delà de la masse glacée sur laquelle vivent les Heidas depuis l'aube du monde, avant même que le soleil n'existe, et que vous n'aviez encore jamais quittée. Après de longues journées de marche, une sensation étrange grandit en vous. Vos pas et ceux de vos compagnons deviennent de plus en plus lourds. Devant l'incrédulité des jeunes Oramok, Eyssaru confie lors d'une halte que le passage vers la terre des grandes âmes est ainsi fait. Se tenant fièrement devant l'assemblée éreintée des prétendants assis dans la neige, il déclare d'une voix solennelle :
— L'esprit du loup est bien au-dessus de nous, tout comme celui de l'ours et du karibou. Pour aller à sa rencontre, les Heidas doivent se montrer valeureux, et s'élever jusqu'à lui. La terre elle-même est en train de s'élever sous nos pieds, et c'est en la gravissant que

nous atteindrons notre but. Armez-vous de patience et de courage. Demain, vous verrez de vos yeux les terres les plus hautes de notre monde, celles qui vont jusqu'à défier le soleil et la lune. Nous les gravirons, et notre chemin sera incliné comme les tentes de vos parents.

Ce soir-là, tout se bousculait dans votre esprit. Le poids sur vos épaules était trop lourd. Trop de choses dépendaient de ce voyage pour le prendre à la légère. Votre père ayant disparu le glaciaire dernier, c'était maintenant à vous de nourrir votre petite sœur, votre seule famille, et de subvenir à vos propres besoins. Voilà pourquoi Aukannek, le chamane du clan, avait accepté que vous vous joigniez à l'expédition malgré vos 14 hans, alors que de coutume les prétendants en avaient 16 ou 17. Guidés par Eyssaru, le redoutable chasseur, et Agluulik, guerrier téméraire et respecté, vous aviez pris la direction du Suud pour atteindre la chaîne montagneuse du Nuktivut. Ayanna, une jeune femme de trois hans votre aînée, ainsi que Yahto, le fils d'Agluulik, âgé de 16 hans, étaient aussi du voyage pour les mêmes raisons que vous.

En plus de faire face à vos nouvelles responsabilités, il fallait maintenant observer la plus grande prudence lors de tout déplacement en dehors du camp : le clan Araqami avait déclaré la guerre aux Oramok en exécutant la délégation dont votre père faisait partie, envoyée afin de négocier avec eux le partage des terres. Depuis ce jour, la haine et la peur faisaient partie du quotidien pour vous, comme pour la majorité du clan.

Rendez-vous au 1.

1

Agluulik vous réveille dès les premiers rayons de soleil en vous secouant sans ménagement, puis fait de même avec Ayanna et son fils, Yahto. Pendant que chacun s'affaire à plier sa couche de fourrure, il scrute nerveusement le paysage comme à la recherche d'un repère. Soudain, il interpelle la troupe et la presse de se remettre en route vers un col situé à quelques kilomètres, au dessus duquel tournoie lentement un corbeau.

Après d'interminables jours de marche, les hautes cimes des montagnes du Nuktivut semblent enfin vous tendre les bras. Au détour d'un amas rocheux, vos compagnons et vous distinguez la silhouette d'un homme assis au sol. En vous rapprochant, vous reconnaissez Aukannek, le chamane des Oramok, l'Angakkok respecté aussi bien des enfants que des guerriers les plus aguerris. Il se lève et attend que le groupe le rejoigne, appuyé sur son fidèle bâton de bois nouveaux. Agluulik et Eyssaru le saluent, tandis que vos compagnons et vous restez en retrait, impressionnés par l'allure sinistre du vieil homme. Contrairement aux autres Oramok, il n'est pas vêtu de fourrures. Sa tenue est entièrement recouverte de plumes noires de corbeaux. Son visage buriné par les vents froids du Grand Naur dissimule de petits yeux noirs perçants.

Il s'approche et vous dévisage un à un avant de tourner les talons en poussant un soupir. Vos guides lui emboîtent le pas, aussi faites-vous de même sans oser dire un mot. La présence de l'Angakkok semble redonner du courage à tout le monde. À vrai dire, chacun presse le pas de peur d'être distancé et de s'attirer les foudres du mystérieux chamane. Mis à


part une brève pause pour se restaurer, le rythme ne faiblit pas, et à la fin de la journée, lorsque l'heure d'installer le campement arrive, l'altitude vous offre une incroyable vue sur la terre des Heidas. Vous apercevez même la mer qui s'étend au-delà.

Lorsque la lumière du jour se met à décliner, l'assemblée s'assied en rond, comme chaque soir à l'heure du repas. Sujet à des crampes d'estomac depuis de longues heures, vous sortez de votre sac une pièce de viande pour la faire décongeler auprès d'une lampe dans laquelle se consume un morceau de graisse de phoque. L'Angakkok vient s'asseoir à coté de vous. Il saisit la viande dans vos mains et l'offre à Eyssaru, avant de s'adresser aux jeunes Heidas :

— Mes amis, le moment est venu pour vous de franchir le passage qui vous mènera à vos vies d'Heidas, de chasseurs, d'hommes véritables. Pour cela, il vous faudra aller à la rencontre d'Amarok, l'esprit du loup. Nous voici aux portes de la terre des grandes âmes. Mais cela ne suffit pas. Si nous nous sommes élevés sur le plan terrestre, c'est maintenant vos esprits qu'il vous faut élever pour prétendre devenir grand.

Il plonge la main dans son sac, et en sort une outre en peau. Il l'ouvre délicatement puis porte le goulot à ses lèvres. Après une franche rasade, il vous tend l'outre. Vous la saisissez, puis face à son regard insistant, vous faites de même. L'étrange breuvage semble vous désaltérer dans un premier temps, mais lorsque vous passez l'outre à votre voisin, un feu s'éveille dans votre bouche et votre gorge. Vous étouffez une toux tant bien que mal.

— Ceci sera votre seule nourriture ce soir, ainsi que pour les deux jours nécessaires à atteindre l'ancre



d'Amarok. La Qimugta est un cadeau de Grand Corbeau, c'est elle qui coule dans ses veines. Elle est l'essence de ce monde. Montrez-vous reconnaissant de pouvoir vous en nourrir.

Le silence se fait, interrompu seulement par la bise glaciale qui vous fouette le visage et les bruits de gorges de vos jeunes compagnons goûtant l'étrange breuvage. Vous sentez doucement votre estomac et vos muscles se détendre, et un bien-être s'installe en vous. Vous fermez les yeux et le temps semble ralentir autour de vous. Étrangement, vous n'êtes pas inquiet malgré ces sensations inconnues. Vous respirez profondément, et profitez de ce moment de repos. Un chant de gorge entonné par l'Angakkok vous tire de vos songes. Vous ouvrez les yeux, mais le monde autour de vous n'est plus le même. Si la vue qui s'offre à vous n'a pas changé, tout autour semble vous ouvrir les bras. Le ciel, la mer, et la terre vous semblent si proches que vous pourriez les toucher du doigt. Votre vue semble porter jusqu'aux confins du monde, votre ouïe semble n'avoir plus de limite. Vous entendez votre cœur battre, vos paupières cligner, et au loin le battement d'aile d'un oiseau pourtant invisible. Vous posez votre regard sur le vieux chamane qui poursuit son chant aux sonorités vibrantes et envoûtantes. Autour de vous, vos amis semblent également ressentir ces sensations.

Aukannek s'adresse alors à l'assemblée :

« Au commencement, il n'y avait rien. Rien d'autre que le silence et l'obscurité. Puis une douce musique surgit du néant. C'était le bruissement des ailes de Grand Corbeau volant dans le vide infini. Il se mit à décrire des cercles, de plus en plus vite, jusqu'à créer un tourbillon derrière lui, dans lequel fut aspirée l'obscurité. Cette masse sombre tourbillonna encore, et encore, jusqu'à s'enrouler sur elle-même. Il se posa


dessus pour la stopper, puis la figea d'un simple regard. Reprenant son envol, il disparut dans la nuit. Il donna ensuite naissance à une formidable lumière qu'il dirigea vers la masse noire, allumant sur son passage des milliers de points lumineux autour d'elle. Ainsi naquirent les étoiles.

Grand Corbeau contempla son œuvre mais n'en fut pas satisfait. Il se jeta alors sur elle et la laboura de ses griffes, créant les rivières, les mers et les océans. Puis il vola tout autour en y répandant la couleur, créant les arbres, les plantes, et l'herbe. Il survola son œuvre, mais réalisa qu'il était la seule chose animée de ce monde. Il se posa donc sur une pierre pour la changer en homme. Il en anima la matière, y fit pénétrer l'esprit, puis emplit ses narines d'air d'un battement d'ailes. Ainsi naquit le premier être vivant, énorme, lourd et maladroit dont descendent les hommes. Insatisfait, il le saisit dans ses griffes et le projeta dans un marécage, avant de recommencer en s'appliquant d'avantage. Il créa un nouvel homme. Un vrai homme. Lorsque celui-ci ouvrit les yeux et contempla la création autour de lui, l'épouvante succéda à l'émerveillement, et il tomba à terre, en larmes, ne sachant où aller ni que faire. Grand Corbeau lui demanda donc ce qui n'allait pas. L'homme lui répondit qu'il avait peur face à cet esprit supérieur dont les pouvoirs l'effrayaient. Grand Corbeau le rassura en lui disant qu'il aimait la vie, et qu'il avait créé l'homme pour faire vivre son œuvre. L'homme l'interrogea :

— Qui suis-je ?

— Tu es Heida, un vrai homme, et te voici sur Nuuka, ma terre.

Grand Corbeau offrit une femme à Heida, puis l'envoya creuser un trou dans la banquise pour y



pêcher. Il sortit du trou un lapin, puis un ours, un bœuf, un oiseau, ainsi que tous les animaux qui habitent Nuuka. Le dernier fut le karibou, et Grand Corbeau dit à Heida qu'il était son cadeau, le plus beau qu'il puisse lui faire, car il peuplerait sa terre et nourrirait ses enfants. Le karibou se multiplia, et les descendants d'Heida purent le chasser pour manger sa chair et fabriquer vêtements et tentes avec sa peau. Plus tard, ces enfants chassant toujours les karibous gros et gras, il ne resta un jour pratiquement plus que des individus faibles et malades, dont ils ne voulaient pas. Heida se plaignit donc à Grand Corbeau, qui l'envoya creuser un nouveau trou dans la banquise. Il y pêcha le loup, pour qu'il mange les animaux faibles et malades, afin de sauver les troupeaux. Ainsi, depuis ce jour, si le karibou nourrit le loup, c'est le loup qui permet au karibou d'être en bonne santé. Voilà pourquoi depuis ce jour, les jeunes Heidas, avant de prendre la vie d'un karibou, doivent en offrir un à Amarok, l'esprit du loup. »

Vous méditez un instant sur ces paroles, puis buvez de nouveau une gorgée de l'outre que Yahto vous fait passer. Une nouvelle vague de chaleur se propage dans votre corps, et votre esprit semble grandir à chaque seconde.

Aukannek poursuit :

— Vous devrez capturer chacun un karibou, que vous porterez à Amarok, et si vous êtes dignes de chasser l'animal offert par Grand Corbeau, le loup acceptera votre offrande. Maintenant dormez, nous partirons dès l'aube.

Alors que vous vous laissez aller aux bienfaits du breuvage de l'Angakkok, vous entendez le bruit feutré d'un homme s'éloignant dans la neige. Agluulik est en effet parti faire le tour du campement afin de s'assurer qu'aucun danger ne rôde dans les environs. Vous

vous emmitoufflez dans vos fourrures et tentez de trouver le sommeil.

Si vous avez choisi la compétence Sentinelle du Grand Naur, allez au 12.

Dans le cas contraire, rendez-vous au 14.

2

Après avoir écouté attentivement son père, Yahto pose ses armes au sol, puis s'élançe en direction des inukshuks. Vous l'imitiez promptement. Vous apercevez au loin le petit troupeau qui longe l'Ashiakke. Vous courez derrière le jeune homme qui conserve son avance et ne ralentit qu'une fois les pieds dans l'eau. Il se poste près de l'inukshuk le plus avancé dans le lit de la rivière, puis scrute la progression du troupeau. Tout en procédant dans la rivière glacée, vous admirez les monticules de pierres auxquels les anciens Heidas ont donné forme humaine.

Vous adoptez la même posture et patientez en observant le troupeau composé d'une centaine d'individus en approche. Vous respirez profondément en visualisant la façon dont vous allez capturer votre proie. Le troupeau longe la file d'inuskshuk, puis

bifurque lorsque celle-ci entre dans la rivière. Vous saluez l'ingéniosité de vos ancêtres en constatant que les karibous se mettent à l'eau, pile à votre hauteur, et qu'ils y progressent lentement. Yahto et vous faites le plus grand silence et les laissez approcher, dissimulés derrière vos hommes-pierres respectifs. Un premier groupe passe à une dizaine de mètres de vous. Trop loin pour espérer les atteindre avant qu'ils n'aient le temps de déguerpir. Vous attendez donc une occasion plus favorable.

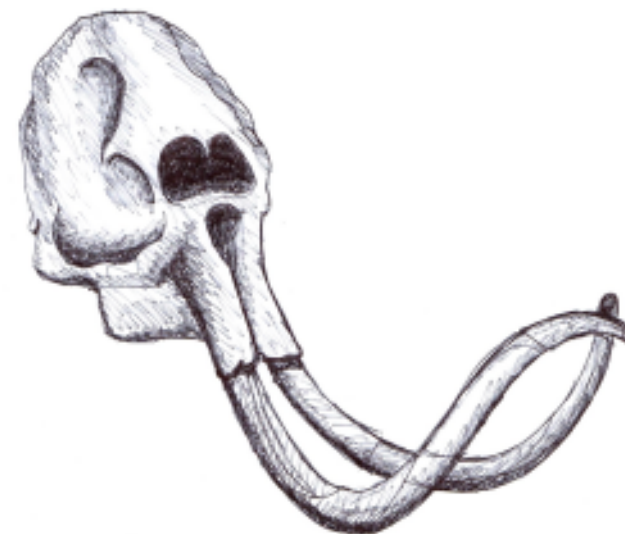
Lorsque le groupe de tête arrive à hauteur de votre camarade, situé cinquante mètres plus loin, il passe tout près de lui pour profiter de la faible profondeur d'eau. Le jeune Oramok semble déterminé à tenter sa chance. De votre côté, un nouveau groupe passe à environ cinq mètres de votre inukshuk.

Si vous voulez tenter de capturer un de ces karibous, allez au 8.

Si vous préférez attendre qu'un animal passe plus près, rendez-vous au 28.


3

Vous approchez de l'imposant crâne et l'éclairez de votre lampe. Aukanek vient se poster auprès de vous. Intrigué, vous lui demandez comment des hommes ont pu vaincre une telle créature et transporter cet immense crâne dans la grotte.



— Nos aïeux étaient plein de ressources, Oreik. As-tu remarqué la suite de signes gravés sur cette défense ? Il s'agit d'une échelle des temps. Les lunes et les saisons s'y succèdent, et une grande partie de notre histoire y est décrite. Ces symboles aléatoires indiquent chacun un événement majeur tel une guerre, une épidémie, ou une catastrophe naturelle. Hélas, ce fil fut interromput lorsque le peuple Heidas se divisa en clans, suite au déclin de la dynastie royale.

— Depuis ce jour, continue Aukanek, les clans n'ont cessé de se battre pour les terres, les troupeaux et le pouvoir, lors de guerres fratricides encouragées par les Hirdavinois dans le but d'exploiter les richesses du Grand Naur. Ainsi, nos ancêtres, obnubilés par leur quête de suprématie, permirent aux continentaux de décimer les troupeaux de karibou et d'exploiter nos mines de verre noir. Notre peuple a vécu des heures



sombres, mais cette période touche à sa fin. J'ai eu une vision, bientôt un Heida coiffera la couronne de glace. Les clans se soumettront à son autorité et, avec leur soutien, il repoussera les Hirdavinois derrière le Nuktivut, et rendra à notre nation sa gloire passée. En attendant, je m'efforce de pacifier la région grâce à mes contacts au sein des clans voisins. Si certains chefs et Angakkoks partagent ma vision, d'autre sont avides de sang et ne jurent que par la vengeance des exactions passées. Oreik, tu es un jeune homme sage à l'esprit vif, je te demande donc de ne pas céder à la haine et à la vengeance. Le moment venu, nous devons cohabiter et nous entendre avec ceux qui ont tués nos pères et nos frères. Ainsi renaîtra le royaume Heidas.

Ces paroles réveillent en vous une blessure qui n'a jamais cicatrisé. Vous pensez avec mélancolie à votre père, puis à ce jour où il n'est pas revenu de la rencontre avec une délégation du clan Araqami, au cours de laquelle la paix devait être négociée. Aukannek vous tire de vos songes et vous invite à aller vous asseoir pour vous restaurer.

Rendez-vous au 24.

4

Alors que vous tentez d'immobiliser l'animal, il vous atteint d'un violent coup de sabot en plein visage. Sonné par l'impact, vous lâchez prise et le laissez filer.

Ôtez 3 points de votre total d'endurance.

Seul au beau milieu de la rivière, vous n'avez plus aucune chance d'approcher les karibous qui ont fui à toute allure. Yahto, qui tient dans ses bras un faon, passe devant vous pendant que vous massez votre mâchoire endolorie.

— Eh bien ! On dirait que cette femelle a eu le dernier mot !

Vous vous relevez la mort dans l'âme et le suivez en direction de vos deux compagnons de voyage.

Rendez-vous au 22.

5

Dans le feu de l'action, l'animal vous assène un puissant coup de patte. Projeté au sol, et profondément entaillé par ses griffes, vous n'avez pas le temps de vous relever qu'il fond déjà sur vous. Malgré les coups incessants d'Eyssaru et Yahto, il abat sa gueule béante sur votre visage. Sa mâchoire dure comme la pierre se referme dans un craquement sinistre. Votre âme se dissout lentement dans le ciel pur du Grand Naur, où elle se mêle à celles de vos aïeux.

6

Face à la supériorité de Yahto, vous vous retrouvez contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit trop tard. Vous ravalez votre fierté et essayez du revers de la main le sang qui s'écoule de votre nez en retournant chercher votre karibou. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre.

— Reviens me voir lors de la prochaine migration. Amène-moi une bête bien grosse et grasse, et tu auras ce que tu voudras.

Vous redescendez vers l'inukshuk en ruminant votre cuisante défaite, puis franchissez de nouveau la porte après avoir respiré un grand coup. Lorsqu'Aukannek aperçoit votre visage tuméfié et la bête sur vos épaules, il vous assaille de questions :

— Que s'est-il passé, Oreik ? Qui t'a fait ça ? Amarok n'a pas voulu de ton offrande ?

Vous lui répondez en baissant la tête que l'esprit du loup a refusé que deux nouveaux chasseurs déciment d'avantage les troupeaux déjà maigres, et que vous avez affronté Yahto pour déterminer lequel d'entre vous pourrait offrir son animal. Même s'il tente alors de masquer sa déception, vous ressentez son embarras. Agluulik détourne le regard, mais vous ne sauriez dire si c'est par gêne ou pour dissimuler sa joie.

Dans l'impossibilité de tuer votre faon, vous l'offrez à Aukannek qui le saigne après l'avoir calmé grâce à ses pouvoirs surnaturels. Agluulik et lui débitent rapidement la bête tandis que vous vous asseyez contre les pierres glacées de l'inukshuk, le regard perdu dans l'horizon. Une fois sa tâche terminée, le

chamane s'agenouille devant vous et passe ses mains abîmées au dessus de vos blessures en chuchotant quelques incantations. Il vous tend ensuite un morceau de viande encore tiède.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance, à condition de ne pas dépasser votre total de départ.

La tension est palpable lorsque le jeune Oramok réapparaît un instant plus tard. Il ne cache pas sa satisfaction lorsque son père le félicite. Dans un silence pesant, vous repartez tous les quatre en direction du chemin escarpé menant au plateau de l'Ashiakke.

Allez au 40.

7

Alors que vous vous mettez en travers de sa route, Yahto repose l'animal au sol et dépose sa hache à coté.

— Comme tu voudras, Oreik. Le plus fort d'entre nous ira à la chasse !

Il se jette sur vous. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour réagir à son assaut.

YAHTO

Habilitété : 18 Endurance : 18

Une force et une adresse inhabituelles s'emparant de vous, vous bénéficiez d'un bonus de 3 points d'habilitété. Si vous possédez la compétence dépeceur, vous ne pouvez pas l'utiliser dans ce

combat à main nue.

Si votre endurance se réduit de moitié au cours du combat, rendez-vous au 44.

Si l'endurance de Yahto tombe en dessous de 10, allez au 11.

Si ces deux conditions se réalisent au même assaut, allez au 11.

8

Vous sortez de votre cachette et vous ruez sur les animaux. Une femelle et son petit ne sont plus qu'à quelques pas quand, pris au dépourvu, ils tentent de fuir.

Pour saisir la femelle, rendez-vous au 41.

Si vous préférez capturer son petit, allez au 20.



Vous observez avec curiosité l'ameublement de la pièce. Des tables et des bancs massifs ont été grossièrement taillés tout le long d'une paroi. De l'autre coté de la cavité se trouvent des couchettes ; certaines sont encore recouvertes de fourrures ayant subi les assauts du temps. Pendant que vous méditez sur la pugnacité des hommes qui ont réalisé ce travail, le vieux chamane vient se poster à vos cotés.

— Tu admires le travail de nos aïeux ? Sache que ceci n'était qu'un simple abri pour les voyageurs et les chasseurs. Bien d'autres cavernes ont été aménagées dans le Nuktivut. Quelque part sous nos pieds se trouve la plus célèbre d'entre elles. La grandiose cité des Rois. Tu as dû entendre les légendes que l'on raconte aux enfants à son sujet. C'était alors l'apogée du peuple Heidas. Gouvernés par une dynastie de rois sévères mais justes, tous les clans, toutes les familles, se montraient solidaires et unis. En ces temps glorieux, les Heidas tenaient tête aux continentaux, et lorsqu'un clan était menacé, c'est la fureur de toute une nation qui s'abattait sur l'agresseur. Les hommes du Naur contrôlaient les plaines où couraient les karibous, et les mines où l'on extrayait le verre noir. Vendu à prix d'or ou échangé contre des armes modernes en acier, il assurait richesse et stabilité au royaume. Mais les continentaux revenaient sans cesse, toujours plus nombreux. Lorsque le royaume Hirdavinois, tout juste fondé, envoya ses meilleures troupes pour nous repousser derrière le Nuktivut, une bataille à l'issue incertaine devait sceller notre destin. Mais ce qui aurait dû être un combat magnifiant la bravoure et l'unité des Heidas se transforma en massacre lorsque les clans Erdekan, Uktamit et Uskimiaq se

10

retournèrent contre leurs frères. convoitant le trône depuis des années, ces derniers s'étaient entendus avec les Hirdavinois. Les premiers gouverneraient le Grand Naur depuis la cité des Rois, pendant que les seconds feraient main basse sur les mines du Nuktivut. Ceux qui honorèrent leur allégeance au Roi du Grand Naur furent massacrés à Maarkorhlan, lieu de l'affrontement, puis pourchassés pendant des semaines à travers le pays. Profitant de leur déroute, les traîtres marchèrent vers la cité royale. Mais la nouvelle de cette immonde trahison se répandit, et une contre offensive s'organisa. Des fidèles venus des quatre coins du Grand Naur vinrent se joindre aux armées du Roi. La guerre fratricide fit rage pendant des années. Les Hirdavinois, une fois en possession des mines, les laissèrent s'entre-tuer et en profitèrent pour asseoir leur domination dans les régions du sud. Des années passèrent. La cité des Rois fût prise, puis perdue, puis reprise... Un grand nombre d'Heidas périt à cause des affrontements, des famines, et des épidémies. Les clans se replièrent sur eux mêmes, s'ensuivirent des siècles d'autarcie. Le Roi, sa couronne et ses trésors disparurent. La cité fut perdue. L'esprit d'Heida était sur le point de mourir. C'est une bien triste histoire, mais il est important de la connaître. Un jour prochain, ces heures sombres prendront fin, et les Heidas marcheront de nouveau ensemble.

Buvant les paroles du vieux sage, vous vous imaginez évoluant dans la cité royale, admirant l'architecture unique de ce lieu légendaire. Aukannek vous tire de vos songes et vous invite à aller vous restaurer.


Rendez-vous au 24.

Le lendemain, lorsque vous sortez de votre abri, le ciel est dégagé. La vie semble s'être arrêtée et le calme règne sur les cimes enneigées du Nuktivut. Encore une fois, la troupe passe une journée de marche ininterrompue, mais le pic à atteindre n'est plus qu'à un jet de pierre. Vous achevez son ascension en fin de journée. Il se termine par une pente menant à sa cime, tandis que son autre versant dévoile une falaise abrupte. À quelques centaines de mètres de son point culminant se dresse un inukshuk d'une taille bien supérieure à ceux qui bordaient l'Ashiakke. Vous gravissez avec peine les derniers mètres, puis faites une pause à ses pieds.



Agluulik s'assoit dans la neige, tandis que l'Angakkok s'adresse à Yahto et vous :

— Notre chemin s'arrête ici. Vous trouverez l'esprit du loup de l'autre côté de cette porte.



Vous contemplez la construction avec circonspection. De ce côté comme de l'autre, il n'y a que pierre et neige. Après un dernier regard pour le vieillard, vous vous engouffrez sous l'inukshuk, votre karibou sur les épaules, suivi par Yahto. Lorsque vous vous retournez, les deux hommes ont disparu. Une épaisse brume semble s'être étendue tout autour du pic montagneux.

— Faisons vite, je n'ai pas envie de m'éterniser ici, vous presse le jeune Oramok.

Rendez-vous au 39 si vous avez capturé un faon, ou au 23 si c'est un karibou adulte.

11

Face à votre supériorité, Yahto se retrouve contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit tard. Fou de rage, il essuie son visage ensanglanté et ramasse son faon en vous lançant un regard noir avant de repartir vers l'inukshuk. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre. Vous vous retournez vers le loup géant qui vous regarde droit dans les yeux.

— Parfait... amène-moi cette femelle bien grasse. Ça n'a été partie facile, je vois ! Ce n'était pas très équitable de ma part de t'avoir ainsi aidé, mais je suis las de ne manger que des jeunes karibous chétifs. Et puis je trouve ce jeune Oramok bien arrogant...

Le loup avait donc choisi son champion,

probablement par gourmandise.

La bénédiction d'Amarok vous permet de conserver ce bonus de 3 points d'habileté jusqu'à la fin de l'aventure.

L'imposante créature reprend son monologue lorsque vous déposez votre offrande à quelques mètres d'elle.

— Bien. Te voilà digne de nourrir les tiens et de les habiller de fourrures chaudes. Mais tu ne dois jamais oublier une chose. Ces troupeaux sont le salut des loups autant que des hommes. Respecte-les, et ne tue que lorsque c'est nécessaire. Respecte aussi mes frères, garants de leur bonne santé. Va maintenant, je désire manger en paix.

Vous redescendez vers l'inukshuk en savourant votre victoire : vous voilà chasseur ! Un vrai chasseur Heida, béni du Loup ! Lorsque vous traversez de nouveau la porte, l'Angakkok vous félicite avec retenue, mais semble bien embarrassé. Dans l'impossibilité de tuer son karibou, Yahto l'a donné à son père, qui l'a saigné sans attendre. Pendant qu'Agluulik débite la bête, le chamane passe ses mains abîmées au dessus des blessures de votre rival en chuchotant quelques incantations. Malgré sa rancune apparente, Agluulik vous tend un morceau de viande encore tiède. Aukannek vient ensuite vous prodiguer ses soins.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance, à condition de ne pas dépasser votre total de départ.

Dans un silence pesant, vous repartez tous les quatre vers la plaine.

Allez au 43.

12

La tête posée au sol, vous entendez résonner les pas du guerrier faisant son tour de garde. Mais un autre bruit plus sourd et plus rythmé vous parvient également, et comme il semble se rapprocher, vous vous asseyez et scrutez les ténèbres autour de vous. Outre le ronflement de vos compagnons, vous percevez un souffle puissant et cadencé. Pressentant un danger, vous vous levez en silence et saisissez votre arc. Vous songez un instant à réveiller les autres mais il est trop tard. Vous distinguez déjà une énorme forme trapue qui vous charge en émettant des grognements menaçants. Vous hurlez afin de réveiller vos compagnons et armez aussitôt votre arc. Un ours de taille bien supérieure à la moyenne déboule dans le camp.

Dans l'intervalle qui vous sépare de la bête, Ayanna, alertée par l'agitation soudaine, commence à se relever. L'ours furieux la percute de plein fouet puis la piétine en poursuivant sa charge effrénée. Vous décochez une flèche sans plus attendre.

Jetez 2 dés et ôtez le total obtenu de l'endurance de l'ours.

Malgré votre tir, l'animal ne ralentit pas. Vous lâchez donc votre arc et saisissez votre hache. Vous jetez un rapide coup d'œil aux alentours. Eyssaru est en train de ramasser sa lance, Yahto s'écarte prestement de



la trajectoire de l'ours, tandis que le vieux chamane aboie des mots incompréhensibles en brandissant son bâton. Leur présence ne vous rassure guère : la bête n'est plus qu'à quelques enjambées de vous.

OURS FURIEUX



Habilitété : 23 Endurance : 26

La présence d'Eyssaru et Yahto à vos côtés vous octroie un bonus de 8 points d'habileté. Les incantations du chamane vous permettent de rejeter le dé à chaque fois que vous faites un 1 avant de vous référer au tableau des coups portés.

Si votre endurance tombe à 0, allez au 5.
En cas de victoire, rendez-vous au 27.

13

Alors que vous vous mettez en travers de sa route, Yahto repose l'animal au sol et dépose sa hache à côté.

— Comme tu voudras, Oreik. Le plus fort d'entre nous ira à la chasse !

Il se jette sur vous. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour réagir à son assaut.

YAHTO

Habilitété : 18 Endurance : 18

Si vous possédez la compétence dépeceur, vous ne pouvez l'utiliser au cours de ce combat à mains nues.

Si votre endurance restante se trouve réduite de moitié, rendez-vous au 6.

Si l'endurance de Yahto tombe en dessous de 10, allez au 38.

Si ces deux conditions se réalisent au même assaut, allez au 38.

14

Vous commencez à sombrer lorsque vous êtes alerté par un cri déchirant. Vous relevez la tête et votre sang se glace lorsque vous apercevez, au beau milieu du camp, un ours gigantesque qui charge droit sur vous. Couché face à cette force de la nature, il ne vous reste qu'une poignée de secondes pour réagir et vous soustraire à ses griffes. Vous roulez donc sur le côté pour vous relever tout en saisissant au passage votre hache au moment où l'animal furieux parvient à votre hauteur. Vous avez tout juste le temps de lui porter un coup lorsqu'il vous percute.

Lancez un dé. Si ce chiffre est pair, ôtez-le du total d'endurance de l'ours.

S'il est impair, ôtez-le de votre total d'endurance.

Alors que la bête poursuit sur son élan, vous en profitez pour vous remettre sur pieds et jeter un rapide coup d'œil alentour. Ayanna, recroquevillée sur elle-même, semble blessée. Eyssaru est en train de ramasser sa lance, Yahto se lève prestement, tandis que le chamane aboie des mots incompréhensibles

en brandissant son bâton. Leur présence ne vous rassure guère : l'ours s'est retourné, et semble de nouveau vous avoir choisi comme proie.



OURS FURIEUX

Habilitété : 23 Endurance : 26

La présence de Eyssaru et Yahto à vos côtés vous octroie un bonus de 8 points d'habilité. Les incantations du chamane vous permettent de rejeter le dé à chaque fois que vous faites un 1 avant de vous référer au tableau des coups portés.

Si votre endurance tombe à 0, allez au 5.
En cas de victoire, rendez-vous au 27.

15

Malgré la blessure infligée par le chamane, Agluulik combat avec une rage inouïe. Une habile passe d'armes lui permet de prendre l'avantage, et le tranchant de sa hache vous pourfend le torse de haut en bas. Paralysé par la douleur, vous vous effondrez. Un voile noir couvre votre regard. La froideur du sol semble se propager dans tout votre corps. Votre âme se dissout lentement dans le ciel pur du Grand Naur, où elle se mêle à celles de vos aïeux.

16

Votre ouïe aiguisée vous permet d'entendre les paroles du chasseur à son fils :

— Cache-toi derrière l'inukshuk le plus avancé dans la rivière. Attend le moment propice et lorsqu'un jeune karibou passe à ta portée, saute-lui dessus. Choisis en un petit, même si Amarak a un faible pour les adultes bien gras, car tu devras le porter seul jusqu'à la porte. Et surtout ne laisse pas passer ta chance : lorsque le troupeau sera alerté, tu n'auras plus la possibilité d'en attraper un. »

Rendez-vous au 2.

17

La femelle épuisée cesse de se débattre alors que vous l'écrasez de tout votre poids. Vous lui ligotez les pattes fermement, puis restez agenouillé face à elle quelques minutes pour reprendre votre souffle. C'est à ce moment que Yahto vous passe devant, un faon dans les bras et arborant un large sourire.

— J'ai bien cru que tu n'en viendrais jamais à bout !

Vous hissez la femelle sur vos épaules, et le suivez

tant bien que mal. Lorsque vous rejoignez Agluulik et Aukannek, ce dernier vous accueille avec enthousiasme :


— Cela fait bien des années que personne n'a porté un adulte à Amarak ! D'ordinaire, les jeunes n'aiment guère se fatiguer à porter une bête grasse... dit-il en fusillant Agluulik du regard.

Vos trois compagnons et vous reprenez la route. Malgré le succès de la capture des karibous, l'Angakkok et le guerrier vous paraissent nerveux.

— Nous ne sommes plus très loin du refuge où nous passerons la nuit, annonce Aukannek peu avant le coucher du soleil.

En effet, quelques instants plus tard, il vous conduit au pied d'une falaise rocheuse. Il se dirige tout droit vers une cavité de la taille d'un homme, allume sa lampe et s'y engouffre. Vous le suivez sur une dizaine de mètres et débouchez enfin sur une pièce plus vaste, dans laquelle on pourrait aisément dresser une grande tente. Le chamane se débarrasse de son sac. Vous faites de même et déposez votre karibou au sol, puis allumez votre lampe afin d'éclairer d'avantage la pièce. La lumière vacillante vous révèle les richesses insoupçonnées de cette grotte perdue du Nuktivut : du mobilier a été taillé dans la pierre à divers endroits, des peintures fourmillant de détails reproduisent des scènes de chasse, d'affrontements entre tribus, ou des divinités Heidas. Dans le fond de la salle est exposé un crâne massif de mammouth laineux, dont les défenses ont été gravées de divers symboles et d'étranges suites de petits points et de bâtonnets.

Si vous souhaitez inspecter les peintures sur les murs, rendez-vous au 21.



Si vous voulez examiner les tables, chaises, et couchettes taillées dans les parois, allez au 9.

Si vous préférez allez voir de plus près le crâne de mammoth, rendez-vous au 3.

18

Alors que l'habile chasseur larde de flèches l'ours, vous empoignez fermement votre hache et regardez la scène avec attention. L'animal qui n'a rien perdu de sa rage ne ralentit pas malgré les flèches qui l'atteignent, et arrive rapidement à votre hauteur. Le guerrier jette son arc et saisit son arme à son tour. Alors que vous reculez face à la charge effrénée du mastodonte, vous constatez qu'il se dirige vers votre compagnon d'arme. Celui-ci, se tenant prêt, fait un rapide pas de côté en abattant de toutes ses forces sa hache derrière le cou de l'animal, qui trébuche sous l'impact et s'écrase lourdement au sol. Aukannek, ayant assisté à la scène, accourt en hurlant, suivi de près par Yahto :

— Vermine ! C'est toi l'Iddisitsek ! Oreik, attention !

Agluulik vous lance un regard nerveux. Pendant qu'il extrait sa hache du corps de l'animal, les paroles de l'Angakkok résonnent en vous :

— La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait se retournerait contre celui qui l'a invoqué...

Dépassé par les événements, vous restez un instant immobile face à l'Iddisitsek menaçant qui s'avance vers vous. En pleine force de l'âge et bien rodé à ce genre d'affrontements, vous ne doutez pas un instant de sa supériorité. Désespéré et redoutant son assaut, vous reculez en quête d'une issue à ce duel perdu d'avance, mais vous retrouvez très vite acculé au bord du précipice. Vous ne reconnaissez plus son visage déformé par la colère lorsqu'il lève sa hache et s'élançe tel un enragé pour vous tailler en pièces. Dans une dernière tentative, vous levez votre arme afin de parer l'attaque lorsque la course de l'assaillant est stoppée net par une flèche lui transperçant l'abdomen. Alors que le chamane ajuste son prochain tir, vous poussez un cri déchirant en apercevant Yahto, poignard à la main, lui porter un coup vicieux dans le dos dans une manœuvre désespéré pour sauver son père. Foudroyé par la douleur, le vieillard s'effondre en entraînant son agresseur dans sa chute. Tout deux roulent au sol en luttant, glissent sur la neige puis basculent dans le précipice. Hors de votre vue, il ne vous parvient de leur chute qu'un bruit sourd de corps se brisant contre la roche. Votre adversaire ayant retrouvé ses esprits, vous vous élancez afin de reprendre l'avantage.

IDDISITSEK BLESSÉ

Habilitété 18 Endurance 20

Si votre endurance atteint 0, rendez-vous au 15.

En cas de victoire, allez au 35.



19

Le lendemain, lorsque vous sortez de votre abri, le ciel est dégagé. La vie semble s'être arrêtée et le calme règne sur les cimes enneigées du Nuktivut. Encore une fois, la troupe passe une journée de marche ininterrompue, mais le pic à atteindre n'est plus qu'à un jet de pierre. Vous achevez son ascension en fin de journée. Il se termine par une pente menant à sa cime, tandis que son autre versant dévoile une falaise abrupte. À quelques centaines de mètres de son point culminant se dresse un inukshuk d'une taille bien supérieure à ceux qui bordaient l'Ashiakke. Vous gravissez avec peine les derniers mètres, puis faites une pause à ses pieds.

Agluulik s'assoit dans la neige, tandis que l'Angakkok s'adresse à Yahto :

— Notre chemin s'arrête ici. Tu trouveras l'esprit du loup de l'autre côté de cette porte.

Vous contemplez la construction avec circonspection. De ce côté comme de l'autre, il n'y a que pierre et neige. Yahto, sûr de lui, s'y engouffre sans plus tarder, son faon dans les bras. Une fine brume blanche se forme derrière lui et il disparaît peu à peu en s'éloignant. Frustré de ne pas pouvoir le suivre, vous vous asseyez contre les pierres froides de l'inukshuk et ressassez votre cuisant échec.

Lorsque le jeune homme réapparaît un instant plus tard, il ne cache pas son plaisir. Il se tourne fièrement vers son père et lui annonce avec jubilation qu'il fait maintenant partie des chasseurs du clan. Après que les deux adultes l'aient félicité, vous partagez un repas puis reprenez tous les quatre la direction de la plaine. Rendez-vous au 40.

20

Si vous avez la compétence Marcheneige, allez au 30.

Sinon, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au 30.

Dans le cas contraire, allez au 37.

21

Vous éclairez de votre lampe les dessins sur les parois de la pièce et y reconnaissez diverses entités. Des hommes, un corbeau, des troupeaux, des représentations du soleil et de la lune semblent se mouvoir sous votre regard. Stupéfait, vous vous frottez les yeux pendant qu'Aukannek vient se poster



auprès de vous.

— Angakkok, ça bouge !

— Cela veut dire que la Qimugta fait son effet, et que tu es réceptif aux vibrations du passé. Profite du spectacle, les scènes qui se jouent devant toi sont notre plus bel héritage.

Parmi la multitude de dessins qui dansent sur la paroi, vous distinguez Grand Corbeau qui virevolte autour de Nuuka, et Heida qui pêche sur le lac gelé. Un peu plus loin, un groupe de chasseurs et une meute de loups pourchassent un troupeau de karibous. D'autres représentations se jouent ça et là, sans que vous ne puissiez en saisir le sens. Une scène étrange attire votre regard. Deux animaux se faisant face semblent s'adonner à une joute verbale, pendant que le soleil et la lune gravitent au dessus d'eux. Intrigué, vous en demandez la signification au chamane.

— À l'aube du monde, le langage n'existait pas. Puis les mots ont été créés, et parce qu'ils n'avaient jamais été utilisés, ils contenaient d'importants pouvoirs magiques. Chaque fois que l'on utilisait ces mots, des choses étranges se produisaient. Lorsque Tiriganiaq le renard rencontra Ukaliq le lièvre, il dit : « Ténèbres, ténèbres », car il voulait profiter de l'obscurité pour dérober la nourriture des hommes. Ukaliq lui répondit « Lumière, lumière » car il en avait besoin pour trouver sa nourriture dans l'herbe. C'est ainsi que la lumière du jour et les ténèbres de la nuit sont apparues. Bien d'autres choses devinrent possible grâce aux mots : les hommes et les animaux devinrent capables d'échanger leurs caractères et leurs formes, le bien et le mal apparurent, et les premiers Angakkoks apprirent à utiliser le pouvoir des mots. Mais y recourir trop souvent diminua grandement leur pouvoir. Aujourd'hui, seule une

poignée d'Angakkoks connaissent encore quelques mots magiques.

Vous profitez un instant du spectacle inouï qui s'offre à vous. La voix du chamane vous invitant à venir vous restaurer vous tire de vos songes.

Rendez-vous au 24.


22

Lorsque vous parvenez à hauteur d'Agluulik et Aukannek, ce dernier semble extrêmement déçu de vous voir revenir les mains vides. Yahto quand à lui reçoit les félicitations de son père.

Vous reprenez la route sans plus tarder. L'Angakkok et le guerrier vous paraissent nerveux.

— Nous ne sommes plus très loin du refuge où nous passerons la nuit, annonce Aukannek lorsque le soleil s'apprête à se coucher.

En effet, quelques instants plus tard, il vous conduit au pied d'une falaise rocheuse. Il se dirige directement vers une cavité de la taille d'un homme, allume sa lampe et s'y engouffre. Vous le suivez sur une dizaine de mètres, et débouchez enfin sur une pièce plus vaste, dans laquelle on pourrait aisément



dresser une grande tente. Le chamane se débarrasse de son sac. Vous faites de même puis allumez votre lampe afin d'éclairer d'avantage ce lieu singulier. La lumière vacillante vous révèle les richesses insoupçonnées de cette grotte perdue du Nuktivut : du mobilier a été taillé dans la pierre à divers endroits, des peintures fourmillant de détails reproduisent des scènes de chasse, d'affrontements entre tribus, ou des divinités Heidas. Dans le fond de la salle est exposé un crâne massif de mammoth laineux, dont les défenses ont été gravées de symboles inconnus et d'étranges suites de petits points et de bâtonnets.

Si vous souhaitez inspecter les diverses peintures sur les murs, rendez-vous au 42.

Si vous voulez examiner les tables, chaises, et couchettes taillées dans les parois, allez au 26.

Si vous préférez allez voir de plus près le crâne de Mammoth, rendez-vous au 33.

23

Vous le suivez en direction de la masse rocheuse qui transperce le manteau neigeux au plus haut point du mont. Arrivés à sa base, vous vous arrêtez et déposez les offrandes au sol. Yahto, nerveux, commence à s'impatienter. Amarok apparait enfin, surgissant de nulle part sous la forme d'un loup

gigantesque au pelage gris, et se poste sur une pierre vous surplombant. Une voix nonchalante se fait entendre :

— Alors vous n'êtes que deux cette fois. Eh bien, cela nous facilitera la tâche...Vous avez dû le remarquer par vous même, fils d'Heida, les troupeaux de karibous ne sont plus ce qu'ils étaient. Je sais que vous, les vrais hommes, n'êtes pas responsables des massacres qui ont lieu dans les plaines. Mais je ne puis risquer de réduire d'avantage le garde manger de mes frères... ainsi, exceptionnellement, un seul d'entre vous sera autorisé à chasser le karibou. L'autre devra revenir dans 13 lunes, avec une nouvelle bête bien sûr, et si les réserves sont suffisantes, il pourra alors chasser lui aussi. Bien, il ne vous reste plus qu'à vous mettre d'accord...

Yahto se retourne vers vous de suite, les sourcils froncés :

— Je suis ton aîné, c'est à moi d'aller chasser. Tu auras le temps de revenir ! Moi, j'ai l'âge de fonder une famille, mais pour ça je dois être capable de la nourrir !

Embarrassé mais déterminé, vous lui répondez que votre père ayant disparu, il ne reste plus que vous pour nourrir votre jeune sœur. Yahto serre les dents.

— Alors arrête-moi si t'en es capable ! lance-t-il en ramassant son faon.

Si vous souhaitez vous interposer afin de l'empêcher d'apporter son offrande à Amarok, allez au 7.

Si vous préférez le laisser faire, rendez-vous au 29.



24

Vous étalez une de vos fourrures sur le sol de pierre froid pour vous asseoir auprès de vos pairs, puis une autre dans un coin pour y déposer votre offrande. Une fois de plus, Yahto et vous vous contentez de l'outre du chamane, tandis qu'il partage avec Agluulik un morceau de viande que vous lorgnez avec envie. La boisson vous réchauffe, et les effets ressentis la veille s'accroissent encore un peu plus.

Vous récupérez jusqu'à 5 points d'endurance.

Un silence pesant règne sur la cavité rocheuse, et aussitôt le repas terminé, Agluulik se voit chargé une fois de plus de veiller sur le camp. Il s'assoit donc à l'entrée de la grotte, lance à portée de main, emmitoufflé dans une chaude fourrure. Yahto, quant à lui, se couche après une belle rasade de Qimugta, et sombre rapidement. Alors que vous vous apprêtez à l'imiter, Aukannek vous invite à le suivre vers le fond de la pièce. Vous êtes pris de vertiges lorsque vous vous relevez. La faible lueur de sa lampe révèle un nouveau passage dans la roche, dans lequel il s'enfonce. Vous le suivez et débouchez sur une nouvelle pièce immense dont vous ne pouvez discerner les extrémités plongées dans l'obscurité, mais il est fort probable qu'une dizaine de mammoths laineux y tiendraient sans problème. L'Angakkok se tourne vers vous :

— Oreik, mon jeune ami, je devais te parler d'homme à homme. Sais-tu ce qu'est un Tuurngak?

— Non.


— Un Tuurngak est un esprit maléfique invoqué par un Iddisitsek, un Angakkok mauvais, dans le but d'assassiner quelqu'un. Je n'en avais plus rencontré depuis la grande guerre des clans, alors que je n'étais qu'un jeune apprenti. Cet esprit, une fois invoqué, prend possession d'un animal ou d'un homme afin d'atteindre son objectif. Cet ours gigantesque que nous avons mis en déroute hier soir avait un comportement inhabituel. D'abord parce que lui et ses semblables devraient hiberner à cette saison, mais aussi parce qu'il s'est rué sur toi et ne t'a pas lâché du regard alors qu'Eyssaru et Yahto combattaient avec toi. J'ai compris bien vite que celui-ci n'était pas dans son état normal, et les incantations que mon maître m'avait apprises durant la guerre afin de combattre les Tuurngaks se sont révélées très efficaces sur lui.

Face à votre incompréhension, il poursuit :

— Je ne sais pourquoi il s'en est pris à toi, mais tout porte à croire que quelqu'un veut ta mort, et qu'il dispose de pouvoirs que seuls de grands Angakkoks sont en mesure de connaître. Sois sur tes gardes, Oreik.

Une question vous brûle les lèvres. Vous demandez à Aukannek si l'ours va revenir pour terminer sa basse besogne.

— Je n'en sais rien. La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait et ne parviendrait pas à tuer sa victime se retourne contre celui qui l'a invoqué, et ne pourra se libérer de son emprise qu'en le dévorant lui.



Cette dernière remarque vous rassure un tant soit peu. Peut-être l'ours a-t-il déjà dévoré le mystérieux commanditaire.

— Mais la légende dit aussi qu'aucun Tuurngak n'a jamais échoué, assure-t-il avec fermeté. Agluulik et moi veillons, ne t'en fais pas. Mais lorsque tu emprunteras le passage, soit prudent car nous ne pourrons pas te suivre. Va dormir maintenant.

Rendez-vous au 10.

25

Vous mettez en joue le Tuurngak et tirez. Agluulik, exploitant ses talents d'archer, le larde de flèches meurtrières. L'ours déjà grièvement blessé et à bout de forces finit par s'écrouler lourdement sous le flot incessant de flèches. Aukannek et Yahto, ayant assisté à la scène, accourent. Agluulik ne perd pas une seconde et abrège les souffrances de la bête agonisante, qui s'éteint après un dernier rôle. Un rapide examen du corps ne révèle aucun indice particulier. Malgré cette victoire, personne n'est d'humeur à se réjouir.

Vous savez tous que plus aucune piste ne pourra vous mener à la découverte de l'identité du fourbe Iddisitsek ayant ordonné votre mort, et encore moins sur ses motivations. La nuit approchant, vous

reprenez la direction de la grotte qui vous a abrité la nuit dernière. Une fois l'entrée atteinte, le vieil Angakkok s'adresse à vous trois :


— Je dois repartir immédiatement régler une affaire de la plus haute importance. Agluulik, tu es un guerrier expérimenté. Veille sur notre jeune ami le temps de mon enquête. Une puissance malfaisante est à l'œuvre, et si j'ignore sa provenance et son but, il est évident qu'Oreik court de grands risques.

Le cœur gros, vous remerciez le vieil homme et le regardez s'éloigner, puis rentrez partager un repas avec Yahto et son père. La présence rassurante de l'Angakkok vous manque au moment de trouver le sommeil.

Une douleur aiguë vous tire de vos songes. Vous ouvrez les yeux et croisez le regard hargneux mais familier de celui qui maintient fermement le poignard qui vous transperce le cœur. La froideur du sol semble se propager dans tout votre corps. Votre âme se dissout lentement dans le ciel pur du Grand Naur, où elle se mêle à celles de vos aïeux.

26

Vous observez avec curiosité l'ameublement de la pièce. Des tables et des bancs massifs ont été grossièrement taillés tout le long d'une paroi. De l'autre côté de la cavité se trouvent des couchettes ; certaines sont encore recouvertes de fourrures ayant subi les assauts du temps. Pendant que vous méditez sur la pugnacité des hommes qui ont réalisé ce travail, le vieux chamane vient se poster à vos côtés.



— Tu admires le travail des nos aïeux ? Sache que ceci n'était qu'un simple abri pour les voyageurs et les chasseurs. Bien d'autres cavernes ont été aménagées dans le Nuktivut. Quelque part sous nos pieds se trouve la plus célèbre d'entre elles. La grandiose cité des Rois. Tu as dû entendre les légendes que l'on raconte aux enfants à son sujet. C'était alors l'apogée du peuple Heidas. Gouvernés par une dynastie de rois sévères mais justes, tous les clans, toutes les familles, se montraient solidaires et unis. En ces temps glorieux, les Heidas tenaient tête aux continentaux, et lorsqu'un clan était menacé, c'est la fureur de toute une nation qui s'abattait sur l'agresseur. Les hommes du Naur contrôlaient les plaines où couraient les karibous, et les mines où l'on extrayait le verre noir. Vendu à prix d'or ou échangé contre des armes modernes en acier, il assurait richesse et stabilité au royaume. Mais les continentaux revenaient sans cesse, toujours plus nombreux. Lorsque le royaume Hirdavinois, tout juste fondé, envoya ses meilleures troupes pour nous repousser derrière le Nuktivut, une bataille à l'issue incertaine devait sceller notre destin. Mais ce qui aurait dû être un combat magnifiant la bravoure et l'unité des Heidas se transforma en massacre lorsque les clans Erdekan, Uktamit et Uskimiaq se retournèrent contre leurs frères. convoitant le trône depuis des années, ces derniers s'étaient entendus avec les Hirdavinois. Les premiers gouverneraient le Grand Naur depuis la cité des Rois, pendant que les seconds feraient main basse sur les mines du Nuktivut. Ceux qui honorèrent leur allégeance au Roi du Grand Naur furent massacrés à Maarkorhlan, lieu de l'affrontement, puis pourchassés pendant des semaines à travers le pays. Profitant de leur déroute, les traîtres marchèrent vers la cité royale. Mais la nouvelle de cette immonde trahison se répandit, et une contre offensive s'organisa. Des fidèles venus

des quatre coins du Grand Naur vinrent se joindre aux armées du Roi. La guerre fratricide fit rage pendant des années. Les Hirdavinois, une fois en possession des mines, les laissèrent s'entre-tuer et en profitèrent pour asseoir leur domination dans les régions du sud. Des années passèrent. La cité des Rois fût prise, puis perdue, puis reprise... Un grand nombre d'Heidas périrent à cause des affrontements, des famines, et des épidémies. Les clans se replièrent sur eux mêmes, s'ensuivirent des siècles d'autarcie. Le Roi, sa couronne et ses trésors disparurent. La cité fut perdue. L'esprit d'Heida était sur le point de mourir. C'est une bien triste histoire, mais il est important de la connaître. Un jour prochain, ces heures sombres prendront fin, et les Heidas marcheront de nouveau ensemble.

Buvant les paroles du vieux sage, vous vous imaginez évoluant dans la cité royale, admirant l'architecture unique de ce lieu légendaire. Aukannek vous tire de vos songes et vous invite à aller vous restaurer.

Rendez-vous au 36.



27

Après une lutte impitoyable, l'ours grièvement blessé semble enfin avoir perdu ses ardeurs. Il recule en grognant dans votre direction, puis s'enfuit et disparaît dans la pénombre. Face à l'état préoccupant d'Ayanna qui sanglote au sol, vos compagnons d'armes et vous laissez fuir l'animal. Le petit groupe se rassemble autour d'elle, tandis qu'Eyssaru part s'assurer que l'agresseur s'est suffisamment éloigné du campement.

La jeune femme se tient la jambe. L'Angakkok se penche au dessus d'elle.

— L'ours l'a piétinée. Son genou est abîmé.

Il place sa main sur la blessure et entonne une nouvelle incantation. Vous regardez la scène attentivement, sans savoir si le vieillard pense la guérir ou s'il cherche simplement à la rassurer. Il lui fait boire de bonnes rasades de Qimugta pour lui permettre de supporter la douleur, et elle semble enfin se calmer après quelques minutes.

Eyssaru et Agluulik rejoignent alors le camp. Ce dernier semble extrêmement nerveux. Visiblement, il s'en veut de n'avoir pas vu arriver l'ours, et plus encore de s'être trop éloigné et de n'avoir pas entendu l'affrontement.

Aukannek reste songeur un instant, puis s'adresse à l'assemblée :

— Ayanna n'ira pas plus loin. Demain, Eyssaru la raccompagnera au village où elle sera soignée. Oreik et Yahto, recouchez-vous. Agluulik veillera sur le camp. En espérant qu'il ne faillisse pas encore une fois, » dit-il en le regardant d'un œil sévère. Ce dernier baisse la tête et s'éloigne.

Vous vous recouchez, en restant toutefois sur vos gardes. Vous ne dormez que par intermittences, échaudé par cette attaque inopportune.

Rendez-vous au 34.

28

Yahto surgit de sa cachette et se jette sur un jeune karibou qui passait près de son homme-pierre. Il le ceinture et le plaque dans le lit de la rivière. Le troupeau alerté se disperse dans le chaos le plus total. Dans la panique, un jeune faon apeuré fait demi tour et revient vers vous. Ce jeune est votre seule chance de réussite avant que le troupeau ne soit hors de portée. Vous vous ruez donc sur lui.

Si vous avez la compétence Marcheneige, allez au 30.

Sinon, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au 30.

Dans le cas contraire, allez au 37.

29

Vous vous résignez et laissez votre rival offrir son faon à Amarak. Vous redescendez vers l'inukshuk en ruminant votre malchance, puis franchissez de nouveau la porte. Lorsqu'Aukannek aperçoit la bête sur vos épaules, il vous assaille de questions :

— Que s'est-il passé, Oreik ? Amarak n'a-t-il pas voulu de ton offrande ?

Vous lui répondez en baissant la tête que l'esprit du loup a refusé que deux nouveaux chasseurs déciment d'avantage les troupeaux déjà maigres, et que vous avez laissé Yahto faire son offrande. Le chamane tente de masquer sa colère, mais vous sentez l'embarras qu'il ressent alors. Agluulik détourne le regard, mais vous ne sauriez dire si c'est par gêne ou pour dissimuler sa joie.

Dans l'impossibilité de tuer votre karibou, vous l'offrez à l'Angakkok qui le saigne après l'avoir calmé grâce à ses pouvoirs chamaniques. Agluulik et lui débitent rapidement la bête tandis que vous vous asseyez contre les pierres glacées de l'inukshuk, le regard perdu dans l'horizon. La tension est palpable lorsque le jeune Oramok réapparaît un instant plus tard. Il tente vainement de contenir sa satisfaction lorsque son père le félicite. Dans un silence pesant, vous repartez tous les quatre vers la plaine qui s'étend devant vous.

Allez au 40.

30

Vous parvenez de justesse à atteindre le faon. Vous le ceinturez et faites peser tout votre poids sur l'animal qui se retrouve ainsi immobilisé, puis vous liez ses pattes grâce aux liens offerts par le chamane. Non loin de là, Yahto a également réussi à capturer un jeune karibou. Soulagés d'avoir vos offrandes dans les bras, vous rejoignez Agluulik et Aukannek qui vous félicitent de vos prises.

Vous reprenez la route, mais malgré le succès de la capture des karibous, l'Angakkok et le guerrier vous paraissent nerveux.

— Nous ne sommes plus très loin du refuge où nous passerons la nuit, annonce Aukannek peu avant le coucher du soleil.

En effet, quelques instants plus tard, il vous conduit au pied d'une falaise rocheuse. Il se dirige vers une cavité de la taille d'un homme, allume sa lampe et s'y engouffre. Vous le suivez sur une dizaine de mètres, et débouchez enfin sur une cavité plus vaste, dans laquelle on pourrait aisément dresser une grande tente. Le chamane dépose son sac. Vous faites de même et déposez votre petit karibou au sol, puis allumez votre lampe afin d'éclairer d'avantage la pièce. La lumière vacillante vous révèle les richesses insoupçonnées de cette grotte perdue du Nuktivut : du mobilier a été taillé dans la pierre à divers endroits, des peintures fourmillant de détails reproduisent des scènes de chasse, d'affrontements, ou des divinités

Heidas. Dans le fond de la salle est exposé un crâne massif de mammouth laineux, dont les défenses ont été gravées de divers symboles et d'étranges suites de petits points et de bâtonnets.

Si vous souhaitez inspecter les peintures sur les murs, rendez-vous au 21.

Si vous voulez examiner les tables, chaises, et couchettes taillées dans les parois, allez au 9.

Si vous préférez allez voir de plus près le crâne de mammouth, rendez-vous au 3.

31

Vous vous jetez sur la femelle et parvenez à saisir son cou entre vos bras. Vous appuyez de tout votre poids pour la faire basculer dans l'eau. L'animal se débat frénétiquement et une lutte au corps à corps s'engage dans le lit de l'Ashiakke.

FEMELLE KARIBOU
Habilité : 12 Endurance : 20

Vous traiterez cette lutte comme un combat classique.

La compétence Dépeceur est inefficace lors de cet affrontement à mains nues.

Si vous faites un 1, rendez-vous au 4 sans tenir compte des dommages de l'assaut en cours.

Si votre endurance restante se trouve réduite de moitié, allez au 4.

Si l'endurance de la femelle karibou descend en dessous de 10, rendez-vous au 17.

Si ces conditions se trouvent réalisées au même assaut, allez au 17.



32

Alors que l'habile guerrier larde de flèches l'ours, vous empoignez fermement votre hache et regardez la scène avec attention. L'animal qui n'a rien perdu de sa rage ne ralentit pas malgré les flèches qui l'atteignent et arrive rapidement à votre hauteur. Agluulik jette son arc et saisit son arme à son tour. Alors que vous reculez face à la charge effrénée du mastodonte, vous constatez qu'il se dirige vers votre compagnon d'arme. Celui-ci, se tenant prêt, fait un rapide pas de côté en abattant de toutes ses forces sa hache derrière le cou de l'animal qui trébuche sous l'impact et s'écrase lourdement au sol. Aukannek, ayant assisté à la scène, accourt en hurlant suivi par Yahto.

— Vermine ! C'est toi l'Iddisitsek ! Oreik, attention !

Agluulik vous lance un regard nerveux. Pendant qu'il extrait sa hache ensanglantée du corps de l'animal, les paroles de l'Angakkok résonnent en vous : «La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait se retournerait contre celui qui l'a invoqué...»

Dépassé par les événements, vous restez un instant immobile face à l'Iddisitsek menaçant qui s'avance vers vous. En pleine force de l'âge et bien rodé à ce genre d'affrontements, vous ne doutez pas un instant de sa supériorité. Redoutant son assaut, vous reculez en quête d'une issue à ce duel perdu d'avance, mais vous retrouvez très vite acculé au bord du précipice.

Vous ne reconnaissez plus son visage déformé par la colère lorsqu'il élève sa hache et s'élance tel un enragé pour vous tailler en pièces. Dans une dernière tentative pour sauver votre peau, vous élevez votre arme afin de parer l'attaque. Mais la course de l'assaillant est stoppée net par une flèche lui transperçant l'abdomen. Alors que le chamane ajuste son prochain tir, vous poussez un cri déchirant en apercevant Yahto poignard à la main, lui porter un coup vicieux dans le dos dans une manœuvre désespéré pour sauver son père. Foudroyé par la douleur, le vieillard vacille puis trébuche en entraînant son agresseur dans sa chute. Tout deux roulent au sol en luttant, puis glissent sur la neige et basculent dans le précipice. Hors de votre vue, il ne vous parvient de leur chute qu'un bruit sourd de corps se brisant contre la roche. Votre adversaire ayant retrouvé ses esprits, vous vous élancez afin de reprendre l'avantage.

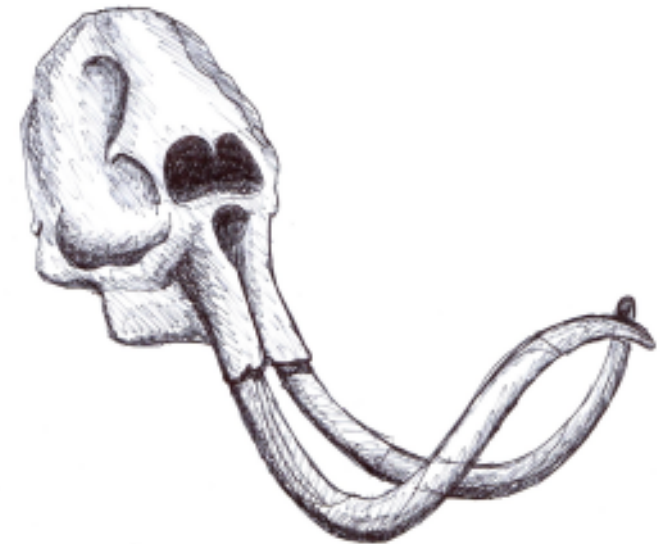
IDDISITSEK BLESSÉ
Habilité 18 Endurance 20


Si votre endurance atteint 0, rendez-vous au 15.

En cas de victoire, allez au 45.

33

Vous approchez de l'imposant crâne et l'éclairiez de votre lampe. Aukannek vient se poster auprès de vous. Intrigué, vous lui demandez comment des hommes ont pu vaincre une telle créature et transporter ce crâne dans une grotte ou un simple homme doit se courber pour entrer.





— Nos aïeux étaient plein de ressources, Aurek. As-tu remarqué la suite de signes gravée sur cette défense ? Il s'agit d'une échelle des temps. Les lunes et les saisons s'y succèdent, et une grande partie de notre histoire y est décrite. Les symboles qui s'y trouvent aléatoirement indiquent chacun un événement majeur tel qu'une guerre, une épidémie, ou une catastrophe naturelle. Hélas, ce fil fut interrompu lorsque le peuple Heida se divisa en clans, suite à la disparition de la famille royale. Depuis ce jour, les clans n'ont cessés de se battre pour les terres, les troupeaux et le pouvoir, lors de guerres fratricides encouragées par les Hirdavinois dans le but d'exploiter les richesses du Grand Naur. Obnubilés par leur quête de suprématie, nos ancêtres permirent aux continentaux de décimer les troupeaux de karibous et d'exploiter les mines de verre noir. Notre peuple a vécu des heures sombres, mais cette période touche à sa fin. J'ai eu une vision, et bientôt, un Heida coiffera la couronne de glace. Les clans se soumettront à son autorité et avec leur soutien, il repoussera les Hirdavinois derrière le Nuktivut, et rendra à notre nation sa gloire passée. En attendant ce moment, je m'efforce de pacifier la région en utilisant mes contacts au sein des clans voisins. Si certains chefs de clans et Angakkoks partagent ma vision, d'autre sont avides de sang et ne jurent que par la vengeance des exactions passées. Oreik, tu es un jeune homme sage à l'esprit vif, je te demande donc de ne pas céder à la haine et à la vengeance. Lorsque le moment sera venu, nous devons cohabiter et nous entendre avec ceux qui ont tués nos pères et nos frères. Ainsi renaîtra le royaume Heida.

Ces paroles réveillent en vous une blessure qui n'a jamais cicatrisée. Vous pensez avec mélancolie à votre père, puis à ce jour où il n'est pas revenu d'une rencontre avec une délégation du clan Igtuma, au cours de laquelle des conditions de paix devaient être négociées. Aukannek vous tire des vos songes et

vous invite à vous asseoir pour se restaurer.

Rendez-vous au 36.

34

Aux premières aurores, l'Angakkok est toujours au chevet de la jeune femme. Il a probablement veillé sur elle toute la nuit. Vous pensez alors que ce vieillard intimidant est peut-être plus sensible qu'il n'y paraît. L'outre vide gît au sol, et la blessée ne semble que partiellement consciente. Vous pliez vos affaires en vitesse tandis qu'Eyssaru hisse la jeune fille sur son dos. Le chamane lui fait ses dernières recommandations afin de traiter la blessure, puis vous les regardez s'éloigner lentement devant le soleil levant.

Aukannek part reconnaître le chemin, pendant que vous déjeunez rapidement avec une nouvelle outre qu'il vous a laissé. Vous vous demandez comment un tel vieillard pense pouvoir jouer à l'éclaireur. Le breuvage vous fait oublier la douleur, et accélère la cicatrisation de vos blessures.

Vous récupérez jusqu'à 5 points d'endurance.

Il s'éloigne tranquillement du camp, et vous le perdez de vue au détour d'une crête montagneuse. Vous reprenez la marche, une nouvelle fois guidé par

Agluulik. Malgré le chemin qui monte toujours plus et votre nuit agitée, vous suivez le rythme sans peine. Vous ne sentez plus vos muscles qui vous tiraillaient hier, ni vos pieds meurtris, mais la mystérieuse boisson vous fait légèrement tourner la tête. Le guerrier vous donne l'impression d'être perdu, cherchant sans arrêt la direction à suivre en scrutant le paysage alentour. Vous comprenez rapidement qu'il se guide grâce à un corbeau planant dans les courants ascendants le long des versants du Nuktivut.

Vous faites une courte pause lorsque le soleil atteint la cime. Mais une fois de plus, vous n'aurez droit qu'à une rasade de mixture chamanique. Vous distinguez alors la silhouette de l'Angakkok, surgi de nulle part, qui avance vers vous. Parvenu à votre hauteur, il s'adresse à Agluulik avec empressement :

— Il faut se hâter, nous n'avons plus beaucoup de temps ! Les karibous traverseront l'Ashiakke avant la nuit !

Vous atteignez quelques heures plus tard un vaste plateau enneigé au milieu duquel coule une rivière. Il vous semble apercevoir le long de celle-ci une colonne d'une douzaine d'hommes, immobiles, espacés d'environ cinquante mètres chacun. Aukannek et Agluulik ne semblant pas partager votre étonnement face à cette vision, vous les suivez une fois de plus sans poser de questions.

L'Angakkok s'arrête à bonne distance de la rivière. Il se tourne et s'adresse à Yahto et vous d'une voix grave :

— Nous voici sur les rives de l'Ashiakke. Cette rivière vieille comme le monde est connue des Heidas depuis l'aube des temps. Chaque année, lorsque les karibous redescendent le Nuktivut pour atteindre les

grandes plaines, ils la traversent en ce point précis, désigné par ces inukshuks, dit-il en montrant du doigt les hommes postés au bord du cours d'eau. Ce sont des hommes-pierre, érigés à cet endroit par nos ancêtres, afin de nous montrer l'endroit où les troupeaux passent, et pour les guider sur un point de la rivière où il y a si peu d'eau qu'un homme peut y courir et y chasser. Le karibou qui court dans la plaine ralentit toujours dans la rivière. J'ai vu un troupeau approcher, il sera là dans un instant. Vous deux, jeunes Heidas, devrez attraper l'un d'eux pour l'offrir à Amarok en votre nom et ainsi gagner le droit de chasser l'animal. Mais puisque vous n'avez pas encore le droit de tuer le karibou, c'est un animal vivant que vous devrez lui offrir. Voici des liens qui vous permettront d'attacher les pattes de l'animal.

Allez vous mettre en place.

Agluulik s'adresse alors à son fils à voix basse.

Si vous avez choisi la compétence sentinelle du Grand Naur, allez au 16.

Dans le cas contraire, rendez-vous au 2.



35

Le corps de l'Iddisitsek gisant à vos pieds, vous reprenez votre souffle avant de vous ruer au dessus de la falaise ou ont chutés les malheureux. Incapable de discerner les corps au fond du précipice, vous vous laissez tomber au sol en appelant en vain votre guide spirituel. Submergé par les émotions, les larmes troublent votre vue et vous restez prostré de longues minutes, songeant à votre funeste devenir, seul en ce lieu inconnu et hostile.



Séchant vos larmes, vous rouvrez les yeux sur l'immensité du Nuktivut, ne sachant où aller ni que faire. Un corbeau remontant dans les courants ascendants attire votre regard, puis disparaît au détour d'une crête. Et si... non, vous n'osez y croire. Vous vous relevez et vous dirigez vers le corps du sorcier démasqué afin de l'examiner, mais rien de suspect ne s'y trouve. Lorsque vous vous redressez, une sombre silhouette se tenant devant vous vous fait sursauter.

— C'était donc lui qui avait invoqué le Tuurngak, dit calmement le chamane appuyé sur son bâton. Quelques instants vous sont nécessaires avant de réaliser qu'il est bel et bien là, vivant.

— Angakkok, vous êtes tombé de si haut... et le coup qu'il vous a porté... comment avez vous fait ?

— Les vieux sages comme moi ont quelques tours dans leur sac...

— Pourquoi Agluulik m'en voulait-il ?

— Je ne sais pas, Oreik. Quelque chose m'échappe. Agluulik à grandi parmi les Oramok, sous mes yeux. Il n'a jamais été initié à la magie des Angakkok. Un Iddisitsek puissant l'avait probablement rallié à sa cause, ou s'était emparé de son esprit. Tu dois rester sur tes gardes, car des forces maléfiques œuvrent dans l'ombre.

Après avoir récupéré vos esprits et reçu des soins, vous reprenez le chemin vers la grotte qui vous a servi de refuge la nuit dernière.

Après une nouvelle soirée à écouter les précieuses leçons de l'Angakkok et une bonne nuit de sommeil, il s'adresse à vous au moment où vous vous apprêtez à repartir vers les terres Oramok :

— Je suis fatigué, Oreik, continue seul. N'aie crainte je veille sur toi. Suis le corbeau si tu perds ton chemin.

Le cœur serré, vous laissez derrière vous l'homme sage à qui vous devez tant. Malgré les interrogations et la peur, vous allez à grande allure et avec entrain. Le vent froid qui caresse votre visage vous le dit : vous êtes bien vivant, après avoir rencontré puis vaincu un Tuurngak et un Iddisitsek.

36

Vous étalez une de vos fourrures sur le sol de pierre froid pour vous asseoir auprès de vos pairs. Lorsque le moment de se restaurer arrive, vous avez droit à une maigre consolation. Ayant échoué lors de l'épreuve tant attendue, vous êtes autorisé à partager un bon morceau de viande avec Agluulik et Aukannek, tandis que Yahto se contente une fois de plus de la Qimugta.

Vous regagnez jusqu'à 5 points d'endurance.

Un silence pesant règne sur la cavité rocheuse, et aussitôt le repas terminé, Agluulik se voit chargé une fois de plus de veiller sur le camp. Il s'assoit donc à l'entrée de la grotte, lance à portée de main, emmitouflé dans une chaude fourrure. Yahto, quant à lui, se couche et cède vite à la léthargie provoquée par la mixture chamanique. Alors que vous vous apprêtez à l'imiter, Aukannek vous invite à le suivre vers le fond de la pièce. La faible lueur de sa lampe révèle un nouveau passage dans la roche, dans lequel il s'enfonce. Vous le suivez et débouchez sur une nouvelle pièce immense dont vous ne pouvez discerner les extrémités plongées dans l'obscurité, mais il est fort probable qu'une dizaine de mammoths laineux y tiendraient sans problème. L'Angakkok se tourne vers vous :

— Oreik, mon jeune ami, je devais te parler d'homme à homme. Sais-tu ce qu'est un Tuurngak ?

— Non.

— Un Tuurngak est un esprit maléfique invoqué par un Iddisitsek, un Angakkok mauvais, dans le but d'assassiner quelqu'un. Je n'en avais plus rencontré depuis la grande guerre des tribus, alors que je n'étais qu'un jeune apprenti. Cet esprit, une fois invoqué, prends possession d'un animal ou d'un homme afin d'atteindre son objectif. Cet ours gigantesque que nous avons mis en déroute hier soir avait un comportement inhabituel. D'abord parce que lui et ses semblables sont censés dormir à cette saison, mais aussi parce qu'il s'est rué sur toi et ne t'a pas lâché du regard alors qu'Eyssaru et Yahto combattaient avec toi. J'ai compris bien vite que celui-ci n'était pas dans son état normal, et les incantations que mon maître m'avait appris durant la guerre afin de combattre les Tuurngaks se sont révélées très efficaces sur lui.




Face à votre incompréhension, il poursuit :

— Je ne sais pourquoi il s'en est pris à toi, mais une chose est sûre, quelqu'un veut ta mort, et il dispose de pouvoirs que seuls de grands Angakkoks sont en mesure de connaître. Sois sur tes gardes, Oreik.

Une question vous brule les lèvres. Vous demandez donc à Aukannek si l'ours va revenir pour terminer sa basse besogne.

— Je n'en sais rien. La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait et ne parviendrait pas à dévorer sa victime se retournerait contre celui qui l'a invoqué, et



ne pourra se libérer de son emprise qu'en le dévorant lui.

Cette dernière remarque vous rassure un tant soit peu. L'ours à peut être déjà dévoré le mystérieux commanditaire.

— Mais la légende dit aussi qu'aucun Tuurngak n'a jamais échoué, affirme-t-il avec fermeté. Agluulik et moi veillons sur toi, ne t'en fais pas. Va dormir maintenant.

Rendez-vous au 19.

37

Le karibou prend ses jambes à son cou. Vous vous jetez sur lui et parvenez juste à l'effleurer du bout des doigts. Il vous échappe et vous chutez dans l'eau.

Seul au beau milieu de la rivière, vous n'avez plus aucune de chance d'approcher les karibous qui ont fuit à toute allure. Yahto, qui tient dans ses bras un faon, passe devant vous pendant que vous vous relevez péniblement.

— Quel dommage, Oreik ! Tu as fait tout ce chemin pour rien ! Enfin tu feras mieux l'han prochain.

La mort dans l'âme, vous le suivez en direction de vos compagnons de voyage.

Rendez-vous au 22.

38

Face à votre supériorité, Yahto se retrouve contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit tard. Fou de rage, il essuie son visage ensanglanté et ramasse son faon en vous lançant un regard noir avant de repartir vers l'Inukshuk. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre. Vous vous retournez vers le loup géant qui vous regarde droit dans les yeux.

— Parfait... Amène moi ce faon.

L'imposante créature poursuit son monologue lorsque vous déposez votre offrande à quelques mètres d'elle.

— Bien. Te voilà digne de nourrir les tiens et de les habiller de fourrures chaudes. Mais tu ne dois jamais oublier une chose. Ces troupeaux sont la bénédiction des loups autant que des hommes. Respecte-les, et ne tue que lorsque c'est nécessaire. Respecte aussi mes frères, qui sont les garants de leur bonne santé. Va maintenant, je désire manger en paix.

Vous redescendez vers l'Inukshuk en savourant votre victoire : vous voilà chasseur ! Un vrai chasseur Heida, béni du Loup ! Lorsque vous traversez de nouveau la porte, l'Angakkok vous félicite avec retenue, mais semble bien embarrassé. Dans l'impossibilité de tuer son karibou, Yahto l'a donné à son père, qui l'a saigné immédiatement. Pendant qu'Agluulik débite la bête, le chamane passe ses mains abîmées au dessus des blessures de votre rival en chuchotant quelques incantations. Malgré sa

rancune apparente, Agluulik vous tend un morceau de viande encore tiède. Aukannek vient ensuite vous prodiguer ses soins.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance, à condition de ne pas dépasser votre total de départ.

Dans un silence pesant, vous repartez tout les quatre vers la plaine qui s'étend devant vous.

Allez au 43.

39

Vous le suivez en direction de la masse rocheuse qui transperce le manteau neigeux au plus haut point du mont. Arrivé à sa base, vous vous arrêtez et déposez les offrandes au sol. Yahto, nerveux, commence à s'impatienter. Amarok apparaît enfin, surgissant de nulle part sous la forme d'un loup gigantesque au pelage gris, et se poste sur une pierre vous surplombant. Une voix nonchalante semble s'élever dans votre tête et s'adresse à vous :

— Alors vous n'êtes que deux cette fois. Eh bien, cela nous facilitera la tâche... Vous avez dû le remarquer par vous même, fils d'Heida, les troupeaux de karibous ne sont plus ce qu'ils étaient. Je sais que vous, les vrais hommes, n'êtes pas responsables des massacres qui ont lieu dans les plaines. Mais je ne puis risquer de réduire d'avantage le garde-manger

de mes frères... Ainsi, exceptionnellement, un seul d'entre vous sera autorisé à chasser le karibou. L'un de vous devra revenir dans 13 lunes, avec une nouvelle bête bien sûr, et si les réserves sont suffisantes, il pourra alors chasser aussi. Bien, il ne vous reste plus qu'à vous mettre d'accord...

Yahto se retourne immédiatement vers vous, les sourcils froncés :

— Je suis ton aîné, c'est à moi d'aller chasser. Tu auras le temps de revenir... Moi j'ai l'âge de fonder une famille, mais pour ça je dois être capable de la nourrir !

Embarrassé mais déterminé, vous lui répondez que votre père étant décédé, il ne reste plus que vous pour nourrir votre jeune sœur.

Yahto serre les dents.

— Alors empêche-moi si tu en es capable ! rugit-il en ramassant son faon.

Si vous souhaitez vous interposer afin de l'empêcher d'apporter son offrande à Amarok, allez au 13.

Si vous préférez le laisser faire, rendez-vous au 29.



40

Aukannek désirant s'entretenir avec le jeune chasseur au sujet de sa rencontre avec Amarak, vous fermez la marche aux côtés d'Agluulik. Alors que vous empruntez un passage bordé d'une falaise abrupte, ce dernier s'agite soudainement. Tout en dégainant son arc, il vous met en garde :

— Le Tuurngak ! Il revient finir son travail ! Tuons-le cette fois !

À une cinquantaine de mètres, l'ours ensanglanté charge dans votre direction. Agluulik ne perd pas une seconde et décoche une flèche. Il réarme sans plus attendre.

Pour tenter d'abattre l'ours avec votre arc, rendez-vous au 25.

Si vous préférez le laisser approcher et dégainer votre hache, allez au 18.

41

Si vous avez la compétence Marcheneige, allez au 31.

Sinon, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au 31.

Dans le cas contraire, allez au 37.



42

Vous éclairez de votre lampe les dessins sur les parois de la pièce et y reconnaissez diverses entités. Des hommes, un corbeau, des troupeaux, des représentations du soleil et de la lune semblent se mouvoir sous votre regard. Stupéfait, vous vous frottez les yeux pendant qu'Aukannek vient se poster auprès de vous.

— Angakkok, les dessins bougent !

— Cela veut dire que la Qimugta fait son effet, et que tu es réceptif aux vibrations du passé. Profite du spectacle, les scènes qui se jouent devant toi sont notre plus bel héritage. »

Parmi la multitude de dessins qui dansent sur la paroi, vous distinguez Grand Corbeau qui virevolte autour de Nuuka, et Heida qui pêche sur le lac gelé. Un peu plus loin, un groupe de chasseurs et une meute de loups poursuivent un troupeau de karibous en fuite. D'autres représentations se jouent çà et là, sans que vous ne puissiez en saisir le sens. Une scène étrange attire votre regard. Deux animaux se faisant face semblent s'adonner à une joute verbale, pendant que le soleil et la lune gravitent au dessus d'eux. Intrigué, vous en demandez la signification au chamane.

— À l'aube du monde, le langage n'existait pas. Puis les mots ont été créés, et parce qu'ils n'avaient jamais été utilisés auparavant, ils contenaient d'importants pouvoirs magiques. Chaque fois que l'on utilisait ces mots, des choses étranges se produisaient. Lorsque Tiriganiaq le renard rencontra Ukaliq le lièvre, il dit : «

Ténèbres, ténèbres », car il voulait profiter de l'obscurité pour dérober la nourriture des hommes. Ukaliq lui répondit « Lumière, lumière » car il en avait besoin pour trouver sa nourriture dans l'herbe. C'est ainsi que la lumière du jour et les ténèbres de la nuit sont apparues. Bien d'autres choses devinrent possible grâce aux mots : les hommes et les animaux devinrent capables d'échanger leurs caractères et leurs formes, le bien et le mal apparurent, et les premiers Angakkoks apprirent à utiliser le pouvoir des mots. Mais y recourir trop souvent diminua grandement leur pouvoir. Aujourd'hui, seule une poignée d'Angakkoks en connaissent encore quelques un qui gardent leurs capacités magiques.

Vous profitez de longues minutes du spectacle inouï qui s'offre à vous. La voix du chamane vous invitant à venir vous restaurer vous tire de vos songes.

Rendez-vous au 36.



43

Aukannek désirant s'entretenir avec Yahto afin d'apaiser sa colère, vous fermez la marche avec Agluulik. Alors que vous empruntez un passage bordé d'une falaise abrupte, ce dernier s'agite soudainement. Tout en dégainant son arc, il vous met en garde :

— Le Tuurngak ! Il revient finir son travail ! Tuons-le cette fois !

À une cinquantaine de mètres, l'ours blessé charge dans votre direction. Agluulik ne perd pas une seconde et décoche une flèche. Il réarme sans plus attendre.

Pour tenter d'abattre l'ours avec votre arc, rendez-vous au 25.

Si vous préférez le laisser approcher et dégainer votre hache, allez au 32.



44

Face à la supériorité de Yahto, vous vous retrouvez contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit trop tard. Vous ravalez votre fierté et essuyez du revers de la main le sang qui s'écoule de votre nez en retournant chercher votre karibou. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre. Vous vous retournez vers le loup géant qui vous regarde droit dans les yeux.

— Mon aide a été insuffisante pour que tu battes le jeune effronté ! Quel dommage, moi qui me faisais une joie de manger un karibou bien gras...

Le loup avait choisi son champion, probablement par gourmandise, et vous avez malgré tout échoué. La bénédiction d'Amarok vous permet de conserver le bonus de 3 points d'habileté jusqu'à la fin de l'aventure.

Vous redescendez vers l'inukshuk en ruminant votre cuisante défaite, puis franchissez de nouveau la porte après avoir respiré un grand coup. Lorsque Aukannek aperçoit votre visage tuméfié et la bête sur vos épaules, il vous assaille de questions :

— Que s'est-il passé Oreik ? Qui t'a fait ça ? Amarok n'a pas voulu de ton offrande ?

Vous lui répondez en baissant la tête que l'esprit du loup a refusé que deux nouveaux chasseurs déciment d'avantage les troupeaux déjà maigres, et que vous avez affronté Yahto pour déterminer lequel d'entre

vous pourrait offrir son animal. Il tente alors de masquer sa déception, mais vous ressentez son embarras dans ses yeux. Agluulik détourne le regard, mais vous ne sauriez dire si c'est par gêne ou pour dissimuler sa joie.

Dans l'impossibilité de tuer votre femelle karibou, vous l'offrez à Aukannek qui la saigne après l'avoir calmée grâce à ses pouvoirs surnaturels. Agluulik et lui débitent rapidement la bête tandis que vous vous asseyez contre les pierres glacées de l'Inushuk, le regard perdu dans l'horizon. Une fois sa tâche terminée, le chamane s'agenouille devant vous et passe ses mains abimées au dessus de vos blessures en chuchotant quelques incantations, puis vous tend un morceau de viande encore tiède.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance, à condition de ne pas dépasser votre total de départ.

La tension est palpable lorsque le jeune Oramok réapparaît un instant plus tard. Il ne cache pas sa satisfaction quand son père le félicite. Dans un silence pesant, vous repartez tous les quatre en direction du chemin escarpé menant au plateau de l'Ashiakke.

Allez au 40.



Le corps de l'Iddisitsek à vos pieds, vous reprenez votre souffle avant de vous ruer au dessus de la falaise où ont chuté les malheureux. Incapable de discerner les corps au fond du précipice, vous vous laissez tomber au sol en appelant en vain votre guide spirituel. Submergé par les émotions, les larmes vous troublent la vue et vous restez prostré de longues minutes à songer à votre funeste devenir, seul en ce lieu inconnu et hostile.

Séchant vos larmes, vous rouvrez les yeux sur l'immensité du Nuktivut, ne sachant où aller ni que faire. Un corbeau remontant les courants ascendants attire votre regard, puis disparaît au détour d'une crête. Et si... non, vous n'osez y croire.

Vous vous relevez et vous dirigez vers le corps du sorcier démasqué afin de l'examiner, mais rien de suspect ne s'y trouve. Lorsque vous vous redressez, une sombre silhouette devant vous vous fait sursauter.

— C'était donc lui qui avait invoqué le Tuurngak, dit calmement le chamane appuyé sur son bâton. Quelques instants vous sont nécessaires avant de réaliser qu'il est bel et bien là, vivant.

— Angakkok, vous êtes tombé de si haut... Et le coup qu'il vous a porté... Comment avez vous fait ?

— Les vieux sages comme moi ont quelques tours dans leurs sacs...

— Pourquoi Agluulik m'en voulait-il ?

— Je ne sais pas, Oreik. Quelque chose m'échappe. Agluulik à grandi parmi les Oramok, sous mes yeux. Il n'a jamais été initié à la magie des Angakkoks. Un Iddisitsek puissant l'avait probablement rallié à sa cause, ou s'était emparé de son esprit. Tu dois rester sur tes gardes, car des forces maléfiques œuvrent dans l'ombre.

Après avoir récupéré vos esprits et reçu des soins, vous reprenez le chemin vers la grotte qui vous a servi de refuge la nuit dernière. Jouissant d'une magnifique vue sur le haut plateau de l'Ashiakke, Aukannek vous montre du doigt un nouveau troupeau s'apprêtant à traverser la rivière.

— Eh bien, Oreik, te voila donc chasseur. Je mangerai bien du karibou ce soir !

Vous lance-t-il avec un sourire complice.

Vous saisissez son arc long qu'il vous tend et filez sans demander votre reste en direction des Inukshuks.

Après une nouvelle soirée à écouter les précieuses leçons de l'Angakkok et une bonne nuit de sommeil, il s'adresse à vous au moment où vous vous apprêtez à repartir vers les terres Oramok :

— Je suis fatigué, Oreik, continue seul. N'aie crainte, je veille sur toi. Suis le corbeau si tu perds ton chemin.

Le cœur serré, vous laissez derrière vous l'homme sage à qui vous devez tant. Malgré les interrogations et la peur, vous allez à grande allure et avec entrain.

Le vent froid qui caresse votre visage vous le dit : vous êtes bien vivant, après avoir rencontré Amarak, vaincu un Tuurngak et un Iddisitsek.



Les tomes à Turj

Entre deux escales, lorsque les jeux de dés ont allégé notre bourse et que les tonneaux de rhum se sont taris, il ne nous reste que les livres pour nous évader du pont. Voici une petite sélection de livres choisis par le moussaillon Turj.

L'esprit du dragon, Anne Muller – éditions Ethernà

L'esprit du dragon (tome 1 des Chroniques de Shaa'l) nous entraîne dans le monde du jdr « DragonDead ». On y suit l'histoire de Pince-vent, un arak archéologue, de Stead, un capitaine de garde déchu, et surtout, l'histoire de Shaa'l, un zéphir pro-dieu qui va devenir par la force des choses pro-dragon, puis Rêveur... Cette ambivalence entre les dragons et les dieux est la clef de voûte de l'univers de DragonDead : les deux sont diamétralement opposés et se font une guerre à peine dissimulée. Et devinez qui sont les jouets de cette lutte ? ;-)

Le monde de DragonDead est bien étrange : C'est un univers med-fan tout ce qu'il y a de plus classique, plus dans l'esprit de Dragonlance que de Moorcock ou de Vance, mais, dans son fonctionnement, on y croise des problématiques actuelles (Soucis avec les impôts, penser à sa retraite...) Cela donne un cachet au livre parfois surprenant. Malgré cela, c'est un livre très attachant. On suit avec beaucoup d'intérêt ces destins extraordinaires qui se croisent et parfois se bousculent. Une saga vraiment agréable à lire, j'attends la suite avec beaucoup d'impatience.

Hadji Mourat, Leon Tolstoï

Hadji Mourat est à plus d'un titre un livre intéressant. Tout d'abord, il s'agit du dernier livre écrit par Tolstoï et a été publié à titre posthume. Deuxièmement, il est accessible et ne nécessite pas un investissement de

temps trop important. Ceux qui ont été rebuté par le nombre de pages d'Anna Karénine (900 pages) ou Guerres et paix (1600 pages) peuvent se rassurer car Hadji Mourat en fait moins de 200. Enfin, le récit retrace un épisode historique peu connu : la guerre du Caucase et la résistance que menèrent les populations de Tchétchénie contre l'occupant russe dans les années 1850.

Tolstoï est réputé pour la rigueur de son travail et ce livre ne fait pas exception. La documentation est riche et fouillée tant au niveau historique (les pourparlers entre russes et rebelles, les querelles internes aux factions de montagnards, la stratégie militaire médiocre du Tsar, etc.) que dans les détails les plus intimes de la vie des tchéchènes, ingouches et autres avars du Dagestan, en guerre sainte contre Nicolas 1er.

La nature est superbement évoquée et est ici un protagoniste tout autant que les personnages qui peuple le récit. Toutefois, bien que le livre soit riche en descriptions, il n'assomme pas le lecteur d'adjectifs redondants comme c'est parfois le cas dans la littérature dite « classique. »

Le fil conducteur de cette histoire suit le parcours d'Hadji Mourat, un guerrier respecté de la tribu des avars, allié pour l'occasion avec le camp russe pour libérer sa famille détenue par son pire ennemi : l'imam Chamil, le chef de guerre des tribus caucasiennes. Il



sera question de foi, de loyauté, de guerres et de trahisons. En dire plus serait gâter le plaisir du lecteur aussi je vous invite à découvrir ce grand auteur au travers de ce titre peu connu.

Bonne lecture. Natisone

Une pelletée de nouvelles par Cécile Bramafa

Chers lecteurs, je me propose de vous en donner plus que mes petits camarades et pour moins cher. Rien que ça.

Alors, bien sûr, pour réaliser cette prouesse, je vais devoir prendre des risques et vous proposer de découvrir un illustre inconnu qui diffusait encore il y a peu ses ouvrages gratuitement. J'ai moi-même découvert et savouré Cécile Bramafa, c'est son nom, pendant mes vacances d'été il y a deux ans. J'espère que vous serez dans les mêmes dispositions favorables.

J'ai souvenir d'avoir occupé, et tenu en haleine, ma fille lors d'une traversée Ré-La Rochelle en lui lisant le début de "Des chats et des hommes". Le chat ne le sait pas encore alors qu'il nous raconte à la première personne le début de cette nouvelle mais son propriétaire a été assassiné. Il y a souvent un meurtre ou une mort violente dans les histoires de Cécile Bramafa. Un corps, un soupçon de fantastique, un doigt d'horreur et un coulis d'hémoglobine pour faire bonne mesure. Voilà la recette de ses nouvelles.

En réalité, ce n'est pas un mais cinq plus deux ouvrages courts que je vais vous suggérer d'emporter cet été. Si vous lisez ces lignes sur la plage, alors il est trop tard : n'espérez pas trouver les livres de Cécile Bramafa dans la librairie du coin, si bien achalandée fût-elle. En effet, il faudra récupérer ces livres sur Internet pour les glisser sur votre liseuse

(n'espérez pas lire sous le soleil estival avec une tablette...).

Il y a deux ans, tous ces ouvrages étaient en téléchargement libre mais, en regardant s'ils étaient toujours en ligne avant de rédiger cet article, j'ai constaté que , le succès étant sans doute venu depuis mon précédent passage, certaines versions gratuites ont été remplacées par des versions payantes. Toutefois, si vous fouillez un peu, vous pourrez lire sur la plage sans bourse délier.

Je vais commencer par "Inconnus" car il devrait vous permettre d'acheter votre tranquillité : madame y trouvera une version à trois des jeux sensuels qu'elle a laissé derrière elle lorsqu'elle a refermé les "50 nuances de gris". Enfin, quatre si je compte le cadavre.

Ne voyez aucun sexisme dans cette façon de voir les choses : nous savons tous que le rôliste est un homme et que bien souvent sa compagne porte sur son loisir un regard accompagné de froncements de sourcils quand il n'est pas franchement hostile.

Vous préférez verser une larme sur une madeleine de Proust plutôt qu'après un coup de martinet ? Qu'à cela ne tienne : "Exercices de style" a été écrit pour vous. C'est un hommage à Raymond Queneau. Je crois que tout est dit.

"Sur place" est un huis clos mettant en scène une amnésique. Elle se réveille seule dans une chambre qui semble être la sienne. Elle va explorer son univers pour se découvrir. Cette chambre se révélera vite ne pas être une prison mais un abris. Pour la protéger d'elle-même ou des autres ?

"Immortel" est l'histoire d'une trahison qui mènera un père de famille de l'immortalité à sa fin. Une histoire dont on sait dès les premières lignes qu'elle sera





mortelle mais dont on n'imagine alors pas à quel point elle sera cruelle.

“Le syndrome de la gargouille” nous parle de la lutte sans fin entre le bien et le mal, de la finalité des choses : à quoi sert une gargouille sans assaillants ?

“Mon petit doigt m'a dit” que cette histoire ne devrait pas laisser insensibles les plus psychopathes d'entre-vous mais je ne saurais en dire beaucoup plus car les murs ont des oreilles. Lisez ce qui suit dans votre tête, surtout pas à voix haute. Ne remuez même pas les lèvres. VOS PETITS DOIGTS VOUS TRAHISSENT : COUPEZ-LES !!!

Des chats et des hommes, Immortel, Le syndrome de la gargouille, Mon petit doigt m'a dit, Sur place, Le bal des inconnus, “Exercices de style”.

L'Homme qui rit, Victor HUGO

Parmi toutes les raisons qui me poussent à vous conseiller la lecture de *L'Homme qui rit* (1869), il y a d'abord la beauté de la langue. Avec un vocabulaire d'une richesse qui frise l'ivresse. Il faudrait se munir d'un dictionnaire pour être sûr de comprendre le moindre détail, mais avec la quantité de mots à consulter, le rythme de lecture s'en trouverait sensiblement ralenti. Et je crois que l'ignorance de tel ou tel vocable n'empêche pas de savourer pleinement le récit. Par ailleurs, Hugo a le sens de la tournure et l'étonnante capacité de décrire de vingt, de cent façons différentes un sentiment, un personnage, un lieu, un détail. Il peut disserter ainsi pendant dix ou vingt pages sur un même sujet. La manière dont il décrit l'état dans lequel se trouve Gwinplaine, à la fin du livre, est proprement hallucinatoire.

Il y a ensuite la plongée dans l'histoire à travers la

plume d'un auteur qui a visiblement pris le temps d'appivoiser l'époque qu'il va décrire. Il connaît les mœurs, il connaît les noms et les relations qui existent entre ceux-ci, il connaît les lieux et leur histoire. De toute évidence, l'Angleterre de la fin du 17e siècle n'a pas de secrets pour lui !

Il y a alors le récit lui-même, où tout part de la mer et y revient à la fin. Où Hugo, en savant cuisinier de la chose littéraire, introduit les ingrédients dans un ordre précis. Ingrédients dont on ne voit d'abord pas trop l'utilité, mais qui libéreront leur saveur plus tard dans le récit. Et tout à coup, à l'ajout d'une pièce, le puzzle prend tout son sens.

Il y a enfin, ou devrais-je dire surtout, le Wapentake. Essayez, oui, essayez de ne pas imaginer une scène avec le Wapentake dans l'une de vos parties de JDR. Essayez, et comme moi, n'y parvenez pas ! Je le veux dans mon prochain sénat ! Qui est-il ? C'est le... mais, au fait, vous avez tout l'été pour le découvrir. A ce propos, prévoyez beaucoup de crème solaire, le roman est rondlet...





Saltarelle – Originalité et JDRA

Quelle est donc cette force qui inspire les créateurs de jeu de rôle et les pousse à coucher sur le papier (ou sur un clavier et un écran !) ces mondes imaginaires qui fleurissent dans leurs esprits ? D'où vient-elle et surtout comment parvient-elle à s'exprimer, sous quelles formes et dans quelle optique ? C'est ce que nous essaierons de découvrir tout au long de cet article en parcourant toute la richesse inhérente à la scène du jeu de rôle amateur (JdRA) dont les auteurs bénéficient bien souvent d'une plus grande liberté de ton que leurs confrères du monde professionnel.

Le Grand Saut

Ah, le monde du JdRA et son offre pléthorique... Au sein de laquelle il n'est pas toujours facile de retrouver ses petits ! Du reste, cela vous a peut-être vous-même traversé l'esprit : récemment ou il y a de cela plusieurs mois, voire pas mal d'années, vous avez envisagé de vous lancer dans la création ou peut-être n'avez-vous pas encore franchi le pas mais vous pourriez bien vous laissez tenter !

Que vous faudra-t-il ? On a déjà dû vous le dire cent fois sinon plus mais il n'est pas inutile de le répéter : il sera surtout question de ténacité, de persévérance et donc de temps à investir car comme le dit la fameuse maxime : « le talent c'est 1% d'inspiration et 99% de transpiration ! ».

Alors bien évidemment, vous vous êtes certainement renseigné(e), vous connaissez déjà pas mal de systèmes et d'univers différents. Vous vous êtes sans doute certainement déjà frotté(e) à bon nombre d'entre eux, vous les avez explorés, triturés que ce soit en tant que joueur ou en tant que meneur et dans le cas contraire vous êtes probablement avide de combler vos lacunes, de tenter de nouvelles

expériences et de ratisser la toile afin de découvrir tous les trésors qui s'y cachent (et si ce n'est pas le cas nous vous conseillons vivement de le faire !). Inévitablement, des choses vous ont plu, d'autres moins et certaines vous ont carrément agacé. Bref, à un moment ou à un autre vous vous êtes lancé, vous vous êtes décidé à créer. Comment beaucoup d'autres auparavant...

Créer son propre JdR

Au fait, pourquoi se lance-t-on dans cette aventure un peu folle qu'est la création ? Eh bien tout simplement parce que le jeu de rôle est une activité ludique particulièrement créative par nature, en particulier pour le meneur de jeu mais également en ce qui concerne les joueurs.

Le meneur est souvent l'auteur des scénarios qu'il fait jouer, où il est notamment question de mettre en place un bout d'univers qui soit fidèle aux fondamentaux du jeu de rôle pris pour cadre. Cette fidélité se base principalement sur deux notions : la cohérence et la vraisemblance.

La cohérence représente la capacité de cette nouvelle



portion d'univers à être compatible avec ce qui existe déjà ou en tout cas de ne pas présenter d'incompatibilité majeure avec le reste.

La vraisemblance c'est sa qualité à sembler vrai, à être crédible en elle-même et vis à vis de l'univers imaginaire considéré. Outre l'absence de contradiction avec l'univers du jeu en question, on peut croire à son existence.

Et au-delà de la création et de la préparation du scénario ou de la campagne, un meneur est régulièrement amené en cours de partie, dans le cadre d'improvisations, mineures ou majeures, à exercer les mêmes qualités afin que la partie « tienne debout ». Même si c'est à un degré moindre, les joueurs doivent également s'efforcer de participer à cette dynamique en gérant leur personnage conformément à leur vécu et à leur personnalité ainsi qu'en respectant au mieux l'ambiance choisie pour la partie.

Comme on peut s'en douter, ces deux qualités vont s'avérer très utiles au créateur qui pourra les mettre en œuvre sans entrave car cette fois-ci, c'est lui qui va définir les fondamentaux de son univers : il n'aura pas à se plier à tel ou tel choix qu'il n'a pas fait et ne lui convient pas complètement voire pas du tout.

Quant au système de jeu, c'est à peu de choses près la même idée, puisque son rôle consiste à « rendre » l'univers et donc d'être fidèle à celui-ci. Et là encore, un meneur peut définir son propre système plutôt que d'en « subir » un qui ne lui plaît pas ou qui ne lui semble pas refléter l'univers avec justesse. C'est typiquement la démarche qui a conduit à la création de cette institution du JdRA qu'est Tiers Âge de Jean-Philippe "Usher" Jaworski. Le jeu permet ainsi de jouer dans les Terres du Milieu, dans une tout autre optique que celle du grand ancien qu'est JRTM (de S.

Coleman Charlton), largement basé sur Rolemaster (de S. Coleman Charlton et Peter C. Fenlon), qui n'envisageait pas la possibilité d'incarner un Hobbit jardinier ou un Nain forgeron, en conservant des classes type éclaireur ou guerrier et qui oubliait que la magie est étroitement surveillée par l'Ennemi, ce qui change fortement la donne...

C'est d'ailleurs le même genre de démarche qui a conduit Olivier Legrand, qui ne parvenait pas à trouver de jeu de rôle retranscrivant correctement à ses yeux l'univers de la saga Dune de Frank Herbert, à concevoir et écrire Imperium, avec le succès que l'on connaît. Cette adaptation propose ainsi aux joueurs d'incarner des personnages inspirés des romans tout en s'éloignant de la planète Arrakis et en se plaçant deux siècles avant l'arrivée des Atréides sur Dune. Cela confère une authentique liberté aux meneurs, leur garantissant de pouvoir créer leurs propres mondes et Maisons au sein d'un univers qui pourrait par ailleurs sembler très contraint.

À la lumière de ces différents exemples, il est facile de se rendre à l'évidence : entre bricoler un contexte maison, un cadre de campagne pour ses joueurs ou encore des aides de jeu spécifiques voire des bouts de système et créer son propre jeu de rôle, il n'y a qu'un pas. Que nombre de rôlistes ont décidé de franchir. Et la créativité n'ayant virtuellement aucune limite, on observe une diversité foisonnante de jeux dont les auteurs ont su s'affranchir des carcans traditionnellement associés à des visées plus commerciales.

Approches Originales

Il est important de ne pas confondre originalité et créativité mais il est certain que l'invention est la



forme la plus pure que puisse revêtir la créativité. Et en termes de « jamais vu », le monde du jeu de rôle amateur présente un certain nombre de spécimens très intéressants.

C'est ainsi que l'on peut découvrir aux détours d'Internet, pour peu que l'on se hasarde à sortir des sentiers battus, des ovnis tels que 8Bit RetroAdventures de Xavier "Agmar" Raoult qui propose d'incarner des personnages dignes de ceux des RPG console des années 80-90. Le but est ici de reproduire au mieux l'atmosphère à la fois simpliste et mystérieuse des jeux en question par le biais d'un système qui repose sur peu de caractéristiques et quelques extras comme les Talents et les Pouvoirs. Il y est donc question de sillonner et d'explorer un monde vaste, en allant de village en village afin d'acquérir un équipement de plus en plus performant dans le but d'être fin prêt pour affronter le prochain donjon et surtout son terrible « boss de fin de niveau », dans la plus pure tradition des jeux vidéo de l'époque.

Dans un genre totalement différent, on peut mentionner Revolución de Raphaël "Seagull" Andere, qui place les joueurs dans une république bananière antillaise des sixties où chacun cherche à être dictateur à la place du dictateur (incarné par le MJ !). Une ambiance qui rappelle Junta, le jeu de société des années 70 signé Vincent Tsao. Revolución apporte une dimension compétitive assez rare en jeu de rôle mais à prendre à la légère étant donné son ton ouvertement parodique. Celui-ci peut d'ailleurs être joué de manière plus « traditionnelle » au travers de scénarios de type missions qui obligeront les personnages à se serrer les coudes pour aider (à contrecœur) le dictateur en place ou au contraire quelqu'un qui aimerait bien prendre sa place et ce malgré leurs origines très diverses... En revanche si

l'on choisit de renverser le dictateur et si, par chance ou plus sûrement par fourberie, on y parvient alors on devient le nouveau meneur de jeu. Une situation pas si périlleuse que cela grâce au « shaker à scénarios » qui permet de mitonner de nouvelles aventures en seulement quelques minutes !

Pour pousser plus loin dans la logique des jeux compétitifs à meneur tournant voire sans meneur, il est possible d'aller fureter du côté de S'échapper des Faubourgs, conçu par Thomas "Pikathulhu" Munier, qui met les joueurs aux prises avec un univers à la fois horrifique et onirique et qui fait le choix de s'affranchir de la présence d'un MJ à la table. Il y est question pour les personnages de tenter de s'échapper au sein d'un environnement urbain des plus oppressants, peuplé de monstres et d'obstacles : s'enfuir ou mourir, telle est l'alternative laissée aux PJ qui devront vite se résoudre à tirer un trait sur leur amitié étant donné qu'un seul d'entre eux pourra s'évader de ces faubourgs cauchemardesques. On obtient un jeu court (une à trois heures) et intense, sans préparation, doté d'un système de résolution inspiré des jeux de société proposant principalement un plan et quelques accessoires et ne s'embarrassant pas de la sacro-sainte feuille de personnage.

En restant dans cette thématique des créations typées jeu de société, on peut citer Titan & Fils écrit par "Le Grümph". Sorte d'hybride entre jeu de plateau et jeu de rôle à meneur tournant, il propose aux personnages de se mettre au service d'une entreprise de transport et de messagerie au sein du Long Pays, un univers médiéval fantastique volontairement peu développé afin de permettre à chacun d'apporter ses idées ou d'importer des pans entiers de l'univers de son choix. Centré sur le voyage, le jeu propose de se rendre d'un point à un autre de la carte. Des tuiles posées sur la table permettent de représenter le trajet





des PJ. Pour faire avancer le convoi (symbolisé par un pion), chaque joueur dispose d'un certain nombre de cartes. Celles-ci représentent un personnage, un lieu spécifique, ou un concept (conflit, rencontre...) et indiquent un nombre qui permet de savoir de combien de cases avancer. Lorsqu'une péripétie survient, l'un des joueurs devient MJ et se base sur la tuile sur laquelle se trouve le pion ainsi que sur la carte jouée pour improviser une scène et gérer l'adversité, le cas échéant.

Enfin, impossible de ne pas mentionner *Tout le monde est John* de Michael B. Sullivan, traduit de l'anglais par Sylvain Plagne. John est un personnage quelque peu dérangé qui entend en permanence diverses voix dans sa tête ! Des personnalités totalement différentes prennent le contrôle de son corps à tour de rôle pour lui faire faire tout un tas de choses contradictoires et bien souvent délirantes. Vous l'aurez compris, les joueurs incarnent les fameuses « Voix » en question et manipulent tout à tour le pauvre John. Par ailleurs, les différentes personnalités possèdent chacune un objectif individuel, une « Obsession », qu'elles doivent tenter d'accomplir le plus grand nombre de fois pendant le scénario et la tradition veut que le joueur remportant la partie soit le meneur de jeu de la suivante. Le tout est servi par un système épuré qui n'a recourt qu'à trois caractéristiques principales et à des dés à six faces.

Systèmes Originaux

S'il est possible d'adopter une approche originale concernant le concept, l'ambiance ou l'univers du jeu de rôle que l'on développe, il est également envisageable de se démarquer en créant un système de jeu novateur afin de retranscrire au mieux l'idée que l'on s'en fait ou tout simplement dans le but

d'obtenir quelque chose de rafraîchissant, qui s'écarte de l'existant et d'éviter le risque de rappeler d'autres jeux et atmosphères par l'entremise de mécanismes trop ressemblants.

Sans surprise, le grand classique des systèmes de jeu de rôle et qui en représente par conséquent le plus gros contingent, est incarné par le traditionnel rituel consistant à lancer de petits polyèdres colorés qui ont une vilaine tendance à rouler sous les tables et les meubles, et auxquels certains attribuent sans vergogne la paternité de tous leurs malheurs à la moindre occasion. Mais aussi surprenant que cela puisse paraître, il est possible de faire preuve d'originalité en utilisant ces bons vieux dés. C'est ce que l'on constate avec certains systèmes qui ont fait le choix non pas d'en utiliser les valeurs brutes, leurs sommes ou encore des succès associés à des dépassements de seuils mais d'en exploiter les combinaisons à la manière du Poker avec les cartes. Dans cette catégorie, on peut citer *Symbiote XPerience* de "Silef" où les joueurs lancent cinq dés (à six, huit ou dix faces en fonction de l'ambiance recherchée) dans le but de réaliser la meilleure combinaison possible allant de la simple paire à la quinte. Il est par ailleurs possible de relancer de un à cinq dés en fonction de la valeur de la compétence utilisée afin d'améliorer son jet.

Dans le même ordre d'idée, *Deathperadoz* de Patrick "Djez" Baltazar propose de mélanger cartes classiques, dés à huit faces et jetons de Poker. En ce qui concerne les jets, il est à nouveau question d'obtenir la meilleure combinaison possible, allant du trait (une paire) au pentagone (une quinte) voire au-delà lorsque l'on lance plus de cinq dés. Les jetons servent de compteur pour certains points de trame : la Bouteille et le Cuir qui servent respectivement à relancer des jets ratés et à diminuer les dommages



Tree of Life by eddiecalz

subis. Les cartes servent, quant à elles, pour les Tripes qui symbolisent la détermination du personnage : en fonction de la carte jouée, différents effets permettent, entre autres, d'améliorer ses jets ou de dégrader ceux des adversaires. Au total, chaque joueur doit répartir 15 points entre Bouteille, Tripes et Cuir à la création de son personnage, avec un minimum de 1 et un maximum de 8 pour chacune de ces trois valeurs.

Pour aller encore plus loin, certains mettent un point d'honneur à se débarrasser définitivement des dés pour les remplacer par d'autres générateurs de hasard, aux premiers rangs desquels les cartes occupent une place de choix. C'est notamment le cas de Rodrigo de Luc "Luk" Fievet qui fait le pari de n'utiliser que des cartes à jouer classiques (sans les jokers) associées à des socles de couleur pour gérer les dégâts ainsi que des marqueurs (des pions par exemple). Chaque joueur possède des cartes face visible (sa main) ainsi qu'une pioche personnelle qui s'épuise à mesure que son personnage entreprend des actions. Pour l'ensemble des joueurs, une pioche collective est disponible. La résolution des actions s'effectue en tirant une carte dans sa réserve personnelle à laquelle peut s'ajouter une carte de sa main qui fait office de point d'héroïsme. Un tirage est réussi lorsque la carte tirée est inférieure à la valeur de compétence du personnage. La pioche générale est utilisée pour regarnir la pioche personnelle et pour compléter un tirage nécessitant plus d'une carte.

Une tendance que l'on a également pu rencontrer dans le monde professionnel avec le récent Les Lames du Cardinal de Philippe "Leorde" Auribeau, Samuel "Helkus" Bidal, Camille "Chiverne" Guirou, Jérôme "Blanchécrin" Isnard et Mahyar Shakeri, qui, pour gérer les actions des personnages, utilise des lames de tarot revisitées : les traditionnelles couleurs

Pique, Cœur, Carreau et Trèfle ont été remplacées par Croc, Sang, Écaille et Souffle. Les vingt-deux Atouts peuvent servir, quant à eux, de joker quand ils sont utilisés par les joueurs ou à indiquer une complication quand ils sortent dans le cadre d'un tirage.

Une Originalité Payante

Les passerelles entre monde amateur et sphère professionnelle sont assez diverses et un certain nombre de jeux de rôle en font régulièrement l'expérience : le plus souvent parce que la créativité débridée de leurs auteurs leur a permis de se faire remarquer d'une large frange de la population rôliste.

On peut notamment citer Patient 13 d'Anthony "Yno" Combrexelle, passé pro en 2007, qui dans sa version amateur datant de 2001 proposait à un unique joueur d'incarner un supposé malade au sein d'un établissement psychiatrique pour le moins étrange, intégralement pris en charge par le meneur face à lui. Un huis-clos angoissant et intrigant, les yeux dans les yeux, au cours duquel le joueur doit parvenir à trouver pourquoi il s'est retrouvé enfermé dans cet endroit sordide et surtout comment réussir à s'échapper avant de tirer le mauvais numéro (le 13, bien sûr) ou de devenir définitivement fou...

Dans un genre très différent, l'inénarrable Cats ! (La Mascarade) de Vincent "Tlön Uqbar" Mathieu et Gilles Etienne, permet aux joueurs de se mettre dans la peau d'un brave matou qui sait pertinemment qu'il est bien plus qu'un simple animal de compagnie amateur de caresses. En effet, les chats ont développé depuis bien longtemps une société mentaliste et dirigent le monde dans l'ombre, rien que ça ! Mais ils doivent désormais à tout prix éviter de se faire repérer par les



humains et surtout que ceux-ci n'apprennent la terrible vérité : ils ne sont que le produit d'une expérience génétique destinée à faire d'eux des esclaves tout juste bon à prodiguer des caresses à longueur de journée ! Pour le plus grand plaisir des félins de tout poil !

Impossible de ne pas mentionner l'un des vénérables ancêtres des jeux de rôle amateur, La Méthode du Docteur Chestel de Daniel Danjean paru en 1991. À mi-chemin entre pro et amateur, ce JdR atypique offre une expérience de jeu unique en son genre puisqu'il est question de s'introduire au sein même de l'esprit perturbé d'un patient qui risque bien de ne pas ressortir indemne de l'expérience... Les joueurs incarnent donc des soigneurs qui pénètrent dans « l'Intracos » du patient, c'est-à-dire le monde tel qu'il se l'imagine. L'objectif pour les PJ est dès lors de remettre de l'ordre dans cet univers bien souvent délirant en le « normalisant ». Il leur faut agir de manière à transformer (en douceur si possible) cet univers intérieur afin qu'il se rapproche le plus possible de la réalité. Si le ton employé est le plus souvent humoristique, il n'est pas du tout exclu d'y jouer de manière beaucoup plus sérieuse.

Originalité et Viabilité

L'originalité peut aussi provenir de tout un tas d'éléments relativement classiques sans grand rapport entre eux mais qui, juxtaposés les uns aux autres, composent alors un monde haut en couleurs, farfelu, ambiguë ou déroutant mais qui ne laisse pas indifférent en tout cas.

C'est notamment le cas de Fantasia, aux frontières du chaos signé "Tybalt" qui se présente de prime abord comme un brave jeu médiéval-fantastique comme on

en trouve tant. Seulement voilà, il se distingue de l'écrasante majorité des univers de ce type en faisant intervenir une étrange force totalement incontrôlable : le Nonsense. Celui-ci a pour particularité de provoquer diverses altérations imprévisibles et incompréhensibles de la réalité et échappe par voie de fait à toute tentative d'explication rationnelle. Cependant, il n'altère pas l'intégralité du monde ni même de manière constante en ce qui concerne les zones les plus chaotiques. Cela permet ainsi aux habitants, les Fantasiens, de se réfugier dans les régions dites stables, les pays rendus instables par le Nonsense étant généralement inhabitables. Le cadre de jeu permet ainsi d'alterner séances classiques et aventures débridées au sein d'un environnement offrant une liberté créative quasi-totale au meneur de jeu.

Dans un registre très différent, on peut citer l'étonnant Sylvae de Raphaël Andere (à l'origine publié dans le LAB 01 aux côtés de trois autres JdR) qui propose d'incarner des... arbres. Oui, oui, des grands morceaux de bois qui ne bougent pas ! La toile de fond est un monde féérique au sein duquel prend place la Forêt. Les arbres incarnés par les joueurs en sont les gardiens. Ils doivent principalement la défendre contre la Fée noire en prenant fait et cause pour l'Enchanteur (joué par le meneur). Pour ce faire, ils peuvent compter sur leur magie : l'art du Songe-Nuage qui consiste pour un des joueurs à prendre la suite du MJ et à maîtriser une partie dans la partie, au cours de laquelle les « rêveurs », par le biais de symboles placés dans le rêve, auront la possibilité d'agir sur leur environnement. En effet, la correspondance entre les symboles choisis par le joueur et les éléments de l'univers permettent à l'Enchanteur de déterminer les conséquences des actions des rêveurs sur le monde qui les entoure.



On pourrait ainsi mettre en garde ceux qui voudraient à tout prix faire dans le très original, le conceptuel, l'ultra-novateur : il est important que tout cela soit tout de même jouable, accessible. Et puis si personne n'a eu l'idée ou l'envie de le faire jusque-là, c'est peut-être tout simplement parce que ce n'est pas pleinement viable. Parfois, il faut tout simplement éviter de vouloir mettre trop d'ingrédients disparates au risque de frôler l'indigestion voire de carrément flirter avec l'overdose.

Dans le genre, on peut mentionner le défunt Aqualänder de "Darkange" qui proposait sans vergogne un univers « futuriste » fourre-tout, une terre de guerriers et de magie, mêlant des orks, des elfes, des nains (jusqu'ici tout va bien) à des trolls, des minotaures mais également des démons assoiffés de sang et des gangs de ville qui se font la guerre dans un « monde paisible » (sic). Bref, n'en jetez plus la coupe est pleine...

Originalité en Une page

Dans le petit monde du JdRA, une tendance s'est faite jour depuis quelques années. Celle-ci s'inscrit dans une mouvance plus large visant à jouer plus vite, avec moins de préparation voire pas du tout. Un certain nombre de rôlistes se sont donc mis en tête d'écrire des jeux en une page, rapide à lire et à mettre en œuvre, pour du jeu apéritif ou pour d'authentiques campagnes pour peu que le concept soit suffisamment bien pensé et que les participants fourmillent d'idées.

Au point que des mini-concours mensuels, centrés sur des thématiques sans cesse renouvelées, ont été organisés sur divers forums aboutissant à la création de dizaines de jeux hétéroclites, conventionnels, bizarres, inexploitable ou surprenants... En tout cas,

bien souvent originaux du fait du support utilisé qui oblige les auteurs à faire preuve de concision et d'efficacité.

Pêle-mêle, on peut recommander : 3rd Edge de Philippe Tromeur où l'on incarne des personnes âgées en 2066 qui doivent survivre dans un contexte plutôt tendu, sur un ton ouvertement humoristique ; Langues de Putes de Guillaume Boquet qui invite chacun des joueurs à se mettre dans la peau d'un Connard prêt à tout (rumeurs, manipulations, coups bas...) pour enfoncer ses collègues afin de passer sa période d'essai et ne pas se faire virer ; Run After X de "AnthariaJack" où il est question, dans un contexte d'anticipation, de retrouver X, une entité tellement mystérieuse qu'au départ rien n'est connu à son sujet ; State Secret d'Olivier Legrand qui propose une uchronie politico-policière située dans les années 60, inspirée des romans de James Ellroy ; ou encore Uranium & Gentlemen d'Alexandre "Kobayashi" Jeannette pour ceux qui recherchent du steampunk pré-apocalyptique où il faut à tout prix stopper la prolifération d'armes de destruction massive.

Au final, on se retrouve face à une diversité qui donne le vertige et qui permet de se rendre compte que l'on n'a fait qu'effleurer au travers de cet article toute la richesse qu'est capable de proposer la sphère rôliste sur la Toile. Tout un ensemble de pépites qui ne demandent qu'à être découvertes par des aventuriers des temps modernes qui n'auront pas peur de braver les nombreux méandres d'Internet pour enfin trouver la perle rare, à même de susciter à nouveau l'émerveillement chez les joueurs les plus aguerris.

JdRA cités :

3rd Edge de Philippe Tromeur
<http://philippe.tromeur.free.fr/53/index.htm>

8Bit RetroAdventure de Xavier Raoult
http://komajdr.free.fr/?page_id=96

Aqualänder de "Darkange"

Cats ! (La Mascarade) de Vincent Mathieu et Gilles Etienne
<http://www.tlonuqbar.net/cats/>

Deathperadoz de Patrick Baltazar
<http://chez-djez.webnode.fr/products/deathperadoz/>

Fantasia, aux frontières du chaos de "Tybalt"
<http://fantasiajdr.pagesperso-orange.fr/>

Imperium d'Olivier Legrand
<http://couroberon.com/site2/imperium/>

La Méthode du Docteur Chestel de Daniel Danjean
<http://kpdd.free.fr/jdrchestel/chestel/chestel.html>

Langues de Putes de Guillaume Boquet
<http://studiogrendel.free.fr/jdr1page/frontiere.html>

Patient 13 d'Anthony Combrexelle
http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?page_id=3

Revolución de Raphaël Andere
<http://jon.seagull.free.fr/revolucion/>

Rodrigo de Luc Fievet
<http://www.incroyableluk.org/wiki/Rodrigo>

Run After X de "AnthariaJack"
<http://guetech.free.fr/documents/RunAfterX.pdf>

S'échapper des Faubourgs de Thomas Munier
<http://outsider.rolepod.net/catalogue/sechapper-des-faubourgs/>

State Secret d'Olivier Legrand
<http://storygame.free.fr/miscell.html>

Sylvae de Raphaël Andere
<http://lab00.free.fr/sylvae/home.htm>

Symbiote XPerience de "Silef"
<http://silef.free.fr/>

Tiers Âge de Jean-Philippe Jaworski
<http://couroberon.com/site2/tiers-age/>

Titan & Fils du "Grümph"
<http://legrumph.org/Terrier/?Jeux-de-role/Titan-%26amp%3B-Fils>

Tout le monde est John de Michael B. Sullivan, traduit par Sylvain Plagne
<http://www.scenariotheque.org/Liens/Jeux/John/>

Uranium & Gentlemen d'Alexandre Jeannette
<http://livresdelours.blogspot.com/p/nos-jeux.html>

Fall of Magic – L'automne de la Magie

« *La Magie est mourante et, avec elle, le Magus se meurt. Nous voyageons ensemble vers le royaume d'Umbra, là où naquit la Magie.* » Voici la quête proposée par « *Fall of Magic – a role playing game of profound fantasy* ».



Gherhardt Sildoenfein

Fall of Magic est un jeu de rôle de Ross Cowman, non encore publié mais dont la campagne de financement sur Kickstarter fut assez réussie : presque 1000 souscripteurs, plus de trois fois et demi la somme minimale récoltée. .

L'objet

C'est un jeu dont la forme devrait indéniablement attirer l'attention, indépendamment de ses autres qualités.

Je suis tombé dessus au hasard de mes actualités sur Google + et l'enthousiasme des souscripteurs tant anglophones que francophones a attiré mon attention. Je n'ai d'abord pas compris l'intérêt de ce jeu. Les règles de la version bêta, qui figurent presque toutes sur la page de la campagne de souscription, avaient l'air trop minimales pour vraiment produire quelque chose. L'objet semblait beau et intrigant, mais quand même fort cher si c'était pour ne pas y jouer.

Fall of Magic est un jeu de rôle atypique autant dans l'expérience qu'il propose que dans sa forme : une toile de coton sérigraphiée enroulée comme un parchemin autour de moyeux de bois et se déroulant comme tel. Un cordon de cuir permet de la tenir fermée. La toile, haute de trente centimètres,

se déroule sur plus d'un mètre cinquante et révèle une élégante carte imprimée en sérigraphie. Celle-ci représente le parcours de la quête du Magus et de ses compagnons, avec quelques choix et trajets alternatifs, et sert de plateau de jeu. Chaque lieu traversé est illustré par une image évocatrice et par quelques directions de jeu. Outre le rouleau et la règle du jeu, la boîte contiendra douze cartes représentant des îles, un dé à six faces et cinq médailles métalliques à l'apparence de pièces de cuivre, d'argent ou d'or antique réalisées par Campaign Coins (<http://campaigncoins.com/>). Il n'y a pas de feuilles de personnages, une feuille de note étant plus que suffisante.

Curieux, j'ai souscrit à la somme minimale (1\$) pour obtenir le pdf de la version bêta. Il ne m'a pas convaincu. Puis j'ai eu l'occasion de l'essayer avec quelques excellents compères de l'Auberge Virtuelle (une communauté Google + dédiée au jdr virtuel, principalement via Google Hangouts pour le chat vocal et quelques autres outils pour la communication écrite et visuelle). Et j'ai découvert un jeu surprenant ; j'ai adoré cette première partie qui doit d'ailleurs encore se poursuivre. Depuis j'ai remis le couvert avec d'autres joueurs et je pense renouveler l'expérience rapidement. J'ai finalement souscrit au jeu en plein, associé à d'autres

amateurs pour diminuer les frais de port.

Systeme

Fall of Magic est très facile à comprendre et à transmettre. Proche de Life on Mars, un des précédents jeux de l'auteur et disponible en français sur son site, c'est un jeu de narration collaborative où les joueurs incarnent les compagnons de voyage du Magus. Les règles sont très courtes. La version bêta de démonstration tenait en 3 pages très aérées ; la version finale devrait être un peu plus longue et complète, mais rester très réduite par rapport à la plupart des jeux de rôle.

Le jeu fonctionne par tours. Si à tout moment chaque joueur est maître de son personnage, de ses pensées, de ses actions et réactions, le joueur dont c'est le tour gagne en plus la maîtrise sur le monde, les événements. Un peu comme un meneur de jeu. Il va s'en servir pour mettre en scène son personnage, décrire ce qu'il se passe à partir de la

perspective de celui-ci. Il peut également proposer aux autres participants de jouer des figurants.

Les autres joueurs, en plus de jouer leur personnage, peuvent poser des questions au joueur dont c'est le tour pour approfondir les éléments qui les intéressent, lui offrir des suggestions, proposer de jouer des figurants – y compris le Magus. Ce dernier est un figurant, a priori contrôlé par le joueur dont c'est le tour, mais pas nécessairement.

Les personnages se créent très simplement : il suffit de choisir un nom évocateur parmi les huit proposés et un titre parmi les quinze proposés. Ainsi, vous pourriez être Justice, apprentie de Ravenhall autant que Harpe, porcher d'Orgeville ; Faon, géant des Bois Brumeux ou encore Rivière, maîtresse de guildes d'Istallia. Libre à vous d'inventer ce qui se cache derrière ce nom et ce titre. Tous les titres mentionnent un lieu qu'il est possible de visiter en cours de jeu.

Le joueur dont c'est le tour commence par choisir sur la carte l'une des Scènes indiquées autour du Lieu où se trouve le Magus et y placer son pion de personnage. La Scène précise une Direction de jeu, que le joueur devra respecter et intégrer dans sa narration. Si son pion est déjà sur la carte lorsque vient son tour, le joueur peut également choisir de déplacer le Magus vers un Lieu suivant ; les jetons de pj sont alors retirés de la carte et le joueur décrit le nouveau Lieu du point de vue du Magus et d'après la Direction du Lieu.

Par exemple, le jeu débute à Ravenhall. La carte y propose quatre Scènes différentes : « Le pont », « La ménagerie », « La roseraie » et « Le bassin divinatoire ». Chaque Scène précise une Direction. Ainsi le pont propose « Votre visage dans la rivière



Life on Mars



Kickstarter





», la ménagerie « La dernière fois que vous ayez vu de la magie véritable », le bassin divinatoire « Pourquoi vous servez le Magus ». La roseraie propose une Direction particulière qui demande d'attribuer à un personnage un trait à choisir parmi une liste de trois : « Beau, Légendaire, Féroce » et de narrer comment le personnage gagne ou illustre ce trait. Au premier de leur tour, chaque joueur choisit l'une de ces quatre scènes, y place son pion et narre les aventures de leur personnage en intégrant la scène et la direction qu'elle donne. Lorsque un joueur qui a déjà joué son personnage dans une scène de Ravenhall joue de nouveau, il peut choisir d'explorer une scène ou de déplacer le Magus vers un lieu suivant. À ce stade du jeu, il n'y a pas de choix pour le lieu suivant : le Magus arrive dans « Les collines aux chênes », dont la Direction est « La fin de l'été ».

Il y a 15 Lieux à visite sur la carte de la version bêta, chacune avec entre trois et cinq Scènes. La version finale comprendrait 20 Lieux plus 12 îles dont on ne connaît pas encore le fonctionnement.

Expérience

Ce fonctionnement a l'air simpliste mais offre en réalité une très grande richesse de jeu. Fall of Magic est mon expérience ludique la plus surprenante et la plus agréable de cette année. Je suis loin d'être le seul à en penser autant de bien.

Les noms des lieux et des scènes, les illustrations, les titres des personnages et les directions inspirent et guident la narration tout en offrant un grand espace de liberté.

Si l'on y joue effectivement le rôle de son personnage, personnage qui va évoluer et changer au long de la quête, jouer à Fall of Magic est avant

tout inventer et raconter une histoire à plusieurs, à tour de rôle. Je citerais comme expériences ludiques proches Prosopopée ou Inflorenza. (Voire, Il était une fois, mais ce serait comme dire que le whist ressemble à la bataille.) Ces comparaisons ne font pas justice au jeu, qui offre vraiment une expérience ludique propre.

Oui mais concrètement ?

J'y ai joué avec d'autres rôlistes expérimentés et polyvalents. La plupart ont vraiment apprécié.

Ce n'est pas un jeu de rôle traditionnel – pour peu que cette expression signifie quelque chose. Chacun à son tour se retrouve un peu en position de meneur de jeu. Au-delà des indications sur la carte, il n'y a pas de danger à affronter ou d'obstacles à surmonter autrement qu'en décidant soi-même du résultat et en le narrant. Il n'y a pas de capacité à tester, d'opposition à vaincre mécaniquement. Ce n'est pas pour autant que le jeu est sans surprise. La succession des narrations fait que le jeu prend très rapidement des directions inattendues, malgré le canevas de la carte. On se prend au plaisir de construire une histoire de fantasy ensemble, inventant épreuves, obstacles, réactions, échecs et réussites. On donne des pnj à jouer aux autres personnages et la scène décrite échappe au joueur dont c'est le tour. On fait réagir les autres pj.

En sa version bêta, le système de jeu ne pousse pas vraiment ces choses, qui tiennent plus des bonnes pratiques que des règles mécaniques. Ces bonnes pratiques sont bien indiquées dans les règles, mais dans la version bêta il est facile de passer ces conseils de jeu pourtant fondamentaux. L'auteur prévoit d'explicitier cela et de mettre ces

éléments en avant dans la version finale.

Sans cette manière d'approcher le jeu, la mécanique en succession de tours de joueur aurait tendance à nous faire créer des histoires indépendantes, parallèles : des compagnons qui voyagent ensemble mais qui ne vivent vraiment que ce qui arrive durant le tour de leur joueur, restant totalement à l'arrière-plan durant le tour des autres, théoriquement présents mais non impliqués. Ceci dit, la mécanique de tour par tour ne fait pas du tout obstacle à jouer une histoire riche en interactions. Il suffit simplement de ne pas oublier d'impliquer les autres lorsque c'est son tour. Que les autres joueurs peuvent toujours poser des questions pour creuser les aspects de la narration qui attirent leur intérêt ou offrir des suggestions. Qu'ils peuvent toujours faire réagir leur propre personnage.

Le jeu risque de ne pas plaire aux joueurs qui désirent exclusivement s'immerger dans leur personnage, prendre les décisions et éprouver l'univers de jeu uniquement de ce point de vue et ne supporteraient pas de se consacrer à d'autres aspects du jeu. Ni aux joueurs qui préfèrent restituer ou explorer un décor préexistant plutôt que de le créer et le découvrir ensemble. À part ces contrindications, je pense que le jeu peut plaire à beaucoup de rôlistes. Les joueurs novices semblent y prendre autant de plaisir que les avertis. La prise en main est simple, presque évidente. Il n'y a pas beaucoup de contraintes sur ce que l'on peut ou pas raconter, mais celles qui existent sont suffisantes pour cadrer la narration et éviter le piège du n'importe quoi. La carte évoque très bien les épopées de fantasy sans tomber dans les clichés. Les indications guident et stimulent la narration. Leur concision permet que les joueurs ne risquent jamais de contredire un monde préexistant et soient

donc parfaitement à l'aise pour raconter leur propre quête. La base de la quête n'est pas plus détaillée que les Scènes et Lieux : « La Magie est mourante et, avec elle, le Magus se meurt. Nous voyageons ensemble vers le royaume d'Umbra, là où naquit la Magie », c'est tout ce qu'il y a à savoir. Le reste est à découvrir en jeu au fil des interactions. Cette grande ouverture des indications de jeu garantit la liberté des joueurs et qu'aucune partie ne sera jamais vraiment pareille. Le jeu est bien plus rejouable qu'il n'y paraît au premier regard.

Un petit conseil si vous y jouez : laissez vagabonder votre regard vers les Lieux plus lointain dans la quête. Vous pourrez déjà vous en inspirer, placer ces éléments dans l'aventure, faire présage des Lieux à visiter. Considérez au moins le Lieu dont provient votre personnage – chaque titre de personnage en indique un – vous pourrez déjà en parler. L'histoire n'en sera que plus riche. Et un petit éclaircissement de règles : à votre tour, vous pouvez visiter n'importe quelle Scène du Lieu où vous vous trouvez, peu importe que vous l'ayez déjà fait ou que d'autres y soient également.

Je pense que Fall of Magic, en plus d'être un très bon jeu en lui-même, sera probablement idéal pour éveiller la curiosité et commencer une initiation aux jeux de rôle tout en douceur, avec des règles très simples, efficaces et un matériel séduisant. L'auteur dit « Je voulais faire entrer les joueurs dans le monde de Fall of Magic. Le matériel de jeu est le premier contact entre les joueurs et le jeu. Si je veux que les joueurs passent un moment enchanteur, il faut que je leur donne quelque chose de magique. » D'où le choix du rouleau de coton cloué et collé sur des moyeux de bois, du cuir, de l'impression manuelle bichrome au pochoir (avec une encre à base d'eau qui pénètre dans les fibres

plutôt que de sécher en surface et, plus tard, craqueler), des fac-similés de pièces précieuses, ...

Traduction

Pour le moment, le jeu n'existe qu'en version originale anglaise. Des traductions en français, italien et japonais sont prévues. Toutefois, les indications et directions de jeu qui figurent sur la carte sont précisément ciselées. Les métaphores, évocations, imprécisions et ambiguïtés volontaires font la richesse du jeu, lui donnent saveur et durée de vie. (Par exemple « Le pont - votre visage dans la rivière » signifie-t-il que le personnage voit son reflet dans l'onde en traversant le pont ? Est-ce son reflet ordinaire ? donnant là une belle occasion de décrire le personnage tout au début du jeu. Ou ce reflet est-il spécial ? Le personnage a-t-il un intérêt particulier envers son visage, ou son reflet ? Ou bien est ce que la phrase signifie-t-elle, tout autrement, que le personnage tombe tête en avant dans l'eau ? et ainsi de suite.)

Cette richesse de jeu cachée sous des mots en apparence simples rend la traduction périlleuse (l'exemple du visage dans la rivière était l'un des cas facile à traduire ou la polysémie est semblable dans les deux langues). Je me suis renseigné auprès de l'auteur pour savoir ce qu'il en était. La version finale anglaise sera envoyée aux traducteurs fin juillet. Elle sera traduite en français, en italien et en japonais. L'auteur du jeu travaillera en direct avec les traducteurs pour s'assurer que les décisions de conception soient bien comprises et respectées. Les textes traduits seront relus et mis en page avant de procéder à un ou deux tours de relecture et de test du jeu traduit, pour s'assurer que le jeu est aussi riche dans notre langue que dans son anglais original et que son esprit est bien

respecté.

L'auteur aura besoin de relecteurs et de testeurs pour la version française. Tout cela est gage de qualité, mais à ce stade je ne peux encore qu'espérer.

Renseignements pratiques

Le jeu est prévu pour 2 à 4 joueurs et peut se conclure en une séance de quatre heures ou durer jusqu'à cinq sessions, selon la rapidité des joueurs, le détail qu'ils donneront à leurs descriptions et le temps qu'ils passeront en chaque lieu visité. Un temps minimal des deux heures est à prévoir pour une partie satisfaisante, mais ne permet pas de conclure le voyage.

Si vous voulez essayer le jeu, il doit être possible de trouver des souscripteurs pour tester la version bêta. Essayez sur l'Auberge virtuelle ou sur la communauté anglophone du jeu, tous deux sur Google+.

La sortie effective du jeu est prévue en octobre 2015. Les prix devraient être de 15\$ pour la version numérique imprimable, et de 75\$ plus les frais de ports pour la luxueuse version physique. Si c'est cette dernière qui intéresse, ne traitez pas : le nombre d'exemplaires en français risque d'être assez limité. Il est possible de s'inscrire pour être tenu informé des possibilités ultérieures d'acheter le jeu.



Auberge virtuelle



Fall of Magic (en)



Geekopolis...Toute première fois !

Geekopolis, le festival des cultures de l'imaginaire... Ma curiosité piquée, j'ai décidé de monter à la capitale, accompagné d'un vieux rôliste de mes amis, pour découvrir le salon de la culture geek... Enfin, si tant est qu'on puisse utiliser le singulier : la culture geek c'est un choc des cultures !



Glud & Tché

Notre découverte commence par l'analyse du programme : il faut choisir parmi les ateliers, les conférences et d'autres animations, mais vite ! Le nombre de places par atelier est limité, et deux semaines avant l'événement beaucoup affichent déjà complets en réservation ! Heureusement pour nous, un tiers des places reste réservé aux entrées sur site : il va falloir camper devant les salles pour participer à certains des ateliers qui pourraient nous botter le plus ! ... Horaires calés, journées organisées, chaussures confortables aux pieds : go !

Arrivés sur site presque à l'ouverture, c'est déjà le choc : nous avons l'impression d'être dans un autre monde, avec de nombreux visiteurs (et exposants) costumés. Rapidement, on se demande si on n'a pas l'air étrange, au milieu des Harley Queens, Insectes géants, Wookies, zombies et capitaines Nemo, avec nos jeans et tee-shirts « normaux »...

Enfin sur place, repérages, plusieurs quartiers :

- Avalon : med-fan, entre tavernes, stands de GNistes, auteurs de romans, arène pour trollball, joutes à l'épée en latex, ateliers de confection...
- Little Tokyo : forcément du manga. Pas trop notre truc, on ne s'y attarde pas trop, mais on ne pourrait partir sans tout voir ! Donc on y passe, même rapidement.
- Teklab : high-tech et hard-science, robots et

drones, jeux vidéos, imprimantes 3D et réalité virtuelle en immersion - mon pote rôliste bi-classé claustro manque d'y rendre son kebab ! Institut George Méliès pour l'animation et les effets spéciaux.

- Metropolis : la SF en large, tout le spectre : du kitchissime comme on l'aime au style le plus léché, de Star Wars aux Comics, de l'Age de Cristal à Docteur Who.

- Nautilus : le steampunk (et le dieselpunk, l'uchronie steampunk en pleine deuxième guerre mondiale, une découverte) ! Du cuivre et du cuir, de la tuyauterie, des lunettes de mécano, Tesla partout et de la vapeur ! De loin notre coin préféré, avec son esthétique encore nouvelle et déjantée ! Décors, bibelots, démo et cours de combat de canne, défilé de costumes et spectacle pyro-électrotechnique...

- La salle de jeux, avec démonstration et tables ouvertes de jeu de rôles, de plateau et des éditeurs.

La majorité des stands ne sont pas commerciaux. C'est une bonne surprise et ça participe à l'ambiance détendue : ces gens ne sont pas là pour de la vente pure mais sont plutôt des passionnés présentant leur travail, venus échanger, réseauter, promouvoir des projets en financement participatif.

Les conférences, sur le thème de cette 3ème édition « Les génies du mal ». Difficile de juger a



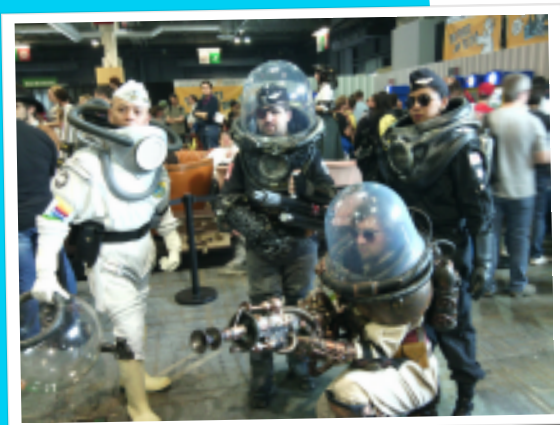


priori et de décider qui aller écouter : c'est forcément inégal selon les intervenants. Mais on y trouve des perles captivantes : une rétrospective recontextualisée des méchants du cinéma depuis les années 20, ou encore l'analyse des éléments qui rendent les vrais génies du mal si attirants et en font des icônes marketing si efficaces

Enfin, les ateliers : il y en a pour tous les goûts ! En vrac, on peut découvrir le théâtre d'impro par le jeu des grands méchants, l'escrime chorégraphiée, l'écriture de scénarios, le dessin des dragons, la customisation de baguettes magiques (si si!), la destruction d'un château à la catapulte (si si aussi!), la création d'effets visuels, la tête qu'on a quand on est maquillé façon Sin City, le montage d'un projet en financement participatif, etc.

Nous n'étions parvenus à nous préinscrire qu'à un seul atelier, mais grâce à notre organisation d'orfèvre, nous avons pu nous glisser dans les tiers restant presque à chacun de ceux que nous avons repérés : grosse satisfaction, du plaisir, même si une heure c'est à chaque fois un peu court.

Deux journées passionnantes, difficile après ça de retourner à un monde sans costumes, sans imaginaire omniprésent et éclatant, difficile de reprendre une vie... Normale ? Vivement l'an prochain !





Année galactique 2205.

Voilà maintenant près de vingt ans que s'est achevée la "Guerre du Dernier Cycle", gagnée de haute lutte contre les Moissonneurs par les races constituant la communauté galactique. Depuis des temps immémoriaux, cette race synthétique surgissait du néant tous les 50 000 ans, avec pour seul objectif l'éradication méthodique des races organiques les plus avancées de la Galaxie.

Vingt ans donc que les 4 races les plus influentes lèchent leurs plaies et tentent de remettre la Galaxie en état de marche depuis leur siège au Conseil de la Citadelle : les Asari tout d'abord, influentes et diplomates, les Turiens, farouches et inflexibles, les Galariens, versés dans les sciences et l'espionnage, et enfin les Humains, imprévisibles, ambitieux, mais également les derniers venus sur la scène galactique. D'autres races les y assistent, à divers degrés d'implication : les Krogans, robustes et bagarreurs, les Quariens, survivants et inventifs, ainsi que les Volus, les Hanari, les Elcors, les Butariens, les Drells...

C'est au service du Conseil, et plus précisément du Ministère de la Défense Concilien, que vous officierez comme agent d'une unité G.E.I.S.T. (Groupe d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce), sous la seule autorité d'un Spectre qui ne connaît de juridiction que la sienne. Entouré de compagnons tous experts dans des domaines aussi variés que la biotique, les disciplines militaires, la technologie, l'espionnage, ou encore la diplomatie, votre mission sera d'empêcher à toute force que la Galaxie ne sombre à nouveau dans le chaos, et qu'un événement tel que les Moissonneurs, ou pire encore, ne se reproduise. Pour y parvenir, les moyens à votre disposition seront la seule limite de vos aptitudes sur le terrain, et celles de vos co-équipiers !

MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE



Interview de Renaud Lottiaux



Renaud Lottiaux

Renaud Lottiaux est l'auteur du JDRA Mass Effect : Nouvelle Ère et il en est convaincu : dans la vie comme dans le jeu de rôles, il y a ceux qui papillonnent et ceux qui labourent. Comprenez par là qu'il y a des auteurs de JDRA capables de produire tous azimuts des prototypes qui ne seront finalement jamais totalement aboutis et d'autres capables de remettre cent fois leur ouvrage sur le métier jusqu'à obtenir finalement le résultat qui les satisfasse. Renaud se place d'emblée dans les rangs de ceux qui labourent. Suivons le sillon qu'il a tracé.

La Salta : Sans être irrévérencieux je crois que l'on peut dire que tu n'es pas encore un Nom dans le petit monde du JDR ;) Que peux-tu nous dire de toi que nous ayons le droit de savoir ?

Renaud : Effectivement, jusqu'à ce que je décide de sortir Mass Effect : Nouvelle Ère, j'étais un simple joueur / meneur qui pratiquait sa passion dans son coin avec ses potes. Je ne fréquentais pas les forums, je n'allais pas en conventions et je n'avais jamais rien publié. Bref, j'étais un parfait inconnu dans le monde du JDR.

Donc, qu'y a-t-il à savoir à mon sujet ? J'ai découvert le JDR sans vraiment le savoir il y a environ 30 ans. J'avais 11 ou 12 ans et un ami avait reçu en cadeau d'anniversaire une boîte dans laquelle il y avait un jeu bizarre dont il ne comprenait pas les règles. J'ai ramené la boîte à la maison, j'ai lu les règles et sans le savoir, j'ai mené ma première partie de jeu de rôle. Le JDR était pratiquement inconnu à l'époque, j'étais encore très jeune et à vrai dire, je n'ai pas vraiment compris la richesse de ce jeu sur le moment. Du coup, nous en sommes restés là. C'est lorsque je suis arrivé au lycée que j'ai réellement (re)découvert le jeu de rôle et que j'ai commencé à le pratiquer régulièrement. Depuis, je n'ai jamais arrêté.

De manière assez surprenante, je n'ai jamais été très

attiré par les univers de SF. Mes jeux de prédilection étant l'appel de Cthulhu et Vampire, des univers très éloignés de Mass Effect donc.

La Salta : Une des particularités de Mass Effect NE est d'être tiré de l'univers d'un jeu vidéo. Arrêtons-nous un instant sur cette caractéristique. De HERBERT à VANCE en passant par ASIMOV, les univers littéraires ne manquaient pas. Les univers cinématographiques non plus, du reste. Un STRAGATE n'aurait pas souffert d'une énième version innovante. Un INTERSTELLAR restait à adapter. Pourquoi donc avoir choisi d'adapter un jeu vidéo ?

Renaud : Il est vrai que l'adaptation d'univers tirés de la littérature est un phénomène courant dans notre passion, et ce, depuis les débuts du jeu de rôle avec JTRM ou l'Appel de Cthulhu par exemple, les jeux avec lesquels j'ai débuté d'ailleurs. Et puis on a rapidement vu d'autres supports venir inspirer les auteurs, comme le cinéma avec Star Wars, James Bond ou récemment Sombre, dont la référence au cinéma fait même partie du slogan du jeu.

Mais il n'y a pas que le cinéma et la littérature, la BD aussi est une source d'inspiration pour le JDR. Mêmes les séries télé inspirent les auteurs. Docteur

MASS
EFFECT™
NOUVELLE ÈRE

Who, Star Trek, Babylon 5, Astrayman, j'ai même entendu parlé d'un jeu sur Buffy contre les vampires... Aujourd'hui, les jeux vidéos sont devenus un média culturel à part entière, dont certains proposent des univers qui n'ont pas à pâlir face à ce que l'on peut trouver sur d'autres supports comme la BD, les séries télévisées, ou même, la littérature. Qu'on les adapte en jeu de rôle me semble une évolution logique de ce média. D'ailleurs, ce n'est pas forcément un phénomène récent. Dans les années 90, le jeu de rôle Dark Earth était tiré du jeu vidéo du même nom, très bon jeu vidéo pour l'époque d'ailleurs. J'en garde un excellent souvenir et je voulais d'ailleurs mener sa version JDR mais cela ne s'est jamais fait...

La Salta : Mais les exemples d'adaptation de jeux vidéos restent assez rares non ?

Renaud : Oui, il est vrai que ce genre d'adaptation reste assez rare, car même si certains jeux proposent des univers riches, ils sont rarement assez profonds et détaillés pour en faire un JDR. Quoique... Il existe une version JDR de Street Fighter, dont la profondeur de l'univers m'échappe un peu... Je crois même que c'est White Wolf qui a commis ça en plus !

La Salta : Puisque tu évoques Street Fighter, il faut bien reconnaître que le jeu vidéo nous a habitués à une certaine tendance à la caricature : les méchants doivent ressembler à des méchants au premier coup d'œil. Une crainte des rôlistes vis-à-vis des adaptations est la richesse des univers proposés.

Renaud : C'est vrai, mais le jeu vidéo évolue et les joueurs veulent des univers de plus en plus riches. Même les FPS, dont l'objectif premier reste de dégommer le plus d'ennemis possible, proposent aujourd'hui des scénarios solides. Enfin... Plus ou moins solides ! Un très bon exemple récent est

Wolfenstein. La première version qui date des années 90 n'avait pour ainsi dire aucun scénario. On débarquait dans le jeu et il fallait tuer du nazi, point. Wolfenstein The New Order, qui est sorti l'année dernière, propose une véritable campagne qui tient la route, même si ça ne casse pas 3 pattes à un canard. Mais ça illustre bien l'évolution du jeu vidéo et comment les éditeurs s'adaptent pour proposer du contenu.

Du coup, certains éditeurs se sont spécialisés dans les jeux avec un fort contenu scénaristique. Bioware est sans doute l'un des plus célèbres. Leurs jeux vidéos sont de véritables jeux de rôle sur ordinateur, avec des univers très fouillés et une matière scénaristique très riche. Leurs premiers jeux, les Baldur's Gate et Neverwinter night, ont été largement adaptés en JDR par des fans en utilisant le système de AD&D. Un autre de leurs jeux, Dragon Age, a carrément une version officielle. Et puis il y a la série des Mass Effect.

La Salta : Je suis convaincu que le JDR a fortement influencé le jeu vidéo. Il n'est finalement pas illogique qu'un jeu vidéo fournisse matière à faire un JDR. Juste retour d'ascenseur en quelque sorte. Pourquoi Mass Effect plutôt qu'un autre ?

Renaud : Déjà, sa richesse et sa profondeur. Je ne connais pas beaucoup de jeux vidéos aussi riches et profonds, à part peut-être la série des The Witcher. La trame principale, qui s'étale sur trois jeux, est vraiment excellente et haletante. On y retrouve des éléments classiques de la SF comme les portails permettant de voyager à travers la galaxie, des IA qui se sont révoltées contre leurs créateurs, des peuples ayant causé leur propre extinction, le transhumanisme, un peu de « space-magic », etc. Tout cela est mélangé de manière vraiment subtile et cohérente pour former un tout que je n'ai jamais

trouvé ailleurs. Les races sont très nombreuses, une quinzaine environ, mais elles ne sont pas là juste pour varier les ennemis ou les PNJ. Chaque espèce dispose d'une culture et d'une histoire très fouillée. Un véritable background qui ne se résume pas à trois lignes de banalités. Pour vous en convaincre, allez jeter un œil aux suppléments que j'ai créé pour chacune des espèces. Vous verrez qu'il y a de la matière !

La Salta : Et d'où vient le nom du jeu ?

Renaud : Il vient de l'une des spécificités intéressantes de l'univers : l'élément zéro. C'est un métal imaginaire qui lorsqu'il est soumis à un courant électrique, se met à produire, non pas un champ magnétique, mais un champ de gravité. Autrement dit, il permet de modifier la masse des objets, de créer un « effet de masse ». Cet élément est la source de nombreuses technologies et permet aux personnes qui possèdent des traces de ce métal dans leur organisme de pouvoir agir sur des objets par la pensée. C'est ce qu'on appelle la « biotique ». Le « space magic » dont je parlais précédemment. Dans un univers fantasy, ce serait de la magie. Ici, c'est un phénomène physique expliqué par la science de cet univers.

La Salta : L'action de Mass Effect : NE se déroule 20 ans après les jeux vidéos. Pourquoi ce choix ?

Renaud : Avec Mass Effect : NE, je ne voulais pas me contenter de créer un système de règles pour jouer à Mass Effect sur table. Je voulais proposer une extension de l'univers officiel afin d'offrir un nouveau cadre permettant aux joueurs qui connaissent parfaitement les jeux vidéos de vivre de nouvelles aventures. Trois jeux vidéos sur les Moissonneurs, c'est bien assez ! Pour moi, le JDR devait proposer

autre chose, tout en restant dans un univers connu, très proche de celui du jeu vidéo. Ainsi, j'ai écrit 20 ans d'histoire qui prennent place après la fin de Mass Effect 3. Chaque espèce a évolué, engendrant de nouveaux conflits, mettant fin à d'autres, ou faisant apparaître de nouveaux enjeux politiques, économiques ou militaires. Tout cela définit un « setting » étendu qui sert de base à de nouvelles aventures.

Par ailleurs, j'ai créé le concept « d'unités Geist », qui n'existent pas dans le jeu vidéo. Cette unité permet de légitimer un groupe de joueurs multi-espèce comme celles que l'on retrouve dans les JV et de proposer des aventures particulièrement héroïques.

La Salta : On vient de voir que l'univers de Mass Effect : NE vient en quelque sorte compléter celui du jeu vidéo. Du coup, la question qui me vient à l'esprit est : peut-on jouer et mener à Mass Effect : NE sans avoir joué au jeu vidéo éponyme ?

Renaud : En tant que joueur, cela ne pose pas vraiment de problème. C'est comme d'être joueur sur un nouveau JDR dont on ne connaît rien de l'univers. Cela reste principalement le boulot du MJ d'expliquer l'univers et d'y plonger ses joueurs. Les guides du joueur que je commence à publier permettent toutefois d'aider un nouveau joueur à se plonger dans le jeu.

Pour le MJ, par contre, c'est plus compliqué en effet. En l'état actuel, mes documents ne permettent pas d'avoir une vision complète et claire de l'univers si on ne le connaît pas du tout. C'est un boulot énorme... Mais j'y travaille ! Par contre, je pense qu'il est possible de mener les scénarios déjà publiés sans avoir de vraie connaissance de l'univers. Et sinon, c'est l'occasion de découvrir ce fabuleux jeu vidéo !

La Salta : Tu précises dans les documents mis à

dispositions sur ton site internet plusieurs choses qui ont leur importance. Tout d'abord que les documents ne sont pas encore définitifs et que le jeu est toujours en développement même s'il est fonctionnel.

Renaud : Cette remarque est surtout valable pour le livre présentant l'univers, sur lequel je travaille encore activement et qui ne sera pas terminé avant un an je pense. Les autres documents publiés sont terminés et le livre de règle est complet, utilisable et utilisé !

La Salta : Lors de ma propre démarche de prise de connaissances, j'ai d'abord été tenté par le livre de l'univers car moins volumineux que le livre des règles. Je dois dire que la réalisation de l'un comme de l'autre est impeccable mais au final j'ai plus facilement trouvé mes marques dans le livret des règles. Par quel bout conseilles-tu d'aborder la documentation en son état actuel ? Le livret des règles ne contient-il pas des secrets qu'il serait regrettable de révéler à celui qui ne se destine pas à mener ?

Renaud : Clairement, il faut commencer par le livre de règles, que l'on soit joueur ou meneur de jeu. Aucun secret n'y est révélé. Les 40 premières pages présentent succinctement l'univers et le back-ground, ce qui est très bien pour avoir une première approche du jeu. Le joueur pourra ensuite s'orienter vers la section « Création de personnage » tandis que le MJ s'attardera sur le système de règles. Le livre décrivant l'univers est quant à lui réservé au MJ car non seulement il présente l'univers de manière détaillée, mais il contient aussi de nombreux secrets. Toutefois, celui-ci est encore en chantier et ne sera pas terminé avant l'été 2016 je pense. A terme, il risque d'être assez volumineux !

La Salta : Es-tu seul à travailler sur la documentation ? Y a-t-il une équipe autour de toi ?

Renaud : En pratique, je rédige la quasi-totalité des documents seul et ensuite, je les sou mets à des amis qui s'occupent de différentes tâches : critique des règles, relecture, proposition de nouvelles idées, etc. Bien que cette forme de collaboration soit très utile et fructueuse pour la qualité générale du jeu, je ne sais pas si on peut véritablement parler de travail d'équipe. D'ailleurs, je me dis souvent qu'une véritable équipe serait un plus pour le projet. Mais pour un JDRA, cela reste très difficile à monter. Un JDRA est un jeu de niche dans un marché de niche, qui demande malgré tout un investissement assez lourd. Pas facile de recruter ! Toutefois, il y a quelques frémissements qui pourraient conduire à de véritables contributions réalisées par d'autres personnes que moi.

La Salta : Tu indiques également dans les PDF que tu n'as aucune visée commerciale et aucun lien avec Bioware. Ne risques-tu pas de voir un jour des hommes en noir, ou pire des avocats, venir frapper à ta porte pour régler de sombres histoires de droits ?

Renaud : C'est une question qu'on me pose souvent. Et que je me pose moi-même ! J'ai d'ailleurs envoyé un courrier à Bioware pour les informer de ma démarche et pour connaître leur position sur la question. Bien entendu, je n'ai pas eu de réponse et je n'en aurai sans doute jamais. Tu me diras « qui ne dit mot consent », mais je ne suis pas certain que ce vieil adage ait beaucoup de poids face à un avocat !

Ceci étant, des hordes de fans créent des œuvres dérivées de toutes sortes : vidéos, dessins, nouvelles ou BD. Tant que cela reste amateur, que ça respecte l'œuvre originale et qu'il n'y a pas d'argent en jeu, ce genre d'éditeur laisse faire. Globalement, ça leur fait de la pub gratuite ! Et s'ils commençaient à attaquer les inconditionnels qui créent des fan-arts, je ne suis

pas certain que cela serait très bon pour leur image. Mais bien entendu, je n'ai aucune certitude...

La Salta : Pour en finir avec les origines du jeu, comment es-tu passé de l'écran à la table ?

Renaud : A la base, je ne voulais pas spécialement créer un jeu moi-même. Ayant adoré le jeu vidéo, je voulais prolonger l'expérience en jouant sur table. L'univers s'y prêtait vraiment bien. J'ai donc commencé par vérifier si Bioware avait publié un JDR officiel dérivé de son jeu. Après tout, ils avaient déjà sorti d'autres créations dérivées. Des romans et des comics notamment. Mais non, il n'existait pas de jeu officiel. J'ai donc cherché du côté des JDRA et j'en ai trouvé plusieurs, dont certains très bien faits mais utilisant des systèmes que je n'aime pas trop. J'ai donc décidé de créer le mien, basé sur le système Storytelling de White Wolf, qu'on appelle aussi WoD2.

Au début, j'avais juste l'idée de créer une adaptation perso pour jouer avec mon groupe. Mais je suis un jusqu'au-boutiste. Alors une fois lancé, je me suis dit : pourquoi ne pas le publier sur Internet ? Dès lors, même si je m'en doutais, j'ai pris toute la mesure de l'énorme écart qu'il y a entre un truc bricolé pour son usage perso et un document publiable. En tout cas, si on veut faire quelque chose de propre et d'utilisable.

Mais devant l'enthousiasme de mon groupe, puis de « cobayes » lors de la convention Eclipse 12, et enfin les retours très positifs d'autres bêta-testeurs, je me suis acharné à finir le livre de règles, qui a été publié en novembre 2014. Il y a très peu de temps donc. Sur cette dernière période, j'ai commencé à avoir l'aide précieuse de plusieurs amis, ce qui m'a permis d'améliorer considérablement le document. Même si j'ai un peu salopé le travail de mon relecteur, en ayant

modifié le texte après son passage et en ayant bien entendu ajouté de nombreuses coquilles... Je m'en mords encore les doigts aujourd'hui et n'aurais pas assez d'une vie pour me faire pardonner ! Bon OK, j'en rajoute un peu, mais le travail d'un relecteur est assez ingrat et je ne lui ai pas rendu hommage en repassant derrière.

La Salta : Et comment les personnages des joueurs se situent-ils dans cet univers ? Dit autrement, que joue-t-on à Mass Effect : NE ?

Renaud : Les joueurs incarnent des agents d'élite issus de la plupart des espèces présentes dans l'univers. Ils sont membres d'une unité spéciale appelée GEIST : Groupe d'Enquête, Investigation et Sécurisation Transespèce. Ils travaillent pour le « Conseil », l'organe politique dirigeant une grande partie de la galaxie. Chaque PJ a été sélectionné pour intégrer cette équipe car il représente ce que son espèce a de meilleur à offrir pour servir les intérêts du Conseil.

Leurs missions sont généralement hautement confidentielles et touchent à la sécurité et à la stabilité de la région gouvernée par le Conseil. Ils peuvent ainsi être envoyés pour démanteler un groupe terroriste, enquêter sur les activités suspectes d'une entreprise hi-tech, calmer les tensions entre factions opposées d'une espèce, mettre au jour des réseaux de corruption ou de trafic d'êtres vivants, etc. Les missions sont donc très variées mais ont pour point commun de toucher à des faits particulièrement graves ou lourds de conséquences. Le jeu vidéo proposant un scénario titanesque et apocalyptique, je ne pouvais pas me contenter d'envoyer les joueurs chasser des petits truands lambda. Ceci étant, comme toujours avec le JDR, chaque MJ est libre de faire ce qu'il souhaite à partir de ce que je propose.

La Salta : Tu évoquais tout à l'heure WoD2, ce qui nous amène à aborder les questions de gamedesign et les choix devant lesquels tu t'es trouvé. En effet, le jeu vidéo implémente de facto un système de résolution même si les règles ne sont pas exposées dans un manuel puisqu'elles n'ont pas à être interprétées par des cerveaux humains, celui du meneur obligatoirement, mais aussi ceux des joueurs qui interrogent la « physique de l'univers » dans lequel évoluent leurs personnages au moment de décider des actions qu'ils entreprennent. Il y a plusieurs questions autour du choix de WoD2 : ce système de résolution émule-t-il les algorithmes du jeu vidéo et pousse-t-il à jouer des parties conformes à son canon esthétique ? Prenons l'exemple d'un combat : la probabilité de mort est-elle plus forte dans le jeu vidéo ou dans ton adaptation WoD2 ?

Renaud : Lorsque j'ai commencé à créer Mass Effect : NE, je n'ai pas pensé les choses dans ces termes. Même s'ils peuvent sembler proches, les jeux vidéo et les jeux de rôle sont deux choses différentes, utilisant des codes et des mécanismes qui leur sont propres. La mort du personnage incarné par le joueur est notamment gérée de manière totalement différente. Dans un jeu vidéo, il est fréquent de mourir, cela fait partie intégrante de la mécanique de jeu. Certains jeux sont très punitifs, la moindre erreur conduisant à un « game over », d'autres sont plus conciliants, préférant axer sur l'ambiance ou l'expérience de jeu que sur la difficulté. Mais dans tous les cas, la mort du personnage n'a pas grande importance. On revient à la vie et on recommence. Le joueur s'investit d'ailleurs très peu dans son personnage, il n'est qu'un avatar permettant d'évoluer dans l'univers.

Dans un JDR, les choses sont très différentes. Le

joueur est généralement très investi dans son personnage, qui n'est pas un simple avatar, mais une sorte d'alter égo. La mort d'un personnage est toujours quelque chose de difficile, car dans un JDR, la mort est définitive, le personnage ne revient pas pour retenter sa chance. Le joueur perd ainsi tout ce qu'il a créé, et celui en qui il s'est projeté durant des heures, des mois, voire des années. Bien entendu, rien n'empêche de créer des personnages jetables, qui se rapprocheront d'avatars de jeux vidéo, mais ce n'est pas ma conception du JDR et ce n'est pas vers cela que je voulais orienter Mass Effect : Nouvelle Ère.

La Salta : L'Appel de Cthulhu pardonne peut-être moins l'erreur que certains jeux vidéo mais c'est une autre histoire. Nous savons donc que, dans ton esprit, un personnage joueur c'est fait pour durer. J'en déduis donc que Mass Effect : NE est probablement taillé pour le jeu en campagne même si cela n'est pas forcément explicite. Les personnages appartiennent à des unités d'élite et vont donc être amenés à effectuer des missions dangereuses. La longévité n'allait pas de soi ;). De fait, les classes des personnages sont orientées action même si tu indiques que les meneurs peuvent se sentir libres d'en imaginer d'autres pour répondre à d'autres besoins en compétences : y a-t-il une volonté d'équilibrage global ?

Renaud : Tu touches ici à l'un point sensible de la création du jeu. Dans mon esprit, Mass Effect : Nouvelle Ère est un univers propice à l'action, mais aussi et surtout à l'enquête et à la diplomatie. Or, il faut bien avouer que cela ne transparait pas vraiment dans le livre de règles. Cette impression est renforcée par le fait que toutes les classes sont des classes de combat. Ce qui est logique car les joueurs incarnent des agents d'élite taillés pour l'action, mais qui peut réduire le jeu à un défouloir bas du front. C'est

clairement pour moi une source d'insatisfaction et je cherche toujours une solution pour corriger le tir dans une prochaine version afin de renforcer l'aspect social et enquête du jeu au niveau du système de règles.

Entre les différentes classes je pense toutefois être arrivé à un équilibre intéressant et qui encourage un groupe à mixer les classes et les espèces. Une unité GEIST devant être en mesure d'accomplir des missions très variées, un groupe aura toujours besoin d'un biotique, d'un combattant lourd, d'un expert en infiltration, d'un technicien et d'un social.

La Salta : A ce stade, nos lecteurs doivent commencer à avoir un début d'opinion sur Mass Effect : NE et savent peut-être s'il est fait pour eux. Concernant ceux que tu as déjà convaincu, as-tu une petite idée du visage de la communauté des joueurs de Mass Effect : NE ?

Renaud : Je ne vais pas te mentir, une grande partie du petit succès de mon jeu provient de la notoriété du jeu vidéo. De par les retours que j'ai sur le forum, sur facebook ou en convention, la majorité des joueurs sont d'anciens joueurs du jeu vidéo qui veulent prolonger l'expérience dans le cadre d'un JDR. Mais par le biais des MJ déjà connaisseurs de l'univers, des joueurs totalement néophytes sur Mass Effect rejoignent le mouvement et sont généralement convaincus.

Mais à part ça, j'ai vraiment vu de tout. Tous les âges (de 13 ans à plus de 50), des débutants, des confirmés... Par contre, pratiquement que des hommes ! Le JDR est déjà une activité très masculine (même si on voit de plus en plus de femmes en convention) mais lorsqu'on touche à la SF, la proportion de femmes s'effondre littéralement.

La Salta : Pour terminer cet échange, ouvrons le champ et regardons autour de Mass Effect : NE. D'autres adaptations du jeu vidéo au jdra ont été tentées : pour quelles raisons choisir la tienne ?

Renaud : La première raison est que Mass Effect : NE est la seule version (ou presque) en français. Ce n'est pas forcément un argument de poids, mais tous les meneurs ne sont pas égaux face à l'Anglais. Ensuite, il est basé sur le système WoD2. On aime ou on n'aime pas mais, si on aime, c'est un argument !

Mais surtout, Mass Effect : NE ne se contente pas de proposer un livre de règles. Il propose un univers étendu, des aides de jeu, des scénarios. Bref, tout ce qui est nécessaire pour pouvoir jouer facilement. J'ai remarqué que les meneurs demandent de plus en plus du « prêt-à-jouer » et c'est ce que je m'efforce de proposer.

Mass Effect - blog



Mass Effect : Nouvelle Ere





URDNOT WREX

LA CONSPIRATION WEYRLOC

Un scénario pour Mass Effect : nouvelle ère

Auteur principal
Renaud Lottiaux

Illustrations
Johntesh
Shenae & Mel Guzzardi
DarkPenSlinger (DeviantArt)
Rekyuarts
Bioware

MENTIONS LÉGALES

Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronic Arts et d'autre part du système de règles World of Darkness 2 édité par White Wolf Publishing.

Mass Effect : Nouvelle Ère n'est ni soutenu par, ni affilié à Bioware, Electronic Arts ou White Wolf Publishing. Ce jeu n'a pas été créé à des fins commerciales.

MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE



Background

Le 7 avril 2203, alors que Urdnot Wrex est de retour d'une visite diplomatique sur la citadelle, sa navette explose en vol SLM. L'enquête officielle conclue à un accident, malgré de forts soupçons qui pouvaient orienter l'enquête sur la piste d'un acte terroriste.

Le complot

La rumeur a toujours raison car la mort de Urdnot Wrex est bel et bien le fruit d'un acte terroriste. Après la fin des guerres claniques et la défaite des Traditionalistes, Weyrloc Prisk, chef du clan Weyrloc, souhaite porter un coup fatal à la Coalition Krogane en assassinant Wrex. Privé de leur chef charismatique, il espère que la Coalition Krogane s'effondrera aussi rapidement qu'elle s'est constituée. Pour cela, il demande à Weyrloc Hurn, un de ses fidèles lieutenants, de mettre en place un plan pour éliminer Wrex. Il doit agir discrètement car il n'est pas question de relancer les guerres claniques, ni de s'attirer les foudres du Conseil.

Weyrloc Hurn imagine un plan consistant à saboter la navette de Wrex afin de la faire exploser en vol SLM. La navette étant bien gardée, il est décidé que l'agent réalisant le sabotage devra se faire passer pour un mécanicien de la citadelle. Les Krogans assurant la garde rapprochée de Wrex ne se méfieront pas d'un individu habilité et disposant de toutes les accréditations.

Le sabotage

Le jeune mercenaire Garn Relek est recruté pour réaliser cette opération. Grâce à une fausse identité, Relek se fait embaucher comme mécanicien quelques semaines avant la visite de Wrex. Cette identité a été

forgée par un faussaire galarien de haut vol. Il est à noter que créer une identité crédible en partant de rien est pratiquement impossible, tant chaque individu est fiché et enregistré dans un nombre incalculable de bases de données. L'astuce consiste donc à prendre la place d'un citoyen existant et sans histoires. Le véritable exploit réside dans la modification des données biométriques et génétiques de la cible dont on souhaite prendre l'identité. Ces données sont enregistrées dans les bases de données gouvernementales et représentent la clé unique permettant d'identifier un individu à travers l'espace Concilien. Cette manipulation implique de passer par un complice travaillant dans une agence ayant de très hauts niveaux d'accréditation. Ces individus sont rares, très discrets et extrêmement bien payés. Enfin, la cible dont l'identité est usurpée est généralement éliminée afin d'éviter tout problème.

Lors de la visite de Wrex sur la citadelle, Relek fit en sorte d'être affecté à l'entretien de sa navette. Cet entretien consiste à réaliser de nombreuses vérifications standards sur l'extérieur du vaisseau et à faire le plein d'anti-proton ainsi que de divers consommables.

Relek profita de son tour d'inspection pour saboter un moteur. Il fit en sorte que le moteur reste fonctionnel, mais que celui-ci explose quelques minutes après que le vaisseau soit passé en vol SLM. Une telle explosion provoque la désintégration complète d'un vaisseau.

Une fois sa mission terminée, Relek quitta la citadelle et alla se mettre au vert dans les Systèmes Terminus. Il reçut une très forte somme d'argent pour sa mission et on lui demanda de rester discret afin que ni le Conseil ni la Coalition ne puissent le retrouver.



C'est exactement ce que fit Relek. Mais au bout d'à peine deux ans, il commença à trouver le temps long et décida de sortir de sa planque.

L'enquête officielle

Dès que la nouvelle de l'explosion de la navette de Wrex fut connue, le SSC diligenta une enquête. Les vidéos de surveillance montrèrent un mécanicien s'attarder plus longuement que de coutume sur l'inspection d'un moteur. Lorsque les enquêteurs décidèrent d'aller interroger ce dernier, ils découvrirent qu'il avait quitté la Citadelle à peine une heure après le décollage de la navette de Wrex.

Les rumeurs d'un attentat perpétré par les Traditionalistes se voyant confirmées par les premiers éléments de l'enquête, le MDC se saisit de l'affaire afin d'augmenter le périmètre des investigations et d'étouffer les rumeurs jusqu'à ce qu'une conclusion claire et étayée puisse être formulée. Le Conseil et le MDC souhaitaient en effet que la thèse de l'attentat ne se propage pas trop largement afin de ne pas fragiliser la Coalition Krogane. Cela aurait pu conduire à de nouvelles guerres claniques et réduire à néant tous les efforts réalisés par Urdnot Wrex pour intégrer les Krognans à la communauté galactique.

En enquêtant sur le mécanicien en fuite, les analystes du MDC trouvèrent la trace d'une falsification d'identité. C'était un travail de haute volée, qui n'avait pu être réalisé que par l'un des meilleurs faussaires de la galaxie. La véritable identité du krogan fut finalement découverte : Garn Relek, un mercenaire opérant principalement dans les Systèmes Terminus et qui n'avait jamais fait l'objet de la moindre enquête relevant du MDC, ni même d'aucun service de sécurité de l'Espace Concilien. Un avis de recherche fut lancé, mais Relek est resté introuvable jusqu'à ce

jour.

Le retour de Relek

Deux ans après l'assassinat de Urdnot Wrex, Garn Relek commença à s'ennuyer et malgré la somme confortable qui lui fut versée, il décida de reprendre du service. Il réalisa alors deux ou trois petits contrats d'assassinat discrets. Il fut ensuite recruté par Plin Ostra, un baron de la drogue volus, afin d'assassiner Travus Donirian, un petit trafiquant local qui faisait de l'ombre à ses affaires. Travus Donirian et ses hommes furent tous tués sauvagement. L'action s'est déroulée sur la planète Zorya (Système Faïa du secteur de la Frontière d'Ismar, dans la Travée de l'Attique). Il s'agit d'une planète colonisée récemment par les humains et qui héberge de nombreux turien, butarien et vortcha. Elle constitue le berceau du groupe de mercenaires « Les Soleils Bleus ».

Pour conclure l'affaire, Garn Relek a rencontré Boro Ostra, le fils de Plin, sur une petite colonie isolée des Systèmes Terminus. Lorsqu'il accepte un contrat, un mercenaire krogan préfère généralement discuter de l'affaire avec son client de vive voix et en face à face, histoire de jauger celui-ci et d'imposer plus facilement ses conditions. Les krognans savent très bien que lorsqu'ils doivent négocier avec un individu d'une autre espèce, leur présence physique a presque toujours un impact psychologique en leur faveur, ce qui compense souvent leur manque de finesse dans l'art de la négociation.

Kragh

Garn Relek commençant à faire trop de vagues, Weyrloc Prisk estima qu'il devenait un problème qui devait être réglé. Si Relek était retrouvé par le Conseil, il y avait fort à parier qu'il se mette à table et



révèle son lien avec le clan Weyrloc. Prisk contacta alors Kragh, un chasseur de prime krogan de grande renommée, et lui confia la mission d'assassiner Relek.

Kragh fit appel à ses nombreux contacts afin de faire surveiller les communications de Relek et de trouver le meilleur moment pour l'assassiner. Mais les choses vont s'avérer plus compliquées que prévu, notamment lorsqu'une unité Geist va croiser la route de Kragh !

Briefing

L'Ambassadeur Krogan.

Quelques heures avant le briefing officiel, le chef de l'unité Geist est convoqué seul et en secret par l'ambassadeur krogan sur la citadelle : Thax Vigar.

En préambule à leur discussion, il demande au joueur ce qu'il connaît de la culture krogane et du conflit opposant actuellement la Coalition Krogane à l'UTK. Si la connaissance du personnage sur ce conflit est lacunaire, il entame un bref exposé des faits (voir le livre décrivant l'univers de Mass Effect : Nouvelle Ère, section « Gouvernement » du chapitre consacré aux Krogans).

L'ambassadeur indique ensuite qu'il a été informé de manière officieuse que l'unité Geist dirigée par le joueur va être affectée prochainement sur une enquête concernant la mort de Urdnot Wrex. C'est, selon lui, l'occasion d'envoyer un message fort aux Traditionalistes. Un message qui a « du sens » pour un krogan.

Il détaille alors ce qui va probablement se passer : l'enquête de l'unité Geist va permettre de remonter jusqu'aux commanditaires de l'assassinat de Wrex, en tout cas, c'est ce qu'il souhaite au joueur. Les coupables vont ensuite être arrêtés, jugés et

emprisonnés. Il ironise alors sur la durée d'une peine de prison pour un krogan, plusieurs décennies et même un siècle ne représentent pas grand chose dans la vie d'un krogan. Peut-on assurer la captivité d'un krogan au delà ? Un bouleversement politique, un conflit, une trahison ou tout simplement une aide extérieure permettrait à ces krogans de retrouver leur liberté, surtout s'il s'agit de krogans influents.

Il conclut en disant clairement que ce genre de peine n'est pas en mesure d'impressionner les Traditionalistes et de marquer les esprits. Seul le sang versé enverra un message fort aux adversaires de la Coalition Krogane.

Il explique toutefois qu'obtenir la mort des assassins de Wrex n'est pas simple, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, la peine de mort est interdite par le Conseil. Il ne peut donc compter sur la justice Concilienne pour cela. Ensuite, la Coalition Krogane ne peut officiellement demander ou revendiquer l'assassinat des coupables, cela risquerait de raviver les tensions avec l'UTK et d'attirer les foudres du Conseil.

Il termine alors son exposé en demandant au joueur de tuer les coupables en profitant de son statut de Spectre, qui lui donne tout pouvoir pour mener à bien sa mission.

Le joueur peut tout à fait être réticent et refuser. L'ambassadeur argumentera alors en indiquant que c'est la meilleure chose à faire pour renforcer la position de la Coalition et ainsi assurer la stabilité du peuple krogan, stabilité souhaitable pour le maintien de la paix galactique. Thax Vigar ajoute enfin que si le joueur ne souhaite pas salir sa réputation, il pourra toujours déclarer que les choses ont « mal tournées ».



Le choix final repose sur le joueur. Il peut accepter la demande de l'ambassadeur ou respecter la position non violente du Conseil, ou toute autre solution qu'il jugera opportune. Après tout, c'est un Spectre !

Briefing officiel

Le lendemain de la rencontre secrète entre le Spectre et l'ambassadeur krogan, l'unité Geist est convoquée dans le bureau de Padias Eldon, leur supérieur hiérarchique direct au MDC.

Il s'adresse au groupe et leur parle de la mort de Urdnot Wrex. L'enquête officielle a conclu à un accident, bien que de nombreuses rumeurs faisaient état d'un acte terroriste. Il annonce que non seulement la mort de Wrex n'est pas accidentelle, mais que le Conseil le sait depuis le premier jour. En effet, des preuves de la présence d'un saboteur ont été trouvées durant les jours qui ont suivi l'accident. Le terroriste a été identifié. Il s'agit de Garn Relek, un jeune mercenaire krogan qui n'avait jamais été dans le collimateur du MDC jusqu'alors.

Le Conseil a volontairement orienté l'enquête vers la thèse de l'accident afin de limiter les risques d'embrasement entre les deux factions kroganes. Bien que de nombreuses personnes ne soient pas dupes, les différentes parties peuvent se retrancher derrière les conclusions officielles de l'enquête afin d'éviter l'escalade de la violence. Après tout, qui oserait remettre en cause la parole du Conseil ?

Le Conseil a toutefois ordonné des recherches pour retrouver Garn Relek, mais celles-ci n'ont rien donné. Or, après deux années de recherches infructueuses, une piste sérieuse semble faire surface. Il y a 4 jours, Travus Donirian, un turien à la tête d'un réseau de trafic de sable rouge, ainsi que plusieurs de ses hommes, ont été assassinés sur la planète Zorya.

L'enquête menée sur place indique qu'il s'agit d'un krogan répondant à la description de Garn Relek. Celui-ci reste introuvable, mais c'est la première fois que son nom ressort depuis deux ans.

Pour essayer de remonter jusqu'à Relek, Padias Eldon s'est demandé qui avait eu intérêt à tuer Travus Donirian ? Le MDC n'a pas mis longtemps à trouver une piste : Plin Ostra, un homme d'affaire volus soupçonné de trafic de drogue mais jamais arrêté. Il aurait des intérêts importants sur Zorya et aurait pu vouloir éliminer un concurrent local.

Les services de polices de différentes planètes sont convaincus de l'implication de Plin Ostra dans de nombreuses et importantes affaires de trafic de sable rouge. Toutefois, l'homme est rusé et aucune preuve n'a jamais pu être trouvée contre lui. Il est donc difficile de le mettre en cause par la voie officielle.

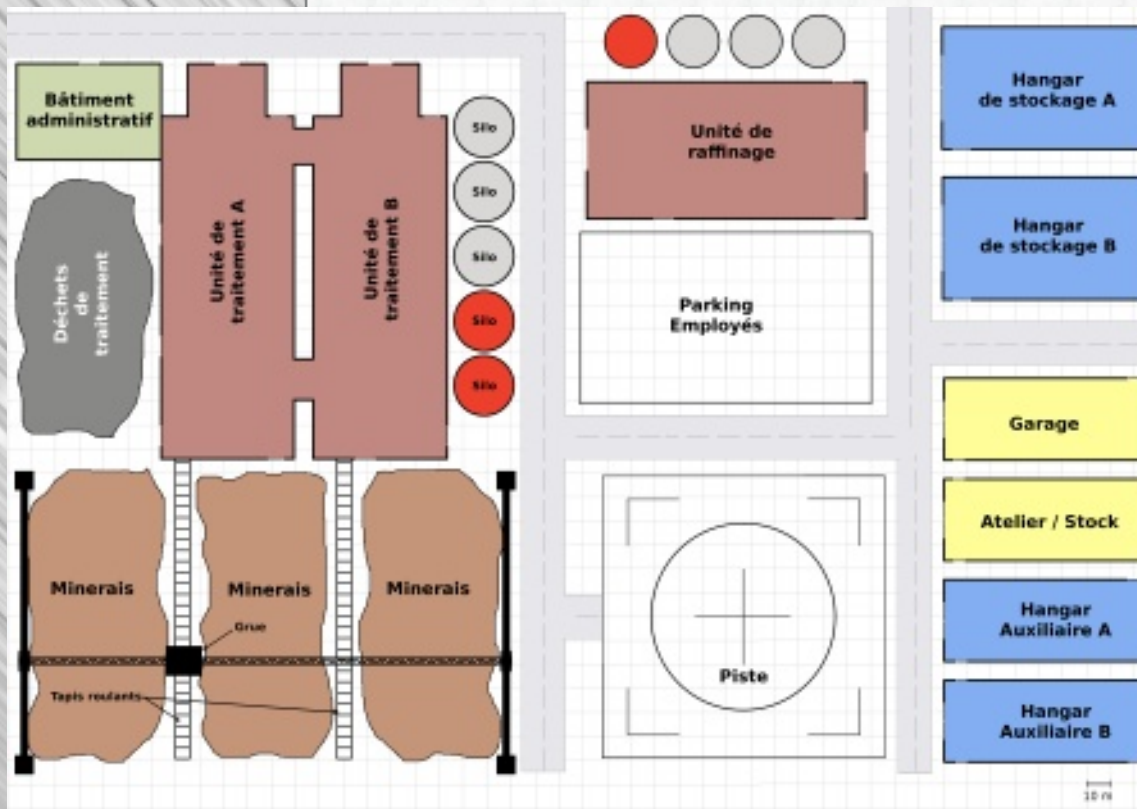
Eldon demande donc au groupe d'aller à la rencontre de Ostra et de mener un interrogatoire musclé. Si Ostra a réussi à entrer en contact avec Relek, il peut sans doute aider les joueurs à retrouver sa trace. La présence d'un Spectre devrait le convaincre de coopérer. Il est en effet bien conscient que de nombreux soupçons pèsent sur lui et qu'un Spectre peut agir en dehors des lois.

Plin Ostra est très facile à trouver. C'est un homme d'affaire qui a pignon sur rue. Seul problème : il ne quitte jamais sa planète natale : Irune.

Note : afin d'allonger légèrement la durée de ce scénario, il est tout à fait possible de laisser les joueurs trouver eux-même la piste de Plin Ostra. En interrogeant la police locale sur Zorya, le nom de Ostra va rapidement être prononcé.

Irune

Irune est une planète où la pression atmosphérique est très élevée, une pression mortelle pour la plupart des espèces. Les joueurs devront donc porter des combinaisons spéciales afin de supporter cette pression, combinaisons très lourdes et très encombrantes mais disposant de cervo-moteurs permettant d'assister les mouvements, à la manière d'un exosquelette. Malgré cela, les joueurs souffriront d'un malus de 2 à toutes leurs actions physiques et verront leur vitesse divisée par 2.



Arrivée sur Irune

Irune étant un monde natal d'une espèce Concilienne, il n'est pas possible d'atterrir n'importe où sans autorisation. Les systèmes de détection et de défense constituent une barrière pratiquement infranchissable, même pour une frégate furtive. Ainsi, bien qu'une unité Geist soit au dessus des lois, atterrir dans un spatioport permet d'éviter de déclencher inutilement des alertes chez les forces armées volus et de ne pas froisser une espèce alliée. D'autant que la visite de l'unité Geist est parfaitement officielle.

La présence d'espèces aliens sur Irune est très rare. La population locale sera donc très surprise de voir des étrangers dans leurs encombrantes combinaisons, surtout dans une ville moyenne comme Trevos, siège de Ostra Logistique. Bien entendu, sur leur planète d'origine, les Volus ne portent pas de combinaisons. N'hésitez pas à insister sur les regards ahuris des enfants face à ces géants en combinaisons impressionnantes ou sur les installations publiques non adaptées aux aliens. Pour se rendre chez Ostra Logistique, les joueurs pourront louer un véhicule ou simplement prendre un taxi. Encore faudra-t-il trouver un véhicule adapté, à plus forte raison si un krogan est présent dans le groupe !

Ostra Logistique

Le siège de Ostra Logistique se trouve à Trevos, une ville considérée de taille moyenne par les Volus, mais qui abrite pourtant plus de cinq millions d'habitants.

Le bâtiment est imposant et comporte une vingtaine d'étages. Le hall est vaste et dispose d'une importante hauteur de plafond. Deux réceptionnistes volus sont installées à l'accueil. Si le Spectre mentionne son statut, cela aura un effet immédiat sur celles-ci, qui se mettront à bredouiller et à trembloter.



Le bureau de Plin Ostra est situé au dernier étage. Les ascenseurs menant dans les étages sont bas de plafond et plus petit que le standard rencontré chez les autres espèces. Le groupe y sera à l'étroit et devra peut-être utiliser deux ascenseurs pour pouvoir loger tout le monde.

Dans le hall menant au bureau de Plin, les joueurs feront face à deux créatures dont l'espèce pourra leur sembler indéterminée au premier abord (jet de Astuce + Connaissance – 3). Il s'agit en réalité de deux vortchas ayant grandi sur Irune. Leur organisme s'est donc adapté à la forte pression atmosphérique, ce qui leur permet d'y vivre sans combinaison. Leur corps est toutefois plus petit et plus trapu que celui de la plupart de leurs congénères. Ils ont par ailleurs d'un tempérament beaucoup moins agressif. Ils assurent la sécurité et laisseront entrer les joueurs dans le bureau de Plin sans aucune difficulté. Toutefois, n'hésitez pas à mettre en avant le côté rugueux des vortchas, même civilisés.

Plin n'a aucune raison de refuser la visite d'une unité Geist. Officiellement, c'est un honnête homme d'affaire et il est habitué à faire face à des enquêteurs. Ainsi, il reçoit le groupe très poliment et très calmement. Toutefois, c'est la première fois qu'il rencontre une unité Geist et un Spectre. Il est surpris de cette visite et demande en quoi il peut leur être utile.

Bien entendu, il niera habilement toutes les accusations que les joueurs pourraient porter contre lui. Tant que les joueurs restent « polis », il n'est pas impressionné par leur présence. Il contre-argumente avec aisance, garde son sang froid et plaide pour une énième erreur judiciaire dont il ferait à nouveau les frais.

Si les joueurs deviennent menaçant, en mettant notamment en avant le fait qu'ils sont au dessus des lois, Plin commence à baisser sa garde. Il est conscient qu'un Spectre peut le torturer, voir le tuer sur une simple présomption. Il va toutefois chercher à négocier ou ne donnera que des informations concernant Garn Relek, sans jamais faire le moindre aveux sur ses activités illégales, sauf si les joueurs deviennent réellement très menaçants.

Concrètement, il ne sait pas où se trouve le mercenaire. Il a fait appel à un courtier en mercenaires qui se fait appeler « Pheros ». Trouver physiquement ce courtier est très difficile et demanderait une longue traque. De plus, il est très probable que le courtier ne sache pas non plus où se trouve Garn Relek.

Le plan

En lui mettant suffisamment la pression, Plin Ostra va devenir relativement coopératif. Si les joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, Plin peut leur indiquer que la meilleure solution pour mettre la main sur Garn Relek est de lui proposer un nouveau contrat afin de pouvoir le rencontrer.

Sur demande des joueurs, Plin peut par exemple envoyer un mail à Pheros, indiquant qu'il a un nouveau contrat à proposer et qu'il souhaiterait retravailler avec Garn Relek, dont le travail sur le précédent contrat lui a donné entière satisfaction.

Quelque soit la manière dont les joueurs prendront contact avec Relek, celui-ci proposera un rendez-vous sur Erinle, dans le hangar auxiliaire B de l'usine de traitement d'Iridium située dans le bassin de Tarsall. Il demande à ce que le client vienne seul, mais tolère néanmoins la présence de deux gardes du corps à une seule condition : pas de krogan, pas



d'asari.

Erinle

La planète Erinle

Région : Systèmes Terminus

Secteur : Nébuleuse du Sablier

Système : Osun

Erinle est un monde-éden au dernier stade d'habitabilité. Son sol est encore propice à l'agriculture, mais la biodiversité animale y a atteint un niveau dangereusement bas. Les Galariens y ont installé une colonie pour tenter de rétablir la biodiversité, mais sans grand succès. L'exploitation des ressources minières reste cependant rentable et le spatioport d'Érinle ne désemplit pas, ravitaillant de nombreux vaisseaux des Systèmes Terminus.

L'usine d'Iridium

L'usine est située dans la bassin de Tarsall, une immense plaine désertique entourée au sud et à l'est de collines d'où le minerais d'Iridium est extrait. La ville la plus proche est située à 25 kilomètres au nord. Le site s'étend sur quatre hectares et comporte plusieurs types de structures (voir plan ci-contre) :

Minerais brut : au sud-ouest du site se trouvent trois imposants tas de minerais bruts, s'élevant à plus de dix mètres de haut. Ces tas sont alimentés par d'énormes camions faisant la navette entre le site et les mines d'extraction se situant dans les montagnes voisines. Une immense grue située au dessus du minerais permet de charger les tapis roulants qui alimentent les fours des les unités de traitement.

Unités : l'unité de traitement principale, située au nord-ouest du site, est composée de deux gigantesques bâtiments surplombés d'imposantes cheminées crachant des panaches de fumées blanches. Un réseau complexe de tuyaux parcourt la

façade et le toit des bâtiments et les relie aux différents silos et à l'unité de raffinage, située au nord. Ce sont ces unités qui transforment le minerai brut en barres d'iridium pur.

Hangars de stockage : ces hangars hébergent l'iridium raffiné en attendant qu'il soit livré aux différents clients de l'usine. Les portes sont verrouillées par des dispositifs sophistiqués (Protocole : 8 / Intégrité : 7 / Détection : 1), les alentours et l'intérieur des bâtiments sont surveillés par des caméras et des vigiles patrouillent régulièrement aux abords de ces hangars.

Hangars auxiliaires : ces hangars abritent des pièces de rechange, quelques engins et d'autres objets de peu d'importance. Les portes sont verrouillées par des serrures basiques (Protocole : 6 / Intégrité : 4 / Détection : 0) et ils ne sont soumis à aucune surveillance particulière.

Silos : les silos qui bordent les unités contiennent des produits chimiques utilisés pour le raffinage du minerai. Certains silos contiennent des produits particulièrement explosifs, ils sont indiqués en rouge sur la carte et sont identifiés sur le site grâce à des marquages industriels indiquant le danger.

Le site fonctionne 24 heures sur 24, les équipes se relayant toutes les 8 heures. Les ouvriers sont principalement galariens, mais on dénombre tout de même quelques humains, butariens ou turiens.

Tous les bâtiments, à l'exception de ceux situés au sud-est, sont équipés de systèmes de vidéo-surveillance. Il est possible de pirater ce système (Protocole : 9 / Intégrité : 8 / Détection : 2) afin d'en prendre le contrôle ou de pouvoir surveiller le site facilement. Une fois entré dans le système



informatique, il est également possible de prendre le contrôle des portes.

Le rendez-vous

Garn Relek arrive au rendez-vous avec 30 minutes de retard. Bien qu'il soit plutôt confiant, il reste sur ses gardes. Une entrevue avec un civil dans un lieu qu'il a lui-même choisi est une formalité, mais le danger peut toujours surgir au moment le plus inattendu.

Il est accompagné de 2 vortchas. Relek entre dans le hangar B par la porte située au sud-est du bâtiment. Celle-ci donne sur un couloir desservant un petit bureau, une cuisine et des toilettes avant de déboucher sur la zone de stockage principale du hangar. Les vortchas restent à l'extérieur, surveillant l'entrée du bâtiment.

Invité surprise !

Mais à peine Garn Relek est-il entré dans le bâtiment, qu'un second krogan, Kragh, un puissant foudre de guerre, arrive rapidement et furtivement en utilisant un camouflage optique. Un joueur surveillant l'entrée verra les deux vortchas s'élever dans les airs et s'agiter de manière grotesque.

En se désactivant, le camouflage de Kragh offrira la vision d'un immense krogan armuré, portant à bout de bras les deux vortchas et leur brisant simultanément la nuque d'un geste brutal mais précis, puis entrer dans le bâtiment. Rapide et furtif, Kragh prend Relek par surprise et lui loge deux coups de fusil à pompe à bout-touchant dans la nuque puis ressort aussi vite, abandonnant le cadavre du jeune mercenaire derrière lui. Toute l'action se déroule en l'espace de quelques secondes, les joueurs situés à l'intérieur du hangar n'entendront que les deux coups de feu rapprochés.

En sortant, Kragh se dirige vers le sud, où il a

stationné une navette à quelques kilomètres. Mais dès qu'il perçoit la moindre présence ou menace des PJs, il fait demi-tour et saute sur le toit du hangar d'un bon biotique et enclenche son camouflage optique. Il enchaîne alors les bons et les charges biotiques afin d'entrer dans l'unité de traitement B par la porte sud-est. Il devrait lui être facile de semer les joueurs et de prendre une bonne avance.

Une fois à l'intérieur, il commence à tirer sur quelques ouvriers afin de déclencher la panique à l'intérieur du bâtiment et mettre la sécurité en alerte. Ainsi, il y a toutes les chances que lorsque les joueurs entreront dans le bâtiment à la poursuite de Kragh, le service de sécurité les considère comme des ennemis et leur tire dessus sans sommations depuis des passerelles sur-élevées.

Certains ouvriers armés et plus courageux (ou stupides !) que la moyenne peuvent également tenter de se défendre en tirant sur les joueurs. Une bruyante alarme retentira également sur tout le site, s'ajoutant au chaos de la situation. Faites bien comprendre aux joueurs qu'ils se font tirer dessus par des civils qui tentent de sauver leur vie et des agents de sécurité qui font leur travail, tous pensant être assaillis par des pirates venus mettre la main sur les stocks d'iridium.

Affrontement

De son côté, Kragh remonte tout le bâtiment jusqu'à une vaste pièce située au nord, qu'il a préalablement repérée pour prendre un avantage tactique en cas de besoin. Il s'agit d'un hangar carré surplombé d'une passerelle faisant tout le tour de la pièce et desservant des bureaux. Il a parfaitement compris à qui il a affaire et sait qu'il va devoir la jouer fine pour s'en sortir. Il se place en hauteur, sur une passerelle et attend les joueurs.



Lorsque les joueurs arrivent, il entame le combat en lançant une grenade flash-bang puis saute dans l'arène et réalise une charge biotique sur le plus puissant combattant du groupe avant de lui tirer dessus à bout-touchant au fusil à pompe (le bouclier est donc ignoré). S'en suit un combat qui doit être particulièrement ardue et tactique. Kragh est un adversaire de taille, il est rusé et se déplace beaucoup lors d'un combat, notamment grâce à ses charges et sauts biotiques. Les joueurs doivent prendre conscience qu'ils sont face à l'un des plus redoutables combattants de la galaxie, qui peut à lui seul causer des pertes lourdes à un groupe entier.

Kragh essaiera toutefois de ne pas tuer les joueurs, mais simplement de les mettre hors combat. Il dispose déjà d'une collection d'ennemis bien fournie et préfère éviter d'être pourchassé par tous les Spectres du Conseil pour avoir tué des Agents Geist. Ce ne serait pas bon pour ses affaires !

Si la situation tourne mal pour lui (ce qui devrait finir par arriver face à une unité Geist), il va tenter de prendre un agent en otage pour négocier sa fuite.

Interrogatoire

A l'issue du combat, un joueur krogan pourra reconnaître Kragh sur un jet de Connaissance - 1 (les autres joueurs peuvent faire ce jet en ajoutant le malus xéno en Culture krogane). Un joueur krogan reconnaissant Kragh sera probablement très impressionné et fier d'être face à une telle légende. Bien qu'il n'ait pas embrassé la même carrière, c'est un krogan de la trempe de Urdnot Wrex.

Interroger Kragh ne sera pas une mince affaire. Sauf réussite exceptionnelle ou idée lumineuse des joueurs, il ne parlera pas. Un joueur asari pourra tenter une fusion de l'esprit avec lui. Si le joueur n'y

pense pas, vous pouvez lui suggérer l'idée ou faire en sorte que celle-ci soit proposée par Padias Eldon, avec beaucoup de tact, car il sait combien cette pratique est intime pour une asari. La fusion présente un autre problème : Kragh pourra lire en retour dans les pensées de l'asari et découvrir des informations confidentielles.

Quelque soit la solution retenue, les joueurs pourront apprendre les choses suivantes :

Kragh a été envoyé par Weyrloc Hurn, bras droit de Weyrloc Prisk. Sa mission était de tuer Garn Relek. Grâce à son vaste réseau de relations, Prisk a réussi à faire surveiller la messagerie de Relek et Kragh y avait accès. C'est ainsi qu'il a découvert le rendez-vous que Relek avait sur Erinle. Mais il ne pensait pas se retrouver face à une unité Geist !

Kragh ne sait pas exactement pourquoi Prisk souhaitait la mort de Relek. Très peu de gens connaissent en effet l'identité de celui qui a tué Wrex. Kragh ne peut donc pas faire le lien, mais il a tout de même des soupçons sur les motivations de Prisk. Il sait que l'UTK est fortement suspectée d'être à l'origine de cet attentat et le nom de Weyrloc Prisk alimente de nombreuses rumeurs sur Tuchanka.

Kragh n'a rien à voir dans l'assassinat de Wrex. Il est neutre dans le conflit qui oppose la Coalition à l'UTK.

Débriefing

Une fois informé de la situation, Padias Eldon demande aux joueurs de rentrer sur la citadelle pour un débriefing. Ils pourront remettre les pièces du puzzle dans l'ordre et comprendre assez facilement que Weyrloc Prisk est très probablement le commanditaire de l'assassinat de Wrex. Toutefois, rien ne le prouve de manière irréfutable. Prisk et ses proches ne quittent jamais Tuchanka et les zones



contrôlées par l'UTK. Autant dire que mettre la main sur eux n'est pas une mince affaire.

Eldon semble soucieux et indique qu'il doit avoir une entrevue avec le Conseil afin de définir la suite des opérations. Les conséquences de cette opération peuvent être lourdes pour la stabilité du peuple krogan et rien ne doit être fait dans la précipitation.

Tuchanka

Diplomatie krogane

Le lendemain de leur débriefing avec Padias Eldon, ce dernier convoque le groupe dans son bureau. Il sort d'un entretien avec le Conseil et a sa tête des mauvais jours. La situation est plus que délicate, le Conseil ne souhaite pas rester passif face à ces nouveaux développements mais craint de mettre le feu aux poudres.

Le Conseil a donc décidé d'envoyer le groupe en « mission diplomatique » au sein du clan Weyrloc. Autant dire qu'il s'agit d'une mission à très haut risque, que certains qualifieraient de mission suicide ! Toutefois, le Conseil compte sur l'intelligence de Prisk, qui sait pertinemment que s'il prend en otage ou fait abattre des agents Geist, cela offrirait au Conseil une raison valable et officielle pour engager des représailles aux conséquences incertaines.

Eldon indique donc aux joueurs qu'ils doivent se rendre sur Tuchanka, dans le fief du clan Weyrloc afin de rencontrer Prisk dans son palais. Ils doivent négocier l'arrestation de Hurn pour interrogatoire dans le cadre de l'assassinat de Garn Relek par le mercenaire Kragh. Il s'agit d'une visite « diplomatique », visant à limiter les dégâts collatéraux. Pour négocier les joueurs disposent des options suivantes proposées et validées par le

Conseil :

Si Prisk refuse de livrer Weyrloc Hurn, le Conseil enverra des troupes d'assaut pour le chercher et les choses tourneront mal pour tout le monde. Sur ce point, le Conseil tente un coup de bluff car il ne prendra pas le risque d'envoyer des troupes sur le territoire de l'UTK.

Si la discussion se déplace sur le terrain de l'assassinat de Wrex, le Conseil accepte de fermer les yeux sur l'implication de Prisk, à condition qu'il livre Hurn. La mort de l'assassin de Wrex et l'arrestation du commanditaire « officiel » devraient être suffisants pour calmer les esprits du côté de la Coalition et mettre en avant l'action du Conseil sur cette affaire.

Arrivée sur Tuchanka

En arrivant à proximité de Tuchanka, le Saratoga entre en contact avec le MEDC afin de signaler sa présence selon le protocole en vigueur. Il s'agit d'une simple formalité et le MEDC donne son accord pour une rentrée atmosphérique sur la planète.

La zone contrôlée par le clan Weyrloc est aride et rocailleuse. La population est relativement dense mais vit principalement sous terre, dans des bunkers datant de la Rébellion et construits sous les ruines de cités antiques. Les Krogans n'ont pas les moyens technologiques de détecter une frégate telle que le Saratoga, par contre, des guetteurs placés aux abords de la cité principale du clan sont en mesure de repérer visuellement le navire.

En arrivant à proximité du palais de Weyrloc Prisk, quatre navettes équipées de petits canons viennent en position d'interception. Elles ne présentent pas de menace réelle pour un vaisseau comme le Saratoga, mais les pilotes informent les joueurs qu'ils entrent sur une zone contrôlée par le clan Weyrloc et sont priés



de faire demi-tour. Une petite phase de négociation sans réelle difficulté devrait permettre aux joueurs d'approcher du palais sous l'escorte des navettes kroganes.

Le palais est un bâtiment neuf d'un seul étage, assez petit et sans prestige particulier. Les alentours sont un mélange de ruines de différentes périodes de l'histoire krogane et de quelques constructions récentes. Il est facile de repérer des batteries anti-aériennes situées en proche périphérie du palais, ainsi que de l'artillerie et des pelotons de krogans devant l'entrée du bâtiment.

Le palais Weyrloc

En entrant dans le palais, les joueurs découvrent un hall sans envergure, disposant simplement d'un écran diffusant des vidéos de propagande à la gloire de Prisk et surplombé d'une inscription gravée dans la pierre : « Weyrloc. Force et Courage ».

Un krogan en armure lourde s'avance vers les joueurs : « Le Foudre de Guerre Prisk vous attend, suivez-moi ». Il conduit les joueurs vers un petit escalier de facture récente, s'enfonçant dans le sous-sol sur deux étages. Les joueurs débouchent alors sur un autre escalier, majestueux et visiblement très ancien. Il mesure 10 mètres de large pour 5 mètres de hauteur sous plafond et semble descendre très profondément sous terre. Les murs sont décorés de superbes peintures représentant de valeureux guerriers krogans dans des poses héroïques au milieu de scènes de vie quotidienne. Bien que datant de plusieurs millénaires et ayant subi les ravages du temps, ces fresques restent d'une grande beauté.

Après une descente qui paraît interminable, l'escalier débouche sur un long corridor voûté, magnifiquement décoré de colonnes et de statues imposantes. Il

semble desservir plusieurs pièces, mais leur guide traverse le couloir vers une ouverture située à l'autre extrémité. Celle-ci mène à une vaste pièce décorée de peintures et de statues ostentatoires.

Au milieu de cette salle, un imposant trône de pierre est installé sur un promontoire. Weyrloc Prisk y siège, entouré d'une dizaine de krogans en pleine conversation. Tous sont lourdement armés et armurés. Aussitôt que les joueurs franchissent la porte, les conversations animées se muent en un silence de plomb.

Le regard brûlant de chacun des krogans présents dans la pièce semble capable de transpercer la plus épaisse des armures. Clairement, les joueurs ne sont pas les bienvenus !

L'Entrevue

Prisk accueille le groupe assez fraîchement et se pose comme celui qui a toutes les cartes en main. L'entrevue doit être clairement tendue et Prisk va camper férocement sur ses positions, à savoir : L'UTK ne reconnaît pas l'autorité du Conseil, ses émissaires n'ont donc aucune légitimité ici. Il accueille le groupe car tel est son bon plaisir, en aucun cas parce qu'il craint ou respecte le Conseil.

Il est hors de question de livrer Hurn simplement parce que le Conseil l'exige.

Face à la menace d'envoyer une troupe armée plus conséquente pour déloger Hurn, il sourit et semble se réjouir d'une telle alternative. Il considère que le Conseil est un ramassis d'insectes craintifs, qui fait en sorte d'éviter toute forme de conflit direct. Il doute donc fortement que le Conseil mette ses menaces à exécution.

Si les joueurs évoquent l'affaire Urdnot Wrex, il ne



cherchera pas à nier mais laissera toutefois planer le doute, indiquant que les joueurs n'ont aucune preuve concrète. Quand bien même ils en auraient, c'est une affaire qui ne regarde que les Krogans.

Sauf idée particulièrement astucieuse des joueurs, la discussion finira par tourner court. Weyrloc Prisk invitera les joueurs à quitter le palais à sa manière : « Ca suffit ! J'ai assez perdu de temps avec des larbins du Conseil. Vous croyez vraiment être en position de négociateur quoi que se soit ? Sérieusement ? Vous pensez que Prisk, Foudre de Guerre, chef du clan Weryloc va plier le genou devant le conseil ? Ce ramassis d'insectes prétentieux ? Vous pensez que je n'oserais pas vous tuer tous, sur le champs, et que je n'y prendrais pas plaisir ? Je me moque du conseil. S'il veut la guerre, il l'aura ! La destinée des Krogans est de dominer la Galaxie. Maintenant, je vous donne deux minutes pour dégager de mon palais, sans quoi... » Joignant le geste à la parole, il fait signe à ses hommes de se mettre en position de combat.

Prisk ne demande pas à ses hommes d'engager le combat, mais de se montrer suffisamment menaçants pour encourager les joueurs à partir, voir à fuir ! Inutile de préciser que les joueurs n'auraient aucune chance de survie s'ils voulaient jouer les héros. Lorsque les joueurs commenceront à tourner les talons, ils entendront les hommes de Prisk les suivre en pressant le pas. Ils forceront ainsi les joueurs à accélérer leur retraite et à finir par remonter les escaliers quatre à quatre. Le départ des joueurs se fera dans la précipitation et l'agitation, au milieu de Krogans enflammés par le plaisir de mettre en fuite une unité Geist. A peine la navette des joueurs aura décollé que des coups de feu se feront entendre. La navette ne sera pas réellement prise pour cible, mais les Krogans fêteront cette « victoire » à leur manière, en faisant parler la poudre !

Épilogue

Après le départ mouvementé de Tuchanka, les joueurs vont probablement avoir un goût amer dans la bouche. Toutefois, même s'il a avoué à mots couverts, les joueurs devraient avoir obtenu la confirmation de la propre bouche de Weyrloc Prisk, qu'il est le commanditaire de l'assassinat de Wrex, ce qui est un renseignement capital. En faisant leur rapport à l'amiral Eldon, celui-ci leur avouera que « le Conseil se doutait que la mission finirait ainsi, mais il fallait tenter le coup... ».

Quoi qu'il se soit passé, le Conseil n'ordonnera pas d'action musclée sur place. Une solution plus fine, basée sur l'espionnage et l'infiltration à long terme sera lancée, afin d'étudier les faits et gestes de Weyrloc Hurn et de pouvoir le « faire disparaître » au moment le plus opportun. Le groupe pourra éventuellement faire partie du commando chargé d'enlever Hurn une fois l'étape de renseignement et d'infiltration correctement effectuée par une équipe spécialisée.

Dans le cadre de la campagne officielle, ce scénario a pour objectif de présenter aux joueurs le personnage de Weyrloc Prisk. Durant la période « d'Assimilation » (voir la trame de fond dans le livre sur l'univers), selon le choix des joueurs, Prisk pourra devenir un allié de circonstance, difficile à gérer mais efficace.

Personnages

Thax Vigar

Ambassadeur Krogan sur la Citadelle. 785 ans.

Thax Vigar, dit « le Rescapé », est un habile négociateur et un fin diplomate, qualité peu fréquente



chez les Krogans et rarement utilisée à bon escient. Son surnom moqueur lui a été donné lors de la Guerre du Denier Cycle. Durant cette période, il fut souvent raillé pour ses piètres qualités de combattant, mais il avait toutefois réussi à sauver sa peau à plusieurs reprises, principalement grâce aux incroyables capacités de régénération dont disposent les Krogans. Wrex lui-même, qui était un ami fidèle de Thax, n'hésitait pas à le tourner en ridicule, même s'il avait une admiration sincère pour ses talents d'orateur et de médiateur ; talents qu'il n'hésitait pas d'ailleurs, à utiliser pour retourner les moqueries contre leurs auteurs, généralement peu habitués aux joutes verbales.

Lorsque Wrex obtint du Conseil l'ouverture d'une ambassade krogane sur la Citadelle en 2200, il nomma Vigar au poste d'ambassadeur. Il remplit depuis ses fonctions avec ferveur et efficacité car derrière ses bonnes manières et son verbe habile, se cache une personnalité forte qui sait prendre des décisions radicales lorsque cela est nécessaire et qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour défendre l'intérêt de la Coalition.

Garn Relek

Mercenaire krogan responsable de l'explosion de la navette de Wrex. 171 ans.

En 2203, Garn Relek a été contacté par Weyrloc Hurn pour réaliser un contrat particulièrement sensible mais extrêmement bien payé. Hurn lui offrait de quoi vivre confortablement pendant plus de 20 ans. Il devait s'infiltrer sur la Citadelle, saboter la navette de Urdnot Wrex et se faire discret pendant au moins 20 ans.

Le choix de ce mercenaire n'est pas anodin. Tout d'abord, il fait partie d'un clan neutre, qui est toutefois plus proche de la mouvance Traditionaliste que des Progressistes. S'il devait être pris, la neutralité de son

clan serait un avantage permettant de dédouaner les Traditionalistes. Ces derniers pourraient rétorquer aux enquêteurs les pointant du doigt qu'il s'agit d'une action isolée, interne au clan Garn.

Par ailleurs, bien que fiable et efficace, Relek est un mercenaire relativement jeune et encore inconnu des services de sécurité du conseil. Il lui sera ainsi plus facile de s'infiltrer au sein de la Citadelle. Enfin, si les choses tournaient mal, il pourrait être sacrifié sans scrupules.

Grâce à l'aide d'un mystérieux faussaire recruté par Hurn, il prit l'identité de Khel Akrin, un mécanicien ayant travaillé pour des compagnies privées de différentes espèces. Relek liquida le véritable Khel Akrin et se présenta à sa place pour un recrutement au service d'entretien du spatioport de la Citadelle.

Après avoir saboté la navette de Wrex, il se mit au vert comme convenu mais finit par trouver le temps long. Après avoir réalisé quelques petits contrats, Relek a été engagé par Boro Ostra par l'intermédiaire du courtier Pheros. Sa mission : abattre Travus Donirian et ses sbires, mission qu'il a rempli avec succès, attirant sur lui l'attention de Weyrloc Prisk qui, mécontent de voir ressurgir le jeune mercenaire après seulement 2 années de sommeil, lança le redoutable Kragh à ses trousses.

Travus Donirian

Trafiquant de sable rouge turien tué par Garn Relek. 52 ans.

Travus est une petite frappe qui a écumé les Systèmes Terminus au service de trafiquants de drogue durant des décennies. Il y a 3 ans, il a décidé de se mettre à son compte et de monter son propre réseau de distribution. Il avait quelques contacts pour s'approvisionner en sable rouge et disposait d'une poignée d'hommes fidèles qui le suivait depuis un bon



moment.

Il décida de s'installer sur la planète Zorya, une colonie en fort développement et hébergeant un important contingent de mercenaires, les Soleils Bleus, dont la planète constitue le berceau et la base arrière. Travius vendait une drogue de qualité médiocre, mais bien meilleure marché que celle proposée par la concurrence, à savoir, les hommes de Plin Ostra. Ainsi, son petit réseau se développa rapidement et commença à faire de l'ombre à celui de Plin, ce qui poussa le volus à réagir avec fermeté !

Boro Ostra

Fils et bras droit de Plin Ostra. 29 ans.

Boro est un jeune volus ambitieux et malin mais qui manque encore de maturité et d'expérience, le fait de grandir dans l'ombre de son père ne lui ayant laissé que peu d'occasions de s'affirmer. Il est le successeur désigné de Plin, mais son père a encore de nombreuses années devant lui avant de passer la main.

C'est Boro qui a rencontré Garn Relek pour fixer les termes du contrat sur Travus Donirian.

Plin Ostra

Riche homme d'affaire volus ayant commandité l'assassinat de Travus Donirian par Garn Relek. 68 ans.

Plin Ostra est à la tête d'une société d'import/export et de transport spatial. Sa société est une couverture parfaite pour mettre en place des trafics en tout genre et plus particulièrement du trafic de drogue. La société dispose de nombreux vaisseaux circulant à travers la galaxie. Plin est un expert en maquillage de comptes. L'argent de la drogue est blanchi à travers de nombreuses sociétés implantées sur différentes

planètes contrôlées par différentes espèces.

Bien implanté sur la planète Zorya depuis de nombreuses années, Plin a vu d'un mauvais œil l'arrivée et la montée en puissance d'un petit turien sans envergure. Ainsi, afin de récupérer les marchés perdus et de rappeler à tous « qui était le patron sur Zorya », Plin plaça un contrat sur la tête de Travus Donirian. C'est son fils, Boro, qui se chargea de recruter Garn Relek pour cette tâche.

Ostra Logistique

La société est spécialisée dans le transport de marchandise entre les mondes et colonies des différentes espèces Conciliennes et dans la gestion des problématiques douanières. Elle dispose d'une centaine de vaisseaux de taille moyenne et emploie plus de 5000 personnes. C'est une belle entreprise, bien que dans les standards volus, il s'agisse d'une petite PME.

Plin et la justice

Les turiens, les humains et les elcors ont déjà diligenté des enquêtes sur la personne de Plin Ostra, suite à l'implication de vaisseaux ou de personnels de la société Ostra Logistique dans des affaires de trafic de drogue. Cependant, même si les enquêteurs sont persuadés que Plin est à la tête d'un gros réseau de trafic de sable rouge, aucune preuve n'a permis de l'incriminer. Plin se pose d'ailleurs en victime, assurant que ses vaisseaux ont été utilisés abusivement par des employés malhonnêtes.

Les personnes arrêtées durant ces différentes enquêtes ne savent généralement pas qui est à la tête de ce réseau de trafic de drogue, même s'ils se doutent qu'il s'agit de Plin. Les très rares personnes connaissant l'implication de Plin sont grassement payées et préfèrent la prison plutôt que de trahir Plin.



Suite aux demandes des autorités de différentes espèces, les autorités volus ont également mené des enquêtes, notamment en décortiquant les comptes de sa société. Les meilleurs experts volus ont bien découvert des éléments douteux, mais qui peuvent tout à fait s'apparenter à de l'optimisation fiscale jouant avec les limites de la légalité, domaine dans lequel les Volus sont des experts incontestés.

Kragh

Mercenaire krogan légendaire chargé de tuer Garn Relek. 1037 ans.

Kragh est un puissant Foudre de Guerre, né dans le clan Jurdon. Il a très tôt présenté des prédispositions spectaculaires pour le combat et l'utilisation de la biotique, faisant de lui le meilleur combattant du clan et l'un des meilleurs guerriers de la planète. Intelligent et ambitieux, il se fixa rapidement comme objectif de devenir chef de clan. Ainsi, à peine âgé de 200 ans, il invoqua le Rite de Défiance pour affronter son chef de clan et prendre sa place, prouvant par la force et selon les traditions, qu'il était le mieux à même de diriger le clan.

Eken, le chef de clan, savait pertinemment qu'il ne ferait pas le poids face à ce guerrier déjà légendaire. Ainsi, avec la complicité du shaman du clan, il truqua le combat, profitant des purifications rituelles précédant le Rite pour empoisonner Kragh. Bien entendu, le poison ne le tuerait pas, mais l'affaiblirait suffisamment pour qu'Eken ait le dessus. Et c'est exactement ce qui se produisit. Eken sortit victorieux du Rite de Défiance, renforçant sa position de chef de clan et profitant de l'occasion pour bannir Kragh du clan.

La méthode était déloyale, mais ce mot avait peu de valeur chez les Krogans et Kragh accepta sa défaite.

Pour un krogan, peu importe le moyen, seul le résultat compte et le résultat était qu'Eken avait gagné. Cela fut une sévère leçon pour l'arrogant Kragh, qui se retrouva seul et déraciné de son clan, dont il ne pouvait même plus porter le nom.

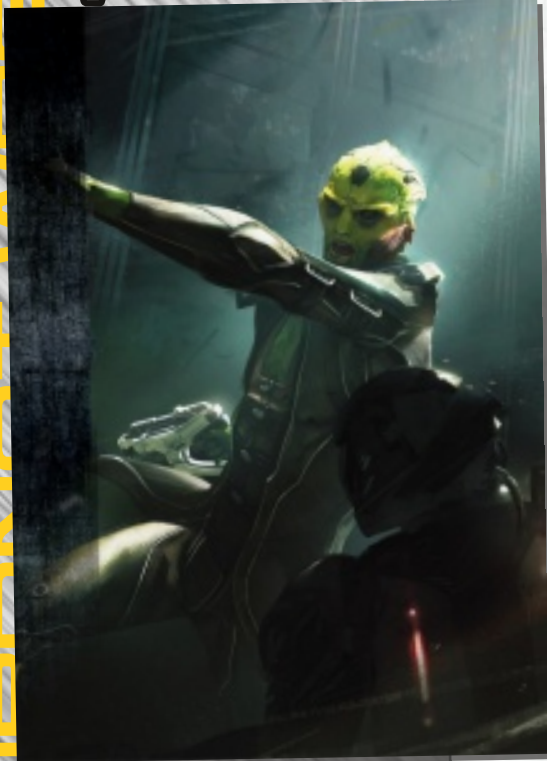
Mais il ne tarda pas à s'épanouir dans une nouvelle activité : chasseur de prime. Sa légende avait déjà dépassé les frontières de Tuchanka et de nombreuses espèces faisaient appel à lui pour traquer les criminels en fuite. Il était doué, très doué, mais après quelques siècles d'activité, il commença à s'ennuyer et à vouloir gagner plus. Ses incroyables capacités pouvaient se monnayer bien au-delà de ce qu'il pouvait gagner grâce à ses primes. Il entama ainsi une nouvelle carrière, celle de mercenaire solitaire. Mais pas un mercenaire comme il en existe tant d'autres, un mercenaire d'exception, à qui on pouvait confier sans crainte les missions les plus difficiles, pour peu qu'on soit en mesure d'y mettre le prix.

Durant les siècles qui ont suivi, il s'est forgé une belle fortune personnelle, faisant pâlir d'envie tous les mercenaires de la galaxie. Kragh est aujourd'hui une véritable légende chez les Krogans, pour sa puissance, son intelligence, sa longévité dans une profession aussi risquée et sa fortune sans équivalent chez les mercenaires.

Kragh a été engagé par Weyrloc Prisk pour assassiner Garn Relek il y a quelques jours. Disposant d'un accès aux mails de Relek, il a saisi l'opportunité du rendez-vous fixé par les joueurs afin de l'assassiner dans un lieu discret qu'il aura lui-même visité et analysé avant d'agir.

Weyrloc Prisk

Chef du clan Weyrloc. 897 ans.



Il a commandité l'assassinat de Urdnot Wrex et celui de Garn Relek. Voir le livre sur l'Univers pour plus d'informations sur Prisk.

Weyrloc Hurn

Homme de confiance de Weyrloc Prisk. 512 ans. Hurn fait partie des hommes les plus proches et les plus fidèles de Prisk. Il connaît parfaitement le fonctionnement du clan et connaît tous les secrets de Prisk. Sa capture permettrait d'obtenir de nombreuses informations sensibles, non seulement sur le clan Weyrloc, mais également sur les activités de l'UTK.

A la demande de Prisk, Hurn a organisé l'assassinat de Urdnot Wrex. C'est lui qui a choisi, contacté et briefé Garn Relek sur sa mission. Récemment, c'est également Hurn qui a contacté Kragh pour lui confier la mission d'assassiner Relek.

Urdnot Wrex

Fondateur et leader de la Coalition Krogane. Décédé. Voir le livre sur l'Univers pour plus d'informations sur Wrex.

Pheros

Courtier en mercenaires asari. Age inconnu. Pheros est un courtier spécialisé dans la mise en relation de mercenaires indépendants et de clients ayant des missions « délicates ». Il s'agit généralement de missions d'assassinat, de vol, de sabotage, d'enlèvement, etc.

Pheros est très difficile à localiser car elle ne se présente jamais aux clients et sous-traite le recrutement des mercenaires qu'elle représente. De plus, sa véritable identité est inconnue. Elle a été contactée par Plin Ostra qui cherchait un mercenaire pour une mission d'assassinat. Pheros lui a envoyé Garn Relek qui fait partie de son « carnet d'adresse »

depuis plusieurs décennies. Elle a constaté que Relek s'était mis au vert durant deux ans et qu'il venait juste de reprendre du service.

Padias Eldon

Amiral galarien supervisant les opérations des unités Geist. 39 ans.

L'amiral Eldon supervise les missions de toutes les unités Geist. Il commença sa carrière en tant qu'officier de renseignement, avant d'intégrer rapidement le GSI (Groupement Spécial d'Intervention, l'unité d'espionnage d'élite des galariens) dont il gravit très vite les échelons. Il sera nommé amiral de la 9ème flotte Concilienne (la flotte des unités Geist) en 2201. C'est un galarien âgé dont l'espérance de vie n'est plus très longue. Pour autant, il est toujours vif et fait preuve d'une énergie débordante.

CREDITS

A la manoeuvre :

Fabrice - Natisone - Joël - Mr Thy - Pak - Antonio -
R. Mike - Manu - Héric

A bord :

Gwenoline - Héric - Romuald - Joël - Fabrice aka
Delarmgo - Benjamin aka Zyx - Rémi aka Natisone
- Laurent aka Shamutanti - Gwen aka drMaboul -
Olivier aka Koa - Rodrigo aka Isangeles - Frédéric
aka Fredus - Thierry aka Mr Thy - Pak Cormier -
Renaud aka R. Mike - Manu

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tavarua_Island,_Fiji.JPG

NOUS REJOINDRE

Tu veux passer tes nuits, et tes journées, à relire, à écrire, à imaginer, jouer, découvrir, proposer, ou râler contre le rédac'chef et contre le maquettiste qui n'ont vraiment rien compris !

Que tu sois illustrateur, auteur, graphiste, guerrier maya ou simplement passionné par les jeux de rôle et les livres-jeux, alors n'hésite plus une seconde ! Rejoins l'équipe de la Saltarelle pour naviguer avec nous sur l'étrange océan de l'imaginaire ludique...
Un simple mail à : contact@saltarelle.net