

Les SONGES d'OBÉRON

Feerie et chevalerie



SOMMAIRE

Cliquez
sur les intitulés
pour accéder
aux articles



ÉDITO

3

MÉDIÉVAL ET FANTASY

La féerie dans Yggdrasil La féerie croise le médiéval-fantastique	4	14	Échappés des eaux Scénario pour Yggdrasil
Le Wu Xia, chevalier chinois Un bref aperçu de la chevalerie chinoise	20	23	À la recherche des Templiers Rejouer l'Histoire... ou le mythe
Le bon chasseur Scénario pour Pendragon	26	32	Le dernier voyage Scénario pour Lyonesse
Il faut brûler la sorcière Rihyane Scénario médiéval-fantastique	38	44	Le mariage des loups Scénario pour Terre Médiévale
Biographie d'une fée Nouvelle	46		

RENAISSANCE ET TEMPS MODERNES

Des chevaliers de cape et d'épée ?
Chevaliers d'un nouveau genre

48

CONTEMPORAIN ET FUTURISTE

Le jardin secret Scénario pour Changelin, le Songe	52	70	Les barbes sales Scénario pour Changelin, le Songe
Changelins d'Hibernia Aide de jeu pour Changelin, le Songe	76	86	« S'amuser, c'est très sérieux » Interview des auteurs de Contes de Fées
Miroir, mon beau miroir Scénario pour Contes de Fées Junior	92	96	Contes de Fée : les annexes Aides de jeu pour Contes de Fées
Elfirie : critique	98		

INSPIS ET CULTURE

Bandes dessinées et illustration	102	108	Critique BD : Le mur de Pan
Critique BD : Le monde d'Edena	110	112	ÉLIXIR : critique
Livres	114	117	Quizz

Les Songes d'Obéron se mettent à l'interactivité !

- la sommaire ci-dessus vous permet d'accéder aux articles cités, simplement en cliquant sur les intitulés ;
- la petite flèche suivante vous aide à naviguer dans un article long ou indique un raccourci vers un autre article ;
- ce petit losange indique un lien hypertexte. Vous pouvez ainsi avoir accès à du matériel supplémentaire, des compléments d'information, et en savoir plus sur les auteurs des Songes d'Obéron.

Boutons

aller en début d'article

aller à l'article précédent

aller à l'article suivant

retour au sommaire



LES SONGES
D'OBÉRON

La Châtelaine / Directrice de rédaction

Laetitia « Hikaki » Jaworski

Le régisseur du domaine / Rédacteur-en-chef

Fr.-Xavier « Xaramis » Cuende

Le maître maçon / Coordinateur thématique

Hervé « Cuchulain » Bourgade

Les chroniqueurs / RédacteursCuchulain, Xaramis,
Tiburce « Khelren » Guyard,
Gwenaël « Moustrap » Houarno,
Jean-Philippe « Usher » Jaworski,
Thomas Laborey (et l'équipe d'Imaginez.net),
Olivier Legrand, Laurent « FaenyX » Lepleux,
Guillaume « Taillefer » Levacher,
Romain « Rom1 » d'Huissier, Sartar, Traygor**Les enlumineurs / Illustrateurs**Radoslaw « BlancCorbeau » Doller,
colonel tsoin-tsoin, Galorian, Moustrap,
Kardanec, Olivier « Akae » Sanfilippo, Taillefer**Le tailleur de pierre du tympan / Couverture**

Moustrap

Crédits des autres illustrationsCertaines illustrations qui n'ont pas été réalisées
par l'équipe des Songes d'Obéron sont utilisées
sans droit. Ceci ne vise pas à porter atteinte aux
droits de leurs auteurs, mais à illustrer ce magazine
à but non lucratif.**Les tabellions / Correcteurs**Cuchulain, ♦ Cultôsaurus, FaenyX, Moustrap,
♦ Paul-Henri « Pitche » Verheve, Xaramis**L'architecte / Maquettiste**

Moustrap

Remerciements aux forumistes de la Cour
d'Obéron qui ont apporté leurs contributions
diverses à l'élaboration de ce deuxième numéro
des Songes d'Obéron.

Date de publication du n°2 : août 2007

ISSN en cours

Le site de la Cour d'Obéron :♦ <http://couroberon.free.fr>**Le forum de la Cour d'Obéron :**♦ <http://couroberon.com/Salon>

Contact : hikaki@wanadoo.fr

Index des jeux de rôles citésAquelarre (Proyectos Editoriales CROM)
Avant Charlemagne (Robert Laffont)
Changelin, le Songe (White Wolf/Ludis)
Contes de Fées (JdRa d'Imaginez.net)
Donjons & Dragons (Wizards of the Coast)
Elfirie (Phénix Édition)
I Cavalieri (Rose & Poison)
Insectes & compagnie (JdRa d'Imaginez.net)
Lyonnesse (Men In Cheese)
Miles Christi (Sans Peur et Sans Reproche)
Mousquetaires de l'ombre (Phénix Édition)
Nephilim (Multisim)
Pendragon (Arthaus Publishing, Inc.)
Petit Peuple RPG (JdRa de Frédéric Ménage)
Qin (7^{ème} Cercle)
Rêve de Dragon (Ubik)
Secretum Templi (Dartkam)
Terre Médiévale (JdRa de Traygor)
Thirty (Wicked Dead)
Vigilantes ! (JdRa d'Imaginez.net)
Wuxia (Studio Mammouth)
Yggdrasil (JdRa d'Hervé Bourgade)

La Cour se met à l'heure des fées

Tout vient à point à celui qui sait attendre, comme dit le proverbe. Dans ce deuxième numéro des *Songes d'Obéron*, nous vous proposons un voyage en terre de féerie. N'ayez crainte ! La rédaction a convoqué le ban pour vous accompagner durant votre périple dans les terres d'éternelle jeunesse, et la fine fleur de la chevalerie a répondu à l'appel. Vos pas seront sûrs, guidés par leurs destriers ; protégés par leurs épées et armures rutilantes, nul danger ne pourra vous atteindre.

Mais, surtout, ces hommes, pétris d'honneur et de bravoure, ont souvent interféré avec les créatures de l'autre monde, ils seront donc vos plus sûrs gardiens. Les légendes sont nombreuses qui évoquent les liens entre la chevalerie et les fées. Celles-ci y sont tour à tour mères protectrices (Lancelot et la Dame du Lac), alliées (Pwyll et le Roi d'Arawn, Auberon et Huon de Bordeaux), amant(e)s (Morgane, le Chevalier au Cygne, mais aussi Mélusine et tant d'autres), ennemies aussi (Morgane encore, les Fomoré). Ce numéro ne pouvait rompre une union consommée depuis si longtemps.

Avant de terminer cette déclaration, il nous faut, belles damoiselles et gentils seigneurs, vous prévenir. N'ayez point de surprise si, au gré de votre lecture, vous rencontrez d'étranges hommes et créatures venus d'au-delà des mers ou du temps. Nous avons, par exemple, mandé du lointain Orient le Samouraï, le Wu-Xia ou encore le Kitsune (cet être plein de malice a surgi dans notre quizz). Enfin, de sa galaxie lointaine, très lointaine, et d'un âge oublié, un chevalier Jedi a consenti à nous rendre visite.

Nous entendons déjà vos cris indignés. Ces gens n'ont rien à faire avec nos preux chevaliers ! Pourtant, tous sont de vaillants guerriers, suivent un strict code d'honneur et sont guidés par de hauts principes moraux. Soit, direz-vous. Et cette créature à l'apparence de renard, comment osons-nous la mettre en rapport avec les si gracieuses fées ? Eh bien, comme le peuple de féerie, elle vit en marge de la société humaine, mais interfère bien souvent avec les hommes.

Ainsi, au gré du vent de l'inspiration, les participants à ce deuxième numéro ont souhaité chevaucher à travers les âges et vous entraîner dans une ronde digne d'un songe de nuit d'été...

Bonne lecture

Cuchulain

Les textes et images présents dans ce webzine sont la propriété exclusive de leurs auteurs. Selon le Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction du document, même partielle, à des fins autres que privées est interdite sauf autorisation préalable des auteurs.

La féerie

Y dans
YggdrasilELFES, NAINS,
ORCS ET C^{IE}

Tout d'abord, il me faut exprimer la lassitude qui me saisit quand je lis la description d'un monde fantasy en général. Quel que soit l'enrobage, on y retrouve les grands classiques très fortement inspirés de Tolkien... Voici donc quelques généralités, tout droit sorties de l'encyclopédie « Le petit Cuchulain illustré » À tout seigneur tout honneur, commençons par nos amis les...

« *Elfes imberbes, les yeux en amande avec des oreilles pointues (ou pas) qui vivent dans la forêt et sont arrogants tendance xénophobe, écolos pacifistes/fascistes (rayez la mention inutile), qui font de la jolie musique, qui sont plus petits/grands que les hommes, et qui n'aiment pas les nains* ».

Puis vient la race des...

« *Nains qui vivent dans/sur la montagne, sont bougons, se baladent avec des haches et des casques à cornes, mangent comme des gorets¹, servent de prétexte*

comique², aiment la bière et pas les elfes ni les orcs (voire les humains quand ils sont de mauvaise humeur). »

Directement venus de l'œuvre de Tolkien (le plus souvent sans aucune adaptation) voici les...

« *Hobbits/halfelings/halfelins/petits hommes (rayez la mention inutile) qui se goinfrent à longueur de journée quand ils ne volent pas tout ce qui se trouve à leur portée et dont on ne sait pas comment ils sont apparus mais que tout le monde les aime bien* ».³

Enfin : les mal-aimés de la fantasy, les rejetés du médiéval fantastique, ceux pour qui nous aurons une pensée émue, nos malheureux...

« *Orcs, à la peau verte/marron/jaune (voire un mélange des trois), réussissant l'exploit d'être à la fois bêtes et méchants, dirigés par le Grand Méchant de service (vivant souvent loin dans une direction cardinale quelconque⁴), qui cumulent les défauts des nains* ...

◆ Yggdrasil

Jeu amateur d'inspiration mythologique écrit par Hervé « Cuchulain » Bourgade

◆ PAR Cuchulain

ILLUSTRATIONS

◆ Moustrap

◆ Arthur Rackham

◆ Howard Pyle [Project Gutenberg]

1. Si le bien souvent affligeant film « Donjons et Dragons » avait commencé à baliser la voie, notre ami Peter Jackson en a fait une autoroute avec le personnage de Gimli dans sa trilogie.

2. Idem.

3. Une dédicace spéciale à Dragonlance, où sur la planète Krynn, les *kenders* sont une forme originale et plus que sympathique de créatures de petite taille.

4. Les auteurs ont généralement une préférence pour le Nord, peut-être pour se démarquer de Sauron qui vit au Sud ?



Moustrap

Howard Pyle





sans les avantages, et qui sont séparés en Orcs et gobelins ». Je jetterai

un voile pudique sur les gnomes qui sont des nains au format de poche, les trolls, les kobolds, les Hobgobelins, les Gnolls et autres chairs à canon pour joueurs en manque de points d'expérience.

Mention spéciale, avant de passer à la suite, aux archétypes de la fantasy qui me font grincer des dents, comme le **druide** : « prêtre/chaman écolo militant », le **barde** qui ressemble plus à un « truand/saltimbanque/bouffon faisant un peu de magie », qu'à ce que nous ont légué les légendes celtes, et le **barbare** « qui n'aime pas la magie, sait survivre dans la nature et se comporte la majeure partie du temps comme une brute psychopathe en pagne »⁵. Enfin, on me permettra d'envoyer dans l'oubliette n°116 les univers où des peuples de niveaux technologiques complètement différents sont voisins, sans aucun obstacle à l'interpénétration culturelle, où depuis plus de 2000 ans les humains sont restés au niveau technologique du XII^e-XIII^e siècle (avec des armures de plates datant au bat mot du XVI^e)...

En fait, si on y songe, le donjon de Naheulbeuk se moque de la soupe qu'on nous sert dans les mondes « à



Dédé » et autres univers dénués d'originalité, par ses personnages caricaturaux et archétypaux. Les rôlistes sont-ils masochistes pour aimer ainsi se moquer d'eux-mêmes, ont-ils un grand sens de l'auto-dérision, ou bien tout simplement : pensent-ils ne pas être à ranger dans la même catégorie que les autres (qui sont des gros bills comparés à leur roleplaying subtil)? Il serait injuste de ne pas citer, pour conclure cette note humoristique, les romans du Disque Monde de Terry Pratchett qui soulignent enfin les tendances de la fantasy à se complaire dans certaines habitudes.

Notons également une tendance à la « désacralisation » des peuples non humains. Dans beaucoup de mondes fantasy, croiser un elfe et/ou un nain est une action banale... Tellement ordinaire que l'on retrouve un elfe palefrenier (quand ce n'est pas ratier) ou que chaque village/ville a son/ses forgerons/artisans nains...

Autre source de banalisation : tout ce qui est autre que les elfes et les nains se retrouve compilé dans des bestiaires à côté de tout et n'importe quoi, voire ignoré⁶, ce qui est révélateur des cases dans lesquels les rôlistes rangent les créatures merveilleuses, les réduisant à des suites de chiffres ou

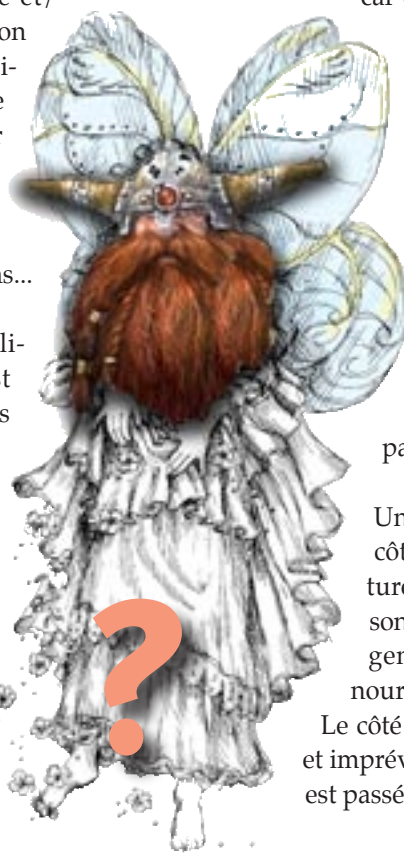
à de véritables exutoires pour leurs pulsions sanguinaires

Après la Fantasy, je ferai un court passage sur ce qu'on pourrait appeler « la culture populaire ». Par exemple, quand on cherche le mot « elfe » sur Wikipédia on lit : « être aérien, léger et lumineux ». Comme le professeur Tolkien, je me permets de maudire Shakespeare, et d'abominer les visions de petits êtres fins et graciles avec des ailes de libellule ou papillon (mais je dois confesser un faible honteux pour *Peter Pan* où l'on retrouve ce genre de fée). Même si le terme « nain » n'a pas toujours désigné, en France, la créature petite et contrefaite⁷, on peut estimer qu'ils ont eu un peu plus de chance,

car on les voit toujours avec la barbe et à peu près préservés (si l'on excepte les nains de jardins), même si être réduit à chanter « hi-ho » et jouer les charperons pour une princesse après avoir forgé les armes des dieux a quelque chose de pathétique⁸.

Un autre aspect est le côté aseptisé des créatures fantastiques : ils sont tout mignons, tout gentils⁹ (limite bisounours) voire comiques...

Le côté sombre, dangereux et imprévisible des êtres fées est passé sous silence.



5. Notons pour la mémoire que Conan se ballade en slip de fourrure uniquement au début de ses aventures et qu'à la fin il préfère nettement les habits en soie.

6. Il existe heureusement des exceptions qui confirment la règle : je pense à *Changelin* et *Elfirie* qui abordent la féerie sous des angles intéressants et qui renouvellent plus qu'agréablement le genre.

7. Voir l'ouvrage de Claude Lecouteux sur les nains et les elfes au Moyen Âge dans la partie **Inspis et Culture** de ce webzine.

8. Mais presque... Plus sérieusement, on m'a signalé l'existence de *Nains & Jardins* qui permet de vivre des aventures passionnantes dans la peau d'un nain de jardin. ♦ Kit de démo sur le site de Caravelle.

9. Ou encore « *kawai* » comme disent les jeunes...



TANT QU'À PLAGIER TOLKIEN, AUTANT LE FAIRE BIEN.

Je crains que certains créateurs de JDR et/ou d'univers Fantasy se soient limités au *Seigneur des Anneaux* comme inspiration. Je souhaite rappeler ici quelques faits de base à l'usage de ceux (et ils sont visiblement nombreux) qui ont abandonné le *Silmarillion* après la 25^e généalogie.

Donc à l'origine : un Dieu unique entouré de puissants esprits (appelons-les des anges pour simplifier) crée le monde en musique. Deux races vont peupler le monde : les elfes et les humains. Certains des esprits décident de se lier avec le monde et de vivre dessus. Les plus puissants sont les Valar (des archanges) et les moins puissants sont les Maiar (anges).

Un des Valar (le plus puissant) se révolte contre son créateur par orgueil et désir de possession.

Après les elfes se sont éveillés, les Valar leur proposent de les rejoindre dans leur royaume. Certains ne répondent pas à l'appel : les elfes verts qui restent dans les bois et ressemblent donc aux elfes « classiques ». Certains répondent à l'appel mais ne vont pas jusqu'au bout : les Sindar, qui peuvent aussi ressembler aux elfes d'ADD et c^{ie}, sauf qu'ils vivent au début dans une cité en pierre et qu'ils aiment l'eau, que ce soit les fleuves ou la mer... Ceux qui répondent et vont jusqu'au bout sont divisés en trois familles :

1) Les Vanyars : blonds aux yeux clairs, ils aiment la musique, le chant, les arts, etc.

2) Les Noldors : yeux sombres, che-



veux noirs ou bruns, ils aiment le travail de la pierre et du métal : orfèvrerie, forge, etc.

3) Les Teleris : blonds aux yeux clairs, ils aiment par-dessus tout la mer et la navigation.

Et les nains ? Ils sont créés par un Valar avant l'arrivée des elfes et des humains, et n'étaient normalement pas prévus. Notons qu'ils ne s'entendent pas FORCÉMENT mal avec les elfes : Tolkien donne de bonnes raisons pour que les nains et les elfes se brouillent, mais c'est au début plus une question de points de vue différents sur la vie que de haine atavique.

Cette mise au point étant faite, je vais passer au dernier paragraphe dans lequel je parle de mes idées pour me différencier de la soupe habituelle des univers du « médiéval fantastique ».

ET MOI ET MOI ET MOI...

Après avoir « craché dans la soupe », que dire de mes efforts sur Yggdrasil ? Eh bien, il s'est d'abord posé un problème. En effet, mon univers est prévu pour faire du JDR, et pas uniquement pour des romans, j'ai envie que des joueurs puissent interpréter des nains et des elfes (les autres êtres fées tels que trolls, nymphes, dryades, ont fort

peu d'interactions sociales poussées avec les humains dans les légendes, ils se retrouvent donc dans la catégorie « PnJ »). Je me retrouve donc avec une tension entre deux tendances : l'une me pousse à coller le plus possible aux légendes celtes, germaniques et nordiques, qui sont mes inspirations principales, l'autre me rappelle la nécessité rôlistique, qui veut que dès qu'on sort des cases citées plus haut, on déconcerte le rôliste de moins de 50 ans. Une comparaison imagée serait de faire goûter un plat cuisiné avec amour à quelqu'un qui a toujours mangé de la bouillie sans goût : il y a risque d'indigestion.

Ceci m'amène à la grande question : comment rendre des créatures fantastiques accessibles sans les dénaturer et me retrouver avec les archétypes que je dénonce plus haut ? D'autant plus que les *Tuatha De Dana* sont des êtres surpuissants, que les Nains de la mythologie nordique sont capables de créer des merveilles (je n'ai pas envie de voir mes joueurs se balader avec *Mjölnir*¹⁰ car ils seront allés voir un forgeron nain, qu'ils se mêlent très rarement aux hommes, et que les relations entre fées et humains, c'est comme les histoi- ●●●



10. Marteau du dieu nordique de la foudre Thor, arme surpuissante qui possède, entre autres, la faculté de revenir dans la main de son porteur après avoir été lancée.



Les filles du Rhin obtiennent l'Anneau du Nibelung ♦ Dessin d'Arthur Rackham

ils sont de la même taille que les hommes et, surtout, ils n'ont pas les oreilles pointues. Enfin, ils ne sont pas imberbes et plus fins que les humains. Les nains m'ont posé un problème, car la mythologie nordique parle de nains de toutes les tailles (par exemple, les quatre nains situés aux points cardinaux et qui soutiennent le ciel). Influencé par Tolkien et le folklore populaire, je les ai choisis de petite taille. On notera cependant qu'ils n'ont pas systématiquement une hache dans la main et un casque à cornes sur la tête, digne d'un viking de pacotille. Les gobelins seront, quant à eux, des créatures contrefaites et tordues, plus proches des légendes nordiques que des « gobs » à « Dédé ».

Là où j'ai par contre violé les légendes (mais c'est pour leur faire de beaux enfants) c'est que les Sidhes et les Leprechauns ne seront pas des créatures éthérées ou inaccessibles, il est possible d'en rencontrer dans certains endroits, sans courir un risque. Toutefois, ce ne sera pas n'importe où et pas pour n'importe quelle raison. Par exemple, toutes les villes n'auront pas leur corporation d'artisans nains avec pignon sur rue. Et il ne sera pas possible de trouver des elfes ratiers/palefreniers/mendiants/sculpteurs de manches de casserole en os d'ornithorynque.

Un royaume officiel pour les Sidhes a été placé dans des îles à l'Ouest (l'archipel d'Anwyn sur la carte) afin de rappeler les légendes celtes qui placent l'Autre Monde à l'Ouest. On pourra retrouver des fées sous les lacs (comme dans le scénario ♦ « *Échappés des eaux* ») ou encore sous des tertres. Mais l'arrivée d'un Sidhe dans une auberge ne passera pas inaperçue. On ne trouvera par contre pas de royau-

res d'amour pour les *Rita Mitsouko* : « ça finit mal en général... »¹¹

Je vais d'abord énumérer les principaux traits qui m'ont paru intéressants afin de concilier les légendes et la jouabilité.

Un des premiers éléments qui m'a semblé important est le suivant. En raison du morcellement d'Yggdrasil en différents royaumes ne partageant pas la même culture, ni la même langue (donc pas de « langage commun » parlé partout y compris dans les coins les plus reculés du monde connu), les créatures « *Elfes* », « *Nains* » et « *Semi-elfes* » portent des noms différents selon les royaumes :

- l'Empire Carolien utilisera les mots classiques, « *Elfes* », « *Nains* » et « *Semi-elfes* » ;

- en Pryddein, on parlera des « *Sidhes* », des « *Leprechauns* » et « *Hanner-Sidh* » ;

- dans les Contrées de l'Éternel Gel, « *Lios Alhfar* », « *Dvergar* » et « *Havdalf* » ;

- chez les Bjorningas, « *Lios Alhfar* », « *Zvergar* » et « *Havtalf* ».

Le côté sombre de la féerie n'est pas oublié avec, dans le même ordre que précédemment, les gobelins, Fomorés, Svart-Alfar et Kobolds.¹²

Le deuxième élément est l'apparence physique. Les elfes ne sont pas petits,

11. Voir par exemple l'histoire de la fée Mélusine.

12. Les pays mentionnés et les noms sont respectivement inspirés par l'Empire Carolingien, par un mixe celtique (entre la Grande Bretagne pré- et post-romaine, l'Irlande, le Pays de Galles, et l'Écosse), par les pays scandinaves, et

les peuplades germaniques barbares comme les saxons. Il en va de même pour les noms qui viennent des mythologies correspondantes et qui sont plus ou moins déformés ou simplifiés.

mes leprechauns, les légendes nous les dépeignent comme des créatures solitaires, plus préoccupées par les arts de la forge que par la conquête, la politique ou les relations sociales. Les personnages parcourant Yggdrasil pourront en trouver dans des lieux reculés, comme des collines, des grottes ou des montagnes.

Une fois réglé le problème de l'accessibilité, j'ai dû faire un tri dans les différentes légendes et contes populaires sur tous les attributs prêtés aux êtres féés, qu'il s'agisse de forces ou de faiblesses.

La faiblesse principale est cette vulnérabilité au fer que l'on retrouve souvent (excepté pour les nains) et qui sauve bien souvent les mortels des tours que leur jouent les féés. En termes de jeu, une arme en fer pur quadruplera ses dommages sur tout personnage féé (sauf les nains et les gobelins), tandis qu'une arme en acier les doublera. Même la présence de fer ou d'acier les gênera, un malus sera appliqué sur toute interaction avec une personne en portant. Leur incapacité à résister aux symboles chrétiens est un autre de leurs défauts, sans doute la conséquence de l'assimilation par l'Église des féés aux



Les géants s'emparant de la déesse Freyja ♦ Dessin d'Arthur Rackham

démons¹³. Du fait de la présence d'un culte proclamant la suprématie d'un Dieu unique dans Yggdrasil¹⁴, cette option m'a paru intéressante à retenir. Les prêtres de Déos pourront ainsi faire valoir la suprématie de leur Dieu contre les féés. En effet, l'église de l'Unique ne fait aucune distinction entre les elfes, les nains et les gobelins : ce sont toutes des créatures maléfiques qu'il convient d'éliminer. Certains par leur beauté représentent la tentation du Mal, d'autres sa laideur...

Un autre pouvoir des féés est leur beauté, qui permet de gagner le cœur des mortels et de leur faire accomplir leurs quatre volontés (voire pire : dans certaines légendes, une langueur mortelle s'empare de ceux qui ont vu une dame ou un seigneur féé et ne peuvent le rejoindre). C'est un point que j'ai conservé en l'atténuant, les Sidhes auront une aura et une beauté extraordinaire, ce qui est un avantage, mais qui peut aussi se retourner contre eux (Hélène de Sparte est le meilleur exemple des conséquences néfastes d'une trop grande beauté). Les humains mis en présence d'un(e) Sidhe devront faire des jets de dés pour vérifier s'ils peuvent faire quelque chose d'autre que les admirer, voire dans certains cas de se précipiter vers l'objet de leur désir en oubliant tout ce qui se passe autour d'eux (obstacles naturels, amis, ●●●

13. Notons au passage que certaines légendes expliquent que les féés sont des anges qui n'ont pas pris part à la lutte entre les anges fidèles et ceux qui

suisaient Lucifer. Ils furent condamnés, en guise de punition, à vivre sur la Terre.
14. Plus inspiré par le culte de Mithra que par le Christianisme...

famille, conjoint). Un dernier élément pour les Sidhes est l'immortalité. Les contrées fées sont appelées dans les légendes celtes « la terre des jeunes », les terres d'éternelle jeunesse en somme. J'ai donc considéré que tous les Sidhes restent éternellement jeunes, sauf lorsqu'ils passent trop de temps hors de l'Autre Monde.

Il me restait à régler le problème du rapport entre certaines créatures et la lumière du soleil. Si l'on en croit les légendes nordiques, un nain surpris par le soleil se voit changer en pierre. Cet élément devait rester mais sous forme atténuée. Les nains seront donc gênés par la lumière du jour, et verront leurs capacités diminuées. Un avantage permettra de racheter cette gêne au bout de plusieurs années de vie avec les hommes. Le changement en pierre restera valable pour les créatures comme les trolls (qui, s'ils gardent leurs capacités régénératrices, ne ressembleront pas à la chose semi-végétale présentée dans le *Manuel des Monstres*).

Afin de justifier la présence d'un elfe ou d'un nain dans un groupe d'aventuriers, plusieurs solutions m'ont paru envisageables. La première est une dette d'une fée envers un humain. Plusieurs légendes parlent en effet de seigneurs fées ayant des dettes envers un humain qui leur aurait rendu service. La deuxième peut être tout simplement de la curiosité envers ce peuple qui domine maintenant la plupart des terres. Enfin, le troisième est le bannissement en punition d'une faute.

ET C'EST TOUT ?

Eh bien non, en fait. Yggdrasil est un univers en cours de création, il me reste plusieurs éléments pour lesquels je n'ai pas encore pris de décisions... Les pouvoirs des nains par exemple ! Si l'on prend les légendes se rappor-



◆ Dessin d'Arthur Rackham

tant aux Nibelungen¹⁵, ceux-ci ont des pouvoirs de malédiction... Comment traiter cela en jeu sans qu'un personnage nain se mette à maudire le premier venu qui lui aura refusé le passage ? Le jeu *Ambre* peut être une bonne source d'inspiration pour gérer ce genre de choses. Un autre élément qui reste flou pour l'instant est les illusions féeriques. C'est un élément qui revient souvent dans les contes, la capacité à tromper les sens des mortels. Encore une fois, la façon de le traduire

en terme de règles ou de background n'est que peu voire pas fixée. Il en va de même pour le vieillissement des Sidhes en dehors de l'Autre Monde. Enfin, j'ouvre dans cette conclusion mes cogitations sur l'autre thème de ce numéro : la chevalerie. Passionné par les légendes arthuriennes, il me plairait d'en voir une représentation dans *Yggdrasil*, mais comment éviter le piège de l'amour courtois du XII^e siècle dans un univers basé sur la période carolingienne ?¹⁶ ■

15. Honni soit celui qui pense aux « Chevaliers du zodiaque » en lisant ce mot.

16. Outre un espace dédié sur le forum et le site de la Cour d'Obéron, mes essais peuvent se retrouver sur mon blog : ◆ <http://lespenseesdecuchu.blogspot.com>

→ Yggdrasil

PRÉSENTATION



L'ambiance politique et sociale des communautés humaines est celle de l'Europe vers l'an 700-800.



Le Voile

Un Voile sépare le monde physique du monde éthéré. Ce monde éthéré est superposé au monde physique et est la demeure des rêves et de dieux. En certains lieux, le Voile est particulièrement épais mais en d'autres il est aussi tenu qu'un souffle (c'est le cas dans les îles féériques d'Anwynn). Les sidhes sont connus pour vivre au-delà du Voile et de fréquemment voyager entre les deux mondes.

La Guilde de magie

La chute de l'Empire de Taenare a profondément marqué les mages. Conscient que le non-contrôle de la pratique de la magie pouvait causer des dommages irréversibles. Certains hommes, héritiers des mages les plus sages, comprirent la nécessité de s'organiser.

La pratique de la magie se fait de nos jours dans un cadre très strict. Les mages n'adhérant pas à la guilde sont considérés comme hors-la-loi. Il existe certains mages qui ont gagné un droit de pratique indépendante mais ils sont très rares et souvent sous surveillance. Les réfractaires sont généralement abattus lorsqu'ils sont retrouvés.

L'avènement de l'Église du Dieu Unique

À l'origine, Deos (on ignore son ancien nom) était le dieu de la lumière.

Le peuple des fées, s'il reconnaît l'exis-

tence des dieux, ne les vénèrent pas.

Beaucoup de légendes parlent des relations conflictuelles entre les dieux et le peuple des fées. On notera que les nains ont plutôt tendance à dénigrer toute forme de religiosité.

La chute des dieux

Alors que le culte de l'Unique devenait de plus en plus populaire, son influence se heurta rapidement à celle des autres cultes. Les conflits entre prêtres de différentes obédiences furent pendant très longtemps larvés. Tandis que l'Unique progressait, les autres dieux perdaient leurs adeptes, le processus fut d'autant plus inexorable qu'aucune alliance entre les cultes menacés ne put être mise en place.

Le Saint Ordre

Proche de l'esprit templier, paladins. La maison Reinhald du Haut Royaume est connue pour sa participation active au Saint Ordre. Depuis la création de l'ordre, c'est un passage obligé pour chaque héritier de venir passer plusieurs années au service des frères. Certains ont même choisi d'y rester.

L'Union sidhe

Pendant des siècles, la race fée fut divisée entre Cour de Lumière et Cour d'Ombre. Personne ne se rappelle l'origine de ce schisme mais la haine entre hauts-elfes (sidhes) et elfes sombres (bansidhes) fut tenace. A cause du déclin des hauts-elfes

et de l'agressivité des elfes sombres, le conflit tourna finalement à l'avantage de ces derniers.

Le Haut-Roi Conall vint finalement en aide aux derniers hauts-elfes et les humains éradiquèrent presque les elfes sombres. A la fin du conflit, la race était brisée plus qu'elle ne l'avait jamais été de toute son histoire. Afin de préserver leur culture, une grande partie des sidhes finit par se retirer dans leur royaume insulaire d'Anwynn.

Pour éviter l'extinction, les hauts-elfes conclurent une trêve avec les bansidhes. Cette alliance inattendue se concrétisa par l'union des deux familles royales. Les humains et les nains vécurent cela comme une trahison de la part des sidhes et depuis ce jour on a coutume de n'accorder que peu de confiance au peuple de féerie.

Artisanat nain

De tous temps, les nains ont été un peuple d'artisans. Aujourd'hui, nul n'égale leur savoir-faire aussi bien en forge qu'en joaillerie et orfèvrerie. La plupart ont tendance à vivre en petits groupes dans des endroits isolés, afin de pratiquer leur art en toute tranquillité. (Si les montagnes sont leurs lieux de prédilection, tous ne vivent pas dedans.) Les autres s'intègrent à la vie des villes ou des villages et gagnent très bien leur vie. Dans le Haut Royaume, les nains se rencontrent majoritairement dans le royaume de Volsung. Notons que les nains sont des artisans là où les Gnomes sont des mineurs. ●●●



PRÉSENTATION D'YGGDRASIL



La chute de l'Empire Taenarien

(Inspirations grecques, égyptiennes et carthagoises).

La civilisation Taenarienne était florissante et très avancée, leur armada de navires, dont nul ne sut jamais le nombre exact, inspirait la terreur à leurs ennemis. Possédant une religion cruelle et des mœurs décadentes, la civilisation Taenarienne fascinait ou dégoûtait selon les individus. Il y a deux siècles environ, les sidhes firent alliance avec quelques peuplades humaines pour enrayer son expansion. L'Empire finit par s'écrouler sur lui-même. L'ancienne cité de Taenare qui donna son nom à l'empire est aujourd'hui en ruine, et rares sont eux qui osent s'y aventurer...

La venue du Haut-Roi et les sept Maisons du Haut Royaume.

Le Haut Royaume est le nom qui est porté sur les rares cartes du monde connu par les terres qui s'étendent de la frontière nord de l'empire de Carolus jusqu'aux monts Titanéens, en passant par la grande forêt. Ses habitants l'appellent Pryddein le pays aux sept couronnes. Car à la tête de chaque grande maison se trouve un roi qui ne répond de ses actes que devant le Aird-Righ (le grand Roi). Si ses habitants se donnent le nom de Cumbrogi, ils gardent pour le reste du monde, le nom qui leur avait été donné sur les cartes de l'empire de Taenare : les Keltoï.

Les maisons

Finnian : la maison la plus prestigieuse. Le grand Roi est élu parmi les membres de la famille royale de Finnian. Depuis l'avènement du Grand Roi Bran fils de Don, jamais cette tradition ne fut mise en cause.

Peithan : trapus, massifs, le teint olivâtre, les cheveux et les yeux noirs, les membres de cette maison détonnent par rapport aux autres Kymris. On raconte

qu'ils étaient les premiers habitants du Haut Royaume.

Reinhard : famille guerrière dont les membres se veulent être une élite chevaleresque. Ils sont les ambassadeurs privilégiés de Pryddein auprès des peuplades barbares de l'Est en temps de paix, les gardiens des marches et le premier rempart en temps de guerre.

Rhuadan : vivant dans la partie des monts Titanéens qui bordent les rivages ouest de Pryddein, ils sont divisés en de nombreux clans se disputant sans cesse les uns avec les autres, et réglant leur dispute par les armes. Notons que les membres de la maison royale sont regardés par les autres maisons comme des « rustres agressifs ».

Caspiaris : domaines dans les Marches Méridionales. A l'origine les membres de cette maison étaient des Taenariens qui ont rejoint la Grande Alliance lors de la chute de l'Empire. Ils ont longtemps traîné une réputation sulfureuse mais leur récent support politique à l'Église de l'Unique leur a donné une crédibilité renouvelée.

Volsung : gardiens des marches du Nord, ils descendent d'invasisseurs Northmanni installés et pacifiés il y a plusieurs siècles.

Voisins des Peithan, leur territoire accueille chaque année un grand rassemblement des Druides de Pryddein, près d'un grand lac. Plusieurs druides vivent en permanence dans un tertre appelé « le tertre des druides ».

Dyfed : ses domaines sont établis sur le côté nord-ouest du Haut Royaume ainsi que sur les îles les plus méridionales de l'archipel d'Anwynn. À l'origine, cette maison fut constituée lors de l'union entre un homme et une femme du peuple fée. La Maison Dyfed garde des liens étroits avec les sidhes d'Anwynn et les unions successives ont fait que le sang de féerie coule dans les veines d'une grande partie de ses membres. Ce sont les ambassadeurs privilégiés entre le royaume d'Anwynn et le Haut-Roi. Depuis l'Union sidhe, on a tendance à se méfier des membres de cette Maison.

La Société

Dans les pays du sud, grande importance des Prêtres de Deos, en particulier dans les cités. Les campagnes sont encore majoritairement fidèles aux anciens dieux. Dans les pays du nord, prépondérance des Druides et des Bardes.



◆ Dessin d'Arthur Rackham





Les Terres Mortes

Situées au sud de l'Empire Carolien, c'est un lieu de combat perpétuel entre le Saint Ordre et des créatures monstrueuses, un endroit maudit où beaucoup d'hommes on péri des fièvres malignes qui y circulent. On raconte que les mages de l'Empire y mettaient à l'épreuve leurs sombres connaissances... À force, le voile fragilisé finit par être déchiré lors de l'opposition entre la cour d'ombre et les sidhes...

L'Archipel d'Anwynn

(Appelé aussi : « *Les terres d'éternelle jeunesse* » ou encore « *Le pays bienheureux* »).

Dirigé par une reine à la grande beauté, seul un sauf-conduit donné par les Dyfed permet d'y accéder. Les malheureux qui ont tenté de le contrefaire ne sont jamais revenus... Parmi les différentes îles qui le composent, celle d'Alba est réputé pour son école de combat où furent formés nombre de héros du Haut Royaume...

Le Nord

Après le Haut Royaume viennent les contrées de l'éternel gel. On appelle généralement ses habitants les Boréides (fils du nord) dans l'Oekumen. Ils portent toutefois d'autres noms, comme « *Lochlannach* » en Pryddein, ou « *Ascommani* » pour les Bjorningas. Ce peuple est connu pour être redoutable que ce soit pour la guerre ou pour le commerce. Leurs navires à tête de dragon, les Drekkis, sillonnent les mers du monde connu. D'aucuns se louent parfois comme mercenaires ou comme gardes d'élite.

L'Est

Après le royaume de Reinhold et l'empire Carolien, vit le peuple des Bjorningas (les fils de l'Ours). Peuple sauvage et indompté, il repousse farouchement les missionnaires de Déos ou les tentatives de traité de paix. Les Llogriens (leur nom en kymri) ne furent jamais conquis par Taenare, et chaque campagne visant à les dominer fut suivi de ripostes sanglantes. De guerre lasse, l'empire les utilisa comme mercenaires, et encore maintenant certains guerriers sont employés par les grands de l'Ækumen comme gardes d'élite. Certains sages prétendent qu'ils seraient parents des « *Boréides* ».



Dessin d'Howard Pyle

L'Orient

L'accès à l'Est est bloqué par les Bjorningas et au Sud par le grand désert. Pourtant des produits comme la soie ou des épices arrivent à franchir ses obstacles. Les rares marchands qui l'ont vu gardent jalousement le secret. On prétend qu'après les terres barbares, l'empire Taenarien a survécu et qu'un Empereur-Dieu prépare ses troupes à déferler sur l'Occident. D'autres disent que le monde s'arrête en même temps que les cartes et qu'au-delà il n'y a rien que le bord du monde et la nuit éternelle. D'autres prétendent que c'est là où s'arrêtent les cartes qu'est le domaine absolu de Faérie.

Bestiaire d'Yggdrasil

Dragons : présents un peu partout dans le monde, leurs trésors suscitent l'envie et leur puissance la crainte.

Géants : ennemis de toujours des Dieux dans les légendes, les derniers représentants font piètre figure face à leur mythiques ancêtres, mais restent cependant des créatures redoutables.

Ogres : amateurs de chair humaine, on les retrouve plutôt dans les royaumes du Sud.

Trolls : créatures nées de la montagne et qui se changent en pierre s'ils sont frappés par les rayons du soleil (ou par la lumière produite par la prière d'un prêtre de Deos)

gobelins : créatures malignes et chafouines, qui se rassemblent parfois en bandes pour aller piller les royaumes des hommes.

Kobolds, gnomes, lutins : êtres farceurs et malicieux, ils vivent souvent aux côtés des humaines. S'ils peuvent aider les hommes dans leur tâche et amener la prospérité, ils peuvent aussi s'offenser rapidement. Gare à leur colère...

Dryades, sirènes, nymphes : Leurs corps et parfois leurs voix enchanteresses séduisent hommes et femmes, les amenant le plus souvent à leur perte.

Créatures féeriques : elles ne fréquent guère le monde des humains, et on ne les trouve que dans les lieux sauvages.

Animaux géants : le plus souvent, ce sont des fauves : sanglier, loup, ours, lion etc.

Morts-vivants : de la liche au zombie en passant par les vampires et les goules.

N.B. : Toute créature risible pouvant être trouvée dans les bestiaires des jeux fantasy sera l'expérience (généralement ratée !) des mages Taenariens. ■



Ce scénario « one-shot » est prévu pour *Yggdrasil*. Il peut cependant être adapté à des jeux comme *Légendes Celtiques*, *Nemédia* ou encore *Pendragon*. Il a pour but de montrer aux joueurs les dangers inhérents au monde féérique...L'idéal serait qu'un des personnages ait une position sociale importante, comme prince, chef de tribu, barde, druide, etc. Ainsi sa disparition laissera une empreinte plus profonde que celle d'un obscur guerrier.

Échappés des eaux

Synopsis

Alors qu'ils sont sur le lac Muirgheal, un incident imprévu fait que les personnages tombent à l'eau. Secourus par des fées, ils vont devoir rembourser leur dette en combattant un de leurs ennemis. Une fois la tâche accomplie, il leur sera proposé de prendre femme/mari dans le peuple des fées. Inévitablement, la nostalgie du monde humain les saisira. Mais ils découvriront que le temps des fées et le temps des hommes ne font pas bon ménage...

Introduction: Tombés à l'eau

Première année du règne de Leindel, année du cygne pour les païens, an 757 pour les Déens. Nos héros naviguent actuellement sur le lac Muirgheal.

Pourquoi sont-ils là ? Plusieurs raisons sont envisageables :

- ils peuvent aller ou revenir d'une ambassade. Qu'ils soient partis en paix ou aient fui des hostilités, c'est au bon vouloir du MJ.

- le commerce : beaucoup d'échanges fructueux sont possibles grâce à la situation idéale du lac.

- la pêche : les eaux sont poissonneuses et le poisson du lac est particulièrement apprécié en Pryddein, c'est un mets de choix.

- promenade de plaisance : les lieux sont en effet fort agréables et l'on prétend que tout serment d'amour véritable prononcé ici se voit protégé par la Dame du Lac (pour les fidèles de l'ancienne religion) ou sainte Colleen (pour les Déens).

Toujours est-il qu'une fois que l'on s'éloigne des rives du lac, le temps change soudainement. Un orage se déclenche, qui se transforme bientôt en tempête. C'est extrêmement inhabituel car les eaux du lac sont réputées pour leur calme. Tout personnage habitué à vivre au grand air (comme un gardien de Reinhald) sera grandement surpris car la journée s'annonçait ensoleillée. L'embarcation des personnages est ballottée en tous sens et il devient extrêmement difficile de la manœuvrer. Si, malgré la tempête, ils réussissent à maîtriser leur navire, quelque chose viendra le soulever brutalement dans les

◆ Yggdrasil

Jeu amateur
d'inspiration
mythologique
écrit par
Hervé « Cuchulain »
Bourgade

◆ PAR Cuchulain

ILLUSTRATION

◆ Akae

et droits réservés



Akae

airs, le brisant en deux. L'embarcation est inutilisable et tous sont pris dans la fureur des eaux. Alors qu'ils sont sur le point de se noyer, ils voient une lumière briller non loin d'eux. Puis c'est le noir complet.

I. Le royaume sous les eaux.

Une fois réveillés, les personnages se trouvent dans une salle de pierre blanche, couchés sur des lits délicatement ornements dont les draps sont doux et frais. Une fenêtre laisse passer la lumière de la pleine lune et au loin, on peut entendre le son d'une harpe.

Gageons que nos héros vont chercher à savoir où ils sont... À peine auront-ils fait du bruit ou ouvert leur porte qu'un homme de haute taille et au visage avenant s'avance vers eux. Les premiers mots qu'il prononce sont dans un langage quasi incompréhensible. En faisant attention, les plus érudits pourront reconnaître des formules et des terminaisons quasi oubliées. Il semble que son langage doit bien dater de plusieurs siècles. Dès qu'un personnage aura prononcé quelques phrases, le langage de l'inconnu s'adaptera brusquement et deviendra compréhensible. Dallen (c'est son nom) n'a pas vu d'êtres humains depuis fort longtemps ; sa mission est de tenir compagnie aux

invités de Dame Evanna et de leur faire visiter le palais et ses environs jusqu'à ce qu'elle décide de les convoquer.

Pendant plusieurs jours, les personnages vont pouvoir goûter aux joies de la vie dans un royaume fée. Ils ne trouveront guère de différence entre leur vie et celle de nobles de cour. Ils pourront chasser, lutter contre des guerriers de la Dame et peut être gagner le respect de leurs hôtes par leurs actions. Si les qualités physiques sont appréciées, la sagesse, la connaissance et le talent artistique sont également reconnus. Ces moments doivent permettre aux personnages de sympathiser avec Dallen, mais aussi d'autres membres de la cour. Citons par exemple Rufinus, barde originaire de Finnian qui leur demande des nouvelles de l'invasion de l'empire Taenarien dès qu'il les voit.

S'ils posent des questions à Dallen, celui-ci se contentera de répondre qu'il est le portier de la Dame du Lac et qu'elle sera plus à même que lui d'apporter des réponses à leurs interrogations. Une chose que tout personnage originaire de (ou étant passé par) Caer Dyfed remarquera est sa forte ressemblance avec le palais. Si les personnages font la remarque, les sidhes montreront une certaine tristesse en expliquant que ce fut un cadeau à Dyfed pour ses noces avec Dame Rhona, qui abandonna les siens pour l'amour d'un humain.

Au bout de trois jours, Briga, chef de la garde de Dame Evanna vient les chercher. Ils sont convoqués pour une entrevue avec la maîtresse des lieux.

II. Rencontre avec la Dame du Lac

Après une demi-heure de marche dans les couloirs du palais, les « visiteurs » arrivent en face de deux immenses portes. Faites en bronze avec des incrustations d'or et d'argent, elles semblent peser un poids immense. C'est pourtant sans difficulté que Dallen les pousse et annonce d'une voix forte leurs noms et qualités. Puis ils pénètrent dans une salle ●●●



semblable à celle qu'ils ont pu croiser au cours de leur périple dans le palais à quelques exceptions près. Tout d'abord ses dimensions : elle peut contenir une centaine de personnes sans que celles-ci ne soient serrées les unes contre les autres. Au fond, une femme d'une beauté à couper le souffle, vêtue d'une longue robe bleue, est assise sur un trône. Celui-ci est de même facture que les portes, mais encore plus richement décoré. Une dizaine d'hommes et des femmes en armes se tiennent à proximité de la femme. Ils portent des cuirasses ainsi que des boucliers de bronze, et sont armés de lances en bois précieux incrustées d'argent à pointes de cristal. Il s'agit visiblement d'une garde d'élite. Une cinquantaine d'autres personnes (hommes et femmes) non armées sont assises, écoutant visiblement un barde en train de déclamer une ode en l'honneur des exploits guerriers de Reinhald. À l'annonce de leur arrivée, le harpiste se tait et l'on pourrait entendre « les pixies voler ».

La Dame du Lac leur annonce qu'ils sont dans son royaume sous le lac. La tempête qui les a fait chavirer est une conséquence des troubles actuels. La souveraineté sur son royaume lui est contestée. Un autre souverain sidhe lui a toujours disputé le pouvoir sur le lac, et ces conflits se réglaient par des défis : le plus souvent physiques mais pas toujours. Ainsi, il y a quelque temps, son opposant, Ceharbaill, l'avait défiée à un concours de poésie, d'où la venue de Rufinus. Mais depuis peu, deux pouvoirs hostiles se sont dressés face à sa puissance. Ces derniers ne viennent pas du lac, et la Dame du Lac avouera ignorer leur nature. La première force en présence est puissante, à l'en croire. Les personnages un peu versés dans la religion se douteront qu'il s'agit des conséquences des actions de Padraig. L'autre force a pris l'apparence de serpents géants, menés par des créatures mi-hommes mi-serpents, qui envahissent son royaume et qui se montrent très résistants à son pouvoir et aux armes de sa garde. On ignore tout de ces créatures et de celui qui les dirige. Il est possible que ce soit Ceharbaill, qui est fait alliance avec de sombres forces

pour remporter la victoire. La Dame du Lac pourrait lutter plus efficacement contre un des deux pouvoirs, mais elle s'épuise à affronter les deux à la fois. Evanna demande donc à ses invités de vaincre le meneur des armées adverses et de découvrir si oui ou non, Ceharbaill s'est allié avec les serpents. En récompense, elle leur accordera le don de leur choix, tant que ce don ne met pas en péril son royaume ou son peuple.

III. Un serpent, ça mord énormément.

Voilà donc les personnages envoyés au front, avec de rudes batailles en perspective. Les sidhes sont de formidables combattants, dotés de pouvoir hors du commun et remplis de courage, mais ils partagent un défaut avec les premiers habitants du Haut Royaume : le manque de concertation dans la bataille. Si, individuellement, ils sont plus puissants que leurs adversaires, ils n'ont absolument pas de cohésion et ne se concertent quasiment pas. Les Lacertis sont des créatures froides et sans passion, elles agissent toutes sous la domination d'un ou plusieurs chefs ce qui permet des actions groupées et, à terme, condamne les sidhes à la défaite.

Les personnages seront sans doute frappés par la ressemblance entre royaume de la Dame et les environs du lac avec de petites collines et une grande forêt (qu'utilisent les armées ennemies pour se cacher/pendre du haut des branches)

On trouve plusieurs genres de combattants. Les serpents faisant un ou deux mètres de long avec une ou plusieurs têtes sont l'infanterie de base, des créatures dont le haut du corps est humain et le bas serpentin sont les unités d'élites. Enfin, celui qui dirige la bataille est un homme à tête de serpent, contrôlant son armée par la pensée. Ce dernier est systématiquement en retrait et caché de ses ennemis. Une tactique

imparable consisterait à le localiser au début de la bataille et à le supprimer, ce qui désorganiserait complètement l'armée en face. La bataille tournera à l'avantage du parti des personnages (et au massacre des Lacertis). Toutefois, avant de comprendre cela, gageons que nos héros subiront quelques pertes. La mise en application de compétences liées à la stratégie permettra dès la première bataille de comprendre les forces et les faiblesses des troupes alliées et adverses. Avec un succès particulier, le stratège remarquera l'organisation curieuse de l'armée qui réagit « comme un seul homme ». Faire des prisonniers Lacertis est une méthode pour arriver à vaincre, mais des sortilèges de révélation de la magie peuvent également s'avérer utiles.

Toutefois, tant que le chef de l'armée n'aura pas été retrouvé, la guerre se poursuivra et avec elle des perturbations de la météorologie dans le royaume de la Dame et au-delà du voile (tempêtes, orages, chutes de grêle, tremblements de terre, etc.)

Le chef suprême est curieusement un humain âgé et vêtu de robes brodées de symboles mystiques. Le mieux serait de le surprendre dans la demeure de Ceharbaill, une caverne servant de base aux attaques des Lacertis et dissimulant un passage qui mène au palais. Les envoyés de la Dame pourront surprendre un entretien entre le mage et Ceharbaill, lui donnant des informations sur le déroulement de la guerre. Un témoin digne de confiance pour des sidhes aiderait à appuyer leur témoignage (Briga ou Dallen, par exemple).

Si les personnages optent pour une résolution par le combat, le mage disparaîtra en leur donnant rendez-vous dans les terres mortes et ils devront affronter les pouvoirs d'un seigneur sidhe... Il commencera par les maudire (au choix du MJ) puis utilisera des pouvoirs d'illusion pour faire du combat un cauchemar éveillé (chaque personnage devant affronter son pire cauchemar) avant d'éventuellement se contenter de les tuer.





IV. Retour.

Ayant permis sa victoire sur ses ennemis, les personnages seront couverts de présents par la Dame : vêtements et objets précieux, armes en tous genres, voire même une recommandation pour aller s'entraîner sur Alba... Pas de livres en revanche : la sagesse doit se transmettre par oral...

La plus belle des récompenses est également l'amour de la Dame, qui offrira à l'un des personnages de l'épouser (pas le plus fort, mais celui qui aura montré du courage, de l'esprit et de la sagesse), et aux autres de prendre mari ou femme parmi ses suivants/suivantes. Les personnages peuvent rester autant de temps qu'ils veulent, mais il est inévitable que la nostalgie de revoir des humains les prenne. Il est donc probable qu'ils veuillent un jour repartir à l'aventure... La Reine les laissera partir et leur procurera des

montures qui leur permettront de franchir la barrière des eaux du lac. Elle confiera à son époux un chien, qui s'installera sur la croupe de son cheval, sa seule condition pour le laisser partir, lui et ses compagnons sera qu'il ne mette pas pied à terre avant le chien. Le retour se fera sans problème, les chevaux emmenant les personnages hors du lac, puis prenant pied sur la rive, côté Reinhald. C'est le matin et des cloches accueillent le retour dans le monde des humains des héros...

V. Conclusion :

(À partir de là : la fin est à la discrétion du MJ.)

A. « One shot ».

Le temps des fées et le temps des hommes ne sont pas les mêmes du tout ! Pour eux : quelques mois ont passé, tandis que dans le monde des humains

plusieurs siècles se sont écoulés. Les cloches sont celles du monastère de sainte Colleen, construit voilà 300 ans... Nous sommes un jour de Samhonnios et les personnages vont se rendre compte peu à peu qu'il se passe des choses étranges. Une ville s'est développée à la place du village de pêcheurs, il n'existe plus aucun signe de culte à la Dame, les gens sont habillés de manière curieuse, etc.

Si un personnage met pied à terre, le temps le rattrapera et il tombera en poussière (l'auteur compte sur la duplicité du MJ pour trouver une raison : vision d'un être cher, scène de violence, désir de se restaurer avec de la nourriture humaine etc.)... S'ils vont voir un ancien (plus de bardes désormais), celui-ci leur racontera une légende sur un prince/druide/barde/chef de clan (rayez la mention inutile) qui aurait été enlevé par les fées et qui ne serait jamais revenu. Que faire ? Rien ! Le chien ne sau- ●●●



tera jamais à terre et les personnages sont donc condamnés à errer dans un monde qui n'est plus le leur...

B. Campagne :

1) À l'instar du cas « A » précédemment décrit, le temps s'est écoulé plus vite que dans le royaume de fées. Mais trois ans seulement ont passé et s'ils entendent les cloches du monastère, c'est qu'elles sonnent pour la cérémonie de fin de construction qui sanctifie

le monastère mais aussi ses alentours.

2) Dans cette dernière alternative, trois siècles se sont écoulés et les aventuriers sont devenus des héros de légendes qui doivent revenir « quand le pays aura besoin d'eux »... C'est un thème qu'on retrouve dans les légendes sur la Fianna mais aussi pour le roi Arthur. Et, justement, si les cloches du monastère sonnent, c'est pour avertir la contrée d'une invasion ennemie. ■

Le lac Muirgheal

Nommé ainsi à cause de la pureté de ses eaux qui brillent d'une curieuse lueur au lever et au coucher du soleil. Des légendes racontent que la lumière viendrait des miroirs de la reine de Féerie qui vit au fond de ses eaux. D'autres (plus récentes) venant de l'église de l'Unique prétendent qu'une missionnaire y a péri pour préserver sa pureté de guerriers Bjorningas. Le lac aurait été béni par Eklénia¹ qui, chaque matin et chaque soir, rappelle le sacrifice et la pureté de sainte Colleen. Des cérémonies y sont menées à chaque solstice conjointement par des fidèles de Déos et des habitants offrant des sacrifices aux fées.²

Quoi qu'il en soit, le lac sert de frontière naturelle entre les terres Bjorningas et Pryddein, mais aussi aux royaumes de Peithan, Reinhald et Finnian. Le commerce s'est développé depuis des temps immémoriaux, qu'il soit interne à Pryddein ou entre le Haut Royaume et les Bjorningas. Chaque marchand ou pêcheur qui s'aventure sur les eaux ne manque pas de faire un sacrifice pour apaiser la

Dame du Lac ou pour s'attirer la bénédiction de Colleen.³

Si le rapport de forces a plutôt joué en faveur de la Dame du Lac ces dernières années, un élément nouveau est en train de faire basculer la situation : un jeune prêtre de Déos nommé Padraig. Il a le soutien du roi Laurentius, déen convaincu et qui respecte sa Foi. Depuis l'arrivée de Padraig, les sacrifices à la Dame par les riverains de Reinhald sont moins nombreux. Le missionnaire a en effet entrepris de construire un monastère dédié à sainte Colleen, détruisant par la même occasion des lieux de culte dédiés à la Dame du Lac.⁴

Alors que les alentours du lac Muirgheal étaient autrefois réputés pour bénéficier d'un climat doux et de conditions de navigation clémentes, des tempêtes se déclenchent soudainement et les éléments se déchaînent pendant une heure avant de revenir brusquement au calme. Mais ce n'est pas tout : les pêcheurs racontent avoir vu depuis quelques temps une créature monstrueuse et serpentine, nager dans le lac...



◆ Dessin d'Arthur Rackham (détail)

1. Prophétesse et envoyée de Déos, Eklénia est venue apporter sa parole divine et purifier le monde. Des querelles théologiques agitent régulièrement les savants de l'Église de l'Unique pour savoir si elle était une émanation de Deos, son égale, sa fille ou juste une humaine ayant bénéficié de sa grâce. Toujours est-il que sa vie est partagée entre compassion envers les faibles et les malheureux (avec guérisons miraculeuses) et combat contre des monstres (ou des persécuteurs du culte). Elle n'est pas morte, mais a été enlevée dans un char de feu, dans sa 54^e année. D'aucuns prétendent qu'elle aurait enfanté une lignée, dont le héros Aetius descendrait.

2. Ce qui entraîne de violentes confrontations car les riverains craignent que les cérémonies en l'honneur de Déos n'offensent la « Dame du Lac » qui, en échange de sacrifices, leur assure des eaux poissonneuses et un temps clément lorsqu'ils pêchent. Tandis que les fidèles de l'Unique tentent d'empêcher des sacrifices pour une créature démoniaque, qui souillent la mémoire de Colleen et réduisent à néant les effets de la bénédiction d'Eklénia.

3. Voire les deux... Ne sachant pas trop qui a tort et qui a raison, on jette un objet précieux à l'eau et on récite une prière pour la sainte.

4. Cette édification ne se fait pas sans peine : les constructions ont plusieurs fois été détruites nuitamment par des individus masqués, et Padraig a échappé à plusieurs tentatives d'assassinats, voire de lynchage populaire... ■

carte
d'Yggdrasil



Akae



LES ORIGINES

La chevalerie chinoise puise ses origines à l'époque des trois dynasties mythiques – les Xia, les Shang et les Zhou, de -2000 à -500 environ – qui précède la naissance de la Chine en tant qu'Empire unifié.

En ces temps reculés, le futur Empire du Milieu était en effet un vaste Royaume séparé en d'innombrables fiefs. Dirigé par un Roi déléguant ses pouvoirs au niveau local à une noblesse d'arme, il s'agissait d'un État féodal basé sur une pyramide de vassalité allant de la petite noblesse au Roi lui-même. Les nobles de cette époque, nommés *shi*, étaient alors les seuls hommes habilités à porter les armes – ce qui leur permettait de s'adonner aux deux activités aristocratiques par excellence : la chasse et la guerre.

Cette dernière prenait la forme d'affrontements entre maisons nobles, pour le prestige, l'honneur ou la possession de terres. Les batailles se livraient alors loin de toute population civile, généralement en plaine afin

LE WU XIA, CHEVALIER CHINOIS

En tant qu'Empire millénaire considérant les arts martiaux comme un trésor national, la Chine possède une longue tradition de chevalerie, bien différente cependant de ses équivalents occidentaux ou même japonais.

d'utiliser les chars de guerre – armement suprême de l'époque, aux côtés des armes rituelles de la classe noble qu'étaient l'épée, la lance et l'arc. Ces affrontements permirent aux *shi* de s'inscrire dans une tradition martiale très poussée, mettant les prouesses guerrières et les techniques de combat à l'honneur : le noble honorable était alors celui qui savait manier les diverses armes de sa caste et faisait montre d'une habileté sans faille.

On peut voir dans ces *shi*, les prototypes de ce que seront quelques siècles plus tard les *wu xia* – terme que

◆ PAR Rom1

ILLUSTRATIONS

◆ Akae

et droits réservés



La rage
du Tigre,
de Chang
Cheh (1971)

L'Hirondelle d'or
de King Hu (1966)



l'on peut traduire par guerrier errant et qui est souvent simplifié en chevalier. L'évolution et les bouleversements de la société chinoise pré-impériale allaient en effet considérablement bouleverser la structure sociale même du pays, et le statut des *shi*.

La fin de la dynastie Zhou plongea le pays dans une période de troubles au cours de laquelle les fiefs prirent leur indépendance et se firent la guerre : ce fut l'ère des Royaumes combattants, au cours de laquelle la noblesse passa du statut de caste dirigeante d'un État féodal à celui de paria dans une société administrative et centralisée.

Les guerres incessantes que se livraient les Royaumes combattants détruisirent de nombreuses familles nobles, jetant sur les routes les survivants qui n'avaient alors d'autre choix pour survivre que de vendre leur art de l'épée – devenant de fait des mercenaires ou des brigands.

Puis les Royaumes entamèrent des réformes dites légistes, repensant de fond en comble leur administration et mettant sur pied une organisation centralisée reposant sur des fonctionnaires salariés et révocables, dévoués au Roi qui concentrait alors entre ses

maines tous les pouvoirs. La noblesse fut peu à peu déchuée de ses privilèges au profit de la nouvelle caste des fonctionnaires d'État. Les nobles les plus prévoyants surent tirer leur épingle du jeu en devenant politiciens et en s'intégrant à la nouvelle pyramide sociale. Mais pour nombre d'entre eux qui ne savaient rien faire d'autre que manier le sabre, ce fut la fin d'un âge d'or : les Royaumes dans leur soif incessante de conquête avaient besoin de mobiliser de vastes armées et recouraient massivement à la conscription de paysans. Ceux d'entre eux qui faisaient montre de valeur sur le champ de bataille (valeur mesurée au nombre de têtes ennemies coupées) étaient promus au mérite et rapidement l'armée devint une émanation du peuple contrôlée par les politiciens – les nobles n'y avaient donc plus leur place.

C'est ainsi que naquirent les premiers *wu xia*, sur les cendres de l'antique régime féodal chinois : les descendants des nobles familles qui régnaient auparavant sur le peuple étaient désormais de simples vagabonds, louant leur talent à qui pouvait les payer. Les ex-aristocrates se firent gardes du corps, convoyeurs, gardiens d'entrepôt, mer-

cenaires ou bandits. Certains d'entre eux gardèrent dans leur cœur le code d'honneur de leur caste et se firent protecteurs du peuple face aux soudards et brigands – du moins c'est ce que prétendent les contes et romans qui mettent en scène d'héroïques chevaliers.

Les Royaumes combattants et la dynastie Qin qui prit le relais de cette période étaient gouvernés par une politique très répressive, basée sur la crainte des châtiments et une stricte application des lois. Dans une société si policée, les exclus en tout genre subirent de plein fouet les effets de cette politique : ainsi le grand philosophe du légisme et inspirateur du Premier Empereur Qin, Han Fei Zi, décrivait-il dans ses ouvrages les *wu xia* comme l'une des cinq pestes de la société.

La chute de la dynastie Qin et l'ère impériale des Han marquent le début de l'âge d'or de la chevalerie chinoise telle qu'elle se définit au travers du personnage du *wu xia* – âge qui perdurera grosso modo jusqu'à la fin du XIX^e siècle. ●●●



En effet, définitivement coupé de ses racines nobles, le chevalier se rapprocha du peuple, y prit disciple et finalement le *wu xia* devint un personnage du folklore populaire : plus proche que les lettrés, mais aussi plus propice à enflammer l'imagination.

LE WU XIA ET SON UNIVERS

Le *wu xia* est avant tout un guerrier. Bien souvent maître en arts martiaux, il maîtrise de nombreuses armes et techniques. La tradition le dépeint comme un homme d'honneur, pétri d'idéaux et cultivé. On attend de lui qu'il fasse preuve d'altruisme, de courage, de loyauté. C'est ainsi une figure positive, considéré comme protecteur du peuple contre les abus du pouvoir en place, les attaques des brigands ou des barbares.

Toutefois cette image idéale est sans doute bien loin de ce qu'a dû être la réalité : la plupart des *wu xia*, en tant qu'exclus, devaient pour subvenir à leurs besoins accepter divers engagements pas toujours très honorables : assassins, bandits, hommes de main, etc. Étrangement, de la rencontre de cette réalité et de l'idéal fantasmé naquit le type de chevalier préféré du public chinois : le *wu xia* torturé, tiraillé entre son devoir et sa vertu, bandit ne s'en prenant qu'aux riches ou assassin tombant amoureux de sa victime par exemple.

Réalité et fiction s'entendent sur un point néanmoins : le *wu xia* est un solitaire et un individualiste. Il constitue une réelle anomalie dans la société chinoise confucéenne, qui place la collectivité avant l'individu. Refusant l'autorité de l'État et des aînés, le chevalier construit son chemin et crée sa loi en fonction de ses idéaux personnels – souvent en contradiction avec ceux prônés par la société traditionnelle. Perturbateur du modèle social chinois, le *wu xia* a de nombreux points communs avec le ronin japonais.

Évoluant ainsi hors de la société impériale, le *wu xia* possède son propre



Akae

univers : le monde des arts martiaux (*wu lin*) ou monde des forêts et des lacs (*jiang hu*). Ce monde à part puise sans doute sa réalité dans toutes les régions isolées du territoire chinois, dans lesquelles le pouvoir impérial étant absent, divers groupes s'y substituèrent afin de maintenir une autorité. De riches familles formèrent ainsi des clans, non reconnus par le pouvoir officiel mais exerçant une domination bien réelle sur la population.

Ces clans employaient les *wu xia* comme hommes de main ou miliciens personnels, et rivalisaient entre eux pour la possession de terres ou simplement pour la gloire. Les fictions s'approprièrent ce monde pour en faire un univers surréaliste dans lequel des écoles d'arts martiaux s'affrontaient pour régner sur le *wu lin*, des *wu xia* solitaires surmontaient divers dangers pour garder leur liberté, de mystérieux maîtres enseignaient leur technique à un jeune élu vertueux, etc. Un folklore abondant et d'une grande richesse se construisit sur ces bases, créant un univers feuilletonesque qui allait inspirer d'innombrables poètes et écrivains.

Finalement, la tradition de la chevalerie chinoise mourut en même temps que les illusions de l'Empire du Milieu sur son importance, lorsque les puissances occidentales dépecèrent la Chine au cours des guerres de l'opium (XIX^e siècle). Les arts martiaux trouvèrent leur limite face aux armes à feu et l'image

du *wu xia* ne survécut qu'à travers la littérature et le cinéma.

REPRÉSENTATION FOLKLORIQUE DU WU XIA

Très rapidement, le chevalier chinois devint objet de contes et de romans.

Divers poèmes le mettent en scène et c'est lors de l'essor de la littérature chinoise, sous la dynastie Tang, qu'il devient héros de romans populaires. L'œuvre la plus connue reste *Au Bord de l'Eau*, qui décrit les

aventures picaresques de 108 brigands au grand cœur luttant contre l'autorité inique de la dynastie Song. Cet ouvrage est considéré comme l'un des quatre grands classiques de la littérature chinoise.

C'est dans le cinéma que le *wu xia* va trouver une nouvelle jeunesse et redevenir un héros populaire. Le premier film chinois connu se trouve d'ailleurs être un *wu xia pian* (film de sabre mettant en scène les exploits des chevaliers chinois) : *The Burning of the Red Lotus* en 1928. C'est finalement le cinéma de HongKong qui, sous l'égide de la toute-puissante Shaw Bros, mettra les films de chevalerie à l'honneur, les plus prestigieux réalisateurs du studio mettant en scène quelques chefs d'œuvre du genre. Depuis, le succès du *wu xia pian* ne se dément pas et a même fini par atteindre l'Occident, faisant du chevalier chinois une figure héroïque à la portée mondiale. ■

Bibliographie :

Au Bord de l'Eau (Shinai-Han, éditions Folio)
Les Quatre Brigands du Huabei (Gu Long, éditions Picquier)

Ludographie :

Qin (Le 7^{ème} Cercle)
Wuxia (Studio Mammouth)

Filmographie :

Le Sabre infernal (Chu Yan, WildSide)
La Rage du Tigre (Chang Cheh, WildSide)
L'Hirondelle d'Or (King Hu, WildSide)
Tigre et Dragon (Ang Lee, Warner)

T À la recherche des Templiers

DES INCARNATIONS RÔLISTIQUES
DES CHEVALIERS DU TEMPLE

1. Nephilim : les Grands Méchants

Fleuron de la défunte maison d'édition *Multisim*, *Nephilim* fut le premier jeu de rôle français à recycler la tradition ésotérique entourant les Templiers, en lui donnant une place de choix dans son background : celle des adversaires désignés des personnages-joueurs, l'Ordre du Temple étant ici présenté comme une société secrète aux sombres desseins, infiltrée jusque dans les plus hautes sphères du pouvoir et oeuvrant à un Grand Plan millénaire – une vision directement inspirée du *Pendule de Foucault* mais aussi de la multitude d'ouvrages ésotériques « au premier degré » qui forment le substrat thématique de ce jeu. Dès le début de la section qui leur est consacrée dans la première édition des règles, le ton est donné, avec une citation extraite d'une « circulaire

secrète du Ministère de la Défense » : « *Embrasse la tête de Baphomet* ».

Dans l'univers de *Nephilim*, le Temple est, avec les Rose+Croix, la Synarchie et les Mystères, une des quatre grandes sociétés secrètes luttant contre les Nephilim – chacun de ces groupes correspondant à un des arcanes mineurs du Tarot (en l'occurrence, pour les Templiers, celui du Bâton). Sur ce point, la grande réussite du jeu est d'avoir su exploiter le pouvoir d'évocation lié à l'imagerie ésotérique du Temple, notamment à travers le vocabulaire qui lui est associé (obédiences, commanderies, man-



teaux noirs, rouges et blancs, etc.), tout en l'intégrant à l'échelle quasi-cosmique de l'univers du jeu : ainsi, dans *Nephilim*, l'ordre historique des Templiers ne fut que l'émanation temporelle (et temporaire) du « vrai » Temple, une société secrète beaucoup plus ancienne, fondée dans l'Égypte antique à l'époque d'Akhenaton, figure liée à ce fameux « Ka-

Soleil » qui occupe lui aussi une place de premier plan dans l'arrière-plan ésotérique du jeu... Les Templiers de *Nephilim* sont donc bien les méchants de l'histoire – et même de l'Histoire avec un grand H. ♦♦♦

PAR Olivier Legrand



2. I Cavalieri del Tempio : de l'Autre Côté...

Mais *Nephilim* ne fut pas le premier jeu de rôle à exploiter la tradition mystique et occulte liée au Temple, cet honneur revenant à *I Cavalieri del Tempio*, jeu de rôle italien paru en 1990 (Edizioni E. Elle)... et qui n'a hélas jamais été traduit en français.

La perspective de ce jeu fort original est en quelque sorte l'inverse de celle de *Nephilim*, puisque les joueurs y incarnent les membres d'une société secrète « née des cendres de l'ordre des Templiers » – mais ils ne sont pas de simples mortels, puisque leur savoir occulte leur donne la faculté de séparer leur corps astral de leur corps physique... et même de voyager à travers le temps afin de modifier le cours de l'Histoire, le « Grand Plan » devenant ici un « Plan Céleste ». Le jeu permet donc d'explorer différentes époques, dans une ambiance à la fois historique et ésotérique,

mélangeant voyage dans le temps, occultisme et conspirations – un cocktail qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler certains thèmes explorés par l'auteur italien Valerio Evangelisti dans ses romans sur l'inquisiteur Nicolas Eymerich¹...

Grand classique du jeu de rôle transalpin, *I Cavalieri del Tempio* vient tout juste d'être réédité par *Rose & Poison* (également responsable d'*Orlando Furioso*, jeu de rôle chevaleresque consacré aux exploits des paladins de Charlemagne), dans une seconde édition qui semble fort belle... et qui donne envie de se mettre sérieusement à la langue de



Dante... Dante Alighieri qui est d'ailleurs le protagoniste central du scénario de base proposé dans les règles du jeu!

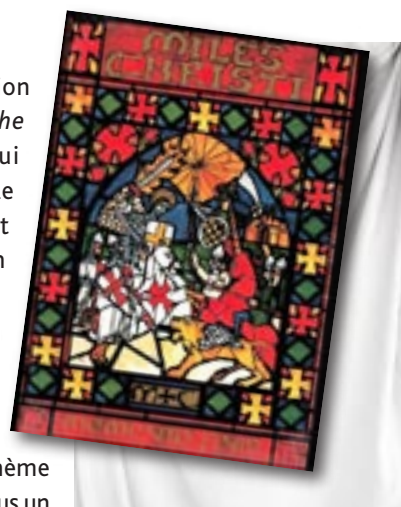
Profitez de cet article pour lancer un appel : maintenant que ce jeu est ressuscité, quel éditeur francophone aura la bonne idée de le traduire dans la langue de Jacques de Molay ? •••

1. mais aussi toute la mythologie ésotérique exploitée par des sectes comme l'Ordre du Temple Solaire – une mythologie à prendre évidemment ici au second degré, comme celle de *Nephilim*.

3. Miles Christi : la Référence

Mais quittons les couloirs du temps et les corridors de l'occulte pour revenir aux sources – c'est-à-dire aux Croisades et à cette Terre Sainte qui fut le berceau du véritable Ordre du Temple et qui sert de toile de fond à *Miles Christi*, jeu français publié en 1995 (dix ans déjà !) par

la défunte maison d'édition *Sans Peur et Sans Reproche* (SPSR) et qui, aujourd'hui encore, reste sans doute le jeu de rôle le plus complet consacré aux Templiers. Non content d'être un des plus beaux objets rôlistiques jamais publiés en langue française, *Miles Christi* se distingue d'abord par son approche audacieuse du thème des Croisades, présentées sous un angle résolument historique mais aussi dans leur dimension religieuse et même mystique, avec la possibilité pour le meneur de jeu d'injecter les croyances de l'époque et les « prodiges de la foi » dans la réalité vécue par les personnages-joueurs, glissant ainsi progressivement du « médiéval historique » au « merveilleux chrétien »¹. Le système de jeu, très original mais manquant parfois de clarté dans son exposition, participe de cette même volonté de « faire médiéval » – la définition du personnage en termes de jeu, avec des rubriques comme « le siècle »², « le moine » ou « le soldat » reste, à ce titre, un véritable petit chef-d'œuvre de fusion



entre règles et contexte. Situé dans un cadre extrêmement riche mais doté d'un thème plutôt pointu et de règles un peu déroutantes au premier abord, *Miles Christi* ne

rencontra qu'un succès modéré auprès des rôlistes français, sans doute plus nombreux à préférer interpréter des immortels dotés de pouvoirs surnaturels ou des aventuriers sans foi ni loi à des moines-soldats soumis à une discipline de fer et à un code de conduite des plus contraignants... Domage, car ce « jeu d'auteur » était une vraie réussite esthétique autant que ludique. •••

1. il se rapproche, en cela, du JdR espagnol *Aquelarre*, qui incorpore les mythes et légendes locales dans une réalité médiévale.

2. c'est-à-dire « la vie dans le monde », par opposition à la vie religieuse.



Liens internet

- ◆ I cavalieri del tempio
- ◆ Seconde édition de I Cavalieri del Tempio
- ◆ Thirty, de John Wick
- ◆ Nephilim
- ◆ Miles Christi
- ◆ Secretum Templi
- ◆ Secretum Templi, du temps où il était JdRa

4. Secretum Templi : le Retour

Dans ces conditions, on peut être surpris de voir paraître, dix ans plus tard, un nouveau jeu de rôle français consacré aux Templiers : *Secretum Templi*, qui fut d'abord disponible comme jeu de rôle amateur sur le web avant de passer « professionnel » chez les éditions Dartkam.

Publié dans la collection « Histoires à Suivre », *Secretum Templi* se présente sous la forme d'un court roman (*La Marque d'Orient*), suivi du jeu proprement dit. La comparaison avec *Miles Christi* paraît inévitable – et force est de constater que les deux jeux, s'ils traitent du même thème, suivent deux approches radicalement différentes, voire opposées. Là où le jeu de

SPSR jouait sur la rencontre de l'Histoire et du merveilleux chrétien, avec un système de jeu ultra-spécifique et cherchant délibérément à refléter la vision du monde des moines-soldats du Temple, *Secretum Templi* se veut plus simple et moins restrictif : son système de jeu, beaucoup plus classique que celui de *Miles Christi*, peut également être utilisé pour jouer



d'autres personnages médiévaux, élargissant ainsi les horizons du jeu, mais ne possède pas cette « couleur médiévale » qui faisait la force du jeu de SPSR.

Au final, la comparaison de *Miles Christi* et de *Secretum Templi* constitue en elle-même une excellente illustration de la diversité des productions rôlistiques et prouve si besoin était que l'intérêt d'un jeu ne se limite pas à la qualité de son système, à l'intérêt de son thème

ni même à l'originalité de son univers de jeu, mais réside également dans la façon dont ces différents éléments se combinent et interagissent. •••

5. Thirty : la Longue Quête

Cette question constitue d'ailleurs un des points essentiels de l'expérience rôlistique (ou du jeu expérimental ?) que constitue *Thirty* de John Wick, concepteur bien connu pour son travail sur *Legend of the Five Rings* et sur *Seventh Sea*, également auteur d'œuvres plus alternatives comme *Cats* ou *Enemy Gods*. Édité sous la forme d'un document PDF plutôt attractif, *Thirty* (« trente », en anglais) propose aux joueurs d'incarner les trente derniers Templiers – un groupe de chevaliers et même de frères d'armes, au sens le plus fort du terme parmi lesquels chaque joueur incarne plus spécifiquement un individu, mais qui servira également de réserve de personnages de rechange lorsque cet individu passera de vie à trépas. Le système de jeu, taillé sur mesure, intègre toutes sortes d'éléments originaux (ou simplement bien pensés), dont certains ne sont d'ailleurs pas sans évoquer *Miles Christi*. On retiendra notamment la *Fraternitas*, un score collectif mesurant la cohésion et l'esprit de corps du groupe des Trente, permettant à chacun de puiser dans la force de tous.

Si *Secretum Templi* se définit comme un « jeu-roman », *Thirty* est quant à lui un jeu-campagne puisqu'une bonne partie du livret est consacrée à une campagne tout



à la fois épique et ésotérique, qui mènera nos derniers Templiers sur des chemins insoupçonnés, dans leur ultime voyage en quête de ce Royaume

Céleste auquel ils aspiraient... Si le jeu propose trois visions (historique, romantique ou mythique) de l'Ordre du Temple, la campagne constitue une véritable quête mystique – sur laquelle je n'en dirai pas plus, afin de ne pas gâcher le plaisir de ceux qui voudraient se lancer dans l'aventure.

Au final, *Thirty* peut être défini comme un jeu original et inspiré, doté d'une « durée de vie » limitée mais susceptible de donner lieu à de grands moments de jeu. Du reste, le système de jeu et son approche collective du thème des « frères d'armes » sont tout à fait adaptables à d'autres époques et à d'autres guerres – on peut notamment penser au 300 de Frank Miller (auquel le « 30 » de John Wick semble faire écho) ou à la série *Band of Brothers*.

Memento Finis...

En dehors des cinq jeux détaillés dans cet article, les Templiers apparaissent également dans presque tous les jeux de rôle américains d'inspiration médiévale, de *Pendragon* (sous le nom de « Templiers du Graal ») à *Vampire : L'Âge des Ténèbres* en passant par *Ars Magica*... On les retrouve même dans le futur lointain du jeu de *space opera*, *Fading Suns*, sous le nom des « Frères de Bataille », ordre de moines-combattants fanatiques constituant le dernier rempart de l'Empire (et de l'Humanité) contre le fléau des Symbiotes et les puissances des Ténèbres.

Du Moyen-Âge au lointain futur en passant par les méandres de l'espace-temps, les Chevaliers du Temple traversent les univers de nos jeux de rôle sous des manteaux et des visages bien différents : qu'ils soient soldats de Dieu ou chevaliers errants, serviteurs d'une conspiration occulte ou initiés célestes, gardiens de secrets oubliés ou de trésors perdus, les Templiers ont depuis longtemps quitté les chemins de l'Histoire et de la Terre Sainte pour d'autres territoires et aventures : ceux de l'Imaginaire, au confluent du mystère et de la légende... ■





BlancCorbeau

« Les hommes prennent de plus en plus de libertés avec la nature et ne vénèrent plus les anciens dieux. Leur dieu unique leur fait croire qu'ils sont supérieurs et peuvent tout dominer. Mais il n'en est rien et nous le leur montrerons. »

Le bon chasseur

Synopsis

Sire Briadanz, Grand veneur du Comté de Salisbury, a un penchant pour la boisson. Lorsqu'il a bu, il ne cesse de ressasser une vieille histoire de créature moitié homme-moitié loup, qu'il aurait vaincue alors qu'il était un jeune chevalier. Malgré ses talents de chasseur, il fait, à ce propos, l'objet de nombreuses railleries à la cour du Comte. Madule de Tête Crébine, une riche héritière du comté, est bien la seule personne à lui accorder un peu d'intérêt. Cette dernière n'est cependant pas ce qu'elle paraît, elle est une sorcière qui a étudié la magie noire auprès de la fée Morgane. Madule est jalouse du fait que Gondrins, le fils du Comte de Salibury, épouse Dame Orlando, la plus belle femme du Comté, plutôt qu'elle. Elle va convaincre Briadanz que s'il veut que l'on cesse de se moquer de lui à la cour, il doit accomplir un acte extraordinaire prouvant qu'il est un chasseur hors du commun. Elle lui révèle qu'il existe, dans la forêt de Savernake, une licorne.

Selon elle, si Briadanz parvient à capturer cette licorne et à l'offrir à messire Gondrins pour son mariage, personne ne pourra plus douter de son talent. Sire Briadanz capture la licorne de la forêt de Savernake. Il ignorait cependant que celle-ci était la gardienne de la forêt (c'est un esprit de la nature), garante de l'équilibre des forces naturelles l'habitant. Loin de la forêt, l'animal se meurt, et réciproquement.

En représailles, les faïeries habitant la forêt vont enlever Dame Orlando, la future épouse. Quant à messire Gondrins, il va contracter une grave maladie. Les chevaliers devront aller délivrer Dame Orlando. Ce faisant, ils découvriront les conséquences des actes de Briadanz. Ils devront libérer la licorne et la reconduire dans la forêt afin qu'elle guérisse. De plus, elle seule peut guérir à son tour messire Gondrins.

Acte 1 Par ici la mariée

En cette belle journée de l'an de grâce 533, le 1^{er} mai pour être exact, les chevaliers ont été envoyés par leur seigneur lige, le Comte Robert de Salisbury, jusqu'au château de Devizes, afin d'aller y chercher la future épouse de son fils, Dame Orlando, et l'escorter jusqu'à Sarum, la capitale du comté.

Dame Orlando est la fille unique de Sire Yolains, le châtelain de Devizes, l'un des vassaux du Comte. Elle est réputée pour être la plus belle femme du comté, et nombreux sont les soupireurs qui se disputent sa main. Récemment, elle a cependant jeté son dévolu sur Messire Gondrins, le fils du comte Robert. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il s'agit d'un mariage arrangé, mais il semblerait pourtant qu'un véritable amour soit né entre les deux tourtereaux. Les



Pendragon
et autres univers
médiévaux

PAR Sartar

ILLUSTRATIONS
BlancCorbeau
Kaldanec
Moustrap
Taillefer





Moustrap (d'après Alphonse Mucha)

épousailles doivent avoir lieu le 8 mai, date correspondant à la fête païenne de Beltane.

C'est donc par cette journée de printemps radieuse que les chevaliers quittent Devizes à la tête d'un petit convoi composé de trois chariots, cinq hommes d'armes à pied et deux chevaliers de Devizes. Dame Orlande et trois dames de compagnie occupent le chariot de tête. Les deux autres chariots sont chargés d'affaires personnelles, de provisions, et de présents destinés aux futurs époux.

Le comté de Salisbury est en paix depuis plusieurs années, aussi les chevaliers devraient être détendus et profiter du voyage. La végétation est verdoyante et les arbres sont en fleurs, l'air est empli des odeurs du printemps, et tout le monde est très gai. Les discussions vont bon train sur les festivités prévues pour le mariage et sur les invités qui y seront présents. Au MJ de faire en sorte que les joueurs se sentent bien dans cette atmosphère

bucolique. Dame Orlande est vraiment d'une grande beauté, et ses dames de compagnie ne sont pas vilaines non plus. Les chevaliers de Devizes sont fort sympathiques et se feront un plaisir de discuter avec les chevaliers-joueurs, qu'ils connaissent peut-être déjà. Donc jusque-là tout va bien...

Le voyage jusqu'à Sarum devrait durer deux jours, en passant par la ville d'Upavon et l'abbaye d'Amesbury. Le convoi suit une petite route mal entretenue, qui longe la digue d'Ambrosius, frontière Nord du Comté. Une halte est prévue le premier soir dans la ville d'Upavon. Il s'agit d'une grande agglomération qui n'est pas fortifiée et qui, bien qu'implantée sur les terres du comté, fait partie d'un fief tenu par le duc de Leicester. Dame Orlande et son escorte pourront passer la nuit dans une auberge de la cité. Ce sera l'occasion d'apprendre quelques nouvelles venues de tout le royaume.

Le lendemain, le convoi pourra reprendre sa route. Le temps est toujours

aussi clément et l'atmosphère toujours aussi joviale. Vers le milieu de la matinée, cependant, alors que le groupe longe les bois de Colingbourne, un vent glacial se lève. Les chevaux semblent énervés et se mettent à trépigner. En quelques instants, le ciel se couvre de nuages noirs et un orage éclate au-dessus des voyageurs. Un changement climatique si brusque n'est pas naturel, les chevaliers en sont convaincus, et cela n'augure rien de bon pour la suite du voyage. Entre la pluie battante, les éclairs et le bruit assourdissant du tonnerre, les chevaliers ont de plus en plus de mal à tenir leurs chevaux. Soudain, des craquements se font entendre dans le bois. Les arbres ont pris des formes torturées et leurs branches semblent vouloir s'étendre au-dessus de la route pour saisir les voyageurs. Des ronces jaillissent du sol et enserrant les essieux des chariots, les empêchant d'avancer. Alors que les hommes d'armes commencent à découper les ronces à grands coups d'épée, d'autres surgissent encore plus nombreuses et s'en prennent à ●●●



eux. Dame Orlande et ses compagnes sont effrayées. Dans ce tumulte, surgissent des bois trois chevaliers (ou plus selon le nombre de joueurs). Ils sont vêtus de vieilles armures rouillées, grouillant de lierre et de ronces. Leurs visages sont cachés sous des heaumes aux formes animales, eux aussi couverts de végétation. Seuls leurs yeux rougeoyants sont visibles sous la visière. Leurs montures, à la robe d'ébène, sont revêtues d'un caparaçon de couleur noire, lui aussi recouvert de diverses plantes grimpantes. Ces chevaliers ne portent aucun blason permettant de les identifier. Ils n'ont rien d'humain, et tout dans leur attitude laisse à penser qu'il s'agit de faeries. L'un d'eux prend la parole en s'exprimant d'une voix sépulcrale : « *Livrez-nous la gentie dame que vous escortez, ou en la protégeant vous mourrez !* » Son ton ne laisse aucun doute quant aux intentions des nouveaux venus. Il y a fort à parier que si les chevaliers-joueurs sont dignes de ce nom, ils ne vont pas rester sans rien faire. Leurs actions ne sauront toutefois peser dans la balance : les chevaliers faériques finiront par enlever Dame Orlande et partiront avec elle en direction du nord, à travers les bois. Quelques instants après leur départ, l'orage cessera et les nuages s'écarteront pour laisser à nouveau place à un soleil radieux.

Les chevaliers se retrouveront donc au milieu de la route, vraisemblablement avec des blessés et, quoi qu'il en soit, sans Dame Orlande. Ils seront alors devant un cruel dilemme : soit tenter de rattraper les faeries et laisser les blessés aller seuls jusqu'à Sarum,

soit laisser partir les faeries afin d'escorter les blessés jusqu'à la capitale (peut-être sont-ils blessés eux aussi) et avertir le Comte Robert de ce qu'il vient de se passer.

Acte 2 Malédiction ?

La suite du voyage jusqu'à Sarum sera beaucoup moins tranquille pour les chevaliers. Ils devraient faire vite de manière à alerter rapidement le comte. Ils sont à moins d'une journée de la capitale, mais en forçant l'allure, ils peuvent arriver plus vite.

Sarum est une ville fortifiée, sise sur une colline abrupte. Elle est entourée d'une muraille et d'un fossé. Au centre de la ville, sur une motte, se dresse le château du comte. Le mariage à venir attire nombre de badauds : chevaliers, bourgeois des cités voisines, troubadours et petites gens se sont rassemblés dans les faubourgs de la ville. Des tentes ont été dressées un peu partout afin d'accueillir tout ce monde, et des camelots se sont installés à proximité, créant un véritable marché à l'extérieur des murs.

Les chevaliers devraient arriver en fin d'après-midi. Ils seront surpris de constater que l'agitation qui animait la ville à leur départ semble être quelque peu retombée. Ils apprendront rapidement que Sire Gondrins est tombé malade. Tout le monde craint que les épousailles ne soient annulées. Certains parlent déjà de mauvais présage.

Dès que les chevaliers auront franchi les portes du château, ils seront accueillis par Messire Jaradans, le Connétable de Salisbury. Ce dernier semble soucieux. À la vue des blessures des personnages, il demande des explications. Lorsque les chevaliers lui expliquent que Dame Orlande a été enlevée, son air s'assombrit encore plus. Il leur dit que Sire Gondrins souffre d'une fièvre foudroyante qui l'a cloué au lit ce matin. Depuis, il est plongé dans un sommeil agité, mur-

murant par moment des propos incohérents à propos de « la forêt qui se meurt » et de « son esprit blessé ». Les prêtres et médecins sont incapables de trouver une raison à son état. Le connétable demandera des explications sur la nature des agresseurs de Dame Orlande, si les chevaliers n'en donnent pas spontanément. Apprenant que leurs agresseurs étaient vraisemblablement des chevaliers faériques, Sire Jaradans leur dira qu'il pense qu'une malédiction a été jetée sur les futurs époux. Il en ignore la cause.

Les chevaliers pourront demander à voir brièvement le fils du comte. Il est allongé dans sa chambre, le teint livide, les yeux cernés. Il transpire abondamment et est pris régulièrement de convulsions au cours desquelles il délire à propos de « la forêt » et de « l'esprit ». Sa mère, la comtesse Catherine, est à son chevet. Elle est très inquiète. À chaque convulsion, elle lui saisit la main et lui passe un linge mouillé sur le front. Le comte Robert est également présent dans la pièce. Il est de fort méchante humeur et discute avec un médecin qui semble bien embarrassé. Il lui est impossible de dire de quoi souffre sire Gondrins. Ce dernier allait pourtant très bien à son réveil.

Que les chevaliers aillent voir messire Gondrins ou pas, ils seront reçus quelque temps après leur arrivée par le comte Robert, dans la Grande Salle



du château. Le connétable l'a mis au courant des événements récents, mais il demandera aux chevaliers de les lui narrer de vive voix. Après un moment de réflexion, il prendra la parole. Pour lui, l'étrange maladie de son fils et l'enlèvement de sa future femme sont liés. Si les chevaliers ne le proposent pas d'eux-mêmes, il leur demandera de partir délivrer dame Orlande.

Les seules pistes qu'ils ont concernent l'apparence des chevaliers faériques et le fait qu'ils soient sortis du Bois de Colingbourne.

Concernant le Bois de Colingbourne, les chevaliers savent qu'en principe il n'est pas habité par les faeries. Leur présence en ce lieu peut donc sembler surprenante. Ce bois est un terrain de chasse bien connu des nobles locaux. Cela pourra être confirmé par sire Briadanz le Chasseur, Grand Veneur du comté de Salisbury.

Concernant les chevaliers faériques, une vieille légende fait état d'une Reine des Roses, dont le château serait gardé par des chevaliers pouvant correspondre à ceux que les personnages ont affrontés. Ce château se trouverait au cœur de la Forêt de Savernake, mais personne ne peut le confirmer. Les chevaliers porteraient le nom de « Guerriers de Rouille ». Cette légende peut être découverte auprès des moines de l'abbaye d'Amesbury ou d'un druide assez ancien. Les chevaliers peuvent également apprendre qu'une licorne aurait été vue dans cette forêt, par la mère du Comte Robert, il y a des années.

Acte 3 Les Bois de Colingbourne

Si les chevaliers ne sont pas allés à Sarum, ils se sont engagés dans les Bois de Colingbourne à la suite des faeries. La poursuite n'est pas aisée car les montures des faeries semblent ignorer tous les obstacles de la forêt.

Ces chevaux se déplacent à une allure que des chevaux normaux ne peuvent suivre sans risque. De plus, ils ne laissent aucune trace de leur passage. Les chevaliers devraient donc finir par perdre leur piste, la seule certitude étant qu'ils se dirigeaient vers le nord.

Il est possible que les chevaliers connaissent les Bois de Colingbourne car c'est un site de chasse fort apprécié des nobles locaux. Dans ce cas, ils pourront s'étonner de la présence de faeries en ce lieu ordinairement assez fréquenté. Au nord des bois, un campement de charbonniers s'est installé. Il s'agit de gens aux manières un peu rustres et à l'allure peu avenante, mais ils réserveront un bon accueil aux chevaliers. Les personnages pourront s'y arrêter et se reposer un peu. S'ils sont blessés, ils pourront être soignés par la Vieille Laudine. Moitié rebouteuse, moitié sorcière, c'est elle qui s'occupe des petits bobos des charbonniers. Elle connaît également beaucoup de légendes des environs. Si les chevaliers lui parlent de leurs agresseurs, elle pourra leur conter la légende des « Guerriers de Rouille » de la Forêt de Savernake.

Acte 4 La Forêt de Savernake

La Forêt de Savernake est située à deux jours, au nord de Sarum, et à une journée des Bois de Colingbourne. Elle se dresse derrière la digue d'Ambrosius, entre les terres de Salisbury et de Marlborough. Cette forêt a été la cause de nombreux conflits entre les deux seigneurs. De ce fait, c'est un lieu méconnu, où les gens hésitent à s'aventurer.

Les chevaliers n'ont pas d'autre piste que d'aller jusqu'à la forêt, soit parce qu'ils ont poursuivi les faeries, soit parce qu'ils ont découvert des renseignements les concernant à Sarum.

Alors que les personnages arriveront en vue de la forêt, ils seront surpris de



constater qu'elle est entourée d'une brume vaporeuse qui devient de plus en plus dense au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de son orée. Lorsqu'ils entrent dans ce brouillard, les chevaliers finissent par ne plus distinguer les alentours, tout juste arrivent-ils à voir où ils mettent les pieds. La température se refroidit rapidement, jusqu'à devenir glaciale. Un vent sec se lève et fait bruisser les branches au-dessus de leur tête, les arbres craquent, à proximité quelque chose fait frémir les buissons. Pourtant la brume ne se dissipe pas. Les personnages vont avancer pendant quelques minutes en aveugle, sans même pouvoir se fier à leur ouïe en raison du bruit causé par le vent. Cela va leur sembler une éternité. Puis subitement ils vont sortir de la brume pour se retrouver au milieu d'une forêt enneigée. Les arbres ont perdu leur feuillage, les branches noueuses sont couvertes de neige. La nature est triste et endormie, comme au beau milieu de l'hiver. Comment l'expliquer en plein mois de mai ?

Les personnages vont devoir trouver le palais de la Reine des Roses. Avant d'y parvenir, plusieurs rencontres sont possibles. Toutes ont pour but de montrer que la forêt se meurt et qu'elle est hostile envers les personnages.

La dryade : Les chevaliers arrivent à proximité d'une source. Une belle jeune femme est agenouillée dans la neige. Son visage est baigné de larmes. Elle est occupée à laver, dans les eaux glacées de la source, un linge maculé de sang. Lorsque les chevaliers manifestent leur pré- ●●●



Taillefer

sence, elle se retourne vers eux et les observe. Les traits de son visage se distordent et deviennent soudain haineux. La jeune fille se transforme en une créature mi-humaine mi-végétale, ressemblant à un saule. Elle frappe les chevaliers à l'aide de ses branches cinglantes. Les chevaliers devraient se défendre et venir à bout de cette étrange créature.

Les pixies : Les chevaliers arrivent dans une clairière recouverte de feuilles mortes qui semblent être tombées sur la neige. Étrange... Lorsqu'ils se rapprochent, ils constatent qu'il ne s'agit pas de feuilles, mais de petites créatures humanoïdes ailées. Il y en a plusieurs dizaines. Toutes semblent avoir péri en raison du froid glacial. Les chevaliers découvriront que l'une d'elles est encore vivante et tente de se réchauffer au creux d'un arbre. Si les personnages lui viennent en aide, le pixie leur donnera des explications sur ce qu'il se passe dans la forêt et consentira à les conduire jusqu'au palais de la Reine des Roses.

Acte 5 Le Palais de la Reine des Roses

Que ce soit par leurs propres moyens ou avec l'aide du pixie, les chevaliers finiront par atteindre le palais.

Celui-ci se dresse au cœur de la forêt,

dans un jardin de rosiers sauvages. En cette période de l'année, les rosiers devraient être en fleurs, mais il n'en est rien. Le jardin s'est transformé en un véritable labyrinthe de branches épineuses. De même, les murs du château, couverts de ronces, ont une allure effrayante. Les rosiers semblent doués d'une vie propre et les chevaliers devront y prendre garde, s'ils ne veulent pas être écorchés par leurs branches épineuses.

Une fois le labyrinthe passé, les chevaliers arriveront devant la porte du château. Celle-ci est gardée par des « Guerriers de Rouille » qui les défieront en un duel courtois. Si les chevaliers parviennent à vaincre les guerriers faériques, ils pourront alors pénétrer dans le château et obtenir l'hospitalité de la Reine des Roses.

La propriétaire des lieux est une jeune fille qui doit avoir tout juste une quinzaine d'années. Sa beauté est extraordinaire, mais son regard semble empli d'une profonde tristesse. Les chevaliers seront accueillis comme il se doit. Ils pourront se reposer et se restaurer. Leur hôtesse se montrera polie et aimable, mais quelque peu distante. Les chevaliers ne seront pas libres de leurs mouvements. C'est un lieu magique, le MJ devra le leur faire ressentir.

Si les chevaliers la questionnent sur Dame Orlande, la Reine des Roses

reconnaîtra qu'elle est ici. Elle refusera cependant que les personnages puissent la voir. Elle leur expliquera que Dame Orlande ne sera libérée que lorsque la Licorne de la Forêt de Savernake le sera, elle aussi. Vraisemblablement, les chevaliers ne devraient pas comprendre. La Reine des Roses leur expliquera alors que suite à la capture de la licorne par l'un des hommes du Comté de Salisbury, la forêt se meurt. La licorne est en quelque sorte l'esprit de la forêt, tous les habitants de celle-ci dépendent de son sort.

Si les chevaliers demandent si le sort de messire Gondrins est également lié à la capture de la licorne, la Reine des Roses répondra par l'affirmative. C'est elle qui a jeté une malédiction sur le fils du Comte. Seule la licorne de Savernake pourra sortir Sire Gondrins de sa maladie.

La Reine des Roses ignore qui a capturé la licorne, mais elle peut en faire une description précise. Cette description correspond à n'en point douter à celle de Sire Briadanz. Les chevaliers n'ont donc d'autres choix que de retourner à Sarum pour demander des explications à Briadanz. Ils peuvent également essayer de libérer Dame Orlande par la force, mais ce n'est pas une bonne idée. Ce serait enfreindre les règles de l'hospitalité. De plus, ils ont dû comprendre que ce lieu était habité par des forces magiques qu'il valait mieux ne pas contrarier.

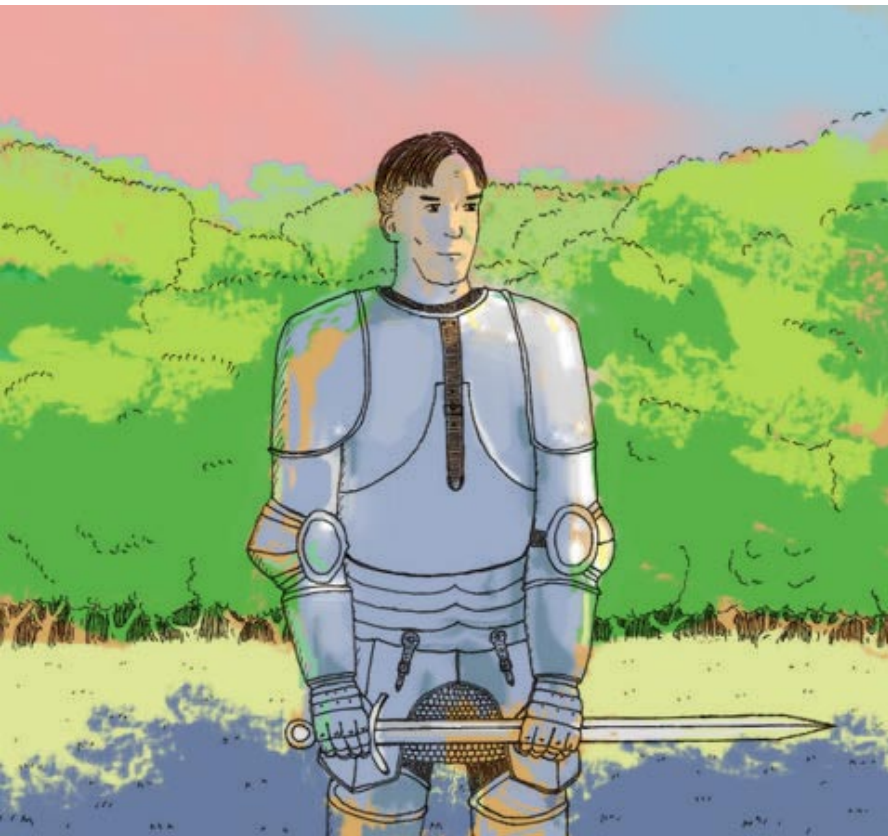
Acte 6 Retour à Sarum

Le voyage de retour à travers la forêt sera étonnamment plus court que l'aller. Une fois la brume franchie, les chevaliers seront surpris de se retrouver au beau milieu d'une belle journée de printemps.

À Sarum, les chevaliers ont plusieurs possibilités :

- alerter le Comte de ce qu'il se passe. Dans ce cas ce dernier fera quérir messire Briadanz sur-le-champ ;





Kaldanec

Acte 8 Le réveil de la forêt

Une fois que la licorne regagne la forêt, sa blessure se referme par magie et, au fur et à mesure, la forêt reprend vie. La neige fond, les arbres se couvrent de feuilles, les fleurs éclosent et les oiseaux emplissent la forêt de leurs chants. La licorne retrouve sa splendeur passée. Le château de la reine des Roses se couvre de fleurs, et le labyrinthe de ronces redevient un magnifique jardin aux senteurs printanières.

Dame Orlande sera libérée. Elle n'a pas été maltraitée et pour elle tout va bien. Sire Gondrins s'éveillera de sa torpeur comme si rien ne s'était passé.

Acte 9 Épilogue

Les épousailles de Messire Gondrins et Dame Orlande auront donc finalement lieu. Les chevaliers des joueurs auront une place de choix à la table du Comte et seront considérés en héros. Les festivités seront l'occasion pour eux de rencontrer des chevaliers célèbres ou de courtiser les gentes dames qui veulent en savoir plus sur leurs périlleuses aventures.

Messire Briadanz sera excusé par le Comte Robert, en raison des services qu'il a rendus par le passé au Comté. Il deviendra cependant un peu plus taciturne tous les jours et finira par décréter qu'il ne peut rester à Sarum et qu'il préfère partir à l'aventure afin d'expié ses fautes. Peut-être les personnages le croiseront-ils à nouveau sur les routes de Bretagne.

Dame Madule, quant elle, ne devrait pas être inquiétée par ces événements, mais il y a fort à parier qu'elle fera à nouveau parler d'elle dans le futur... ■

- rechercher Briadanz par eux-mêmes et ne pas en informer le Comte.

Briadanz ne fera pas de difficultés. Il est rongé de remords depuis que Dame Orlande a été enlevée et que Sire Gondrins est tombé malade. Il s'est également aperçu que la licorne, naguère si belle, est en train de mourir. Il a décidé de noyer ses soucis dans la bouteille afin d'oublier. Mis devant ses fautes, il consentira à les réparer. Il ne voulait pas mal faire. Son but était de faire un cadeau magnifique au fils du comte et de prouver ses talents de chasseur. Il conduira les chevaliers à l'endroit où il retient la licorne. Il ne parlera pas de Dame Madule, estimant qu'il est le seul fautif dans cette histoire (peut-être que la magie de la sorcière n'y est pas étrangère).

La licorne est enfermée dans une petite grotte non loin de Sarum. Elle est famélique, sa robe blanche est couverte d'un mélange de sang et de crasse. Une vilaine plaie purulente est visible sur son flanc droit. L'animal mythique a perdu toute sa splendeur. Il est en train de dépérir.

Les chevaliers devront transporter la licorne jusqu'à la forêt. Elle ne peut se déplacer seule, ils devront donc trouver un moyen pour la déplacer. Un chariot pourrait faire l'affaire.

Acte 7 Trahison !

Dame Madule de Tête Crébine ne tient pas à ce que Dame Orlande revienne à Sarum. Aussi va-t-elle commander une attaque du petit convoi qui ramène la licorne vers la forêt.

Cette attaque sera le fait de deux géants (des petits géants) aussi horribles que malodorants. Ils tenteront avant tout de neutraliser les chevaliers et de s'emparer de la licorne. Le combat devrait être violent, mais les chevaliers devraient s'en sortir. À l'issue de celui-ci, ils ne comprendront normalement pas ce qu'il s'est passé. Il semble que quelqu'un ne veut pas que la licorne regagne la forêt. Ces faits pourront donner lieu à une enquête lors de leur retour à Sarum, mais ceci est une autre histoire...





En guise de préambule

Cette aventure est écrite pour être jouée dans l'ambiance du jeu de rôle *Lyonesse*, inspiré de l'œuvre de Jack Vance. Toutefois, il est facile de l'adapter à d'autres univers médiévaux-fantastiques, d'*Aquelarre* à *Pendragon* ; ces pistes sont présentées en fin de scénario. Cette aventure offre des possibilités d'action aussi bien aux personnages usant du verbe qu'à ceux maniant le fer. Chevalier, conseiller, courtisan, érudit, marchand, noble, religieux, serviteur, chacun pourra y trouver sa place. Toutefois, le scénario demande que certains des personnages des joueurs soient capables de compassion, non seulement à l'endroit des hommes mais aussi à celui des créatures féeriques.

Le dernier Voyage

Introduction - Où il est question de noces par-delà la mer

Le baron Ancelin de Pierrefort est un lointain cousin de Syzer, le roi du Dascinet. Il est récemment tombé en veuvage et a usé de ses relations avec son souverain pour arranger un mariage avec Urraca, la fille aînée d'Eneko Azkarra, turbulent mais riche seigneur de Vasconie, un territoire s'étendant, au sud de l'Aquitaine, de part et d'autre des monts Pyrènes. Peu enclin à franchir la mer pour aller chercher sa future épouse, mais ne voulant pas froisser son futur beau-père, Ancelin dépêche en Vasconie une « ambassade ». Cette ambassade inclut, bien entendu, les PJ. Il serait intéressant que le groupe des PJ comprenne des types de personnages variés : proches conseillers du baron Ancelin, chevaliers ou encore marchands, par exemple.

Au final, l'ambassade rassemble une trentaine de personnes, incluant valets, palefreniers, musiciens et autres scribes. En y ajoutant une quinzaine de chevaux de monte et une vingtaine de bêtes de somme, pas besoin d'être grand clerc pour comprendre qu'il faudra une nef pour transporter hommes et bêtes de l'autre côté de la mer.

L'histoire en quelques mots

Alors qu'ils ont momentanément quitté les Isles Anciennes pour participer à la célébration des noces d'un parent vivant en Vasconie, les personnages font la rencontre d'un clan d'ondines. Le monde dans lequel elles vivaient jusque là se transforme, une nouvelle religion chasse les anciennes croyances, et les ondines meurent, peu à peu, disparaissant parce qu'elles sont oubliées. Elles vont demander une faveur aux personnages : leur faire traverser la mer pour rejoindre les Isles Anciennes, où elles espèrent pouvoir survivre tant que des gens croiront en leur existence.

Lyonesse



PAR Xaramis

ILLUSTRATIONS

Moustrap

Taillefer



Cette phase des préparatifs de l'ambassade et du voyage est laissée à la discrétion du MJ. Elle peut être nourrie, selon le goût des joueurs, de querelles de préséance dans le choix des personnes qui composeront l'ambassade, de manigances d'un jaloux désireux de faire échouer le départ de l'ambassade, etc. Pour aider le MJ, voici quelques éléments parmi lesquels piocher, s'il s'en sent l'envie.

1) Sire Sigismond, tout imbu de sa propre parenté avec le roi du Dascinet, ne manque pas de réclamer d'être porté à la tête de l'ambassade. Sa parenté n'est certes pas en ligne directe, mais il ne rate jamais une occasion de faire lire par son chambellan le parchemin sur lequel est inscrite, en détail, sa généalogie, parchemin portant de nombreux sceaux. Des sceaux d'origines toutes

plus obscures les unes que les autres aux yeux de celui qui le regarde de près. Le baron Ancelin n'a que faire de confier l'ambassade à Sigismond, mais il ne souhaite pas le froisser par un refus direct ; il demande donc à ses conseillers (et donc, directement ou indirectement aux PJ) de lui fournir un motif « diplomatique » de refuser à Sigismond ce qu'il demande. Feront-ils entrevoir à sire Sigismond les dangers d'une traversée maritime qui mettront ses entrailles, et peut-être sa dignité, à rude épreuve ? Ou bien trouveront-ils quelque personne influente qui se prétendra en mesure de démontrer que le parchemin de Sigismond est plus que douteux ?

2) Le baron Yfert d'Ambroc voue de longue date une sourde animosité au

baron Ancelin. Plus personne ne se souvient des raisons de cette rancœur, et certains vont même jusqu'à penser que le baron Yfert a inventé ces raisons, par pure malignité. Toujours est-il qu'il est bien décidé à ne pas laisser son rival Ancelin réussir à avancer ses pions sur l'échiquier avec ces noces. Il va donc mettre son mauvais esprit et sa bonne bourse au travail, pour faire échouer le départ de l'ambassade. Il va, par exemple, tenter d'affréter pour son compte les meilleurs navires, pour que la troupe d'Ancelin ne puisse prendre la mer dessus.

3) Faire monter des chevaux à bord d'une nef n'est déjà pas chose facile en temps normal. Mais les embarquer alors qu'une main mal intentionnée leur a fait ingurgiter des herbes qui les rendent plus que nerveux, voilà ●●●

une autre paire de manches. Parions donc que cela présage d'une belle pagaille, lorsqu'un destrier au sang chaud (le préféré du baron Ancelin !) rompra sa longe et s'emballera sur le quai, bondissant au-dessus des marchandises.

4) La traversée n'est pas une promenade de plaisir, les eaux du golfe Cantabrique étant connues pour être indomptables. Et si les hommes peuvent s'agripper au bastingage, aux cordages, ce n'est pas le cas des animaux, dans leurs parcs de bois dans les cales, ni celui des marchandises. Qui sait si l'homme de main d'un adversaire du baron Ancelin ne va pas tenter de saboter l'arrimage, cherchant à retarder le navire, au risque de lui faire faire naufrage ?

Acte I - Où l'on négocie dignement les épousailles

Espérons que malgré tous les épisodes qu'elle devra traverser, l'ambassade finira par toucher terre sur les côtes de Vasconie. Sinon, l'aventure s'arrêtera prématurément.

Où l'on découvre un seigneur... rustique

Trouver les terres d'Eneko Azkarra est chose facile. Il est connu dans toute la contrée, et la rumeur de la possible noce de sa fille Urraca avec un noble de l'autre côté de la mer a couru de sommet en sommet, de col en col, de village en village. Nombreux sont les volontaires qui se proposent pour servir de guides à l'ambassade.

Dire qu'Eneko vit dans un château serait utiliser un bien grand mot. Il s'agit plutôt d'une maison-forte, à laquelle est accolée une tour, forte elle aussi. Autour, quelques maisons plus modestes, construites en bois et pierres. Voilà, sur ce sommet de petite montagne au relief doux, les demeures d'Eneko et de ses plus proches hommes-liges.

Eneko Azkarra est à l'image de son pays, où les montagnes se jettent dans

la mer : solide comme un roc, puisant comme la houle d'ouest. Quand il vous donne l'accolade, c'est un peu comme si un ours vous tombait dessus ; les gringalets feraient mieux de s'abstenir. Mais qui aurait le cran de refuser l'accolade d'Eneko ?

Les ambassadeurs du baron Ancelin seront probablement surpris par ce chef de tribu peu porté sur le protocole. Ici, pas de règles de préséance compliquées, la discussion va droit au but.

Allons, je ne suis pas un marchand !

D'ailleurs, il apparaît rapidement qu'Eneko se préoccupe peu des détails du mariage, et notamment de la dot de sa fille. La seule condition qu'il pose, c'est que sa fille chérie soit bien traitée par son futur époux. « *Sinon, je traverse la mer à la nage, et je l'étripe de mes propres mains, tout baron qu'il soit* », précise-t-il d'un ton qui fait comprendre que ce ne sont pas des paroles en l'air.

Les aspects « marchands » de la noce, comme il les qualifie, Eneko les délègue, à son chapelain, un petit bonhomme sec à la mine chafouine et à l'accent chantant, du nom d'Aureliano.

[Le MJ adaptera le contenu et l'ambiance des pourparlers aux types des PJ : des présents à offrir à Ancelin de Pierrefort aux projets de traités commerciaux, Aureliano est dur en affaires, mais sait où s'arrêter pour en pas mettre en péril les intérêts de son seigneur.]

Les seigneurs de Vasconie sont plus des chefs de clans qu'autre chose. Ici, pas de chambellan, de chancelier, de diplomate. Aureliano est simplement un moine, sachant écrire et compter, qui essaie de garder ce petit monde turbulent dans les voies de la nouvelle religion, sans faire trop de zèle de peur de mal finir, dans ce pays où les esprits de la nuit, des forêts ou des sources, sont une réalité.]

Quant à Urraca, la fille d'Eneko, elle n'est pas supposée donner son avis. Mais son caractère entier la pousse à se mêler des conversations. Au grand dam d'Aureliano, et à la satisfaction pas tout à fait cachée d'Eneko, plutôt fier du caractère de sa fille.

Vous aimez la chasse ?

Si certains PJ trouvent le temps long ou les palabres ennuyeuses, Eneko leur offre une partie de chasse. Il a un petit compte à régler avec un sanglier de grande taille qui lui échappe depuis quelque temps. Eneko chasse sans fioriture. Pour lui, ce n'est pas une occasion de faire preuve de qualité de courtisan, mais bien de valeur directe.

Si certains des PJ sont plus habitués à pratiquer la chasse comme une activité de courtisan, Eneko le remarque rapidement, et ne manque pas de faire des remarques destinées à les mettre à l'épreuve : « *À six ans, ma fille montait mieux que vous, Monsieur !* », ou « *Quelque chose me dit que vous auriez dû rester auprès du feu, avec les dames, la chasse n'est pas faite pour vous !* ».

Bien évidemment, les PJ ne peuvent se permettre de perdre leur sang-froid et de compromettre les noces. Mais ils n'ont pas plus intérêt à plier sous les sarcasmes, car Eneko n'apprécierait pas de confier sa fille à des gens sans amour-propre. Les PJ devront donc peser avec soin le niveau de leur réaction.

Eneko confie sa fille

Après ces diverses « épreuves », un accord est enfin trouvé entre Eneko et les ambassadeurs du baron Ancelin. L'ambassade peut donc repartir pour les Isles Anciennes, avec Urraca, deux demoiselles de compagnie et un chevalier de la maison d'Eneko.

Acte II - Où la future épouse tombe à l'eau

Il n'y a que quelques lieues à parcourir à nouveau entre la maison forte d'Eneko et le port d'où l'ambassade reprendra la mer. Mais, de fortes pluies sont tombées, ces derniers jours, sur les monts Pyrènes et ont grossi les torrents qui en descendent.

Et volent les pierres de fronde

Lors du franchissement de l'un de ces torrents, une troupe de brigands, profitant que le groupe est plus préoccupé par les dangers de la rivière que par



d'autres dangers éventuels, attaque l'ambassade. Les brigands ne sont pas fous au point d'attaquer au contact ; ils cherchent donc à abattre d'abord les hommes de guerre (notamment les chevaliers) à coups de pierres de fronde ou de javelot, armes pour lesquelles les montagnards de Vasconie font preuve d'une grande maîtrise.

[Il convient jouer cette scène à grands renforts de cris de surprise et de panique, de hennissements de bêtes de monte et de somme.]

En s'organisant correctement, les PJ et leurs compagnons de voyage pourront repousser les brigands sans subir de lourdes pertes. En effet, si la première attaque, avec l'effet de surprise, n'est pas suffisant pour mettre en déroute la troupe du baron Ancelin, les brigands comprennent qu'ils ne sont pas de taille pour le combat de mêlée contre les hommes encore debout.

Mélancolie dans le ventre de la terre

Mais, dans la confusion générale, la monture d'Urraca, frappée par un javelot, renverse sa cavalière, et la future épouse est emportée par le torrent.

Un PJ téméraire peut se jeter à l'eau et tenter de la rattraper dans le cours du torrent. D'autres, plus réfléchis, chevaucheront probablement sur la rive.

Quoiqu'ils choisissent, ils ne peuvent qu'assister à la disparition de la jeune fille, à un endroit où la rivière passe sous la terre. Gageons que la troupe n'acceptera pas cette disparition, ne souhaitant subir ni les foudres d'Eneko ni ceux d'Ancelin.

[Bien sûr, Ancelin est loin, de l'autre côté de la mer. Mais Eneko est tout près, lui. Et il y a fort à parier que la nouvelle de la perte de sa fille arrivera à ses oreilles avec la vitesse de l'éclair et la violence d'un coup de tonnerre. Et point n'est besoin d'être grand clerc pour comprendre ce que ne pas sauver Urraca impliquerait. En premier lieu, Eneko se chargerait très directement de punir ceux qui n'ont pas su protéger sa fille chérie ; cela ne la lui ramènerait pas ni ne soulagerait son chagrin, mais il ne pourrait laisser telle négligence impunie. Cependant, au-delà de ça,

les conséquences sont fortes pour Eneko ; privée de la possibilité d'une alliance par l'intermédiaire de sa fille, sa position serait fragilisée par rapport aux seigneurs avoisinants qui n'attendent qu'une marque de faiblesse de la part de cette forte tête. La disparition d'Urraca frapperait tant le père que le seigneur.]

En s'approchant de l'endroit où la rivière devient souterraine, les PJ entendent comme des cris, lointains et assourdis. Armés de leur courage, d'une bonne corde et peut-être d'une épée, ils peuvent se glisser sous terre, et atteindre, après quelques mètres de boyaux rocheux presque noyés et inquiétants, une cavité de grande taille.

Ceux qui entrent sous terre et découvrent cette cavité entendent à nouveau des cris, ou plutôt des plaintes. Des plaintes qui les envahissent littéralement, entrant dans leur corps, les emplissant à la fois de mélancolie et de compassion.

Après quelques instants, les plaintes se font plus basses, mais le sentiment de mélancolie reste vissé au cœur des personnages. Ces plaintes semblent venir de plusieurs conduits qui quit-

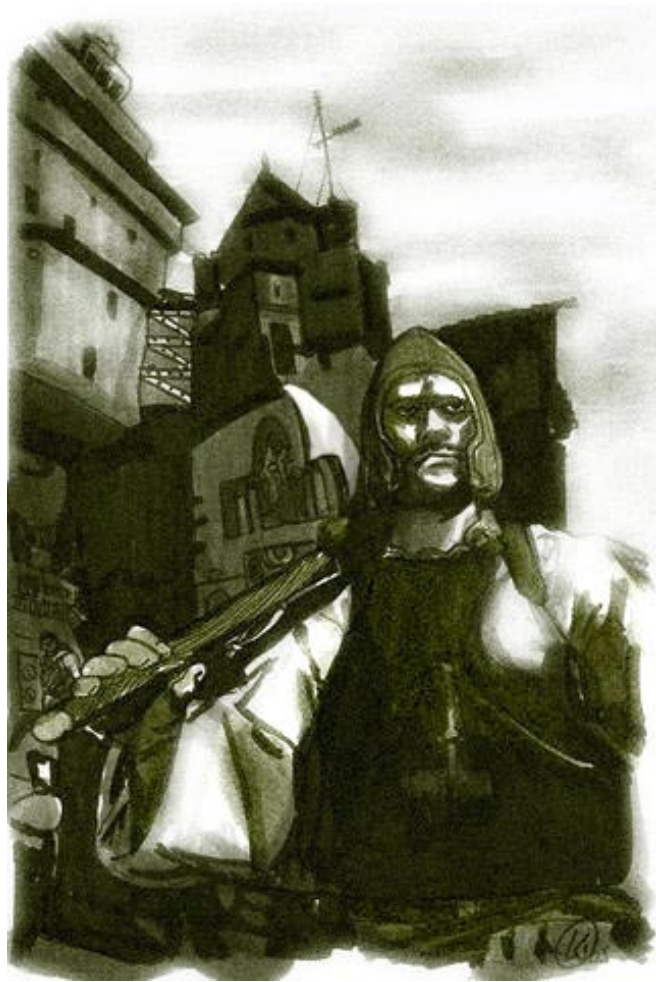
tent la cavité pour s'enfoncer plus profond dans la terre.

Laissons les PJ chercher un moment, guidés par ces plaintes fantomatiques, avant de faire apparaître devant eux... des ondines.

[Ici, c'est au MJ de s'adapter en fonction de l'univers du jeu qu'il utilise, et suivant sa conception de ce monde. Les humains ont-ils une chance d'échapper à l'emprise mentale de mélancolie ? Certains y sont-ils plus sensibles que d'autres ? D'un point de vue des règles du jeu, chaque personnage a-t-il droit à un test ?

Dans le jeu Lyonesse, il n'y a pas vraiment de procédure spécifiquement adaptée à cela ; aussi, ma façon d'approcher ce problème n'est ni plus ni moins légitime qu'une autre. Je conseille de jouer sur la ressource « Altruisme » du personnage, en rendant celui-ci d'autant plus sensible aux plaintes que son niveau d'Altruisme est élevé ; pour cela, on considérera que le personnage réussit à résister aux plaintes si le joueur qui l'incarne réussit sur 1d4 – ou 1d6 si le MJ est généreux – un score supérieur au score d'Altruisme du PJ.

Pour d'autres jeux, des procédu- ●●●



Taillefer

res sont déjà prévues dans les règles, par exemple un test de Rationalité/Irrationalité dans Aqualarre.]

Il n'y a pas de choix spécialement favorable ou défavorable à décider si les PJ ou leurs quelques accompagnateurs doivent informer le seigneur Eneko de cette nouvelle, ou s'il est préférable de résoudre ce problème sans l'en avvertir.

Qu'auraient-ils à gagner à l'en avvertir ? Un coup de colère d'Eneko qui ferait bastonner ses serviteurs, ou pire ? Une mobilisation de troupes ? Une expédition punitive chez les ondines, avec une chasse dans les souterrains ?

Qu'auraient-ils à perdre à ne pas l'avertir ? Si le groupe de PJ est composé de manière variée, il doit pouvoir parer aux diverses situations proposées dans le synopsis, faire marcher la tête ou le bras, suivant les moments.

Cet incident de la disparition dans la rivière souterraine est surtout une manière de confronter les PJ au problème suivant : « Oups, grosse erreur ! Comment en assumer les conséquences ? »

Acte III - Où l'on partage la douleur des ondines

Les ondines sont des créatures féériques attachées aux rivières et aux lacs. Les personnages originaires des Isles Anciennes en ont entendu parler, mais n'en ont probablement jamais vu.

Les PJ seront certainement pris sous le charme irrésistible de ces créatures. Après un moment d'observation mutuelle sans animosité, l'une de ces ondines se présente aux humains.

« Je suis Zurrumurru, et je suis la matriarche de cette famille. Soyez rassurés sur le sort de la jeune fille amenée ici par le torrent : elle a été recueillie, saine et sauve, par notre famille et emportée... à l'abri. »

Le ton de l'ondine est doux, et ses paroles coulent comme l'eau d'une rivière.

Zurrumurru indique alors aux PJ qu'elle leur rendra la jeune fille à condition que ceux-ci rendent un service à sa famille.

« Les humains de ces contrées se détournent des croyances ancestrales, oublient les peuples fées, détruisent les lieux sacrés, se détournent des traditions au profit de la religion du Crucifié. Tous les peuples fées voient donc leurs territoires se réduire comme peau de chagrin, et, pire, mourir peu à peu, disparaissant dans l'oubli. »

Zurrumurru ne voit qu'une issue à cela, pour l'avenir de sa famille : quitter ces contrées, et rejoindre d'autres territoires peuplés de fées. Elle se souvient des histoires qui se racontaient, il y a bien longtemps, à propos de ces Isles Anciennes où les fées et autres créatures non-humaines prospéraient.

« Mais, nous, ondines, sommes des créatures des eaux douces, et non des mers. Nous ne pouvons donc rejoindre ces Isles par nos propres moyens. Nous vous rendrons la jeune fille, à vous, humains, si vous nous promettez de conduire notre famille d'ondines jusqu'aux Isles Anciennes, pour éviter que le temps qui passe ne nous fasse disparaître à tout jamais. »

[Le charme des ondines a insufflé mélancolie et compassion dans le cœur des PJ. Mais peut-être que certains d'entre eux se rebelleront contre cette invasion de leur esprit. C'est au MJ d'improviser cette lutte interne ainsi que ce qui arrivera si un des PJ se libère de cette emprise. Restera-t-il froid, ou bien basculera-t-il vers la rage d'avoir été ainsi manipulé ?]

Acte IV - Où l'on fait traverser les mers à des ondines

Il n'est pas facile de faire traverser les terres et les mers à des ondines. Ces créatures ne sauraient, en effet, vivre longtemps hors de l'eau douce. Il n'y a pas de solution toute faite à souffler aux PJ. À eux d'imaginer les moyens de tenir leur promesse.

Si le MJ sent que les joueurs patinent sans trouver de solution convaincante, il pourra leur glisser à l'oreille (par l'intermédiaire d'un PNJ connaisseur des peuples fées, par exemple) qu'un moyen pourrait être d'organiser le transport des ondines et d'une partie de

l'eau de leur rivière dans des tonneaux. Il peut alors être envisagé de demander aux ondines de se laisser descendre la rivière (la rivière ressort à l'air libre moins d'un quart de lieue (1km) en aval) et d'organiser, à partir d'un village, le transport des tonneaux avec des chariots, en « déguisant » tout cela comme un convoi de vin ou de cidre.

Aux PJ de mobiliser toutes leurs ressources (celles de leur esprit comme celles de leur bourse) pour mener à bien cette inhabituelle migration.

Acte V - Où l'on considère des aventures facultatives

Un MJ pourrait vouloir corser l'aventure, en augmentant les exigences des ondines. Zurrumurru pourrait ainsi demander à ce que, avant de lancer le grand départ vers les Isles, les PJ récupèrent quelques objets ayant appartenu à la famille d'ondines, mais perdus au cours du temps.

Par exemple, le collier offert pour les funérailles de Zumar, un sylphe, au Cercle de pierres du mont Colère. Si les PJ s'y rendent, ils trouvent que le Cercle de pierres a été chamboulé il y a bien longtemps, puis envahi par la végétation, rongé par les mousses. Qui plus est, l'endroit est devenu le terrain d'amusement d'un ogre, qui y voit son territoire à usage exclusif. Les PJ sont-ils disposés à reprendre le collier à l'ogre, qui s'en est fait un bracelet ?

[Il peut être tentant, pour les PJ, de recourir à la force pour reprendre le collier à l'ogre. Le MJ serait alors plutôt avisé de rappeler aux joueurs que les personnages qu'ils incarnent savent qu'un ogre n'est pas un client facile, même pour des combattants humains aguerris. Il n'est pas besoin de leur révéler les valeurs chiffrées des compétences, mais quand la valeur de la compétence de combat d'un ogre est de d30, même un chevalier à d12 voire d20 se doit d'être méfiant. Essayer d'obtenir le collier en bernant l'ogre ou en lui proposant un échange serait une approche plus raisonnable.]



Trouver le Cercle de pierres ne sera, d'ailleurs, pas tâche facile. Car le nom que lui donnent les ondines a glissé depuis longtemps hors la mémoire des hommes. Et les indications que donne Zurrumurru pour le retrouver sont floues pour les yeux d'un humain. Les PJ sauront-ils trouver, dans la contrée, quelque vieil homme ou vieille femme encore dépositaire des savoirs anciens ? Quelqu'un osera-t-il leur parler de ce que les tenants de la nouvelle religion leur demandent d'oublier ?

[Au fil de cette aventure, les PJ prennent certainement la mesure du fossé qui sépare les croyances anciennes de la nouvelle religion. Et de la défiance des habitants de ces contrées tant vis-à-vis de cette religion que des étrangers qui posent des questions. Qui sait quelles sont les intentions de ces curieux ? Débusquer un tenant des anciennes croyances et le dénoncer ? Jouer sur les divergences de croyances entre les PJ et les PNJ et même au sein du groupe des PJ peut être un moteur de situations de jeu.]

Épilogue, qui n'en est pas un

Ce synopsis ne fait qu'ouvrir quelques fenêtres sur d'autres aventures.

Les PJ peuvent refuser le marché des ondines, tenter de retrouver Urraca par la force, ou fuir à la fois le courroux d'Eneko et celui d'Ancelein.

Le MJ peut, comme suggéré ci-dessus, enrichir l'aventure par la recherche d'autres « souvenirs » des ondines, probablement disparus ou passés en d'autres mains.

Je n'ai fait qu'aborder la recherche d'un moyen pour transporter les ondines. Qui sait ce qui pourra sortir de l'imagination des joueurs ?

Quant au fait de tenir leur promesse aux ondines, qui peut deviner ce que cela rapportera aux PJ ? Des ennuis avec les humains ? La faveur de quelques êtres féeriques ? Ou, plus simplement, le plaisir de tenir parole et de sauver une certaine beauté des griffes du temps qui passe ? ■



Pour l'anecdote

Les noms que j'ai choisis pour les créatures féeriques sont empruntés à la langue basque. Zurrumurru signifie « murmure », et Zumar, « orme ».



Pistes d'adaptation à d'autres jeux

Comme je l'ai indiqué dans le préambule, si ce scénario a été pensé en premier lieu pour *Lyonnesse*, il est facilement adaptable à d'autres univers de JDR, à condition que ceux-ci permettent de mettre en œuvre deux des éléments majeurs de la trame, à savoir d'un part un peuple féerique, de préférence inféodé à un certain type de milieu naturel, et d'autre part un bouleversement dans les croyances des humains.

C'est le cas, par exemple, pour la confrontation entre les croyances celtiques et la croyance chrétienne, notamment en prenant pour cadre l'île de Bretagne. En ce cas, faites en sorte que les PJ soit, pour certains, encore attachés aux anciennes croyances, de manière déclarée ou cachée. Faites d'Eneko non pas un seigneur inspiré des anciens Vascons, mais un chef de tribu briton, et d'Aureliano un représentant du clergé chrétien.

Plusieurs univers de jeu s'offrent alors à vous. Je ne saurais les citer tous, mais quelques-uns d'entre eux me viennent à l'esprit :

- *Avant Charlemagne*, pour aborder cela d'un point de vue un peu historique, aux temps arthuriens de l'île de Bretagne (soit la deuxième moitié de notre cinquième siècle) ;

- *Pendragon*, pour une approche au travers du mythe, cette fois-ci, celui inspiré des romans arthuriens et notamment *Le morte d'Arthur* de Sir Thomas Mallory ;

- *Légendes de la table ronde* utilise aussi le cycle arthurien, mais plutôt dans

l'approche des romans français comme ceux de Chrétien de Troyes ;

- ♦ *Yggdrasil*, enfin, un univers de création amateur, très fortement inspiré des mythes celtiques, développé par notre compère Cuchulain dans le forum de la **Cour d'Obéron**.

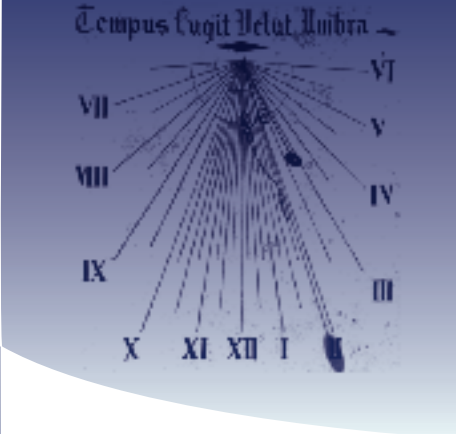
Pour ceux qui voudraient s'éloigner de l'influence celtique, *Aquelarre* permet d'explorer les mythes et légendes de la péninsule ibérique. Entraînez, par exemple, les personnages dans les terres brumeuses de Galice, ou dans les vallées mystérieuses du pays des Basques dont on dit qu'il est pays de sorcellerie par excellence ; en ces contrées, bien des créatures existent, puisque les gens croient en elles (en pays des Basques, un dicton dit même « *tout ce qui a un nom existe* »...). Mais vous pouvez aussi profiter de la coexistence - pas toujours pacifique, certes - des trois cultures, chrétienne, juive et musulmane, pour rendre plus complexes les relations entre PJ et PNJ, et la confrontation des croyances. Faire des PJ les envoyés d'un seigneur maure cherchant à établir une alliance avec un seigneur chrétien pourrait coïncider avec des pratiques de ces époques, notamment en jouant à une époque un peu antérieure à celle du cœur d'*Aquelarre*.



Remerciements

J'avais écrit la première version de ce scénario pour participer au 10^e concours organisé dans le forum de Cour d'Obéron. Le thème de ce concours était « Avec le temps, va, tout s'en va », et le scénario devait comporter l'élément « Tombé dans l'eau ». La version présentée ici est nourrie des commentaires qui ont été faits par les votants de ce 10^e concours. Je les remercie, ici, des remarques qu'ils ont exprimées au cours des votes, que ce soit des encouragements ou des doutes. Il y a un peu de leur plume, ici aussi.





Pris à partie pour le plus grand plaisir de deux Puissances, les PJ devront intervenir dans la petite vie d'un village afin d'empêcher le bûcher d'une « sorcière » accusée de tous les maux...

L'histoire en quelques mots

Il y a bien longtemps de cela, les villageois d'un petit village reculé de toute civilisation décidèrent de brûler une sorcière. Alors que celle-ci lança, dans son dernier souffle, une ultime malédiction, son cri fut entendu par une Fæy qui décida, pour s'amuser, de réaliser ce « vœu » : désormais, les villageois sont prisonniers d'un monde féyrique, revivant la même journée, celle de l'exécution de la sorcière.

S'agissant d'un petit village comme tant d'autres, nul n'a remarqué sa « disparition » du monde des mortels. À sa place, s'étend un joli petit lac, un sim-

ple coin de nature rarement troublé par des humains où viennent parfois s'abreuver quelques animaux.

Les choses auraient pu en rester ainsi, et ce jusqu'à la fin des Temps, si un Dæmôn n'avait pas trouvé ce spectacle des plus amusants et n'avait parié avec la Fæy que des mortels pourraient défaire cette malédiction. Le marché étant finalement conclu, il ne lui reste plus qu'à trouver quelques individus pas trop stupides pour le gagner...

Exemple d'introduction

Que les PJ se connaissent déjà ou non, une jeune femme du nom de Silve les contacte. Cette introduction peut prendre plusieurs formes et elle n'hésitera d'ailleurs pas à « personnaliser » la rencontre selon son interlocuteur : ainsi, un preux chevalier se verra aborder par une jeune femme en détresse, un voleur recevra l'ordre d'un supérieur de remplir une mission pour elle, etc.

Contre aide, elle se dit prête à offrir n'importe quoi, pour peu que le vœu en soit formulé oralement et explicitement.

Si les PJ acceptent, elle leur confie une pièce de monnaie ancienne qu'il faudra remettre à un guide censé les amener auprès d'un homme qui leur expliquera tout ce dont ils ont besoin pour accomplir cette « mission ». Etant observée et très occupée, elle refuse d'en dire plus, et même préfère éviter d'être vue d'avantage avec les PJ.

Un refus est évidemment possible. Silve aura simplement l'air déçu et s'en ira. Mais elle saura trouver d'autres arguments, plus convaincants cette fois : elle n'hésitera pas, par exemple, à enlever un être cher, en laissant simplement un mot indiquant le lieu qu'elle avait fixé comme point de rendez-vous. Ses sources d'information sont nombreuses : elle serait également capable de faire chanter n'importe qui si certains événements entachent le passé d'un personnage.

Le guide se trouve, comme prévu, près



IL FAUT BRÛLER LA SORCIÈRE Rihyane

▶ Pour tout jeu médiéval-fantastique

◆ PAR Khelren

ILLUSTRATIONS
◆ Moustrap



d'un vieil arbre, à la sortie de la ville et demande à chacun sa pièce, le signe de reconnaissance. Une fois la troupe réunie, le voyage peut commencer...

L'arrivée

Quelques lieues à travers la campagne plus tard, un brouillard se lève lentement tandis que le soir vit ses derniers instants. Mais le petit groupe arrive finalement au village qui est leur destination avant de pouvoir réellement s'inquiéter et penser à s'arrêter pour la nuit. En raison du temps et de l'heure avancée, les gens sont déjà couchés et on n'y voit guère à plus de quelques pas, autant dire que cette arrivée se fait bien discrète. Le guide les abandonne là, précisant que leur contact viendra demain, dans la soirée.

L'auberge, misérable au possible, est néanmoins accueillante et propose une nourriture chaude et peu chère, ainsi qu'un vin un peu capiteux mais qui se laisse plaisamment boire. Des paillasses propres permettent de dormir à peu près confortablement pour la nuit.

Mais le lendemain, dès les premières heures de la matinée, des cris réveillent les PJ : il leur suffit d'ouvrir les volets de leur fenêtre qui donne directement sur la place du village pour constater qu'une foule s'est regroupée et projette de brûler une femme. Un inquisiteur tente une dernière fois de sauver son âme mais elle refuse de renier sa foi. Alors que les premières flammes commencent à prendre, ses dernières paroles sont : « *Soyez maudits ! Tous ! Puissiez-vous payer vos erreurs pour l'éternité !* »

Le reste n'est plus que hurlements indistincts.

La foule se disperse ensuite, les gens rient, ils ne semblent même pas se rendre compte de l'odeur...

Cette situation devrait faire naître quelques questions : comment les PJ ont-ils pu, même avec le brouillard de la nuit dernière, ne pas voir ce bûcher en arrivant ? Peut-être a-t-il été installé avec les premières lueurs de l'aube après tout ? En tout cas, qui est cette femme et pourquoi a-t-elle été brûlée vive ?

•••



Le complot

S'il ne fait aucun doute pour le commun des villageois que Rihyane était une sorcière, accusée à raison de commercer avec le Mal et d'avoir jeté des malédictions sur les habitants, à la vérité, ce n'est pas pour de tels motifs qu'elle a été tuée...

En réalité, quelques villageois se sont associés pour faire naître des rumeurs sur son compte et provoquer sa perte. Ils avaient tous envie de se venger de la sorcière, mais pour différentes raisons. Ainsi :

- La femme du seigneur parce que Rihyane avait refusé de lui offrir un baume pour redevenir belle.
- Le ménestrel parce qu'elle s'est moquée de ses ambitions démesurées pour un si petit village.
- Le forgeron parce qu'elle s'est tout simplement refusée à lui et s'est moquée de son physique peu avenant.
- Un propriétaire foncier, son plus proche voisin, parce qu'il pensait qu'elle provoquait la mort de ses cochons et l'aridité de ses terres.

La réunion des « conjurés » se fait de nuit, dans une salle creusée au-dessous du village, dans ce qui était autrefois un tunnel permettant de s'enfuir du manoir et qui a été obstrué à son extrémité. Une galerie relie cette salle aux caves de la maison du forgeron et celle du fermier. Ils y ont longuement discuté de leur projet visant à provoquer la perte de la sorcière. Maintenant que la chose est faite, ils vont se réunir une dernière fois afin de s'en féliciter.

Le village

Peuplé au mieux d'une quarantaine d'habitants, quelques grandes figures méritent d'être nommées :

- Tout d'abord, le bourgmestre, **Gaudrin**. Consciencieux, c'est un



homme d'honneur qui ne se plaint jamais de sa situation : ayant épousé une femme à la beauté rare, son seigneur, jaloux, le relégua dans un village reculé. Personne ne s'en rend compte, sauf sa femme, mais ses qualités auraient pu, s'il avait trahi son seigneur d'une manière ou d'une autre, lui faire obtenir un poste plus important. Pourtant cela fait vingt ans qu'il administre ce village avec rigueur et honnêteté. C'est un homme d'apparence sévère, autoritaire, bien gras, mais qui cache une âme de douceur. Il ne vit que pour sa famille et pour l'art.

- Sa femme pourtant ne cesse de l'inciter à se battre pour obtenir justice et avance même parfois des moyens dont **Gaudrin** ne veut entendre parler... **Laehia**, approchant de la quarantaine, est une beauté fanée et aigrie par l'apparition assassine de rides sur son reflet dans le miroir. Bien qu'elle conserve encore un certain charme, elle sait, non sans quelque amertume, que ses vertes années sont derrière elle et qu'elle finira sa triste vie dans ce village misérable. Alors qu'elle acceptait ce lot il y a quelques années encore, cette idée l'insupporte désormais, souhaitant notamment pour sa fille une vie meilleure maintenant qu'elle est en âge d'être mariée.

- **Alanelle**, 17 printemps tout juste, est la plus parfaite évocation de la

beauté de sa mère à son âge. Seule survivante de ses enfants (les autres ayant été victimes de maladies diverses), elle a été parfaitement éduquée par sa mère. La vie dans ce village, ennuyeuse à souhait, la déprime et elle ne peut s'empêcher d'imaginer l'ailleurs comme meilleur, enivrée par les discours enflammés de sa mère.

- Un cuisinier, un serviteur et un garde vivent également dans le manoir fortifié du bourgmestre.

- Le ménestrel, **Prose**, assez bel homme d'une trentaine d'années, un peu pédant et trop bien habillé pour le village où il se trouve, se considère comme l'âme du village, en bon artiste égocentrique et imbu de sa personne.

- L'aubergiste, un homme grand et maigre, habillé de noir le plus souvent, a le cheveu rare. Maniaque de la propreté et dénué de tout humour, il ne supportera pas la moindre critique sur son établissement, obligeant les PJ à coucher alors à la belle étoile.

- Les serviteurs de l'aubergiste sont au nombre de deux : un garçon d'écurie et une dame de chambre.

- **Renand** est l'inquisiteur qui fut appelé par le bourgmestre dont il partage les mêmes valeurs morales. Les deux hommes se connaissent de longue date et s'apprécient mutuellement. **Gaudrin** a appelé cet ami car il avait quelque doute quant à la vérité des accusations et souhaitait que ce soit un homme bon et juste qui enquête sur ce cas de sorcellerie. Même s'il ne connaît que peu Rihyane, il préfère en effet lui laisser une chance de prouver son innocence. **Barbu**, les cheveux courts, il a un certain charme martial. Il est et demeurera intraitable sur certains points, plaçant l'honneur et la bonté avant tout.

- La sorcière **Rihyane** vivait avant ces événements en ermite, la plus éloignée possible du village, à son extrémité la plus proche de la forêt. Les



gens allaient la consulter pour obtenir divers baumes et elle servait également de sage-femme.

- Le prêtre est un homme d'apparence affable qui a voué sa vie à son prochain. Cependant depuis que la vie de Rihyane est menacée, ses pensées sont tournées vers elle, oscillant entre une passion qu'il ne maîtrise pas et le refus de celle-ci qu'il exprime par un zèle à la voir punie pour ses péchés.

- Le forgeron. Un gros homme roux, rustre et peu causant.

- Enfin, le propriétaire foncier. Prospère, il fait travailler plusieurs fermiers sur ses terres, c'est un homme du peuple qui a bien réussi, mais peu brillant et très occupé.

Événements de jour

Après le bûcher, la journée se passe sans grand incident. L'employeur tant attendu ne viendra évidemment pas : le but est simplement de retenir les PJ jusqu'à la première nuit, quand des choses étranges vont commencer à se produire...

Pour chaque personnage, voici leur emploi du temps :

- Le bourgmestre travaille en sa demeure toute la journée, dans son bureau, à administrer le village. En fin de journée, il est possible qu'il invite les PJ, en tant que nouveaux venus, à dîner avec lui. Il désire particulièrement en apprendre plus sur les événements de la ville voisine.

- Sa femme passe le plus clair de sa journée à assurer l'éducation de sa fille et à diriger les serviteurs dans leurs tâches ménagères.

- Ceux-ci les exécutent, prenant parfois quelques instants pour parler de tout, de rien et des ragots qui circulent dans le village.

- L'inquisiteur interroge aux premières lueurs de l'aube une dernière fois la sorcière dans la geôle de l'église du village (à moitié fortifiée : elle accueillait autrefois des moines soldats). Il l'amène ensuite au bûcher dans la matinée. Une fois ceci fait, il passe la journée à prier dans l'église.

- La sorcière est brûlée le matin et il ne



reste alors plus rien de son corps. Elle « réapparaît » dans sa cellule le lendemain dès la première lueur de l'aube.

- L'aubergiste passe toute sa journée dans son établissement, car il y a toujours quelque chose qui ne va pas, se trouvant alors dans l'obligation de le réparer avec force marmonnement.

- Après le bûcher, le ménestrel termine son spectacle qui doit se tenir durant l'après-midi, faisant répéter les enfants. C'est très mignon et innocent, bien que sans aucun doute prétentieux pour un si petit village, représentant le combat de héros de jadis contre un Roi tyran. Néanmoins, un des enfants a une tirade à la fin qui « parle » aux PJ : « *Le Destin veille aux Héros, en bien comme en mal, gloire et trépas. Les Dieux ont fui, aussi que les Justes brisent le malheur à leur place !* ». Dans les coulisses, le ménestrel se montre désagréable avec un des enfants qu'il juge maladroit, ne rendant pas grâce à son œuvre. Le reste de sa journée est consacré à écrire ou à jouer des mélodies durant les repas pour égayer son seigneur.

- Durant le jour, le prêtre se fustige dans sa cellule, tentant de chasser les pensées malsaines qui l'accablent.

- Le forgeron et le propriétaire fon-

cier, ainsi que tous les serviteurs, travaillent toute la journée.

Événements de nuit

Le soleil couché, un épais brouillard se lève : impossible de voir plus loin que quelques pieds. Aussitôt, les gens se calfeutrent chez eux et conseillent aux PJ de ne pas sortir. Ils disent aussi que le Mal rôde dehors et qu'il tue ceux qui le bravent.

- Le bourgmestre et sa fille dorment la nuit.

- Laehia, faisant chambre à part depuis que son époux l'insupporte, se rend à la conjuration. Le serviteur a déjà eu l'occasion de s'en rendre compte mais hésitera à le révéler à de parfaits inconnus...

- L'inquisiteur, juste avant la tombée de la nuit, se promène au hasard en pensant à sa promesse. Autrement, il passe une nuit plutôt agitée, priant plus qu'il ne dort.

- La nuit, la sorcière « est » le Cavalier.

- Dès que tous ses clients sont couchés, l'aubergiste éteint toutes les chandelles et lorsque tout est silencieux, il se rend aussi discrètement que possible (et de façon suffisamment mystérieuse pour attirer la suspicion des PJ) dans une grange voisine où il a enterré son magot. Il passera quelques heures à le compter, à lui parler et à nettoyer chacune des pièces avant d'aller finalement se coucher. Si les PJ ont une attitude étrange, il pourra décider de les suivre, ayant peur qu'ils découvrent l'emplacement de son trésor.

- Le ménestrel, le forgeron et le fermier se rendent évidemment à la conjuration.

- Le prêtre durant la nuit va rendre visite à la druidesse et succombe à ses charmes.

- Tous les serviteurs dorment la nuit. ●●●

Le Cavalier

Il est important que le cavalier effraie plus qu'il n'affronte directement les PJ. Néanmoins ses apparitions doivent se faire crescendo et toujours de nuit.

Par exemple, durant la première nuit, les PJ entendront un cri de femme. S'ils se rendent sur les lieux, on peut voir des traces de sabots qui mènent à la rivière. C'est une jeune fille du village qui allait fauter avec un jeune homme mais la vue d'une forme sombre l'a terrorisée et elle est restée chez elle.

Toujours la première nuit, une ombre qui se faufile entre les maisons (mais qui peut bien être l'aubergiste allant compter son trésor), quelques bruits de sabots seront les seuls éléments de sa présence.

Ensuite, si les PJ s'approchent dans le but de la traverser de la rivière, large d'une trentaine de mètres et profonde de plusieurs mètres par endroit, une forme de cavalier se distingue en son milieu malgré le brouillard, semblant attendre, posée sur les flots, immobile. Pour peu qu'un individu pénètre dans l'eau, la forme va s'animer pour attaquer l'imprudent. Elle poursuivra les PJ sur la terre ferme mais ne rentrera pas dans les demeures. Seuls devront alors résonner des bruits de sabot.

Les fois suivantes, le Cavalier les chargera, forçant les PJ à jouer à cache-cache dans les rues (pratiquement) désertes du village.

Comme une impression de déjà-vu

Le lendemain, quelque chose d'étrange se produit : les PJ sont à nouveau réveillés par des cris. On brûle une sorcière ! Et pas n'importe laquelle : c'est Rihyane qu'il est facile de deviner au travers des flammes. La même malédiction est lancée et les événements semblent identiques à ceux de la veille.



Passée la stupeur, les PJ vont devoir se rendre à l'évidence : les jours se ressemblent au sein de ce petit monde. Les villageois, bien qu'ils aient conscience des journées qui passent, vivent la même vie à chaque instant, optant pour les mêmes choix dans les mêmes situations, oubliant la journée qui vient de s'écouler à la nuit tombée (le MJ pourra choisir un événement déclencheur, comme le chant du coq, le lever du soleil ou une heure fixe). D'infinies variations peuvent évidemment exister, principalement sur des détails mais les grandes lignes ne varient jamais.

Jamais ? Pas tout à fait... Tout cela n'est vrai qu'en dehors de la présence des PJ : en effet, leurs agissements peuvent complètement bouleverser le cours normal d'une journée. C'est ainsi que la Fæy et le Dæmôn ont conclu leur accord : les PJ, au contraire des villageois, pourront se souvenir de chacune des journées qu'ils vivront en ce lieu, ce qui semble être un élément nécessaire à ce que le jeu soit amusant.

Les deux Puissances comptent d'ailleurs bien profiter du spectacle de près afin de pouvoir se réjouir des interrogations des PJ. Certains « seconds rôles » (des passants, des enfants, un artisan, ...) n'apparaîtront que par moments, certains jours : ces personnages seront endossés soit par la Fæy, soit par le Dæmôn...

Le dénouement

La fin de ce scénario est ouverte : d'une manière ou d'une autre, les PJ doivent faire cesser le cycle. Pour cela, plusieurs alternatives sont possibles...

Empêcher le bûcher ? Difficile. Aller à l'encontre d'une foule emportée par la frénésie est loin d'être évident. Plutôt que la masse, c'est un individu qu'il faudra convaincre : l'inquisiteur. L'homme, bien qu'il soit large d'esprit, aura beaucoup de peine à croire les PJ si ceux-ci lui apprennent quelle sorte de malédiction pèse sur le village. Mais il écouterait l'histoire, en silence, coupant le récit par quelques questions. Pour prouver leurs dires, il leur révélerait la réponse à la seule question qu'il leur poserait : le nom de sa promise, Anandra. Si le lendemain, alors qu'il aura tout oublié, les PJ lui répètent ce nom, alors il les croira.

Dès lors, il préparera un rituel d'exorcisme de nuit, dans la petite église. Il tracera un cercle de sel qui ne doit pas être rompu, quoi qu'il arrive... Dès qu'il commence le rituel à proprement parler, des bruits de sabots s'entendent au-dehors et l'on tente de défoncer la porte. Elle finit par céder et le Cavalier apparaît. Il s'avance lentement vers le cercle et son cheval d'un puissant souffle de ses nasaux fait voler le sel. De sous son heaume, le Cavalier ironise : « *Que tentez-vous ? Un exorcisme ? Je suis Vengeance et rien ne peut me faire fuir. Si ce n'est Justice...* » Puis il s'en va. Selon l'inquisiteur, la seule solution est de trouver les coupables.

Bâillonner la sorcière pour qu'elle ne profère aucune malédiction ? Bonne idée. Malheureusement, l'inquisiteur en homme bon, désire entendre les derniers mots de la sorcière et le retirera.

Délivrer la sorcière ? Pour cela, il faudra tuer l'inquisiteur sur le chemin.

S'enfuir du village ? Oui mais... le pont par lequel les PJ étaient arrivés semble avoir tout simplement disparu. Le village est littéralement encerclé par la rivière. Traverser de nuit est une folie, le cours étant de plus quelque peu tumultueux (sans parler de la présence du Cavalier). De jour, la chose

serait plus raisonnable, néanmoins, ce sera alors le Dæmôn qui empêchera toute tentative de fuite (notamment en coupant une corde lancée vers le rivage opposé).

Démasquer les conjurés ? Celle qui se trahira le plus facilement sera la femme du bourgmestre (lors du dîner, glisser un mot les gens qui rôdent la nuit la fera paniquer). Une fois les coupables trouvés et condamnés par l'inquisiteur, la malédiction sera levée.

Tuer la Fæy ou le Dæmôn ? Bien qu'ils soient rarement à portée d'arme, la mort de l'un d'eux provoquerait cependant la fin du pari.

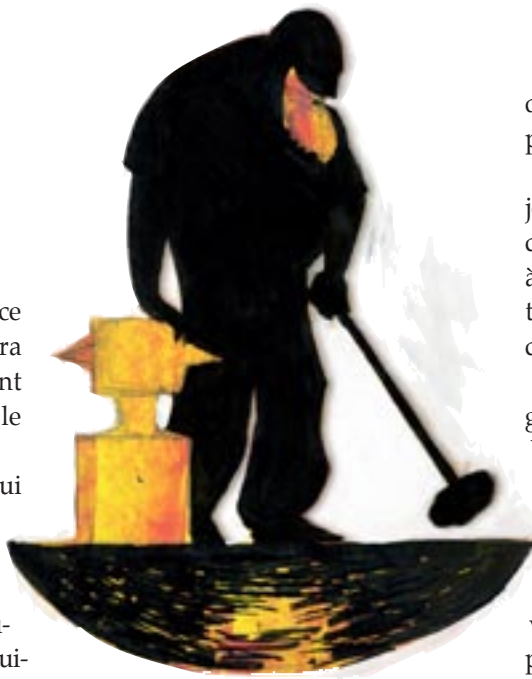
Tuer la sorcière mais pour une bonne raison ? Il est possible de rendre sa malédiction sans effet dès lors que sa condamnation se base sur sa pratique de la magie noire et non pas en raison de la conjuration.

Récompense

Dans l'hypothèse où les PJ réussissent à démêler cette situation, un jeune homme (la Fæy) et Silve apparaissent du pont (enfin réapparu !) pour les récompenser.

Logiquement, le Dæmôn a gagné son pari et la Fæy semble de mauvaise humeur (celle-ci devra offrir les âmes des villageois au Dæmôn, ils passeront alors dans son royaume de ce dernier où ils continueront leur vie, pour l'éternité, mais cette fois chaque jour sera différent).

Mais bien qu'il ait gagné, la générosité ne supplante pas la rouerie d'un Dæmôn... Aussi si les PJ demandent de l'or, le Dæmôn le leur accorde en précisant néanmoins qu'ils seront dépouillés de leurs biens par des brigands en grand nombre durant leur voyage de retour. Si un PJ demande une récompense charnelle, le Dæmôn l'accorde mais en révélant sa forme véritable : une méduse à moitié huma-



noïde, très jolie mais piquante.

En fait, mieux vaut ne rien demander... Ils peuvent ensuite quitter le village. D'ailleurs, s'ils se retournent, à son ancien emplacement, il n'y a plus qu'un grand lac.

Sur le chemin du retour, des bruits de sabot se font entendre au loin : on vient dans leur direction. Serait-ce le Cavalier ? Qu'ils se rassurent, ce ne sont que des messagers sans aucun rapport avec l'histoire et qui cherchent leur chemin...

Et quant à Anandra ? La promise, devenue une vieille femme depuis, a fait sa vie avec un autre, ayant cessé d'attendre l'homme qu'elle aimait et qui a disparu, un homme qu'elle a tant pleuré et qu'elle aime encore...

Les PNJ

Silve

Silve, bien entendu, est le Dæmôn de cette histoire. Sa forme humaine est des plus attractives : celui d'une jeune femme à la beauté saisissante. Notamment ses yeux argentés sont ceints par une cascade de cheveux d'un brun profond et son visage est d'un ovale parfait, mais le reste est à l'avenant. Bien qu'elle se doute qu'il s'agit là d'un cliché, c'est sous ces traits qu'elle choisit d'apparaître le plus souvent aux mortels, ayant compris depuis longtemps qu'un physique avantageux était bien plus important

qu'une force surhumaine (qu'elle ne possède d'ailleurs pas).

Dans l'introduction, elle joue à la jeune noble s'encanaillant et en rajoute dans le rôle de l'employeur mystérieux, à tel point qu'il se dégage de sa prestation l'impression que cela n'est rien d'autre qu'un jeu pour elle.

Elle tiendra également le rôle du guide bavard et vulgaire. Et probablement celui d'un petit garçon dans le village afin de pouvoir suivre les PJ qu'elle considère comme ses agents.

Lorsqu'elle révèle enfin qui elle est véritablement, elle devient beaucoup plus hautaine et impatiente, sans la moindre once d'humour. Ses capacités ne sont pas listées ici mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, elle est loin d'être redoutable en combat, préférant la parole à n'importe quelle lame.

Rihyane

Décrite depuis son procès par les gens comme une femme aux yeux sombres capables de lancer des maléfices alors que ses yeux brûlent simplement du feu de son mauvais caractère. En réalité, Rihyane est tout sauf impressionnante : petite, âgée d'une quarantaine d'années qui commencent à argenter ses cheveux, elle serait davantage considérée comme plutôt commune par un observateur neutre.

Bien qu'elle soit accusée pour de mauvaises raisons, il n'en est pas moins vrai qu'elle a fini, imbue de son pouvoir et de sa mission de protection de la nature, par céder aux Arts Sombres. C'est cette magie noire qui s'incarne la nuit dans le corps du Cavalier alors qu'elle est morte sur le bûcher. Les souvenirs de ce dernier sont d'ailleurs vaguement conservés par la sorcière, ce qui la rend partiellement confuse face aux PJ qu'elle croit de ce fait connaître.

Le Cavalier

Pur esprit de vengeance, le Cavalier est doté d'une armure de mailles noires, d'un heaume d'or et d'une faux en argent. Il chevauche une monture à la robe noire et aux muscles saillants, plus haut qu'un homme. ■





LE MARIAGE des Loups

Introduction

◆ Terre médiévale
et autres univers
médiévaux

Terre Médiévale est
un jeu de rôle amateur
écrit par Traygor, se
situant dans l'Europe
occidentale des XII^e
et XIII^e siècles

PAR Traygor

ILLUSTRATION
◆ Moustrap

Le scénario débute lors de la célébration du mariage entre Rousselin le Jeune (17 ans), fils d'un notable local (Rousselin l'Ancien, propriétaire de trois ou quatre fermes) et Laudine (14 ans), fille unique d'un autre fermier, moins puissant mais néanmoins libre. Le mariage a lieu à la Saint-Jean.

Les personnages y sont présents pour des raisons qui correspondent à leur histoire (ils sont invités par l'une ou l'autre des familles, représentent un seigneur local, ou encore viennent pour manger à l'œil). Ils peuvent se mêler à la centaine de personnes pré-

sentes, des villageois et paysans du coin pour l'essentiel.

La fête a lieu à la lisière d'un bois qui borde les domaines seigneuriaux car, dit-on, la source qui jaillit là apporterait la fertilité aux jeunes mariés lorsqu'elle est utilisée pour bénir leur union. Après le discours du curé du village, un peu long et en latin, la fête commence et dure jusqu'au soir avec l'allumage d'un grand brasier. Les filles sont peu farouches et se laissent approcher par les jeunes gens, les enfants jouent un peu à l'écart, les hommes sont grivois et les femmes laissent aller leurs langues à tous les commérages possibles...

Soudain, de la noirceur qui entoure la clairière jaillissent des loups enragés, qui s'attaquent aux convives et saisissent les quartiers de viande sur les tables...

Le groupe de loups compte douze individus, tous adultes et très agressifs. Trois d'entre eux attaquent les mariés qui sont en bout de table, deux filent vers un groupe d'enfants qui s'enfuient devant eux (jet de perception des personnages pour s'en apercevoir) tandis que les autres chapardent de la nourriture ou tiennent en respect les invités.

Aucun personnage n'est armé sinon pour marquer son statut social (les chevaliers portent une épée et les hommes d'armes une arme de poing) mais tous pourront trouver à portée de main un poignard, un bâton ou un gourdin.

Rousselin le Jeune s'enfuit dès que les trois loups s'approchent de lui ; il laisse donc Laudine seule (le MJ aura insisté sur la beauté virginale de celle-ci dans ses descriptions) face à deux fauves tandis qu'il est poursuivi par le troisième.

Toute intervention des personnages en direction de Laudine ou des enfants conduira deux autres loups à s'interposer. Ceux-ci ne cherchent pas à tuer des proies trop grosses pour eux mais se disposent en « V » pour leur couper la route et les attaquent dès qu'ils ont une ouverture (il est très difficile de se protéger sur deux angles d'attaque).

Si les personnages n'interviennent pas rapidement, Laudine sera grièvement blessée. Les enfants, eux, fuient dans les bois...

Dès que les personnages et les villageois prennent l'avantage sur eux ou qu'ils ont volé suffisamment de nourriture, les loups repartent vers les bois...

Événements

J 0 – les enfants : une fois les loups partis, les parents s'aperçoivent rapidement qu'il manque trois enfants. Si les personnages, qui les ont peut-être vus fuir vers la forêt, décident d'aller les secourir, il leur faudra retrouver leur trace (pistage...) dans la nuit et d'épais sous-bois. Les enfants se sont enfoncés profondément dans la forêt et se sont réfugiés dans un arbre mais les loups les encerclent. Si les personnages les retrouvent, il leur faudra mettre en déroute six membres de la meute. Ceux-ci essaient de tenir la place mais si les personnages sont assez armés, ont pris des torches ou sont accompagnés de villageois, ils finissent par fuir.

J 1 – la mission : si les personnages ont sauvé les enfants, Rousselin l'Ancien, accompagné des notables du village, viendra leur demander de trouver une solution pour chasser ces loups de leurs terres. Ils se proposent par ailleurs d'envoyer un messenger afin que le seigneur organise une battue.

J 2 – une autre attaque : les loups n'ayant pu trouver suffisamment à manger, ils s'attaquent, en plein jour cette fois, à un petit troupeau de brebis et emportent plusieurs bêtes. La battue est décidée pour le surlendemain.

J 3 – préparation de la battue : tout le village est en ébullition, chacun prépare ses armes, les hommes du seigneur (deux chevaliers et trois sergents) arrivent et s'installent chez l'habitant.

J 4 – la battue : À moins que les personnages aient réussi à trouver une autre solution et à convaincre les habitants, la battue a lieu. Plusieurs dizaines d'hommes traquent les loups et, à la fin du jour, trois ont été tués (cinq villageois blessés) et la meute est provisoirement dispersée (elle attaquera en force au retour de l'hiver).

Lieux et rencontres

La forêt : elle est dense et les taillis envahissent le sous-bois. Dès que les personnages s'y enfoncent, ils risquent d'apercevoir des animaux sauvages (petit gibier essentiellement) et d'être pris en chasse par les loups. Ceux-ci restent toujours à distance sauf si un personnage s'isole ou est en difficulté. Ils attaquent féroce-ment si les personnages approchent de leur tanière (dans les rochers).

La forêt s'étend au Nord et à l'Est de la clairière utilisée pour le mariage. Elle est bordée au Sud et à l'Ouest par des terres cultivables. Une rivière en crue la coupe à l'Est, et au Nord elle est bar-rée par un escarpement rocheux situé à une journée de marche de la clairière.

La cabane de l'ermite : l'ermite vit au cœur de la forêt, à mi-chemin entre la clairière du mariage et la tanière des loups. Les personnages pourront ren-contrer l'ermite en approchant de sa cabane ou, plus simplement, il interviendra s'ils sont perdus ou s'ils se battent contre des animaux.

L'ermite combattrait l'idée d'une battue, s'il en est informé, car son mode de vie et sa foi l'ont amené à se rapprocher des animaux. Si les personnages savent lui parler, il pourra leur indiquer qu'habituellement les loups passent de l'autre côté de la rivière au printemps mais que la crue les en a empêchés. Il déplorera également les dernières grandes chasses qui ont fait disparaître le grand gibier ainsi que le développement des carrières. Il pourra également offrir sa bénédiction (c'est un saint homme), voire un objet précieux ramené des croisades (épée, relique), contre une issue pacifique du conflit entre hommes et loups.

La maison du charbonnier : elle se situe dans la partie ouest des bois à petite distance de la lisière. Le charbonnier est peu affable (car mal considéré par les villageois) mais pourra parler aux personnages du travail des carrières qui pousse les animaux vers le sud est de la forêt et les empêche de traverser l'escarpement rocheux.

Les carrières : elles exploitent la pierre de taille qui se trouve dans l'escarpement rocheux au Nord-Ouest

de la forêt. Cinq carriers y travaillent pour fournir les pierres nécessaires à l'édification du château du seigneur. Deux sergents d'armes les protègent. L'activité humaine dans cette partie de la forêt fait fuir les animaux et empêche les loups de passer au-delà de la barrière rocheuse pour aller dans la forêt profonde, au Nord.

L'arrêt provisoire de l'exploitation est donc le seul moyen pour faire sortir les loups de la zone avoisinant les villages. Les carriers, même s'ils ont vu les fauves rôder, ne sont pas prêts à arrêter le travail car ils ont besoin de leur salaire. De plus, les hommes d'armes sont là pour veiller aux intérêts du seigneur. Tous ces gens seront donc difficiles à convaincre.

Contexte et issues

L'hiver à été rude pour les hommes comme pour les animaux sauvages et les loups sont venus chercher leur pitance dans cette partie de la forêt. Malheureusement pour eux, le gibier a été décimé par d'intenses campagnes de chasse. Au printemps, les loups ne peuvent pas repartir vers leurs territoires de chasse habituels à cause de la rivière en crue et de l'exploitation des carrières.

Les personnages ont plusieurs solutions pour résoudre le problème sans exterminer les loups : ils peuvent faire arrêter provisoirement les carriers, en les convainquant ou en intervenant auprès du seigneur, et conduire les loups vers le Nord soit en les attirant avec des proies, soit en les poussant avec une battue. D'autres idées peuvent être aussi efficaces, c'est aux joueurs de les trouver.

Le défi est bien sûr d'empêcher hommes et loups de s'entretuer, mais n'oublions pas qu'au Moyen Âge, hommes et bêtes sont encore en concurrence directe pour l'occupation des terres et que la sauvegarde des espèces est le cadet des soucis des seigneurs comme des paysans. Le MJ devra donc aiguiller habilement les personnages vers cette idée (l'ermite est, à cette fin, un personnage crucial). ■





Janua Vera
Jean-Philippe
Jaworski

Éd. Les
Moutons
Électriques

Les amateurs de Fantasy auront sans doute remarqué la sortie récente du recueil de nouvelles **Janua Vera**. L'auteur, Jean-Philippe « Usher » Jaworski, y esquisse en sept nouvelles ciselées un pays imaginaire nommé simplement « le Vieux Royaume », et donne à chacune de ses histoires une tonalité qui lui est propre. Profitant de ce que la féerie est, autant que la Fantasy, sœur de l'imaginaire, Usher saisit ici l'occasion de nous emmener faire une promenade dans le monde troublant des fées.

Biographie d'une fée

*L'or des jours est écoulé,
Les teintes brunes et bleues du soir :
Tues, les douces flûtes du berger,
Les teintes brunes et bleues du soir ;
L'or des jours est écoulé.*

Georg Trakl

Tout a commencé dans le vent et la désolation. À l'orée des âges barbares, quand les nations erraient dans un monde sans bornes, quand le fer n'avait pas encore supplanté le bronze, une jeune fille est morte. Meduanna la belle, Meduanna la douce s'est éteinte dans la fleur de ses seize ans. La tribu pleure sur sa princesse morte. Son père, le haut-roi à la crinière grise et aux tatouages bleus, lui a édifié un tertre immense. Il y a étendu la dépouille blanche et rose dans un char de bois précieux, il l'a couverte de fleurs, d'ambre et d'or rouge, il l'a entourée des restes de ses chiens et de ses chevaux. Puis, il a fermé le tombeau, il l'a frappé d'interdit.

Et, pour oublier l'enfant miraculeuse, ou pour la rejoindre au plus tôt, il a couru au-devant du péril dans une guerre lointaine.

Le temps a passé. La lune et le soleil ont vagué dans le ciel, dans l'illusion de la permanence. Le fer a remplacé le bronze, un envahisseur venu du sud a soumis le vieux peuple, l'ancienne langue s'est perdue, les automnes se sont succédé et la forêt a lentement recouvert le tombeau. L'oubli a obscurci les mémoires. Dans la villa tenue par

Publius, seuls les esclaves conservent une réminiscence vague du tertre. Un administrateur exilé a fait ériger un gracieux oratoire consacré à la déesse Diane dans une clairière ; un poète invité par Publius a composé une ode à la nymphe de ces bois. Mais les gens humbles, quant à eux, l'appellent simplement Domina – la Dame.

Longtemps, Meduanna a dormi sur sa couche de trésors et de fleurs fanées. Avec le retour des saisons, les champignons et les mousses se sont insinués dans le tertre ; ils ont rongé les pierres, soulevé les dalles, affaissé les boiseries ; les racines sont venues effleurer, caresser, enlacer le corps de la jeune fille. Alors, Meduanna s'est éveillée, tout doucement. Elle s'est éveillée dans la sève et le bruissement des feuilles, dans l'éclosion des bourgeons et la pousse des branches, dans le murmure des sources et les jeux du pollen à travers les doigts de soleil. Sa naissance fut lente, progressive, insensible, à l'échelle de la croissance des arbres et des pierres. Entre temps, le grand empire méridional s'était effondré, et le petit temple rond menaçait ruine. Un jour, un guerrier blond venu des ténèbres hercyniennes se pencha sur l'étang proche du tertre : il y vit le reflet d'une jeune fille. Tout le monde sut alors qu'il y avait une fée à Brogcoët.

Certains la disaient grande et blonde, pensive et sage ; d'autres la jugeaient petite et brune, rieuse et étourdie. Tous restaient impuissants à décrire sa beauté, et il y eut plus d'un rêveur pour s'éga-

◆ PAR **Usher**

ILLUSTRATION
◆ Moustrap



rer à jamais dans le dédale des futaies. Le bois de Brogcoët était devenu une fantasmagorie tissée de jour, d'ombres et de charmes, où il était périlleux de se risquer.

Il lui arriva de se montrer irréfléchie, frivole ou cruelle ; mais elle sut aussi se faire aimer des faibles, des enfants et des petites gens. On murmurait qu'elle habitait un château de verre au fond de l'étang, ou bien la vieille butte au fond des hêtraies, ou encore une colonne du petit temple ruiné. On lui prêtait un pouvoir sur le temps, les animaux sauvages, les récoltes et les nouveaux-nés. Même lorsque les gens du pays embrassèrent le culte du dieu briseur d'idoles, ils restèrent nombreux à abandonner gerbes de blé et jattes de lait à l'orée de la forêt. Quant aux seigneurs de Brogcoët, qui avaient édifié une tour de bois sur la colline voisine, on disait leur lignée mêlée de sang-fée.

Des siècles durant, une calme félicité, une prospérité paisible s'étendit sur la région de Brogcoët. On en rendait grâce à Dieu et à la Dame ; avec les années, elle se confondit un peu avec la Vierge-Marie dans l'esprit des gens simples.

Vint le jour, cependant, où un recteur bougon en eut assez de voir ses ouailles partagées entre l'église et la forêt. Armé d'un solide bâton, d'eau bénite et de son chapelet, le bonhomme gagna les bois. Il y rencontra la fée. D'abord intimidé comme un écolier, il se plaignit avec une politesse maladroite. Il lui parla de la vraie foi, du salut de ses paroissiens, du danger que le paganisme faisait courir à l'âme des gens de peu ; toutes choses que la fée n'entendait guère... Elle se contenta de rire, et de le moquer sans méchanceté. Ulcéré, le prêtre s'emporta et tenta de la chasser ; mais les formules d'exorcisme étaient sans effet, car la Dame et Brogcoët ne faisaient qu'un, et la fée rit à nouveau, de façon plus inquiétante. Alors, le vieux curé se souvint de son enfance, des contes de bonne femme que racontait sa grand-mère, à la veillée : il ne chercha plus à repousser la fée. Invoquant le nom de son dieu, il la lia dans le tronc d'un chêne.

La fée sut qu'elle avait perdu. Avant de disparaître, elle eut cependant le temps de proférer un cri : un cri unique, un cri d'effroi, un cri empli de haine et de désespoir – et de sa bouche jaillit un être hideux, cornu, ratatiné, qui s'enfuit en hurlant dans les bois. Ainsi naquit le Maufé. Ainsi s'ouvrit le temps du malheur.

Famines, guerres, épidémies s'abattirent sur le pays. Le peuple devint misérable. Une nuit, le château flamba, et la lignée des Brogcoët s'éteignit sous les coutelas d'écorcheurs avinés. Seuls la foi du prêtre et les murs de l'église offrirent un asile fragile aux pauvres gens. Dans les fléaux répétés, petits et grands, qui s'abattaient sur la contrée, on reconnaissait toujours la griffe du Maufé. Ce fut le règne de l'obscurité, de la bêtise et de la peur. On brûla des fous, des chats et des sorcières. Ce furent des siècles de désolation et de douleur.

Mais le temps, une fois de plus, a fait son œuvre. Les générations des hommes se succèdent comme celles des feuilles. Tout finit par s'user, même la colère, même le deuil et la mémoire. Tout fuit. Tout passe...

Dans un hameau dépeuplé par l'exode rural, on montre encore un chêne séculaire, moussu, tordu, noueux, dont les ombres font peser une étrange torpeur sur les yeux du promeneur. On l'appelle l'arbre de mai, ou l'arbre de la fée, on ne sait plus vraiment pourquoi. Au coin du feu, les anciens prennent plaisir à raconter les malices et les tours pendables joués par un lutin facétieux, le Maufé. En bordure des pâtures, des archéologues venus de la ville ont commencé à mettre à jour des ruines gallo-romaines. Depuis peu, ils s'intéressent aussi à une étrange butte, au fond des bois...

Quant à l'enchanteresse endormie, quant au dieu jaloux vieillissant, c'est l'église du village qui a fini par les réconcilier. Sur les guides touristiques, la jolie chapelle romane porte désormais le nom de Notre-Dame-de-Brogcoët. ■





Passant allègrement, dans mes lectures, *Du Chevalier à la charrette* aux *Trois Mousquetaires* et à leurs continuateurs, il m'a semblé ressentir que l'esprit des romans de chevalerie n'a pas survécu dans les romans de cape et d'épée. Ce numéro des *Songes d'Obéron* me donne la possibilité d'explorer ce ressenti, sous forme de billet d'humeur.

DES CHEVALIERS de cape et d'épée ?

À l'occasion de diverses discussions avec des amis lecteurs, nous avons constaté une divergence d'opinion sur la continuité d'esprit qu'il pourrait y avoir entre les romans de chevalier et les romans de cape et d'épée. N'allez pas croire que, pour défendre mon point de vue, je me suis alors lancé dans une étude de littérature comparée, dans une thèse savante. Vous ne trouverez ici que mes réflexions à voix haute, nourries de mes lectures et bâties sur des ressentis personnels. Je comprendrai donc très facilement que vous ne partagiez pas mon point de vue, et que vous preniez la plume à votre tour pour exposer le contraire.

Précisons également que l'article ne vise pas à parler des ordres de chevalerie, qu'elle soit séculière ou monastique, et qu'il n'aborde pas les perspectives des sciences sacrées ou de l'ésotérisme présents dans la chevalerie. Mes questionnements sont plus terre-à-terre : d'Artagnan est-il l'héritier spirituel d'Yvain, le chevalier de Lagardère poursuit-il, à sa manière, l'idéal de Guiron le Courtois ?

◆ PAR Xaramis

ILLUSTRATIONS

◆ Moustrap

et droits réservés

IL ÉTAIT UNE FOIS LES CHEVALIERS

Au milieu du premier millénaire de notre ère, des peuples germaniques pénètrent en force au cœur de l'empire romain. Et, alors que jusque-là les champs de bataille d'Europe occidentale avaient fait la part belle aux combattants à pied, la cavalerie endosse peu à peu un rôle important, que ce soit sous la forme de cavalerie légère ou de cavalerie lourde de tradition perse, hunnique, byzantine ou germanique. Les Romains vont vite apprendre la leçon reçue lors de la bataille d'Adrinople (378), quand la cavalerie lourde des Goths enfonce les légions à pied : déjà, en 451, lors de la bataille des Champs Catalauniques où l'armée gallo-romano-wisigothique d'Aetius arrête l'armée de Huns, de Gépides, Skires, Suèves et autres Francs d'Attila, ce sont les cavaliers lourds alains alliés d'Aetius qui jouent un rôle décisif.

Entre l'an 700 et l'an 1000, la cavalerie se renforce pour faire face aux Sarrasins, aux Vikings, aux Magyars. Dans le courant du XI^e siècle, la zone entre Rhin et Loire voit se développer une aristocratie qui adopte d'une part les relations de vassalité et de fief qui fondent la féodalité, et d'autre part le cheval et le combat monté comme éléments distinctifs.

Et c'est ainsi que deux mots, aux sens premiers pourtant bien différents, finiront par couvrir une même notion : d'un côté le latin *caballarius*, qui signifie « l'homme qui monte à cheval » et, de l'autre, le germanique *cnicht* (qui donnera *knicht* en anglais) qui désigne le serviteur. Vous l'aurez compris, le chevalier européen est donc à la fois l'aristocrate cavalier et le serviteur de son suzerain.

IL ÉTAIT UNE FOIS L'ESPRIT DE CHEVALERIE

Pendant le Haut Moyen Âge et le début de l'époque féodale, le pouvoir séculier a la main-mise sur le pouvoir spirituel. C'est surtout à partir du XI^e siècle que l'Église commence à acquérir plus d'autonomie, notamment à la faveur de la réforme spirituelle en cours et de la dynamique religieuse des croisades. Elle en profite aussi, voire surtout, pour marquer de son empreinte la chevalerie. Quoi de plus simple, par exemple, que de christianiser des usages profanes, en bénissant le serment de vassalité, ou en formalisant le cérémonial de l'adoubement ? Il convient de noter que, ce faisant, l'Église donne, au moins de manière implicite, son aval à la fonction éminemment guerrière des chevaliers.





Mais ces guerriers sont le plus souvent des êtres frustes, reconnaissons-le sans ambages. Un Godefroy de Bouillon, tout roi de Jérusalem qu'il sera, n'a pas laissé grandes traces comme protecteur des arts et sciences. L'Église, dans son élan, entreprend de donner à ces guerriers des règles de conduite, en espérant qu'ils voudront bien s'y tenir et vivre conformément à la loi de l'Église et à l'honneur de la chevalerie. Voilà donc les chevaliers enjointes de protéger le faible, la veuve et l'orphelin, de servir les bonnes causes, de ne pas s'en prendre aux serviteurs et biens de l'Église, ou encore de ne pas tuer un homme sans défense. Bigre ! Il va falloir faire quelques efforts. Heureusement, dans sa grande mansuétude, l'Église ne perd pas de vue à qui elle a affaire et sur qui elle pourra s'appuyer à l'avenir : elle ne manque donc pas de souligner que la principale vertu est la vaillance, ce qui, sans équivoque, désigne le courage au combat.

Ces vertus de la chevalerie (pitié, pitié, humilité, bravoure, honneur) seront notamment véhiculées par la poésie et les livres. Par la poésie cour-

toise ou « fin'amor », où un homme fait la cour à une dame de plus haut rang que le sien. Par la chanson de geste, qui conte les exploits des chevaliers du temps du roi Charlemagne. Et enfin par le roman de chevalerie, qui mêle un peu les deux genres précédents, récit versifié des amours et exploits des chevaliers. Cette culture livresque ou orale ajoutera la notion d'amour courtois aux qualités aristocratiques et aux vertus chrétiennes.

L'IDÉAL CHEVALERESQUE TRAVERSE LE TEMPS DANS LES LIVRES

La *Chanson de Roland*, chanson de geste, ou *Le chevalier à la charrette* de Chrétien de Troyes, roman courtois, constituent des exemples bien connus. Les périodes suivantes produiront, elles aussi, des œuvres majeures ; néanmoins on perçoit des changements par rapport à ces textes premiers. Déjà le roman de *Guiron le Courtois* (écrit vers 1325), s'il traite des grands thèmes du roman arthurien (l'esprit chevaleresque,

l'amour et l'amitié), présente une très forte tonalité laïque, à la différence de *Lancelot* et de *Tristan* ; en outre, le hasard prend une place importante dans cette aventure et le code courtois voit ses angles nettement arrondis.

Par la suite, la littérature ne réserve plus les idéaux chevaleresques aux seuls chevaliers. Ainsi, si en 1489, William Paxton traduit, avec son *Book of Fayttes of Arms and Chyvalrye*, le *Livre des faits d'armes et de chevalerie* de Christine de Pizan (1410), c'est aux bourgeois patriciens de Florence que Dante, avec sa *Vita nuova* (La nouvelle vie) fait reprendre, dès la fin du XIII^e siècle, l'idéal de l'amour courtois. Et Baldassare Castiglione, dans *le Courtisan*, en 1528, pare l'honnête homme de la Renaissance des vertus chevaleresques.

Au XVI^e siècle, Cervantès moque le chevalier errant dans les deux tomes (1605, 1615) de son roman *Don Quichotte*. Et ce n'est que bien plus tard que le mouvement romantique du XIX^e siècle lui donnera une nouvelle vie sous la plume de sir Walter Scott ou d'Alexandre Dumas père. ●●●

QUI A TUÉ LE CHEVALIER ?

Sans prétendre connaître tout ce qui s'est écrit en matière de romans de cape et d'épée, j'ai souvent lu ou entendu dire que ce genre romanesque était, en quelque sorte, l'héritier du roman de chevalerie. Et je l'ai parfois cru, du moins dans mes premières lectures de cape et d'épée. Mais, à mieux y regarder, il me vient la nette impression que ce n'est pas vraiment le cas. Mais, dans ce cas, qui a tué l'esprit chevaleresque, et quand ? Éliminons tout de suite l'hypothèse « *C'est le colonel Moutarde, hier soir, dans la bibliothèque, avec le cordon à rideau* », et balayons quelques autres possibilités.

C'est le chevalier qui a tué l'esprit chevaleresque

Honneur, justice, bravoure, et même sacrifice, voilà des valeurs pas toujours faciles à porter au quotidien. Sans compter la tentation de l'orgueil, qui n'est jamais bien loin, l'arrogance, la débauche. Et puis, il y a la gestion des affaires courantes : défendre la veuve et l'orphelin, ça ne fait pas rentrer les taxes, et si on ne peut s'en prendre ni aux moines ni aux faibles, ça devient difficile de remplir les coffres et de subvenir aux dépenses. C'est que ça coûte, un cheval, une armure, un écuyer et tout le tintouin. Alors, l'idéal chevaleresque a fini par ne plus peser très lourd face aux bénéfices tirés d'une politique plus sournoise, réaliste et pragmatique.

C'est le grand arc anglo-gallois qui tué la chevalerie

Ah, il est bien loin le temps où l'on raconte qu'un Salâh Ad-Dîn et un Richard Cœur de Lion envisageaient de se défier en combat singulier pour régler le sort de la Terre Sainte. Voilà que sur le sol français, les chevaliers voient battre en brèche un des fondements de leur justification, leur supériorité sur un champ de bataille. Les grandes défaites de Crécy (1346), Poitiers (1356) et Azincourt (1415) démontrent à l'envi le profond décalage entre les aspirations de l'es-



prit chevaleresque et la dure réalité. Mettons dans un chaudron une conception désuète de l'art de la guerre, une stratégie sacrifiée à l'esthétique, saupoudrons de nombreux exemples de folie héroïque, laissons cuire à feu doux. Qu'obtenons-nous ? Des désastres. Désormais, pourquoi donc continuer à glorifier les chevaliers ?

C'est Miguel de Cervantès qui a tué le roman de chevalerie

Vous trouverez mille et une analyses de *Don Quichotte*. Chef-d'œuvre ou pas chef-d'œuvre, caricature des ambitions de Charles Quint ou apologie des ambitions du duc de Lerme, volonté de ridiculiser la noblesse espagnole ou portrait du combat perpétuel entre idéal et réalité, j'en passe bien d'autres. Mais, à la parfin, que reste-

til ? Le manchot de Lépante a tourné en ridicule les romans de chevalerie, ces romans qui, selon lui, ont fini par rendre fou un pauvre hidalgo de la Mancha. N'essayez pas de le défendre, c'est lui le coupable, et je dispose de témoins qui l'ont vu faire !

Regardez-le, ce pauvre chevalier dépeint par Cervantès. Je ne parle pas de son insensée charge contre des moulins à vent. Non, je parle d'une chose plus insidieuse. Mais oui, regardez bien. Don Quichotte ne souhaite pas devenir Amadis de Gaule, ce parfait chevalier dont les exploits ont nourri son imagination. Il veut seulement l'imiter. L'imiter ! L'hidalgo ne veut pas être un chevalier, mais seulement en avoir l'apparence. Comment voulez-vous vous relever de ça ? Même si Walter Scott dans son *Ivanhoé*, plus de

deux siècles plus tard, montrera une féodalité au sommet de sa gloire, où est le souvenir de Lancelot ou d'Yvain dans ces chevaliers normands méprisants et ces Saxons encore rudes et grossiers ? *Don Quichotte*, c'était bien le coup de grâce.

UN CHEVALIER SOUS LA CAPE ?

Et après le coup fumant de Cervantes, comment voulez-vous que je trouve de l'esprit chevaleresque dans les romans de cape et d'épée ?

Sincèrement, les avez-vous regardé de près, les d'Artagnan, les Lagardère, les Fracasse, les Alatriste ? Faisons un peu le tour. D'Artagnan, un obscur cadet de Gascogne. Lagardère, un enfant trouvé. Fracasse, un baron ruiné caché sous un nom de scène. Alatriste, un hidalgo au passé noir. Belle brochette d'aristocraties, de nobles naissances.

Heureusement, sur certains autres points de l'esprit chevaleresque, ces héros se placent un peu mieux. De la bravoure, ils en ont à revendre, parfois même au péril de leur vie. Le sens de l'honneur ne leur manque pas, et ils sont parfois si chatouilleux à ce sujet qu'ils mettent la main à l'acier avant que leur tête n'ait pesé la situation.

Mais sont-ils chevaleresques pour autant ? Où est la fidélité du chevalier d'Harmental quand il conspire avec l'Espagnol pour enlever le duc d'Orléans ? Où sont la générosité et l'honnêteté d'un d'Artagnan qui, non content de voler son logeur Bonacieux, lui fait pousser des cornes en séduisant son épouse Constance ? Où est sa loyauté quand il accepte aussi bien le diamant de la Reine que le saphir de Milady ? Où est l'amour courtois du chevalier pour sa dame, dans les aventures galantes du cadet aux gardes avec une lingère (Constance Bonacieux), une soubrette (au service de Milady), et même Milady elle-même, séduite à la faveur de l'obscurité en se faisant passer pour un autre ? Quant à Diego Alatriste, il se contente des faveurs d'une femme à la vertu stipendiée, Caridad la Lebrijana.

ATHOS, LE DERNIER DES CHEVALIERS ?

Non, finalement, je ne leur trouve pas grande noblesse d'esprit, à ces héros de cape et d'épée. Et c'est plutôt dans les seconds rôles que j'ai retrouvé mon chevalier chevaleresque. Ce n'est ni Porthos, le bourgeois nouveau riche se coulant dans la noblesse de fraîche date, ni Aramis l'intrigant abbé, mais c'est Athos, monsieur le comte de la Fère. En regardant au-delà de l'apparence de cet être torturé par un passé qu'il essaie de noyer dans la boisson, il apparaît clairement qu'Athos est bien le dépositaire de l'esprit des chevaliers. Énumérez les mousquetaires, et vous verrez qu'il sera le premier dans vos mots : Athos, Porthos, Aramis.

Athos présente, à mes yeux, la totalité des qualités formant l'esprit chevaleresque, pitié, piété, humilité, bravoure, honneur. Certes, il porte en lui des blessures profondes qui l'amènent à frôler ou franchir ces limites, et l'exécution de Milady en est un exemple.

La lutte d'Athos (et de ses compagnons, bien sûr) contre Mordaunt, le fils démoniaque de Milady, n'est-elle pas, à sa manière, un écho de la lutte d'Arthur contre Mordred, un autre fils de maligne nature ?

Dumas nous livre aussi des indices plus anecdotiques. Athos porte une épée digne de celles des paladins, dont rien ne pourrait le séparer : *« c'était une épée, par exemple, richement damasquinée, qui remontait pour la façon à l'époque de François I^{er}, et dont la poignée seule, incrustée de pierres précieuses, pouvait valoir deux cents pistoles, et que cependant, dans ses moments de plus grande détresse, Athos n'avait jamais consenti à engager ou à vendre. »* Et aux murs de son appartement est accroché le tableau d'un ancêtre chevalier : *« Outre son épée, il y avait encore un portrait représentant un seigneur du temps de Henri III, vêtu avec la plus grande élégance, et qui portait l'ordre du Saint-Esprit, et ce portrait avait avec Athos certaines ressemblances de lignes, certaines similitudes de famille, qui indi-*

quaient que ce grand seigneur, chevalier des ordres du roi, était son ancêtre. »

Athos sait ordonner les repas, est grand connaisseur d'héraldique, met l'honneur, et non l'argent, comme enjeu dans le pari du bastion Saint-Gervais. Rien de basement mercantile chez Athos : lorsqu'il se divertit par le jeu, il lui importe peu de gagner ou perdre, et il ne marchandé pas pour acheter des biens.

Dans le portrait que nous en fait Dumas dans les différents livres, Athos sert, sans défaut, la cause de la royauté et celle de la religion, quand bien même cela le conduit à servir la cause du malheur. Qu'un ami, une épouse, une reine, lui fasse l'honneur de lui demander de l'aide, et il y répond, sans chercher à se détourner de son devoir, ni à détourner ses compagnons du leur.

Et ce qui finit par tuer Athos, c'est ce monde de complots auquel il est profondément étranger, qu'il déplore et dans lequel il refuse de s'impliquer. Mais la vieille noblesse et l'esprit chevaleresque d'Athos ont fait leur temps, et ni la bourgeoisie anoblie de Porthos ni la noblesse redorée de d'Artagnan ne survivront à l'avènement de cette ère d'ombres. Des quatre compagnons, seul Aramis survivra, signant la victoire des intriguants sur les chevaliers. Athos, lui, mourra dans une vision d'élévation...

MAIS JE LES AIME QUAND MÊME !

Quoi qu'il en soit, même si ces héros de cape et d'épée sont loin d'être des chevaliers dans l'âme, même quand ils le sont par le titre, ils n'en sont pas moins les acteurs d'aventures dont j'ai le goût. Je continuerai donc à lire des romans et à regarder des films de cape et d'épée, et le genre de cape et d'épée est – et restera très probablement – l'un de mes genres préférés en jeu de rôle. Et c'est dans le cadre du JdR que j'essaie de redonner à ces héros un peu plus d'esprit chevaleresque qu'ils n'en ont parfois dans les œuvres de fiction. ■



Le titre de ce scénario, ainsi que quelques-uns de ses motifs, sont empruntés à un roman de **Frances Hodgson Burnett**, très agréable souvenir de lecture d'enfance.

Voici un scénario qui démarre de manière linéaire et devient progressivement de plus en plus ouvert, ce qui laisse la possibilité au meneur de jeu de poursuivre une chronique à la fin de l'aventure. Il est conseillé de le jouer avec des PJ Seelies. Le maître mot de ce scénario : « Méfiez-vous des apparences ! »

LE JARDIN Secret

Franz Maxwell est un retraité. Autrefois chercheur dans une grande entreprise d'engrais et pesticides, il fut remercié par le groupe industriel après 35 années de bons et loyaux services, et se trouva libre dès lors de goûter une retraite paisible – bien qu'anticipée pour des raisons de santé. À cinquante-cinq ans, il se trouva une superbe et jeune épouse dont il eut très vite quatre adorables petits mal formés. Tout allait donc pour le mieux dans la petite vie routinière que M. Maxwell partageait avec sa femme et, aujourd'hui encore, tout va presque pour le mieux.

Seulement, la tranquillité du couple ne va pas durer, et pour cause : M. Maxwell cache un fabuleux trésor propre à attirer les Changelins de tous bords... comme ceux qui vont mettre les pieds dans cette histoire.

Dans les deux scénarios et l'aide de jeu qui vont sont présentés dans ce numéro, quelques éléments sont tirés de *Court of all Kings*, supplément sur l'Irlande pour *Changelin, le Songe*. Toutefois sachez que la plupart de ces éléments, notamment le freehold de Glenlea et les ducs d'Ulster, n'y sont qu'esquissés. Il n'est donc pas indispensable de posséder *Court of all Kings* pour profiter des scénarios et de l'aide de jeu ici proposés. À l'inverse, pour la poursuite d'une chronique, je conseillerais son acquisition [soulignons tout de même que la gamme a été arrêtée].

Changelin,
le Songe



♦ PAR **Moustrap**
(textes et illustrations)





► Première partie.

M. Maxwell



voir description
de **Glenlea**
dans les aides
de jeu

Disparus !

Notre aventure commence au freehold de Glenlea, à côté d'un village nommé Glencolumbkille, au cœur de l'Irlande, plus exactement dans le Donegal. Nous sommes au début de l'été. Comme il n'y a que deux childlings dans le freehold de Glenlea, ces derniers sont un peu « couvés » ; et pour l'anniversaire de Iain, l'un des deux childlings, un adorable petit garçon de 7 ans, des préparatifs ont été faits : la grange de leur oncle brille de mille feux, on a sorti les lampions, les orangeades et les mini-feux d'artifices et, grâce à Mère Cobbins, les tables débordent de gâteaux savoureux. Tout le village est rassemblé dans l'attente du retour de Iain.

Quel adorable childling, ce Iain ! Depuis sa naissance, son oncle Rory avait veillé sur lui et lorsque sa chrysalide était arrivée, il avait tout fait pour que Iain puisse marier le plus simplement du monde sa vie de Changelin et sa vie de petit garçon normal, ce que très peu parviennent à faire longtemps (précisons quand même que ses propres parents sont restés ignorants de sa

double nature). Et Rory avait recommencé de même avec sa sœur cadette, Marilyn, elle aussi Changelin. Iain et Marilyn rentrent toujours ensemble de l'école de Glencolumbkille, pour aller soit chez leurs parents, soit à Glenlea, comme ce soir.

Sauf que Iain ne rentre pas ; ni la petite Marilyn !

Il apparaît très vite que les petits ne sont pas chez leurs parents. Ils ne sont pas non plus dans la « vraie » maison de Rory, à la périphérie de Glencolumbkille.

Tous les membres de l'assemblée se montrent bien soucieux. Peut-être leur est-il arrivé malheur au sortir de l'école ? Mère Cobbins se souvient de cas similaires où les grands ne s'étaient pas inquiétés et où c'était l'œuvre des Gens de l'automne... C'est qu'elle ferait peur à tout le monde avec ses histoires ! Au final on décide de lancer des recherches. Presque tout ce que le freehold compte de Changelins participe aux recherches et les wilders sont impatients de commencer. Il y a plusieurs groupes, dont celui des PJ.

Les chemins sont déserts : quelques anonymes passent à vélo, ainsi que de rares voitures, des gens rentrent de leur travail... L'école, assez proche du domicile des enfants, est vide, exception faite de l'institutrice qui est à même de confirmer aux Changelins que les enfants ont bien quitté l'école à l'heure de sortie.

Aux alentours de l'école, les PJ trouvent enfin quelqu'un qui leur décrit les enfants et leur indique qu'ils ne sont pas partis directement en direction de leur foyer. Il est vrai que ce sont des Changelins et qu'ils peuvent avoir eu envie de flâner, avoir été attirés par un objet ou un événement ayant aiguillonné leur insatiable curiosité.

Ce que nos Kithains ne savent pas encore, c'est qu'il n'est rien arrivé de grave aux deux childlings, et pour cause : Iain et Marilyn, sortant de l'école, ont voulu offrir un bouquet de fleurs improvisé à leur institutrice. Mais ils ont fini par se trouver enfermés par mégarde dans la cour de l'école. Un vieil homme les a aidés à s'en sortir. Il leur a demandé où ils habitaient, et après avoir fait un cro-





chet par chez lui, ils les a ramenés chez leurs parents. Il s'agit d'un homme étrange, que les enfants semblent ne pas avoir beaucoup apprécié. La nouvelle arrivera par l'oncle Rory, lequel a pu ramener les enfants à Glenlea. Il ne restera plus qu'à retourner à Glenlea faire la fête !

Chacun va donc s'amuser et abandonne ses inquiétudes.

Mauvais rêves

Une fois la fête finie, tout le monde est allé se coucher. C'est le milieu de la nuit. Iain et Marilyn dorment à Glenlea même, dans la maison de Mère Cobbins. Mais les cris de la renommée pâtissière retentissent soudainement dans le hameau. Mère Cobbins est dehors, appelant à l'aide. D'énormes araignées chimériques sont apparues dans la chambre des enfants et sont en train de les assaillir ! Gageons qu'il y aura entre autres des PJ pour se porter à la rescousse des enfants. Lorsqu'ils entrent dans la chambre, c'est pour découvrir une dizaine de *Nocnitsa* (les

fameuses araignées de cauchemar) grimant sur les murs et acculant les enfants effrayés dans un coin de la chambre. Ces *Nocnitsa* ont trente centimètres d'envergure « seulement » et, nonobstant le dégoût et les frissons qu'elles inspirent, les Changelins n'auront pas fort à faire pour s'en débarrasser. Véloces, certaines créatures réussiront cependant à s'enfuir.

Les Changelins n'auront pas manqué d'identifier les araignées et il apparaîtra vite que ce sont Iain et Marilyn qui leur ont donné forme en faisant d'horribles cauchemars : ils rêvaient du vieil homme qui les avait recueillis la veille... C'est un des rares problèmes des freeholds : les rêves et les cauchemars s'y matérialisent plus facilement.

Iain et Marilyn délivrent enfin un récit plus complet de leur escapade de la veille : après être en effet sortis de l'école et avoir flâné dans un champ adjacent pour faire un bouquet à offrir à leur maîtresse, ils sont revenus à l'école, et se sont trouvés enfermés par mégarde. Un vieil homme est arrivé.

Il était pas beau et il faisait peur. Il les a quand même aidés à sortir. Il avait une drôle d'odeur et un visage bizarre. Quand il a pris dans ses mains le bouquet, les fleurs se sont toutes flétries. Marilyn ne voulait pas rester avec le vieil homme, mais lui ne voulait pas les laisser partir. Elle s'est mise à pleurer. Le vieux monsieur a compris où habitaient leurs parents. Tous trois ont fait un crochet par la maison du monsieur qui voulait avant tout passer par chez lui. Il y avait d'étranges fumées qui sortaient de sa maison, la maison jaune citron (la seule du village à être de cette couleur, les Changelins l'ont forcément déjà vue)... Il leur a offert des gâteaux mais ils ne les ont pas mangés. Ensuite il les a enfin ramenés chez leurs parents.

L'opinion générale au freehold tient en ces mots : ces cauchemars, c'est pas bien normal. Le vieil homme, il avait pas l'air clair, de surcroît... C'est visiblement lui, la cause de ces mauvais rêves ! Tout ceci a besoin d'être éclairci, car on ne plaisante pas avec la sécurité des childlings. ●●●



La maison jaune citron

Au petit matin, notre groupe de PJ est désigné pour partir en commando à la maison du vieil homme si effrayant. Ne serait-ce que par prudence, Archibald, le chef du freehold, ne laissera pas un groupe composé uniquement de childlings partir voir le vieil homme. Il adjointra si nécessaire deux Changelins plus âgés.

Il faut s'attendre à ce que les Changelins wilders ou grumps se montent la tête : *« ce type est peut-être un psychopathe ? C'est peut-être un sorcier qui fait des expériences interdites et maléfiques ? Et si c'était un Grand de l'Automne ? Je vous conseille de pas le regarder dans les yeux ou il nous paralysera et nous rangera dans son placard avec toutes ses autres victimes. Tiens, ça me rappelle le jeune McKinney qu'on n'a jamais retrouvé, si ça se trouve c'est lui qui l'avait enlevé, etc. »*

C'est un aperçu des supputations auxquelles vous devrez encourager vos PJ sur le chemin qui mène à la maison du vieil homme. Les Changelins ont l'imagination tellement fertile...

Dans un bourg réduit comme Glencolumbkillie, les Changelins n'ont pas à chercher pour trouver la fameuse maison jaune citron. Sans doute même en ont-ils déjà entendu parler. Un petit bout de jardin sépare la maison de la route, si l'on peut qualifier de « jardin » une étendue de terre presque nue où les herbes rares font office de pelouse, agrémentée de parterres de fleurs noircies comme la broussaille après le brûlis. Une petite barrière de bois peint, à l'américaine, clôt cette parodie d'espace vert. Concrètement, les soupçons du groupe de Kithains ne feront que s'accroître à l'approche de la demeure puisqu'il s'échappe d'une grille au ras du sol – via l'aération de la cave – une fumée verte et qui pique atrocement la gorge. L'atmosphère de désolation qui caractérise ce bout de jardin détone totalement avec le voisinage où, en revanche, les parterres de fleurs rivalisent de beauté et où les jardiniers

→ Franz Maxwell



M. Maxwell est un chimiste américain à la retraite. Son employeur était Aris, fabricant d'engrais et de pesticides. Il a eu une retraite anticipée suite à quelques ennus de santé dus implicitement à son travail ; mais rien de grave, selon son employeur (une petite clause de confidentialité par-dessus et on n'en parla plus).

Passionné par son travail, Maxwell s'est vite ennuyé une fois passé sur le banc de touche. Il s'est tout d'abord trouvé une jeune et jolie jeune femme de presque 30 ans de moins que lui : Brenda, avec laquelle il s'est marié et qui lui a donné quatre enfants, tous avec quelques soucis physiques, sûrement la conséquence des substances que son corps a accumulées durant ses années de travail chez Aris. M. Maxwell a payé sa dette au progrès et préfère ne pas trop y penser. On peut considérer que c'est une chance pour lui d'avoir rencontré Brenda. Franz Maxwell n'est en effet pas très gâté par la nature : complètement chauve, ridé bien comme il faut, et pas mal d'air entre les dents. Avec sa tête de vieux moineau malingre et déplumé, Franz Maxwell ressemble au fruit des amours improbables de Nosferatu et d'un dindon. Que voulez-vous, l'amour est aveugle, et c'est mieux comme ça. Sa femme et lui, suite à un héritage du côté de Franz, partirent vivre dans la verte Hibernia (que les mortels appellent Irlande), dans cette maison qu'ils habitent aujourd'hui. Mais malgré l'amour et l'Irlande, Franz Maxwell s'ennuyait toujours. Lui qui avait travaillé si longtemps dans les engrais et les pesticides, s'investit finalement dans une activité qui coulait de source : le jardinage. Hélas, le retraité ne semble pas très doué, ou alors, une fois encore, son ancien métier a laissé en lui des traces indélébiles. Toutes les plantes dont il s'occupe finissent par dépérir à très brève échéance, voire dans les minutes qui suivent son contact. Un comble pour qui apprécie l'horticulture ! Ce que les PJ mettront du temps à comprendre, en voyant notamment à quoi ressemblait sa sœur et d'autres membres de sa famille, c'est que Franz Maxwell a quelques ascendants sidhe de la maison Scatach (alors qu'on aurait plus favorablement attribué ce genre d'ascendance à sa charismatique épouse), raison pour laquelle sa sœur détenait le fameux rosier. Ces sidhes étant tous américains, il n'est à attendre aucune info ou aide de ce côté. Le fait que Franz Maxwell soit un Kinain, même de loin, est sans doute pour quelque chose dans son excentricité affichée...

semblent touchés par la grâce (il y a une raison à cette magnificence, voir **Des fleurs à l'abri des regards**)

Il y a une sonnette, mais il n'est pas sûr que les PJ décident de se présenter à l'occupant de manière aussi ouverte. Soyons clair : que les PJ choisissent la manière sournoise ou pas, le résultat de leur enquête sera le même, si ce n'est qu'ils ne découvriront pas les

choses dans le même ordre. Imaginons qu'ils se présentent...

L'homme se nomme Franz Maxwell et vit là avec sa femme Brenda et leurs enfants. C'est Brenda Maxwell que la troupe verra en premier. Il s'agit d'une très belle femme, grande, cheveux dorés noués en une longue tresse, yeux pétillants, elle séduira les Changelins autant qu'elle les impressionnera (voir

→ Brenda Maxwell



Comme il a déjà été dit, M^{me} Maxwell est une très belle femme de près de 40 ans, d'origine américaine comme son mari, et très charismatique. Même si elle n'a pas d'origines féériques, les PJ dans la suite de l'aventure risqueraient de lui en attribuer. C'est une femme perspicace et les pieds sur terre (le contraire de son mari un peu décalé). Sa

grande courtoisie cache d'ailleurs un tempérament assez sanguin, tout à fait propre à remettre les importuns dans le droit chemin. Et c'est fort justement elle qui sert de soutien à Franz Maxwell ; elle est définitivement l'ange gardien dont il a besoin et ne laissera personne l'accuser de vilénies. Avec l'allure qui est la sienne, Franz Maxwell a, il faut bien le dire, tendance à attirer les ennuis. L'excentricité de son mari, et l'étrange plante qu'il a reçue en héritage (et peut-être aussi l'atmosphère particulière qui règne dans la région) ont aidé M^{me} Maxwell à concevoir que le monde a sa part de mystère et de magie [De manière plus prosaïque, disons que sa Banalité n'est pas très élevée].

encadré). Son charme est tel que les plus âgés des Changelins pourraient être tentés d'en faire une « enchantée ». Les enfants, quant à eux, souffrent de quelques vilaines tâches de couleur sur le visage et de mains à six doigts qui ne manqueront pas de susciter quelques interrogations et d'alimenter la compassion des plus âgés.

Mais les Changelins ne tardent pas à voir le mari, dont l'allure est peu engageante. Il est alors dans le jardin derrière la maison, en train d'arroser ses arbres avec un produit fumant et nauséabond, plus précisément un engrais de sa composition, dont un reste exhale encore ses vapeurs dans une marmite à la cave (d'où la fumée verte que les Changelins ont aperçue depuis l'extérieur). À cette vision déjà déformée de « Nicolas le Jardinier » s'ajoute le fait que le jardin de derrière est à l'image de celui de devant : un spectacle de désolation. De l'herbe rase où des arbres fruitiers desséchés et des arbustes jaunis tendent leurs branches torturées comme des implorants réclamant le secours des cieux. Visiblement, les talents de jardinier de Franz Maxwell laissent à désirer. À moins que les PJ aient commis quelques impairs, ils seront bien reçus et les Maxwell tous réunis inviteront les PJ autour de quelques gâteaux pour discuter un peu.

Brenda parle souvent à la place de son mari, et elle ne semble pas surprise outre mesure de la présence du groupe de Kithains. Concernant la fausse « disparition » de Iain et Marilyn le jour précédent, les faits sont simples et les Maxwell en feront le récit sans détours, le même que celui des childlings. Franz Maxwell avait emmené Iain et Marilyn faire un crochet par sa maison simplement pour surveiller son engrais qui était sur le feu.

Franz Maxwell sera très enthousiasmé à l'idée d'expliquer par le menu les expérimentations jardinières auxquelles il s'adonne. Vu qu'il n'a pas la main verte (c'est le moins qu'on puisse dire), il a décidé depuis longtemps de mettre à contribution son expérience de chimiste spécialisé pour mettre au point des engrais capables de compenser son manque d'osmose avec le monde végétal. L'invention, il aime ça. Coup de chance : du temps où il était encore actif, il avait pu mettre de côté quelques produits non raffinés de chez Aris, quelques fûts de composants qui, mélangés à d'autres produits du commerce, devraient lui permettre de mettre au point l'engrais qui fera son bonheur. Sa femme Brenda ne se montre en revanche pas très enthousiasmée par ces expérimentations.

Ces fameux fûts trônent dans la cave. De gros bidons orange avec tout ce



qu'il faut d'avertissements et de têtes de mort sur l'emballage pour filer des boutons rien qu'à les regarder. Dans cette cave, tout un attirail de chimiste fou occupe l'espace tandis que glougloute encore une pâte jaunâtre au-dessus d'un bec de gaz : le dernier engrais miracle de Franz et dont il vient d'arroser ses arbres.

Des fleurs à l'abri des regards

Ces gens sont donc honnêtes et sympathiques, même si les PJ risquent de nourrir encore des soupçons, au moins l'égard du mari.

En tous cas, ils ne cachent rien aux PJ, ou presque... Sur un balcon-terrasse abrité et entouré de fines palissades de bambou pousse la seule plante en bonne santé de la maisonnée : un ●●●





superbe rosier, touffu, abondamment fleuri, grand comme un homme, un arbuste divin dont les fleurs dispersent avec générosité une fragrance exquise. Ces fleurs sont de celles qui offrent l'inspiration et mettent la fantaisie au cœur. Leur merveilleuse perfection en fait une source de glamour pour tout le voisinage. C'est le secret bien gardé de la maison et le cœur de ce scénario.

Sachant que les Changelins reviendront nécessairement dans ce lieu dans la suite du scénario, c'est au MJ de décider s'ils doivent découvrir le rosier dès ce moment-là. Une utilisation judicieuse du « Keening » aidera à repérer le rosier. Si les PJ n'en font pas usage et que vous désiriez quand même leur révéler le « pot aux roses », rien de plus facile : il suffit de leur mettre la puce à l'oreille en signalant qu'il y a dans cette maison une fraîcheur et une sensation de bien-être diffus, et que le voisinage lui-même est étonnamment enchanté. Cela devrait suffire.

Interrogés sur la question, les Maxwell répondront que la maison et le rosier sont le fruit d'un héritage de la sœur de Franz Maxwell. C'est à la suite de cet héritage que les Maxwell, américains d'origine, sont venus s'installer en Irlande. Ce rosier, appelé Rose

de Leonore, possède une histoire fabuleuse : « *il y a de cela bien longtemps, sur le site de Baile In Chaisil (= Ballycastle), un bourreau était amoureux d'une jeune fille d'une suprême beauté. Mais il était bourreau, elle était d'une riche famille de négociants : ils n'aurait pu être plus opposés. Les contraintes de la société rendaient impossible cet amour, d'autant que la jeune fille n'aimait pas le bourreau. Elle finit par rentrer dans les ordres où elle s'adonna à sa passion des roses. Elle était encore plus inaccessible au bourreau... Consciente de cet amour non rendu, elle n'eut à lui offrir en compensation qu'un pied de roses. Lorsque le bourreau le prit entre ses mains pour la première fois, dans le cloître, sous l'ombre de la statue de la Vierge Marie, les roses se mirent à saigner, comme pour signifier le péché qu'était le désir de cet homme au métier inavouable pour une fille de Dieu. Dévoué et toujours amoureux, le bourreau sut perpétuer l'espèce de cette rose si particulière et l'amour et la dévotion au Seigneur lui donna à travers les générations tout son éclat. On dit d'ailleurs que le jardin de la nonne existerait encore aujourd'hui, toujours aussi splendide (ce qui suggère aux personnages qu'il pourrait y avoir d'autres rosiers de ce genre !)* »

La légende veut que sur ce rosier, la première rose de l'année soit gorgée de sang. Mais Brenda n'a jamais pu l'attester, et elle confie au détour d'une

phrase que Franz est interdit de séjour autour du rosier, vu l'effet néfaste qu'il a sur les plantes. En vérité, le rosier est la seule plante qui ne dépérit pas à son contact, mais la prudence de sa femme a dicté sa loi.

Le rosier des Maxwell est donc à priori un rejeton de celui qu'avait conservé le bourreau. Si des détails de cette histoire ont sans doute été enjolivés, il n'en demeure pas moins qu'il est possible de rencontrer ce fameux bourreau. Ce dernier est devenu un fantôme attaché au pied de roses. Il veille à ce que personne n'abîme le rosier en question, il est une sorte de cerbère très zélé. Même M. Maxwell n'a pas le droit d'approcher, le fantôme connaissant l'effet qu'il produit sur les plantes qu'il touche. Seule sa femme ne risque rien. Ce fantôme a l'allure classique du bourreau des temps anciens : grand et costaud, torse nu avec un large capuchon noir et pointu qui lui couvre les épaules.

Cette histoire d'héritage pose une question : de quelle branche familiale vient cet héritage si particulier ? Réponse : de la sœur de Franz, en fait. Il faut savoir cependant que le couple ne cèdera à aucun prix le rosier. Si les Changelins décidaient de passer outre ils se retrouveraient confrontés à un second obstacle, à savoir le gardien fantôme du rosier. ●●●

Changelin n'est pas Alice au Pays des Merveilles : dans cette histoire de fées que l'on pourrait croire peinte en rose au premier abord, j'ai volontairement glissé quelques éléments moins primesautiers. C'est ainsi que je vois personnellement Changelin, mélange fructueux entre le rêve et la crudité d'une réalité qui finit toujours par vous rattraper. Les enfants de M. Maxwell et leurs quelques problèmes physiques en sont le point culminant et l'élément le plus dérangent. Cette ambiance singulière relève donc d'un parti-pris, que chaque MJ, avec la liberté qui est la sienne, préférera peut-être contourner ou atténuer.

→ La légende de la rose de Leonore



L'histoire qu'a racontée Brenda Maxwell n'est jamais qu'une légende. Le passage des ans déforme toujours les histoires et la vérité reste bien souvent hors de portée. La

version que connaissent les Kithains et que les PJ découvriront tôt ou tard est quelque peu différente et plus fiable que celle des Maxwell :

« Il était une fois une sidhe. Une duchesse. Elle était folle de roses magiques et perpétuait la culture de ces roses dont la simple vue redonnait Glamour et sérénité. Les années passant, lorsqu'elle sentit que son être fée allait s'éteindre, elle fit arracher tous les rosiers de ses jardins. Rien ne devait subsister d'elle en tant que fée. Son œuvre ne devait pas lui survivre, ce fut son étrange et pourtant indiscutable dernière volonté. Ainsi qu'elle l'avait pressenti, elle redevint bientôt simple mortelle et, à la surprise de ceux qui se souvenaient d'elle au temps de sa splendeur, entra dans les ordres. Notre histoire aurait pu ainsi se clore, mais il se trouve que lors de sa vie de fée, Leonore avait croisé un jour celui que chacun méprisait : le bourreau. Croiser une seule fois ce joyau du printemps avait suffi à rendre le bourreau éperdument amoureux. Mais cet amour ne fut jamais payé de retour. À force d'opiniâtreté, à force d'errances en quête de cet amour inaccessible, le bourreau émut la duchesse qui s'amusait parfois, lorsque la nuit estompait enfin l'ombre de l'échafaud, à se montrer à son amoureux transi. Le bourreau devint un des rares mortels à avoir accès aux jardins de la duchesse. Lorsque la nouvelle vint à ses oreilles que la fée allait bientôt quitter ce monde et que les jardins seraient rendus aux bois qui les avaient vu fleurir, le bourreau fut le seul à ne pas respecter les dernières volontés de Leonore. Il s'empara d'un de ces magnifiques rosiers, symboles vivants de la fée, pour le garder dans son humble lopin de terre. On dit que, l'ayant aperçue parmi les nonnes du couvent voisin, il vint chaque semaine lui rendre visite, prétextant quelque soudaine dévotion. La duchesse devenue religieuse n'avait plus aucun souvenir ni du bourreau ni de sa vie de sidhe. Livrée à sa nature mortelle, elle avait tout oublié, mais la perte de la mémoire n'est pas perte de l'âme : à son couvent, la nonne était connue pour son talent dans la culture des roses...»

▶ Deuxième partie.

◀ Légendes horticoles

Rats de bibliothèque

La Rose de Leonore (c'est là son vrai nom) est à l'évidence un trésor féérique des plus rares, et le pouvoir de fascination exercé par ce genre de trésor va amener les Changelins à réfléchir. Un tel objet doit être protégé, mais comment faire ? Ce jardin de roses magiques, dont ils n'avaient jamais entendu parler, existerait-il vraiment ?

Pour approfondir leurs connaissances, le freehold ne sera pas d'une grande utilité aux Changelins : il n'y a pas de grande bibliothèque et les membres du motley ne sont pas connaisseurs en la matière.

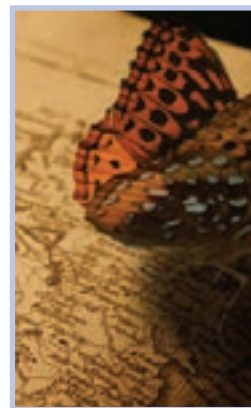
Les Changelins de Glenlea ont une information de première main : le jardin pourrait se trouver aux alentours de Ballycastle. Sauf qu'il y a trois Ballycastle en Hibernia, fort éloignés les uns des autres, et que la légende racontée par Brenda Maxwell ne dit pas duquel il s'agit. La généalogie des sidhes d'Hibernia pourrait permettre de trouver la trace d'une certaine Leonore. Mais les sidhes, qui ont été absents de la Terre si longtemps, n'ont que des archives très partielles et n'auront pas l'information demandée.

Il faut aller voir ailleurs : la meilleure adresse, c'est le freehold des sluaghs, à Na Cealla Beaga (= Killybegs). Ce n'est pas de gaïté de cœur que des Changelins iraient à la rencontre du motley d'un autre Kith, et c'est encore plus vrai avec les sluaghs. Ombrageux,

malsains, fourbes (dit-on), ils ont tout de la mauvaise rencontre pour un Seelie. Mais pour obtenir de solides indices sur le rosier magique, il n'y a qu'eux. Aller les voir ne devra pas être une évidence mais s'imposer comme l'inéluctable décision.

Attardons-nous sur la prise de contact avec les sluaghs. Le groupe débarque dans un quartier pauvre et en déshérence de Killybegs, près de la zone portuaire. Au rez-de-chaussée d'un vieux bâtiment industriel désaffecté, une boutique de disques s'est incrustée il y a déjà longtemps. Mais le commerce a depuis été bouclé. À travers la grille de fer et les carreaux opaques, nulle lumière ne perce, le lieu respire l'abandon. Les bois écaillés de la vitrine et de la porte ne laissent pas déceler de quelconques traces de passage. Si tout cela paraît aussi inhabité, c'est que les sluaghs sont des gens discrets, exceptionnellement discrets... Que les PJ insistent et marquent un bon moment leur présence et la grille se lèvera sans un bruit, malgré la rouille accablante.

À l'intérieur, l'officine ne paraît malgré tout pas assez poussiéreuse pour être véritablement abandonnée. Les étagères sont vides, une caisse enregistreuse des années 60 subsiste encore sur le comptoir. Même de jour, le lieu est sombre. Des vinyles sont accrochés en haut des murs. Sous le parquet et jusque sous les lambris, les PJ entendent des craquements, des frottements et des chuintements incessants, ●●●



Voir description
de **Badmouth**
dans les aides
de jeu



comme si cette boutique abritait derrière ses parois une grouillante fourmilière.

Derrière une solide porte une voix s'élève qui invite les arrivants à s'avancer et leur demande de répondre à quelques questions d'usage. Qui sont-ils et d'où viennent-ils, ça, les sluaghs le savent parfaitement et le montrent bien.

Un battant s'ouvre dans la porte et apparaît le sluagh qui apostrophait les PJ : une figure blême, blanche dans la pénombre, sorte de Nick Cave blafard.

La discussion avec le sluagh va vite se transformer en marché : un échange d'informations que les sluaghs vont tenter de tourner à leur avantage (ou alors ils demanderont en échange d'infos un service particulier et embarrassant pour les PJ). Les sluaghs connaissent en partie l'histoire originelle de la Rose de Leonore (voir **La légende de la rose de Leonore** p.59), mais n'ont jamais entendu mentionner Ballycastle. S'ils obtiennent cette info, ils la feront concorder avec leurs registres compi-

lant les actes de la noblesse féerique irlandaise et auront toutes les informations nécessaires en main (vous l'aurez deviné, si les légendes des uns et des autres comportent erreurs et omissions, la piste de Ballycastle et de la duchesse Leonore ne sont pas des affabulations). Comme la majorité des sluaghs, ceux-ci sont Unseelies et vont chercher par tous les moyens à obtenir, d'une part, le rosier, et d'autre part la localisation du jardin des merveilles et pouvoir y faire une razzia en bonne et due forme (comme il faut que les PJ soient opposés aux sluaghs pour ce scénario, voilà pourquoi une fratrie de Seelies en tant que PJ est préférable)

Les sluaghs, grâce à l'évocation du nom de Ballycastle, peuvent retrouver la trace d'une duchesse Leonore ayant vécu dans le c o m t é

d'Antrim, au xv^e siècle, près du lieu-dit Ballycastle, petit village en bord de mer. La course est alors lancée.

High Teatime

Les qualités intrinsèques du rosier ont à elles seules de quoi provoquer l'avidité des sluaghs mais, comme si cela n'était pas suffisant, certaines vieilles traditions de ce Kith vont encore aviver cet intérêt.

High Tea est une grande tradition chez ces Changelins au teint d'albâtre (voir le Kithbook Sluagh). Il s'agit d'une sorte de goûter à l'anglaise – d'où le nom – où les sluaghs se retrouvent irrégulièrement pour échanger les ragots du moment. Il s'agit d'un moment privilégié, une rare occasion pour les sluaghs, traditionnellement discrets et solitaires, d'entretenir les liens du clan.

Or, chez les sluaghs de la région, la coutume voulait qu'on se présente au High Tea avec une rose magnifique à la boutonnière. Aujourd'hui les sluaghs auraient un plaisir sans pareil à redonner un peu de lustre à la tradition en affichant au veston quelque magnifique rose de Leonore, même si ça ne dure que quelques temps, le temps d'épuiser cette nouvelle ressource de Glamour...

Auprès de mes arbres

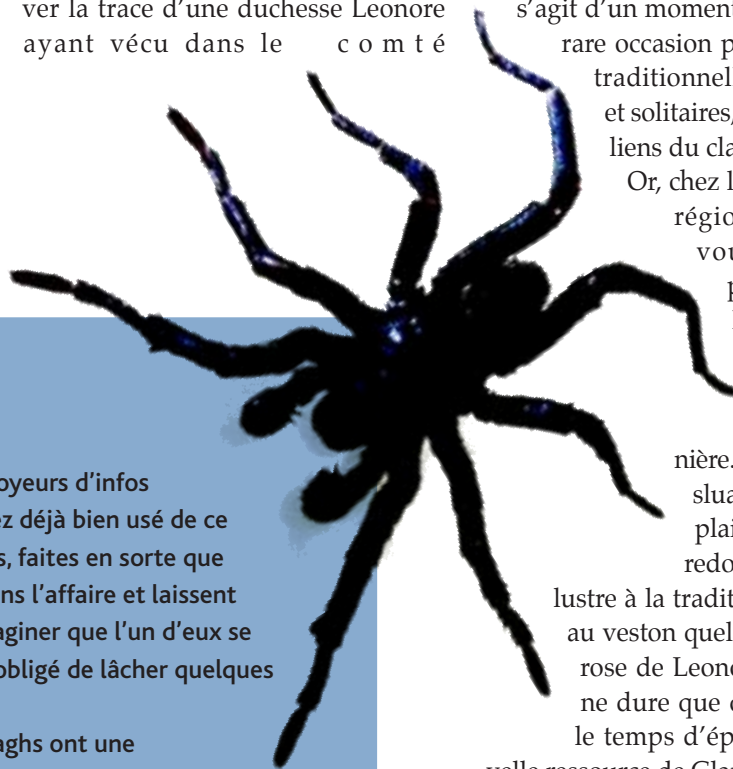
Franz Maxwell a, comme dit précédemment, quelques réserves de produits issus du temps où il travaillait chez Aris. Et on ne fait pas usage de ce genre de produit sans graves conséquences... Dans la nuit qui suit le nouveau traitement que M. Maxwell a offert à ses plantes, les

Divers moyens de rencontrer les sluaghs

Si l'utilisation des sluaghs comme pourvoyeurs d'infos vous paraît trop « cliché » ou si vous avez déjà bien usé de ce stratagème dans de précédents scénarios, faites en sorte que les sluaghs s'immiscent d'eux-mêmes dans l'affaire et laissent échapper des indices (on peut même imaginer que l'un d'eux se fait intercepter par les PJ et est dès lors obligé de lâcher quelques informations).

Comment procéder : sachant que les sluaghs ont une empathie toute particulière avec les araignées, gageons qu'une ou plusieurs Nocrnitsa issues du cauchemar de lain et Marilyn auront croisé la route des sluaghs. Ou bien le désordre causé par les expérimentations de Franz Maxwell (voir *Auprès de mes arbres*) les mettra sur la piste – n'oublions pas que les sluaghs sont un Kith particulièrement attentif et vigilant.

Dans le pire des cas, si les PJ ne parviennent pas à réunir toutes les infos pour trouver le jardin des merveilles (ils voudront le trouver, n'en doutons pas), donnez aux Maxwell les éléments permettant de le faire. Mais il demeure une constante : les sluaghs essaieront de doubler les PJ à tout moment...





arbres desséchés, sous l'effet de cette bouillie improbable, se transforment en arbres maléfiques et doués de mouvement (rappelez-vous Blanche-Neige ou le monde de Tolkien). En fait la substance a permis à des esprits mauvais d'investir les arbres. En résultat, nous avons trois arbres qui décident d'investir le voisinage dans l'espoir de trouver quelque humain à boulotter.

Comment les PJ peuvent-ils prendre connaissance du drame, sachant que le freehold est à presque 2 km ?

- soit ils sont sur les lieux à ce moment-là, conversant avec les Maxwell (leur passage chez les sluaghs a pu les y faire retourner) ;

- soit ils sont avertis par une chimère ;

- ou alors, en dernière alternative, ils arrivent trop tard. Vous pouvez faire en sorte que les arbres avalent les gens

tout crus mais que ces derniers n'en demeurent pas moins vivants pour un court laps de temps ; il suffit ensuite d'ouvrir le tronc des arbres pour les secourir.

Ces arbres ont pour particularité, en dehors de leur voracité et de leur malveillance, d'être aussi forts que lents. Pour les éliminer, il n'y a pas 36 solutions : il faut les fendre en deux ou les brûler. Un contact prolongé avec Franz Maxwell est également à même de les affaiblir momentanément. Pour une fois que le problème dont souffre le vieil homme peut servir à quelque chose !

Comme certaines autres scènes du scénario, celle-ci est optionnelle et n'est à utiliser que suivant vos besoins. ●●●



◀ Troisième partie. Jolies fleurs des tombeaux

Politique en rase campagne

La politique rattrape les PJ

À partir du moment où les sluaghs sont de la partie, les choses vont se précipiter. Les Kithains devront prendre de front pas mal de problèmes.

Ce sont dès lors les appuis politiques qui vont devenir l'atout majeur (voir à ce sujet l'annexe sur la gouvernance sidhe en Irlande). Le Duc Sean Cianan, qui dirige le Donegal, vit à Glencolumbkille même, ce qui donnerait au vol possible du rosier par les sluaghs un goût de provocation. Mais il n'est pas impossible que les sluaghs tentent le coup, pour peu qu'ils se sentent soutenus par une hiérarchie Unseelie suffisamment puissante. Or, des choses changent en Hibernia...

Comme les ducs des différents comtés d'Ulster sont en train d'être gagnés par leurs penchants unseelies, tous les affiliés à cette cour vont se montrer de plus en plus entreprenants, et c'est valable pour nos sluaghs. Dans tous les comtés d'Ulster, sauf le Donegal et le Cavan, leurs possibles actions ne susciteront aucune représaille !

Il faut considérer également que si les Unseelies en viennent à prendre vraiment le pouvoir en Antrim, un quelconque jardin magique plein de trésors de Glamour (car vous avez deviné il y en avait un...) tombera assez vite entre leur mains avides.

Le couple Maxwell : « attention fragile »

Plus les Changelins voudront impliquer les Maxwell dans leurs histoires, et plus les obstacles se dresseront, eu égard à la Banalité des époux (fût-elle moindre que celle du commun) ; à moins que les Kithains décident de les enchanter, ce qui est une grande responsabilité et n'est pas sans conséquences. La chance des Maxwell est d'avoir en face d'eux des Seelies. Le credo de ces derniers est de protéger les sources de Glamour, pas de les piller pour en utiliser le Glamour à tout bout de champ. Les Changelins de Glenlea auraient même tendance à vouloir laisser le rosier chez les Maxwell afin qu'il continue à diffuser son Glamour dans le voisinage.

L'expédition

Que ce soit en voiture, en train, en cra-paud volant, peu importe, le voyage est plutôt rapide vu que 200 km seulement séparent Glenlea de Ballycastle.

Les machinations des sluaghs sont le seul vrai péril à même d'assombrir le voyage. Chantage ? Enlèvement ?



Usurpation d'identité ? Manipulation des autorités pour freiner l'avancée des Changelins ? Libre à vous d'utiliser ces ressorts dramatiques pour corser éventuellement le voyage.

Ballycastle

C'est une ville connue dans la région pour la beauté de ses parterres de fleurs (c'est une invention de ce scénario !). La municipalité a coutume de concourir régulièrement au trophée des villes fleuries d'Ulster. Divers prix trônent aux devantures des commerces. Cette ville est fière mais triste. Nulle fantaisie ne s'en dégage. Si art floral il y a, il est devenu sans âme ni parfum, car réduit à l'état de coquet décor à travers lequel s'exprime un chauvinisme béat.

Mais de jardin magique, point.

De rares chimères à l'allure peu engageante jouent avec une faux disposée dans un parterre, déguisées en anges



de mort. On trouve plus particulièrement ce genre d'êtres auprès des Unseelies, ce qui aura le don d'inquiéter les PJ (en effet le duc Eoin Connor régnant sur la région ayant entamé son glissement vers la cour Unseelie, des changements se font sentir par répercussions à travers son domaine).

Ce sont paradoxalement les chimères mal avenantes qui seront à même de guider les PJ vers la bonne piste. Ils indiqueront qu'il existe en effet à l'extérieur de la ville un jardin, un freehold plus exactement, tenu par une grande fée Seelie. Ils ne peuvent donner plus de détails, vu qu'ils ne s'en approchent jamais. La seule personne à leur connaissance qui s'occupe régulièrement de cette propriété et les aiderait dans leur quête est le gardien du jardin, un enchanté répondant au nom de Brian. On le repère facilement à sa vieille camionnette rouge.

Ils retrouvent ainsi aisément Brian Halworth. C'est un homme robuste, qui affiche la bonne trentaine, porte chemise hawaïenne, chapeau de paille et sabots de travailleur de la terre. Un strabisme prononcé achève de lui donner une dégaine singulière. Venu à Ballycastle pour acheter quelques fournitures locales, il s'apprête à retourner au fameux jardin. Il est accompagné de sa fille Elaine, qui n'a pas dix ans et arbore une robe toute imprégnée de la magie des fées. Cette robe semble faite de pétales de fleurs et arbore des teintes magnifiques (la robe ne prend néanmoins tout son éclat que dans un environnement point trop banal). Brian Halworth est une personne courtoise et ne détestera pas discuter un peu avec les nouveaux arrivants. Sa fille, en revanche, restera résolument muette. M. Halworth est à l'évidence un enchanté et il a immédiatement identifié l'équipée de

Changelins. Il essaiera au maximum d'éviter la question du « jardin magique ». Selon ses dires, il n'existe pas de jardin magique ; il est lui-même en charge d'un jardin tout à fait ordinaire, propriété d'une sidhe en fin de vie, qu'il vaut mieux ne pas déranger. Les PJ peuvent sans difficulté repérer que le strabisme de Brian Halworth a ceci de particulier que son œil désaxé bouge avec une indépendance déconcertante, semblant s'arrêter par intervalles réguliers sur l'un et l'autre de nos Kithains. De là à penser qu'il y a quelque magie maligne derrière cette bizarrerie... Eh bien oui, il y en a, de même que Brian Halworth ment beaucoup.

Le jardin magique existe mais Brian Halworth est dans l'impossibilité de le révéler, quoique ce pourrait arranger ses affaires que les Changelins s'y rendent. Il se débrouillera pour laisser discrètement à l'attention des PJ un ●●●

(espace publicitaire)

Ne laissez pas dormir votre Glamour... ... Placez-le !

Glamour Plus
garantit des placements
de Glamour
à plus de 5% !

N'hésitez plus !



**Plus que jamais, votre avenir est pour demain.
Ici, là-bas et maintenant.**

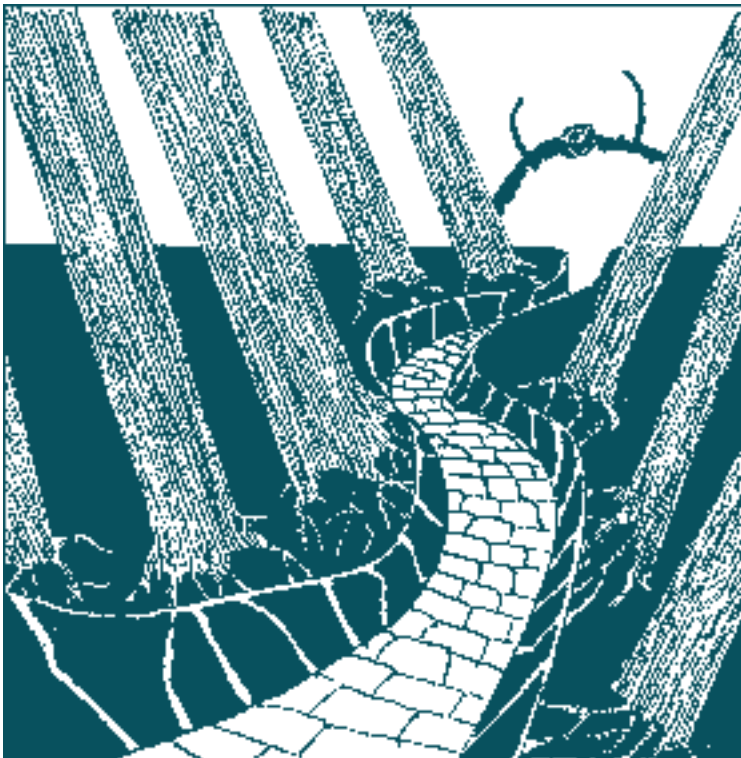


→ Brian Halworth et sa fille, pris au piège



M. Halworth est anglais, comme le révèle son accent. Il dit avoir un temps travaillé dans les jardins de la Reine Elizabeth. Il a émigré en Hibernia suite à la perte de sa femme, qui le laissait seul sa fille Elaine, alors fort jeune. Les aléas de la vie lui firent rencontrer Isadora, une magnifique sidhe qui tenait un jardin somptueux (un freehold) et recherchait quelqu'un pour l'entretenir. Brian Halworth et sa fille rejoignirent avant

peu les rangs des enchantés. Ce n'est qu'à partir de ce moment que les deux enchantés réalisèrent le piège dans lequel ils étaient tombés. Isadora avait perdu la raison et avait fait d'eux ses prisonniers, condamnés à demeurer s'occuper du jardin jusqu'à ce que l'envie prenne à leur maîtresse de les remplacer par d'autres jouets. Cette maîtresse femme, qui avait déjà éliminé les autres membres originaux du freehold, emprisonna les deux malheureux par les sortilèges et le pouvoir des sentiments, qui sont les meilleurs des barreaux. Avant que les enchantés ne découvrent la personnalité dangereuse de leur hôtesse, Isadora avait offert à Elaine, la petite fille, une magnifique robe qui, hélas, avait la particularité de se lier à celui qui la portait au point de provoquer chez lui une mort rapide s'il lui venait l'idée de cesser de la porter pendant plus d'un tour d'horloge. Isadora avait aussi la possibilité, grâce à la robe, de savoir où se trouvait la petite et agir sur sa santé. Lorsque Brian Halworth découvrit la triste vérité, le mal était déjà fait. Ne voulant à aucun prix voir mourir sa chère petite, il se vit obligé d'obéir au doigt et à l'œil à ce changelin que le Bedlam avait rendu si vil. Comme une ignominie ne saurait suffire, Isadora fit subir Brian Halworth une déformation physique servant ses desseins : elle prit le contrôle de son œil gauche, tissant avec lui un lien invisible qui lui permettrait de voir à travers lui. Un merveilleux outil de contrôle sur le jardinier qui acquérait ainsi un disgracieux strabisme.



indice leur laissant penser qu'il ne peut leur dire de quoi il en retourne, même s'il le souhaite très fort (voir encadré « **Brian Halworth et sa fille** »). Si les PJ se rendent au jardin sans même chercher à contacter M. Halworth, ils tomberont sur lui au jardin.

Knocklayde farm

Pour se rendre au jardin, il faut sortir de Ballycastle en passant par la forêt. L'on se retrouve vite en face d'une colline nue baptisée Knocklayde Mountain. C'est à la base de la colline que se trouve Knocklayde Farm, le jardin tant espéré. Il faut pour l'atteindre franchir plusieurs rideaux de haies épaisses. L'on découvre alors un mur de briques qui enserre le freehold, et que mousses et plantes grimpantes se sont largement appropriées, ce qui aide à sa dissimulation. En arrivant auprès de Knocklayde Farm, le glamour se fait plus présent et révèle aux yeux des Changelins les hauteurs touffues d'un saule énorme qde deux fois la hauteur du mur et contient une maisonnette parmi ses branches.

Le jardin n'offre d'autre entrée – tout du moins pour ceux à qui la bienséance interdit de jouer les monte-en-l'air – qu'une modeste porte en bois. On peut y pénétrer en passant par-dessus le mur mais il faut alors franchir un dense réseau de glycines porté par des arceaux qui courent d'un bout à l'autre du jardin. En toute période de l'année, à fortiori à la belle saison, ces glycines s'attachent à quiconque essaie de rentrer dans le jardin par en haut. Une personne de bonne carrure saura s'en défaire, mais elle aura tiré un trait sur sa discrétion et sur sa rapidité ; et c'est ennuyeux car le jardin cache quelques discrets gardiens qui, s'ils



→ Isadora en son domaine

La perte de son âme d'enfant est une dérive amère, et Isadora en a fait la trop vive expérience. Isadora était une fière sidhe qui dirigeait le freehold de Knocklayde Farm, un jardin merveilleux connu des sidhes de la région, dont l'origine remontait à plusieurs siècles, sans doute au fameux jardin de Leonore. Comme tous les Changelins, Isadora voyait avec anxiété filer les années et, afin de freiner l'arrivée de l'inexorable, elle décida un jour de ne plus quitter son freehold. Arriva ce qui devait arriver : elle céda bientôt aux coups de butoir que le Bedlam donnait sur son esprit déjà fragile et en vint à supprimer les membres de son freehold, afin qu'ils demeurent toujours dans son souvenir les compagnons au glamour jamais éteint. Elle ne supportait plus de voir ne serait-ce que l'ombre du passage du temps sur ceux qui l'entouraient et sur son domaine devenu un véritable sanctuaire. Elle a fini par attirer à elle Brian Halworth et sa fille, dont elle fait des enchantés et rapidement ses esclaves, et ce n'est pas la première fois qu'elle soumet ainsi des humains à sa volonté. Mais cela ne l'empêche pas de les aimer sincèrement. Grâce à Brian Halworth, le jardin, ses fleurs et ses roses demeurent plus resplendissants que jamais.

CARACTÉRISTIQUES

Physique : 2/4/2 - Social : 4/3/5

Mental : 4/4/2

compétences de combat : 2 dans chaque tout au plus

compétences sociales élevées : comédie

5, éloquence/expression 4, le reste à 3

Volonté 8 Glamour 6 Banalité 5

Arts : Illusion 4, Primal 4, Suzeraineté 3, Soothsay 5

Domaines : Fae 5, Nature 4, Objets 1

n'y connaissent rien matière d'horticulture, s'entendent très bien à occire les intrus. Ce sont tout simplement des Inanimae du monde végétal. Il y en a quelques-unes dans le jardin ainsi que dans le grand saule. Ils n'en viendront pas de leur propre chef à tuer les intrus, il faut pour cela un ordre de la maîtresse des lieux [*je laisse à votre discrétion l'évaluation de leurs pouvoirs suivant le chemin que vous aurez fait prendre au scénario*].

Le magnifique saule qui émerge du jardin contient une maisonnette en bois que les branches centrales de l'arbre ensèrent fermement, pareilles à un tressage d'osier. Il

s'agit bien entendu de la demeure d'Isadora – M. Halworth habite quant à lui un cabanon dans un coin du jardin. La maisonnette est en excellent état, de petites fenêtres aux volets peints permettent éventuellement pour les visiteurs de voir à l'intérieur. Un Changelin qui s'approchera de ces fenêtres verra surtout en reflet les yeux luminescents de plusieurs Inanimae sur le point de se saisir de lui et de ses compagnons, car les branches du saule ne sont pas moins un piège que la végétation du dessous. L'intérieur de la maisonnette contient tout le confort apprécié par une noble Kithain et un large ●●●

Ce que cache vraiment Franz Maxwell

M. Maxwell cache depuis sa tendre enfance un terrible secret. Sachez vous en servir à bon escient, car il s'agit clairement d'un ressort dramatique à même de bouleverser ce scénario.

C'est difficile à apprécier beaucoup...
la... à faire...

Rien d'intéressant !



pâte la pointe d



fauteuil princier sur un balcon abrité permet à Isadora de profiter pleinement de la vue sur son domaine restreint ainsi que sur le paysage environnant. Encore une fois, précisons que le fameux saule est invisible pour les gens mornes et même les Changelins ne le voient qu'en s'approchant du domaine.

Le jardin dans son ensemble a bien sûr le charme désuet mais irrésistible du cottage préservé des attermoissements du monde extérieur et où tout a été fait pour que demain ressemble à hier. Les fleurs ne sont prisonnières d'aucune époque, et seules les statues incongrues des Changelins pétrifiés troublent la délicieuse intemporalité de ce lieu. Les fameux rosiers de Leonore couvrent les murs et mêlent leurs parfums aux multiples autres fleurs. Des arbustes de petite taille forment au centre du jardin un mini-labyrinthe décoratif où sont réunies

les funestes statues. La profusion de Glamour est palpable et les rosiers y participent avec munificence.

Meurtre dans un jardin irlandais ?

Avec l'arrivée des PJ à Knocklayde Farm, nous en arrivons au dénouement, qui est aussi le climax du scénario. Les alliances et les partis que vous et vos joueurs aurez manœuvrés dans l'histoire décideront de la tournure des événements :

- il est impossible de trouver un terrain d'entente avec Isadora, l'affrontement est inévitable. Les Inanimae sont très déconnectés de la réalité politique et ont pour objectif unique la préservation des lieux. Quoique particulièrement

obtus en l'état, il n'est pas dit qu'une issue pacifique ne puisse pas être trouvée avec eux ;

- Brian Halworth et sa fille ne peuvent pas servir de renforts mais connaissent les pièges du domaine, et peuvent aussi aller au plus près d'Isadora. Attention toutefois aux sortilèges espions de la noble sidhe !

- les sluaghs : ils ne sont pas forcément mauvais bougres, mais ils sont de l'autre côté de la barrière. Une attaque sur le freehold sera difficilement condamnée par les Seelies vu qu'Isadora est objectivement folle et dangereuse. Mais les sluaghs passeront à l'action de préférence avec des appuis dans la région. Le glamour emmagasiné dans les rosiers de Knocklayde Farm servira à l'évidence pour redonner du lustre aux festivités des Unseelies mais aussi



pour quelque coup d'éclat à l'encontre de la Banalité humaine (comme l'organisation d'un festival de musique merveilleux dont les gens se souviendront longtemps, par exemple). Ils passeront à l'action après s'être assurés un soutien matériel des Unseelies de la région ;

- les PJ, appuyés par des nobles Seelies, auront peut-être l'idée de ramener tous les rosiers au Donegal, ainsi que Brian Halworth et sa fille qui, une fois Isadora neutralisée, ne souffriront plus des sortilèges mauvais dans lesquels elle les avait littéralement emmaillotés. Là-bas, avec l'aide possible de la famille Maxwell, il sera possible de mettre en place un nouveau havre pour ce trésor magnifique.



Chacun cherche son Changelin

Avec un jeu qui stimule autant l'imagination, il n'y a pas de surprise à ce que chaque meneur de jeu fasse sa propre cuisine. Pour ma part, je considère les Unseelies comme des êtres pas plus mauvais que ne le sont les Seelies, si ce n'est qu'ils sont plus « taquins » et ont plus de goût pour l'ombre que pour la lumière, un peu comme le peuple d'Halloween dépeint dans *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, le film de Tim Burton et

Henry Selick. Je fais donc une distinction très

nette entre les Unseelies et la terrible Cour de l'Ombre. De toutes manières, la tradition n'appose pas nécessairement les notions du bien et du mal au monde des fées. Je considère aussi que les Changelins ne contrôlent pas leur apparence, qui est naturellement banale dans un environnement morne, et féérique dans un environnement favorable, sans qu'il y ait besoin de transformation consciente. Ce ne sont que des détails parmi d'autres, mais qui rendent plus explicites certains partis pris du scénario.

Amis et ennemis

Le jardin de Rosemaire

La fantaisie sans fleurs, c'est comme l'Irlande sans nuages. Pour preuve, les jardins fleuris ne manquent pas au pays des Changelins. Dans le royaume de Munster, comté de Kerry, à la périphérie de la ville de Tralee, se trouve Rosemaire, freehold de la duchesse Rowena. Il s'agit d'un manoir décati que jouxtent des jardins magnifiques. Ce lieu, relativement connu des Kithains, pourrait, à la discrétion du MJ, servir à ce scénario, comme source d'informations ou de renforts. (source : Court of all Kings)

Des Garous ?

On peut ne pas aimer les cross-overs. Ceux qui ne sont pas rétifs à cette idée peuvent s'amuser avec le background de *Loup-Garou*™ ancienne ou nouvelle formule. Le Donegal est une région sauvage, et la présence de lycanthropes y est plus que probable. Le pouvoir néfaste qu'exerce M. Maxwell sur les plantes a de quoi les énerver si leurs routes se croisent. Les garous, dans l'action, peuvent être de précieux alliés pour peu qu'on sache les convaincre.

Franz Maxwell, une main pas très verte

Si le sieur Maxwell n'attire pas la sympathie des hommes ni des plantes, il pourrait, pour le coup, être un allié involontaire non négligeable à Knocklayde Farm, puisque les Inanimae seront incapable de le toucher ou d'user d'une bonne part de leurs pouvoirs.

Paradoxalement, le rosier résistant à son influence néfaste, il pourrait, avec un peu de précautions, devenir le responsable d'un futur jardin magique à Glencolumbkille, si les PJ décidaient d'en créer un, ce qui rendrait à Franz Maxwell un peu de sérénité. On voudrait croire que les rosiers de Leonore ont toujours aimé apporter consolation aux malheureux, qu'ils soient bourreaux des humbles gens ou bourreaux des plantes. ■



changelin

II/ 2^e scénario◀ I/ 1^{er} scénario

▶ III/ aide de jeu

Nous sommes le soir de Noël, dans une région sauvage d'Irlande. Un petit groupe de Changelins qui s'amusaient à guetter le Père Noël se retrouve témoin d'enlèvements d'enfants. Des malandrins cherchent à mettre en péril la belle fête de Noël ! Les Changelins n'ont qu'une nuit pour remettre les choses en ordre.

Les barbes sales

C'est la belle nuit de Noël et le vénérable grand-père à la houppelande va bientôt faire la tournée des cheminées, après avoir consciencieusement fait celle des porte-monnaie.

Alors, exceptionnellement pour cette nuit de Noël, le groupe de PJ a eu l'autorisation d'aller « en ville », à Donegal, principale ville du comté du même nom, pour profiter en cette nuit de l'atmosphère de fête qui y est plus prégnante. Ils y sont emmenés par Gil, un eshu de passage au freehold de Glenlea.

Mais le problème, avec les eshus, comme chacun sait, est qu'il leur arrive souvent des aventures...

Sur les toits

Sur les suggestions de Gil, le groupe s'est perché sur les toits de Donegal dans l'espoir d'apercevoir le Père Noël accomplir sa tournée. Pour s'occuper, Gil commence à leur raconter une bien belle histoire. « *Il paraît que le soir de Noël, dans chaque duché d'Hibernia (=Irlande), il y a toujours quelques flocons de neige qui tombent des nuées, quel que soit le temps, et même s'ils se peuvent compter sur les doigts d'une main, c'est lorsque l'un d'eux vient se poser sur le nez d'un enfant, ravivant son sourire, que le Père Noël commence sa tournée* ». Gil ne se doute pas encore que cette fable va prendre un sens tout à fait dramatique dans les heures qui vont suivre !

Mais revenons à nos Changelins. Histoire de ne pas laisser refroidir l'auditoire, Gil enchaîne avec délice sur la légende cent fois racontée d'Oisín et Aneirin, lorsque l'un des PJ aperçoit à travers la fenêtre d'une maison toute proche... le Père Noël lui-même !

C'est à coup sûr l'émoi dans le groupe qui contemple la scène, émerveillé : un Père Noël, dans son beau manteau, en train d'offrir un cadeau à un jeune

enfant couché dans son lit. C'est magnifique. Il a bien de la chance, ce garçon, de voir le Père Noël pour de vrai, lui qui se fait habituellement si discret... Mais soudain le père Noël, d'une main griffue, attrape l'enfant et le met dans un grand sac, et disparaît de la vue des PJ ! C'est l'effroi.

Évidemment les PJ vont voir les choses de plus près. Face à un spectacle pareil, les conseils de prudence de l'eshu résonnent dans le vide et tout le monde fonce, même si les cœurs ne sont pas vraiment assurés. Un petit balcon permet d'accéder sans trop de difficultés à la chambre. Sur les lieux, il apparaît que l'enfant a été remplacé par un polichinelle trafiqué par des gobelins. Plus de trace du Père Noël (mais était-ce bien lui ?!) dans la chambre. Cependant un meuble attire vite l'attention des Changelins : il s'agit d'un coffre à jouets magique. Ce genre de coffre à jouets était vendu dans le commerce, il n'y a encore pas si longtemps, remarqueront les plus âgés, et il paraît même qu'il se serait très bien vendu. Quand on ouvre le coffre, celui-ci révèle un escalier magique (que seuls peuvent emprunter des êtres du

Changelin, le Songe



Comme dans le précédent scénario, nos PJ ont pour point d'attache Glenlea, un petit freehold irlandais, perdu dans la campagne du Donegal, près de Glencolumbkille.

♦ PAR **Moustrap**
(textes et illustrations)

Course-poursuite

L'ogre Noël ne ménage pas son attelage, d'autant plus qu'il cherche à éviter la bagarre. Que les PJ gagnent sur lui ou non (attention, en cas de lutte, l'ogre est un adversaire redoutable), l'important est qu'ils apprennent quelle était sa destination.

En l'occurrence, il s'agit d'une vieille et vaste mesure non loin de la ville, plus exactement un repaire d'ogres Noël. De nombreux enfants ont été kidnappés par les ogres Noël sur leurs traîneaux et ont été entassés dans les espaces insalubres de cette mesure. C'est là un véritable garde-manger ! On a coutume d'appeler cela un « ogrelinat ». Mais les gosses ne sont pas visibles ni accessibles depuis l'extérieur.

À moins que les PJ ne fassent preuve d'une regrettable imprudence (ne pas oublier de leur suggérer le danger à l'approche de la maison), ils vont assister depuis l'extérieur de l'ogrelinat à **deux scènes** qui feront plus que les inquiéter.

Première scène : à l'intérieur de la maison, dans une grande salle, une vingtaine d'ogres (autant dire tout ce que l'Ulster doit en compter) est rassemblée, en « tenue de Noël », harangüés par un chef qui leur tient un discours enfiévré et galvanisant, d'où il ressort que :

- les ogres Noël, depuis le début de la nuit, ont enlevé un maximum d'enfants dans Donegal, en s'aidant de coffres magiques fabriqués par des gobelins, et vendus aux parents depuis l'automne. Pourquoi cet enlèvement massif précisément en ce soir de Noël ? Justement pour qu'aucun enfant ne puisse réceptionner le précieux flocon qui marque le début des festivités (voir l'histoire racontée par Gil). C'est là que les PJ se rappellent avoir vu peu d'enfants, une fois la soirée entamée, alors que Donegal en compte justement beaucoup. Et puis ils ont vu aussi beaucoup de gens avec des parapluies, alors que franchement il n'y avait pas une goutte de pluie (il s'agissait ●●●



Rêve), descendant dans la pénombre. Si tous les coffres vendus aux gens de la région sont faits dans le même moule, il y a fort à craindre !

En s'engouffrant dans l'escalier à la suite du Père Noël, les PJ suivent ensuite un étroit couloir et débouchent dans une ruelle. Le Père Noël est en train de s'envoler sur son traîneau. À ce détail près que son attelage n'est pas de rennes mais de rats géants, et

que sa figure laisse apparaître des crocs jaunis. Comme les joueurs pouvaient s'en douter, ce n'est pas le Père Noël mais un ogre Noël, sorte d'anti Père Noël qui capture les enfants pour satisfaire son appétit ! De deux choses l'une : soit les PJ ont un moyen de le poursuivre, voire de le rattraper (voir « **Course-poursuite** »), soit ils sont contraints de suivre une autre piste (voir « **L'industrie au service des ogres** »).



de gobelins prêts à protéger les enfants se promenant dans les rues du moindre flocon égaré) ;

- si aucun flocon ne vient égayer un enfant, il n'y aura pas de livraisons de cadeaux, et le royaume de Noël de la région de Donegal sera à leur merci. Noël étant international, c'est un vaste réseau aux multiples succursales, chaque ville importante possédant son propre royaume de Noël. Et c'est celui de Donegal qu'ont les ogres en ligne de mire. Au dernier acte de leur machination, les ogres Noël n'auront plus qu'à attraper les Pères Noël (il y en a plusieurs, qu'est-ce que vous croyez, faut tout vous apprendre !!!), leurs ennemis héréditaires, et **leur prendre leurs barbes**. Car c'est là leur problème principal, à ces ogres Noël : leurs barbes sont sales et jaunies par tant d'années de goinfrerie. Ils vont semer

la terreur dans Donegal, traumatiser des enfants et, pire, mettre à bas le royaume de Noël, tout cela dans un seul but : renouveler leur barbe, en prenant celles de Pères Noël. L'ogre n'est jamais plus monstrueux que dans ses accès de coquetterie.

Voici la **deuxième scène** à même d'ébranler les PJ : un groupe de gobelins arrive en camions, avec deux boggarts. Les boggarts viennent discuter brièvement avec les ogres Noël. Il ressort de la discussion qu'il y a eu échange de bons procédés entre les ogres et le parti des boggarts et gobelins. Les seconds aident les ogres à kidnapper les enfants. Les ogres récupèrent les barbes des Pères Noël et éventuellement gardent les enfants tandis que gobelins et boggarts attendent la chute du royaume de Noël, sans doute avec une idée derrière la tête.



L'industrie au service des ogres (optionnel)

Si les PJ ont laissé filer l'ogre, le seul indice qui leur reste est le coffre. Le nom du fabricant étant indiqué sur l'objet, il n'y a plus qu'à se renseigner et trouver son point d'attache. Il s'agit d'une très modeste entreprise, dans Donegal même, qui ne vend sa production que dans la région. Le lieu, un vaste atelier, est désert et sans alarme. Un MJ retors saura placer dans l'atelier une machine diabolique de conception gobeline pour occuper les PJ...

Dans les bureaux, les PJ trouveront suffisamment de documents attestant du caractère magique de ces coffres et du fait qu'ils ont été vendus à travers Donegal depuis un an. Un bruit de camions et des lumières fortes interrompent les PJ dans leur enquête : une poignée de gobelins arrive, secondée par deux boggarts (il faut croire que tous les Thallains se sont donné rendez-vous à Donegal). À l'évidence, les gobelins ont aidé à concevoir les coffres et les boggarts à les commercialiser.

Ils viennent embarquer les stocks restants de coffres magiques et faire disparaître tout indice compromettant. Si les PJ ne sont pas trop malhabiles, voilà une occasion de suivre ces vils êtres jusqu'à leur repère, en se cachant dans leurs camions, ou par un autre moyen de locomotion. Les gobelins et les boggarts se rendent ensuite jusqu'à l'ogrelinat (voir précédemment) puis dans un parking désert qui domine la ville. Ils y demeurent patiemment, armés jusqu'aux dents.

Mais que peuvent-ils bien attendre ? C'est fort simple, ils attendent la chute du royaume de Noël...

S'opposer au plan machiavélique

Le fait que les ogres, boggarts et gobelins s'en prennent aux Pères Noël n'a rien d'étonnant. Ce sont des *thallains*, traditionnellement proches de la redou-



table Cour de l'Ombre, et annonciateurs du Long Hiver de la Banalité. Quant à la nature de cette alliance, elle vient du fait que ce plan est simplement un peu trop complexe pour être à la portée des seuls ogres Noël, dont la cervelle a ceci de particulier d'être justement dix fois moins garnie que leur barbe. Il est fort probable que ce sera la première rencontre des PJ avec des Thallains, ces êtres au sujet desquels, au mieux, ils auront tout juste entendu quelques sombres histoires. Rappelons que les thallains sont considérés comme des ennemis de premier ordre par les selies et même les unseelies...

Pour les PJ, il est évident, d'une part, qu'ils ne peuvent affronter ces ogres seuls, et d'autre part, que le temps leur est compté. Si le bon déroulement de Noël est déjà mis à mal, chaque heure qui passe aggrave la situation, et à l'aube les dés seront jetés.

Ils ne peuvent compter sur personne pour les aider. Il y a bien un freehold de Changelins dans les environs, mais il est loin, il faut le trouver et, à moins de preuves, ceux-ci seront peu enclins à croire les assertions des PJ.

Un personnage finaud comprendra que les intérêts divergent chez les ogres : certains veulent garder tous les enfants pour les manger plus tard, d'autres veulent en manger tout de suite, d'autres encore préfèrent les garder comme monnaie d'échange auprès des Pères Noël ou des autorités au cas où ça tournerait mal. Il est donc possible, avec un peu de ruse, de semer la zizanie et de faire s'entretuer une partie de ces ogres (se rappeler cette scène de Bilbo le Hobbit où Gandalf trompe les trolls affamés). Mais il en restera encore suffisamment pour être redoutables en affrontement direct.

La solution la plus directe pour sauver Noël est que ladite tradition s'accomplisse : il faut qu'un enfant reçoive un des précieux flocons sur le nez, et de manière naturelle, dans des circonstances normales, voire enchanteresses, pas un gosse qui viendrait tout juste d'échapper aux griffes d'un ogre, si vous voyez ce que je veux dire...



Très vite le soir, les rues sont désertes, les portes fermées, et la fête et l'alcool rendent les gens imperméables à la possible agitation du dehors, ce qui laisse les coudées franches pour agir en extérieur, mais offre aussi l'image d'une ville de Donegal sourde à la catastrophe qui la menace.

De la neige, par pitié. Et un renne, si vous avez...

Voilà donc nos Changelins en ville, espérant le miracle. Comment vont-ils localiser les quelques maigres flocons susceptibles de tomber sur Donegal, et leur faire rencontrer quelque visage enfantin ? À eux de voir.

Ils trouveront sûrement sur leur route des gobelins patrouillant dans la ville, d'où de probables échauffourées.

Une chimère providentielle viendra à leur rencontre (au moment le plus opportun) : il s'agit d'un vieux renne. Le museau grisonnant, et l'haleine empestant l'alcool, il explique être un renne de Noël à la retraite, soudainement tiré de son réveillon copieusement arrosé, avec des chimères de sa connaissance, par un appel d'urgence

du Pays Noël, où l'on est étonné de ne pas recevoir le signal pour commencer la livraison des cadeaux. Le royaume de Noël de Donegal se trouve bien sûr dans les cioux ; il s'étale sur une immense toile de satin. Au-dessus de chaque ville et de ses environs, à la période de Noël, on trouve un de ces royaumes chimériques et flottants, inaccessibles sauf aux rennes de Noël. Les Pères Noël ne peuvent pas commencer leur tournée sans le rituel du flocon de neige, qu'ils s'efforcent eux-mêmes de faire tomber. S'ils ne peuvent pas faire leur tournée, c'est un désastre pour les enfants, pour la croyance en Noël, pour le Glamour, et aussi plus prosaïquement pour le royaume, lequel restera chargé à rascards de tous les cadeaux, et dont la toile va bientôt craquer, signant la fin du Pays Noël au-dessus de Donegal. Tandis que le renne leur raconte tout ça, les PJ peuvent d'ailleurs voir dans le ciel, quelques éclats rouges, accompagnés de craquements sinistres, signes que la toile du Pays Noël montre déjà des signes de faiblesse.

Il sera bien sûr content d'en apprendre un peu plus sur ce qui se passe du côté des thallains.

Le renne est capable d'appeler à la rescousse d'autres congénères, lesquels serviraient de montures pour les Kithains. Mais il faut cependant aller à leur rencontre. Ils ne prennent point leurs aises sur un nuage ou dans un pré mais dans un appartement de Donegal ! L'appartement est habité par une vieille dame. Le renne ne peut s'empêcher de raconter que la dame en question est une ancienne Kithain gagnée par la banalité. En tant que sidhe, elle régnait autrefois sur tous les Changelins de la région. Après une exceptionnelle longévité en tant que Kithain, elle a repris depuis 3 ans une vie ordinaire et sa vie de Changelin n'est plus qu'une ombre sur son visage. Cela n'a rien d'exceptionnel par conséquent de trouver chez elle encore quelques chimères. Les rennes de renfort que viennent rencontrer les PJ... sont au mur, leurs têtes accrochées comme des trophées de chasse. Le renne les réveille par quelques ●●●





mots secrets et tous émergent de leurs panneaux de bois comme s'ils sortaient du mur. Seul souci : il ne faut pas que la maîtresse des lieux, perdue pour le Glamour, assiste à la scène, de même qu'elle n'acceptera pas de recevoir qui que ce soit dans son logement d'ailleurs (et encore moins un renne !).

Suggestion : vous pouvez faire en sorte que ce soient les PJ qui sortent le vieux renne des griffes des gobelins et ainsi le rencontrent. On peut aussi imaginer une scène où les PJ soient poursuivis par des thallains et se barricadent en catastrophe dans l'appartement de l'ancienne Kithain en attendant de réveiller les rennes en sommeil.

Dénouement

Plusieurs fins sont possibles dès lors, heureuses ou malheureuses. Il est possible d'utiliser ces différentes options :

1^{er} dénouement

Les PJ arrivent à faire s'accomplir la légende de Gil (qui n'est plus une légende !) et la tournée des Pères Noël peut commencer. Pour les remercier, les rennes les emmènent faire un tour

en Pays Noël. Ils découvrent un petit royaume posé sur une toile de satin, avec neige, chalets, entassement de cadeaux (des cadeaux chimériques) et une nuée de Pères Noël en suractivité. Ils assistent aussi, médusés, à la fabrication de cadeaux dans une immense manufacture où des lutins sous coke travaillent sans relâche. On leur explique que c'est dans leur nature de fabriquer les jouets. Ils sont incapables de s'arrêter. C'est pour ça que, si les cadeaux ne finissent pas par être livrés, le Pays Noël est submergé par les cadeaux et la toile se déchire. Les secrets de fabrication des lutins sont depuis longtemps convoités par les gobelins, ce qui explique leur participation à cette machination. Les cadeaux en question sont donc chimériques, seuls les enfants (et les êtres du Songe) les voient. Ce sont ces cadeaux qui, ajoutés aux cadeaux des parents, font la magie de Noël.

2^e dénouement

Les gobelins prennent le contrôle des rennes et s'infiltrent en Pays Noël. Aux PJ d'aider à s'en débarrasser :
- la tournée ayant débuté tardivement, les PJ peuvent être mis à profit pour distribuer les cadeaux dans les cheminées ;

- dernière affaire à régler, et non des moindres : il s'agit du devenir des enfants kidnappés. Il est impossible de les enlever aux griffes des ogres sans une confrontation. Il est possible d'impliquer les forces de l'ordre, mais ce n'est ni facile, ni forcément judicieux car les Changelins risquent de se retrouver dans des situations compromettantes. Les Pères Noël peuvent aider à délivrer les enfants avant l'aube, mais il y aura carnage.

3^e dénouement

Tout se passe mal. Les PJ ne permettent pas à la tournée des Pères Noël d'être effectuée, le Pays Noël croule sous les cadeaux et la toile se déchire. Tout le pays se désagrège et tombe dans le vide. Les cadeaux s'éparpillent en cendres sur Donegal et alentour. Les rennes et leurs traîneaux en vrac volent de ci de là, perdus, les Pères Noël tombent et se désagrègent comme leurs cadeaux chimériques. Même si tous ceux-là ne sont que chimères, le spectacle est effroyable. Seules demeurent leurs barbes qui volent au gré du vent vont se poser ça et là et seront ramassées par les mains avides des ogres Noël, sinistres silhouettes sur leurs traîneaux. Les boggarts et les



gobelins surgiront d'un peu partout pour prélever aussi leur dû, à savoir les miettes de ce pays Noël, les lutins ayant survécu, les plans de fabrication des cadeaux...

Peut-être que dans leur empressement les ogres auront laissé trop peu de gardes auprès des enfants et qu'il sera possible d'en sauver un maximum, d'autant que les Changelins des environs auront été alertés par l'ampleur d'un tel événement et viendront à la rescousse.

Mais la magie de Noël aura disparu des cœurs des enfants de Donegal...

Les PNJ

Les Thallains

Il arrive parfois que des ogres soient pris à tort pour des trolls, les boggarts pour des boggans, et les gobelins pour des nockers. Les interactions sociales avec ces antagonistes sont très limitées dans ce scénario, il n'est de ce fait pas nécessaire de les décrire un à un. Il faut savoir tout d'abord que chaque lignée de thallains (il y en a cinq en tout dans le jeu) est liée à une des grandes familles de Changelins. En revanche, afin de les personnaliser, voici quelques détails sur lesquels je jouerais à titre personnel :

- **les ogres** : quoique peu finauds et s'exprimant par phrases simples, ils n'en utilisent pas moins un langage imagé, un peu vieillot, et si le génie tactique se fait rare chez eux, leurs sens aiguisés (surtout l'odorat) compensent et ajoutent à l'effroi qu'ils suscitent. Un ogre ça fait peur ! Pensez donc plus volontiers à l'ogre du Petit Poucet qu'à un *Capitaine Caverne* version XXL.

Caractéristiques : *les ogres ont +2 en Force, par rapport à la normale, et une perception empathique hors du commun ;*

- **les gobelins** : un peu petits, ils sont assez fidèles à l'idée que l'on peut s'en faire : bricoleurs de machines insensées et destructrices, et verts de peau. On peut les imaginer comme des individus surexcités et volubiles, avec un sens des réalités très relatif, et un sens de la vie humaine très relatif, lui aussi. Des « professeur Emmet Brown » (in

Retour vers le futur) du côté obscur, pourrait-on dire.

Caractéristiques : *les gobelins provoquent des catastrophes mécaniques sans le vouloir, mais ont aussi un pouvoir « gremlins » pour créer des dysfonctionnements volontaires ;*

- **les boggarts** : Il faut tâcher de les différencier des gobelins. Quoique verticalement désavantagés, comme leurs confrères au teint avarié, les boggarts sont des matérialistes avides de biens et de richesses. Je les vois comme de petits commerciaux boudinés dans des costumes trop étroits, le sourire éclatant malgré un physique souvent disgracieux, un parler très *marketing* digne du pire.

Caractéristiques : *stakhanovistes hors catégorie dans leur business, ils ont aussi vis-à-vis de leur lignée une empathie et un sixième sens extraordinaires, proportionnels à leur incompréhension de l'humanité.*

- Les Pères Noël :

Leur nature et leur origine – si tant est que le monde chimérique puisse avoir un passé – doivent rester énigmatiques. Ils sont plusieurs pour une raison évidente, c'est que le travail à accomplir est considérable. Les Pères Noël, tels de bons grands-pères du commun, n'ont pas plus d'énergie que ça et soignent leurs rhumatismes comme toutes les personnes de grand âge, et quand ils partent en traîneau, faudrait pas croire qu'ils passent Mach 1 (et la bagarre n'entre pas dans leurs attributions). Détail important, ils croient en leur rôle : même si les cadeaux qu'ils distribuent ne sont que chimères destinées à embellir les rêves des mêmes, ces cadeaux sont à leurs yeux « vrais de vrai ». Si les Changelins, qui ne sont que moitié fées, font devant eux ce subtil distinguo, c'est un peu de la magie du Pays Noël qui est mise en doute, ce qui peut nuire à la mission des Pères Noël, voire, si l'heure est à la confrontation avec les thallains, affaiblir d'une manière ou d'une autre les ressources défensives du royaume. La Banalité qui couve en chaque PJ, thème central de Changelin, peut conduire à bien des désillusions et au lieu

d'être les sauveurs du Pays Noël, qui sait s'il n'en seront pas les fossoyeurs par inadvertance.

Conseils de MJ

- **Gil l'eshu**, PNJ de son état, peut s'avérer encombrant. Ne pas hésiter à le dissocier du groupe des PJ : il peut tout à fait partir seul sur une quête annexe, comme chercher du renfort auprès des Changelins de la région.

- Vu que, dans le scénario, le temps imparti pour les PJ est limité, il peut être intéressant de jouer avec un chrono qui marque l'approche de l'aube, au-delà de laquelle Noël ne peut être sauvé.

- Libre à chacun, selon sa sensibilité, d'introduire plus ou moins de noirceur dans ce scénario. On est dans le Monde des Ténèbres, rappelons-le, et Changelin n'est pas *Toon™*. De plus, les thallains sont des adversaires effrayants pour les Changelins, aussi terribles que peuvent l'être des Dauntains.

- Le meilleur moyen de défense du Pays Noël peut être tout simplement les cadeaux. Qui sait ce qu'il y a dans ces cadeaux ? Des rêves fabuleux, énormes, qui pètent à la figure. Des dragons et des princesses, des pistolets lasers, autrement dit des chimères imprévisibles quoique limitées dans le temps. Dans le Pays Noël, elles peuvent avoir beaucoup de pouvoir, bien plus que sur le plancher des vaches. Si vous vous sentez à l'aise dans la fantaisie pure, vous pouvez explorer ce versant-là. ■



◀ I/ 1^{er} scénario◀ II/ 2^e scénario

Des cairns à la chevelure herbeuse, des pubs enfumés aux portes dérobées, des ruines majestueuses où des fantômes viennent s'abriter du vent... l'Irlande n'est pas avare de lieux enchantés et les freeholds y fleurissent abondamment. Voici l'occasion de revenir sur deux freeholds évoqués dans les précédents scénarios et sur la noblesse d'Hibernia.

CHANGELINS

d' **Hibernia**

1. Glenlea, hameau des fées

Comme il est toujours agréable de savoir où l'on met les pieds lorsqu'on part à l'aventure, voici pour le routard Changelin un petit guide touristique du village de Glenlea et de son freehold.

▶ 2. Badmouth,
la boutique des sluaghs

▶ 3. Les nobles
et leurs domaines

de Glenlea, qui est en amont du petit estuaire de Glencolumbkille, il faut marcher autour d'une pierre Ogham (sachez faire une pause pour y profiter de l'admirable point de vue) et, suivant les indices que peut donner la nature et que seules savent lire les fées, s'en éloigner brusquement. On a dès lors quitté le monde ordinaire et on pénètre dans le royaume de poche de Glenlea. Après avoir traversé un champ d'herbes folles (vous aurez pris soin d'être bien chaussé), l'on découvre avec plaisir un hameau à l'allure improbable. Des maisons de taille modeste, aux cheminées fumantes, dont les tresses de fleurs forment depuis les balcons des cascades chatoyantes, défient les lois de la gravité et de la géométrie, penchent les unes vers les autres, se tordent d'étrange manière, tout en demeurant fidèles aux canons régionaux. Toutes communiquent entre elles, soit par des souterrains ou des passerelles, quand ce n'est pas par les extensions de quelques fleurs particulièrement vivaces.

Où est-ce et
comment s'y rendre ?

Glenlea est un charmant hameau irlandais de l'Ulster, près des Slieve Leagues, dans cette région que d'aucuns appellent « le secret le mieux gardé d'Irlande ». Ce hameau se situe tout proche de Glencolumbkille, bourg très touristique (surtout pour son village traditionnel reconstitué) de 260 âmes. Mais le chemin jusqu'à Glenlea est interdit au commun des mortels. Pour les simples promeneurs, le nom de Glenlea n'évoque qu'un ensemble de petites fermes abandonnées dont les ruines, quoique plaisantes, n'ont pas de cachet particulier.

Pour entrer dans le village féérique

Changelin,
le Songe



♦ PAR Moustrap
(textes et illustrations)





Carte : © Bibliothèque et Archives Canada nlc-11462

Le lieu est constamment embaumé par leur parfum mélangé aux effluves de la pâtisserie de Mère Cobbins, et il se trouve toujours quelque part un musicien en train d'égrener quelques notes. Le point central du village est l'échoppe de Hogan le forgeron, dont l'atelier est un des terrains de jeux favoris des petits Changelins. Tout ceci respire un charme rustique que nous apprécions tant.

Rencontrer la population locale ?

Les Changelins qui savent en trouver le chemin découvrent, eux, un hameau féerique habité uniquement par dix Changelins (sans compter les PJ), auxquels s'ajoute une quinzaine d'enchântés ayant fui le monde ordinaire, et quelques chimères. Quant on y ajoute les Changelins de passage, on obtient la plus importante concentration de fées de la région. Les satyrs sont en majorité.

Voici une description des principaux résidents :

Michael, dit « Micky », satyr et chef du freehold

Michael n'est pas un chef autoritaire, mais plutôt celui à qui l'on accorde le dernier mot. C'est un jeune homme robuste, un wilder qui comme tout satyr cueille les plaisirs de la vie. Il lui arrive souvent de s'absenter plusieurs jours pour des pérégrinations qu'il affectionne, après quelque auto-censure, à raconter à ses amis Kithains.

Hogan, le troll forgeron

Sa douceur de caractère contraste avec sa carrure et la rudesse de son métier. Il sait aussi utiliser ses talents pour créer jouets et pièces d'orfèvrerie. Il réside à Glenlea.

Mère Cobbins, la pâtissière

Une main de fer dans un gant de velours, et le cœur sur la main. Notre petite boggan, déjà grump, regrette de n'être pas grand-mère alors qu'elle ris-

Micky



que hélas un de ces jours de sombrer dans la Banalité. Une grande fantaisie brûle encore derrière ses lunettes cerclées de métal. Elle est l'intendante. Il faut bien que quelqu'un s'en charge. Elle vit à Glenlea.

Jolly-Oh

C'est une clurichaun molle comme tout, d'où ce nom particulier rappelant quelque gelée anglaise de sinistre réputation [*les clurichauns sont un kith de Changelins musiciens typiquement irlandais*]. Musicienne accomplie, elle est de toutes les fêtes avec son fiddle à la main. À croire qu'elle garde toute son énergie pour les gigs. Elle pratique aussi la uilleann pipe. Jolly-Oh demeure à Glenlea.



Betty, une enchantée

Aviatrice dans la Royal Air Force (une femme, eh oui) en perdition dans les eaux territoriales, elle s'était presque crashée sur le site de Glenlea, et était parvenue par ce biais à rentrer dans le village féérique, elle et son avion. C'était en 1941, et elle n'en est jamais repartie. Elle a pris un peu d'âge depuis. Elle a fait partie des conquêtes de Rory et semble ne s'en être jamais vraiment remise. Son engin est devenu chimérique, un croisement de Spitfire et de Pégase ! Comme les trois Kithains précédemment cités, Betty demeure à Glenlea.

Rory, satyr

Sec comme un pied de vigne, Rory est sur la bonne route pour devenir grump, même si son appétit de vie l'a encore grandement préservé de la Banalité. Cet homme, si doux avec les childlings, est assez sanguin, et il suffit de lui rappeler la guerre d'Accordance, dans laquelle il s'est illustré et qui lui a valu une mauvaise réputation chez les

sidhe, pour le voir s'enflammer. C'est l'oncle de Iain et Marilyn. Il habite à Glencolumbkille.

Lizza, otarresse

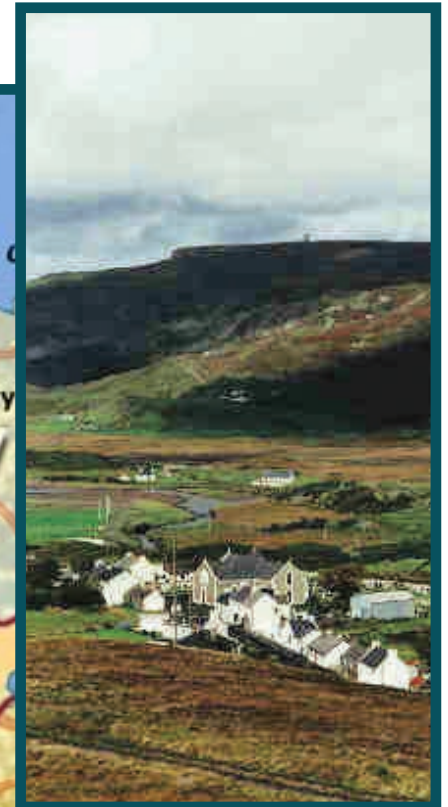
Il est rare de rencontrer une otarresse (« *Selkie* » pour la VO), et par ailleurs celle-ci n'est là que par intermittence, lorsqu'entre autres choses elle est lasse de son monde aquatique, où les relations sociales sont plus restreintes. Une fille affable et terriblement séduisante, extrêmement curieuse et assoiffée de connaissances.

Archibald, pooka

Depuis son dernier voyage à Dublin, ce brave pooka mouton a eu la révélation et s'est converti au Rastafarisme. Sa chevelure moutonnante est par ailleurs naturellement au diapason de sa nouvelle confession. Autant dire que la nature de sa foi toute fraîche n'a toujours pas été comprise. Il est

Gros plan
sur le Donegal

▶ vers la carte complète



Glencolumbkille



Hogan



difficile d'importer le Rastafarisme au fin fond du Donegal... Enfin, c'est pas pire que s'il était devenu protestant.

Ian, très jeune satyr

Yeux vifs, petite bouille joufflue, ce childling aux allures de premier de la classe est aussi un incorrigible casse-cou. Le souci est qu'il embringue bien souvent sa sœur dans ses crapahutages aventureux.

Marilyn, childling satyr

C'est la petite sœur de Ian. On la voit rarement sans son grand frère, qui joue son protecteur quand personne n'est là pour tenir le rôle. Son charme mutin est déjà venu à bout des remontrances de bien des « grands », et la durée de vie d'une robe est chez elle de deux jours, qu'elle l'ait usée ou transformée en cerf-volant sur les conseils de son frère.

Tous ces personnages ont beau être de nature féerique, ils n'en demeurent pas moins héritiers des archétypes régionaux ; la plupart parlent couramment le gaélique et montrent certains penchants traditionalistes.

Comme on le voit, les sidhe sont absents de ce freehold. Certains,

comme Rory, nourrissent à leur égard un fort ressentiment, même s'ils ne sont pas la majorité. Toutefois, Glenlea demeure sous l'autorité directe du Duc Cianan.

Où dormir ? Où manger ?

Glenlea est un lieu très vivant car de nombreux Changelins de passage viennent y faire escale, tout particulièrement ceux qui ont la fibre artistique. On y rencontre aussi des Changelins qui vivent là de manière permanente, car Glenlea abrite un freehold. Il y a donc tout ce qu'il faut pour être logé et nourri. Vous trouverez gîte chez Hogan le forgeron, qui vous accueillera avec sa compagne. Prévoyez toutefois d'être réveillé aux aurores par le travail du maître de maison.

Pour ce qui est de vous sustenter, les repas pris souvent en commun vous permettront sans doute d'avoir une assiette. Sinon, le village de Glencolumbkille n'est pas si loin...

Un freehold si pittoresque

Glenlea abrite évidemment un freehold, dont la zone d'influence se limite à une petite partie du village, ce qui préserve ceux qui résident là des dangers du Bedlam. Pour trouver la trace du freehold lui-même, il suffit de chercher la partie la plus féerique du hameau. Il s'agit prosaïquement d'un petit pré avec un puits au milieu. Le pré a cette particularité d'être ensoleillé quelle que soit la réalité de la météo aux alentours. Quoique l'idée d'un pique-nique serait fort à-propos (vous n'aurez pas omis de prendre quelques spécialités locales chez Mère Cobbins), il faudra faire attention à ne pas trop s'assoupir ! L'on s'endort très facilement dans cette clairière, et le temps y passe plus lentement que dans le reste du hameau.

Mais le cœur de Glenlea bat à l'abri des regards. Pour atteindre véritablement le freehold, il faut descendre dans

Mère Cobbins



le puits où une petite plate-forme avec contrepois vous attend pour plus de confort.

Après une descente d'une quinzaine de mètres, vous découvrirez une grotte souterraine naturelle. La grotte est vaste et peu commune. De petites pierres levées rythment l'espace comme des stalagmites. Certaines portent encore les stigmates d'un long séjour en mer et sont encombrés de coquillages morts et secs depuis longtemps. Ces pierres levées semblent avoir été arrachées à la mer et leurs inscriptions sont à demi-effacées.

La découverte du freehold date du XVI^e siècle, juste avant l'effondrement de la Féerie : Glenlea n'était alors qu'un village du monde de l'Automne. Une vieille femme était tombée par accident dans le puits et, lorsqu'elle avait été remontée, elle avait affirmé avoir trouvé l'Atlantide de l'autre côté du





Les braqueurs

Glenlea



puits. Il est possible qu'en fait d'Atlantide, la vieille femme ait plutôt eu un aperçu lointain d'Arcadia. La grotte et ses pierres levées existaient déjà à l'époque. Il semble que le lieu soit un trod aménagé il y a fort longtemps par les otresses pour se rendre en quelques instants à la Porte d'Argent (voir le supplément *Court of all Kings*), le dernier portail pour Arcadia à avoir fermé, et qui est aujourd'hui sous les eaux. D'autres murmurent que ce prétendu trod mènerait au contraire vers la dernière ville sous les mers existant encore. Aujourd'hui, nul n'a pu faire usage de ce prétendu trod et donner corps à ces hypothèses. La grotte communique avec les premiers fonds marins de la côte via un étroit boyau dans la roche.

Il y a une rumeur persistante qui dit que l'inoffensive Jolly-Oh a, grâce à ses dons musicaux, fait une découverte qu'elle n'a pas encore communiquée à ses comparses. Cherchant un jour à tester l'acoustique de cette belle grotte, la cluricaun en vint à jouer un

peu de cornemuse irlandaise et eut la surprise de voir débarquer Lizza et Merala, la Reine des otresses. Il devint clair plus tard que le son de l'instrument résonnait jusque dans les fonds marins et exerçait sur les otresses un pouvoir d'appel quasi irrésistible. Un tel pouvoir ne pouvait être autrefois qu'entre les mains des nobles, peut-être utilisé pour appeler les otresses gardiennes de l'Île des Songes, là où se trouvait la Cour des Rois. Depuis, Jolly-Oh passe régulièrement des heures dans la grotte, à l'abri des regards, à enseigner à Merala les arcanes de ce monde moderne qu'elle connaît si peu. La reine, en tous cas, ne souhaite pas que la nouvelle de son récent retour (elle était demeurée endormie depuis l'exil des sidhes) soit connue. N'en parlez à personne...

Le hameau connaît d'autres visiteurs, plus officiels :

- le **Duc Cianan**, quoique connaissant le caractère peu amène de Rory

à l'égard des sidhes, vient souvent à Glenlea profiter des concerts extraordinaires qui enchantent les lieux. Il est toujours accompagné de Trolls gardes du corps ;

- il y a peu, trois braqueurs de banque ont trouvé refuge à Glenlea, par l'entremise de Rory. Il s'agit de deux pookas et un satyr. Leur dernier coup d'éclat à Donegal ayant mal tourné, ils se contentent de se faire discrets et se sont vus contraints, au titre d'un échange de bons procédés, de jouer les aides chez Mère Cobbins et Hogan et sa compagne. Ils font des gâteaux, préparent le linge, tâches assez peu habituelles chez ces drôles de gangsters ;

- les Scalawags sont un groupe de saltimbanques itinérants, des tinkers en quelque sorte. Ils font souvent étape à Glenlea et apportent toujours avec eux des nouvelles du monde Changelin dont les résidents de Glenlea sont très friands. ■

Noel « Petits-Pieds » Cooney
pour le *Guide de l'Eshu Itinérant*



Badmouth

Killybegs




2. Badmouth, la boutique des sluaghs

Vous cherchez un lieu accueillant, loin de ce Disneyland écœurant de Glenlea, tellement surfait ? Ne vous posez plus la question : il y a Badmouth. Bien sûr le lieu est constamment classé dans les pages underground, tout ça parce qu'il est tenu par des sluaghs. On ne médit que sur ce qu'on connaît mal. C'est juste que Badmouth se mérite très cher. Et d'abord on essuie ses pieds avant d'entrer.

Vous voulez venir ?

Une adresse à ne pas diffuser aux quatre vents, de peur que des drôles sans éducation viennent y jouer des tours pendables. : 6, Falls street, Killibegs.

Il s'agit d'une vieille boutique de disques, sur le port, que le temps a rendue délicieusement décrépite. Vous frappez à la grille, et les sluaghs vous

ouvrent la porte. Et on se tait quand on entre, hein. Déjà parce qu'on est chez des gens à l'ouïe sensible, et puis l'endroit, une vieille boutique de disques, avec galettes sur les murs, rayonnages déserts et pas âme qui vive (en apparence seulement) a de l'allure. Seuls les philistins et les amateurs de petits chatons dans des paniers peuvent être insensibles à ça. Et puis résonnent continuellement dans l'endroit quelques échos lointains de musique. Magnifique.

Au fond, un escalier pour la cave. Et un autre pour les deux étages supérieurs. Généralement pour accéder à la cave, il faut monter. Et accéder aux étages demande que l'on descende. Mais il arrive que ce soit le contraire. Il paraît que cela fait partie d'une stratégie de défense du freehold. C'est pour désorienter les intrus et les malveillants.

Attendez : si c'est votre première visite, on fait tout d'abord risette au maître des lieux. Le chef du freehold examine vos manières, et si, de surcroît, votre sac à ragots a la panse

pleine, vous pourriez être autorisé à aller plus loin.

Et méfiez-vous, la bâtisse est un lieu empli de recoins et d'interstices dans lesquels les sluaghs aiment se faufiler pour vous espionner et surprendre vos arrières !

Le passif

C'est une visite guidée, on ne peut parler de ce lieu sans en dire l'histoire. Et elle est goûtie, oui-da !

Parce qu'il fallait bien apporter un peu de glamour dans un quartier dominé par la grisaille de la petite industrie, des Trolls installèrent à cet endroit une boutique de disques. C'était la fin des années 50 et on y écoutait du rock. On y « éduquait » les oreilles à coups d'Eddie Cochran et d'Elvis Presley gominés. Enfin non, plutôt, on y assomma les tympans des ouvriers du coin avec ces agressions musicales préformatées. Comme s'ils n'avaient pas déjà la tête pleine



du vacarme de leurs machines ! Fort heureusement, des sluaghs parvinrent à s'accaparer l'officine et lui firent emprunter les chemins du raffinement. Foin de musique pour les sourds. Du répertoire classique, des romantiques, quelques vieux blues aussi, parce qu'ils n'ont pas fait que des mauvaises choses outre-Atlantique, avant de se les faire bousiller par des braillards (et ça continue encore aujourd'hui : ce Marilyn Manson, il a beau avoir du style, il crie, c'est insupportable !).

Rob Ivers, le chef des sluaghs qui avaient repris la boutique à ce moment-là, était violoniste. Par un concours de circonstances, il se trouva par deux fois au mauvais endroit au mauvais moment. Peu de temps avant la prise en main de l'officine par son groupe, il y eut deux assassinats chez les Trolls. Des meurtres au fer froid ! Et dans les deux cas, Rob Ivers avait été aperçu dans les environs de la scène du crime avec son étui à violon à la main, tel un mafieux cachant prudemment son matériel à dessouder. Tous les soupçons se portèrent sur lui. On l'imaginait transportant dans son étui l'horrible lame qui avait réduit à néant les deux masses de muscles. Rien ne put être prouvé, et l'affaire en resta là malgré les Trolls qui en avaient la bave aux

lèvres ! Mais Rob était anéanti et obligé de constamment surveiller ses arrières. Un jour on le vit se glisser dans une fissure sous un ensemble mégalithique et n'en plus revenir.

Depuis le freehold a une existence d'un calme de bon aloi, la poussière sur les étagères peut reposer tranquillement. On peut signaler un dernier rebelle, qui de temps en temps cause quelques soucis : un troll amateur de rock, soit deux fautes de goût en un seul bloc, qui n'a pas digéré que le freehold ait pu changer de main et qui, à ce qu'on dit, rêve de déloger « les suceurs de navets et amateurs de musique dépressive ». Hélas, le vieux Troll a le ventre de plus en plus serré dans ses pantalons de cuir, sa banane est défraîchie, et ses actions de reconquête n'ont jamais vraiment vu le jour. Mais c'est une figure locale...

Le milieu

Badmouth accueille les étrangers en quantité limitée. Et ses illustres membres permanents sont tous sluaghs, comme s'entend, sauf une sidhe. Les sluaghs de la boutique aiment profiter du fait qu'on les connaît bien peu pour changer d'identité au gré du vent et se faire passer les uns pour les autres.

On peut quand même vous en présenter quelques-uns :

- **Georgie**, le chef : grand échalas sapé comme un croque-mort un jour de déprime, Georgie est un solitaire qui est respecté par le groupe parce qu'il est le seul à vraiment contrôler le « Difforme » ;

- **le Difforme** : imaginez un sluagh qui aurait décidé de développer une musculature apte à vous faire ravalier vos injures, avec suffisamment peu de conscience du bien et du mal pour ne pas hésiter une seconde à vous éparpiller aux quatre coins du comté. C'est le *Difforme*, un sluagh échappé des geôles de la Cour de l'Ombre et recueilli par Georgie, et qui en est sorti physiquement déformé, mentalement dérangé et ayant perdu une bonne part de ses capacités cognitives. Il sert de force de dissuasion pour le freehold. Georgie

le Difforme



les frères Breatnach



n'a pas renoncé à lui faire retrouver ses moyens pour qu'il raconte ce qu'il a vécu auprès de la mystérieuse et terrible Cour de l'Ombre ;

- **Fiona**, sidhe de la maison Scathach, qui sert souvent d'interlocutrice dans les relations de vassalité avec les autres nobles arrogants. Son style vestimentaire et sa maigreur en font presque une sluagh ;

- **Stephen**, dit « Bugshell » : il est l'ami des bêtes, surtout celles que tout le monde déteste. Il se balade continuellement avec un manteau long, lequel abrite toujours une colonie de quelque chose : chauves-souris, araignées, bien sûr, ou rats. Au-delà de cette manie fort sympathique, Stephen a un don d'empathie certain avec la nature. Il fait partie de ces Changelins qui, à tort ou à raison, croient que tout être et tout objet contiennent encore une infime



part de rêve que l'on peut exploiter. Il pense que les plantes peuvent transmettre des messages et que leur simple bruissement quand le vent les effleure est un langage et peut porter des messages à des distances incommensurables pour peu que la brise souffle. On leur chuchote comme on sait si bien le faire chez les sluaghs et ainsi des secrets parcourent le monde pour qui sait les entendre. Stephen vous l'expliquera mieux que ça ;

- les **frères Breatnach** : ce sont trois frangins qui, pour leur plus grande fierté, sont parmi les croquemitaines les plus célèbres chez les enfants de la région ;

- le freehold compte aussi beaucoup d'enchantés, qui résident non pas dans le bâtiment lui-même mais dans le voisinage.

Où l'on trouve le repos

Dans des chambres où s'entassent des collections magnifiques de 33 tours et un bric-à-brac merveilleux digne de d'un grenier d'antiquaire obsessionnel, on peut éventuellement dormir. Mais il ne faut pas avoir peur de voir ses vêtements prendre la couleur du charbon vu que les lampes à pétrole qu'utilisent les résidents pour s'éclairer faiblement déposent partout leur poussière noirâtre. Vous ne croyez tout de même pas qu'il y a l'électricité à tous les étages ?

Dans les chambres, ce sont les portraits de membres du Kith passés et présents qui ornent les murs. Eux aussi sont couverts de suie et la plupart ne subissent qu'un dépoussiérage partiel, laissant voir uniquement le visage, comme des fantômes émergeant de l'obscurité. Ils portent majoritairement



ces habits XIX^e siècle que les sluaghs affectionnent beaucoup.

Les sluaghs ne dorment pas dans des lits. Ils suspendent à des hauteurs qui vont parfois jusqu'au plafond des hamacs devenus noirâtres, dont ils épousent la forme pour dormir, à tel point que les nouveaux venus ne réalisent pas forcément que des êtres vivants dorment dans ces bouts de tissus tendus de part et d'autre.

Quant au couvert, mieux vaut ne pas toucher à l'ordinaire des sluaghs, à moins d'en être vous-même. Le raffinement sluagh, ce n'est pas pour tous les palais !

Délicieuses traditions

Les sluaghs sont familiers de la mort, pensez donc, et ceux du freehold aiment garder des traces de leurs disparus. Une bonne partie des sluaghs de la région qui sont morts avant d'être définitivement dévorés par la Banalité

ont vu leurs dépouilles conservées précieusement à Badmouth. Leurs restes sont enveloppés dans de riches étoffes (moisies, bien sûr) et reposent dans la cave. À chaque Samain, ils vont les promener en extérieur et les font participer à leurs fêtes. Au terme de chaque Samain, dans la bouche de chacun est placée une araignée qui y hiberne une année durant, jusqu'au prochain Samain. L'araignée est censée se réveiller lorsque l'âme du défunt a visité son corps lors des festivités.

Autre tradition particulière au freehold : une fan-attitude à l'égard de Charles Billis, un crooner des années cinquante, une sorte de Frank Sinatra au petit pied. L'un de ses disques est leur talisman : sur le dernier morceau, on entend le dernier soupir du chanteur ! Oui, tout à fait. Il se trouve qu'à l'époque, au moment où le chanteur enregistrait, sa femme, qu'il avait trompée, faisait discrètement irruption dans le studio et venait assassiner son mari d'un couteau bien placé. Voilà qui est romantique !

Les sluaghs ont ainsi toute une collection de sons propres à glacer le sang (des cœurs sensibles, seulement) qu'ils aiment diffuser dans leur antre dès que vient y mettre les pieds quelqu'un qui n'est pas invité, ou même sans raison valable. ■

King Papa Redcap

(écoutez son émission *Stomac Pulse* sur les ondes oniriques de Family Faeries, la radio des Unseelies du Donegal)





3. Les nobles et leurs domaines

AIDE DE JEU

Eoin Connor
duc d'Antrim



Sean Cianan
duc de Donegal



Molra Hanrahan
duchesse de
Monaghan



Brian
Molloy
duc de
Cavan



Geraldine
Quigley
duchesse
de Derry



Sally Kelly
duchesse de
Fermanagh



DUC
JON
MONTROSE
duc de Tyrone



Aishling o'Brennan
duchesse de Down



Richard
o'Reardon
duc d'Armagh





Dans le supplément Court of all Kings, il est fait succinctement mention de chacun des ducs d'Ulster, lesquels sont sous les ordres du roi Finn. Voici ci-contre leurs portraits et les provinces qu'ils dirigent. Tous ces sidhe appartiennent à la Cour Seelie, à l'exception du duc **Lorenzo de Belfast** et du roi Finn, qui sont clairement unseelies. Il faut compter également, en dehors de l'Ulster, la **reine Nuala** (Munster), le roi **Fiachra** (Connaught) et le roi **Bran** (Leinster)



Prenant à bras-le-corps l'univers féérique traditionnel, Contes de Fées est un jeu de rôle amateur qui a su gagner son public. Ses auteurs sont de ceux qui croient fermement que le jeu de rôle n'a pas fini de réenchanter le monde, et leur site web, **Imaginez.net**, qui est l'occasion de découvrir d'autres JdRa, se veut aussi une belle porte vers l'imaginaire, que nous vous invitons à franchir.

INTERVIEW DES AUTEURS DE CONTES DE FÉES

« S'amuser, c'est une chose très sérieuse ! »



Tout d'abord, les présentations

• **Commençons par le commencement. Pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?**

Nous sommes un collectif d'amis, joueurs de longue date (c'était au début des années 80, comme dit IAM) et soucieux de donner une image fidèle, c'est à dire positive, de ce que le JdR peut être. Nos CV sont disponibles sur la page Contacts d'**Imaginez.net** si vous souhaitez plus de détails individuels. Notre plan diabolique consiste à attirer le public en lui parlant de choses qui ont bercé son enfance (imaginaire, contes et culture populaire), puis de l'amener imperceptiblement à leur descendant actuel : le JdR. Par expérience, ça l'amène à percevoir le plaisir et la simplicité du JdR avant même d'avoir réalisé de quoi on parle.

• **Autre question rituelle : quel fut votre parcours rôlistique ? Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ? Quels jeux avez-vous pratiqués, d'un côté et de l'autre de l'écran ?**

Il fut long ! En gros, nous avons pratiqué comme joueurs et meneurs à peu près tout ce qui a été publié jusqu'à la fin des années 90 ; depuis nous suivons plus ce qui se passe sur le web qu'en papier, mais comme la majorité des jeux qui sortent en papier depuis 2 ans ont commencé sur le net... Notre approche a toujours été assez analytique, c'est-à-dire qu'en jouant, nous nous demandions pourquoi nous jouions, pourquoi à ce jeu, pourquoi comme ça, pourquoi mener celui-ci mais jouer à celui-là, pourquoi tels choix de *game-design* aboutissaient à tel effet produit, ce que tel jeu apportait au JdR dans son ensemble... C'est ce recul sur le JdR en tant que phénomène que nous essayons de partager avec les joueurs et les non-joueurs au travers de nos jeux, de nos articles, de nos partenariats, etc.

• **Pouvez-vous nous en dire plus sur Imaginez.net ?**

C'est un site communautaire autour des cultures de l'imaginaire fondé en septembre 2002 après 3 ans de travail acharné. Attention : par « cultures de l'imaginaire », nous n'entendons pas les phénomènes médiatiques récents et calculés (manga, jeux vidéo, etc.) mais leurs origines : contes, mythes, littératures populaires, tradition orale... Le but est de rappeler aux rôlistes les

PROPOS RECUEILLIS

PAR **Faenyx**

ILLUSTRATIONS

BlancCorbeau

Akae

sources de leurs univers de référence et de démontrer au public le plus large, immergé inconsciemment dans ces références culturelles, qu'elles le mènent naturellement à la pratique du JdR. Bref, notre but est de prouver qu'il n'y a rien de plus accessible que le JdR, de façon à obtenir, non pas que tout le monde joue, mais que tout le monde connaisse et approuve le JdR. Y compris les rôlistes qui bien souvent ne comprennent pas totalement ce qu'ils ont entre les mains... d'où l'image paradoxalement groupusculaire d'un loisir qui devrait au contraire fédérer les foules, ce qui est un facteur déterminant dans ses problèmes d'image et donc de succès critique, public et économique.

Vous trouverez sur le site nos CR annuels d'activité si vous voulez creuser, mais à part écrire des jeux qui essaient d'être ouverts en termes de thème, de système, de public, etc., nous incubons les projets de jeux de nos partenaires, nous participons à de nombreux événements de rencontre entre le public et le JdR (parties de nos jeux pour enfants auprès des petits malades de l'hôpital Necker par exemple), nous animons des travaux sur les modèles économiques du JdR (dans l'espoir que quelqu'un puisse un jour gagner des sous avec...) et nous concevons des formats de jeu qui en maximisent l'accessibilité (JdR sans contrainte de durée des parties, JdR pour illettrés ou pour aveugles par exemple).



Quelques pages du site
Imaginez.net

de *Contes de fées* et commencer immédiatement à jouer. C'est bien la preuve que n'importe qui est un rôliste qui s'ignore, comme Monsieur Jourdain fait de la prose sans le savoir. Restait à concevoir un système qui rende intuitivement compte de l'ensemble des particularités du genre (fluidité des apparences, serments qu'on ne peut rompre mais qu'on contourne tout le temps, conditions à respecter pour se marier ou pour disposer d'un pouvoir, temps suspendu, espace relatif...), ce qui cons-



« Notre but est de prouver qu'il n'y a rien de plus accessible que le JdR. »

Imaginez.net a une approche du jeu de rôle adulte et ouverte sur le monde et les autres. D'où la volonté de s'appuyer sur des thèmes universels et d'être tourné sur le grand public. S'amuser, c'est une chose très sérieuse !

La création de Contes de Fées :

• Qu'est-ce qui vous a poussés à écrire *Contes de Fées*, et à aborder ce thème en particulier ?

C'est lié à notre démarche globale. Tout le monde sait ce que sont un chevalier, un ogre et une princesse. Cette imagerie est omniprésente, même dans la publicité. Donc tout le monde sait comment se jouent ces archétypes culturels, à quelles péripéties ils sont généralement confrontés et comment ils en triomphent. Bref, n'importe qui peut s'asseoir à une table

tituait en plus un défi de conception assez marrant à relever. Et puis le meneur qui raconte et les joueurs qui infléchissent l'histoire est une vision « veillée familiale au coin du feu » souvent appliquée au JdR : combien de jeux affectent de baptiser le meneur « conteur » ?

• Si vous deviez définir *Contes de Fées* en une formule, quelle serait-elle ?

Animer la vie quotidienne et épique des personnages des contes traditionnels de toute l'humanité dans leur environnement naturel.

• Comment s'est passée la création du jeu ?

Le processus a-t-il été long et douloureux ? Ou, au contraire, s'est-il agi d'une genèse en douceur ?

Long oui, douloureux non. L'ébauche date de 1997 et la plupart des concepts étaient déjà là : Le Glamour, l'Essence qui tient aussi lieu de « points de vie », ●●●



les 4 Aspects, les Affinités, Pouvoirs et Talents, le système de dés soustractifs, l'Imaginaire qui affecte la Taille, les Points de contact... Ensuite, il a fallu piller les légendes de toutes les cultures à la recherche de particularités, de thèmes, de clichés pas encore traduits dans le jeu et chercher à les y faire entrer sans les déformer, ou à changer le jeu pour qu'il les accueille, et c'est ça qui a pris un temps fou. L'objectif d'exhaustivité (qui est un *crash-test* pour nous : s'il y a un élément légendaire traditionnel qui ne colle pas, c'est que nous avons échoué) nous a aussi poussé à gérer les interactions avec la Terre et donc les humains, les animaux, la religion, la magie, etc. qui sont autant de « *plug-ins* ». Ça a été extrêmement plaisant à faire, moins à rédiger de façon claire et lisible sans dépasser la taille d'un jeu du commerce...

• **De quoi êtes-vous le plus fiers sur ce jeu ?**

Du fait qu'un enfant de 8 ans peut créer un perso en 10 minutes, jouer une demi-heure et en sortir avec des étoiles plein les yeux.

• **Avez-vous des regrets sur le contenu du jeu ?**

Manque-t-il des éléments que vous auriez souhaité y voir figurer ? A contrario, avec le recul, retireriez-vous certains paragraphes ?

Nous sommes des maniaques insupportables. Les seuls éléments manquants que nous ayons trouvés après 3 ans et demi de publication sont les aides de jeu publiées dans ce numéro. Plus sérieusement, le jeu est trop long et la rédaction n'est pas optimale pour guider le lecteur. Ce que nous nous employons à corriger dans *Contes de Fées – Junior*, la version sans meneur adulte avec un système condensé (un seul chiffre, qui dit mieux ?), qui sera peut-être publiée bientôt chez un éditeur généraliste (i.e. pas rôlistique).



BlancCorbeau



BlancCorbeau

« *N'ayez pas peur de votre imagination, ne vous sentez pas obligé de coller à des habitudes de jeu édictées par hasard il y a des années* »



• **Dans la « niche » des jeux de rôle traitant des créatures féériques, comment situeriez-vous Contes de Fées, par rapport à Changelin, ou à Elfirie ?**

C'est étonnamment un thème peu traité, les rôlistes préfèrent apparemment les univers copyrightés de la *fantasy* à leurs sources premières, qui sont pourtant plus riches et plus compréhensibles par un public qui ne se nourrit pas de littérature fantastique. À part quelques approches amusantes mais légères (mais amusantes !), comme *Petit Peuple RPG*, ou alors très interprétées, comme *Lyonesse*, le genre féérique en JdR s'arrête à quelques entrées dans un bestiaire « med-fan ». Il y a donc de la place pour de multiples approches de ce thème qui est par nature impossible à encadrer de façon rigide.

Changeling est à nos yeux un échec : comme toute la gamme *WoD*, c'est une tentative de capter en JdR une population d'adolescents américains attirés par une imagerie gothico-*New Age* qui titille les problèmes sexuels et religieux inhérents à la culture répressive qui prévaut là-bas. Outre que la rigidité et le schématisme du système ne permettent pas de rendre la poésie du genre, l'inclusion dans une gamme dont le fondement est « Tout un foisonnement d'inhumains sont parmi nous mais les humains ne doivent pas le savoir » limite sévèrement le jeu.

Elfirie est nettement plus réussi, mais là où il reste centré sur les rapports humains/ créatures légendaires et est délibérément décalé, *Contes de Fées* est avant tout centré sur l'expérience de *roleplay* que représente





BlancCorbeau

le fait de vivre de l'intérieur un être non organique, dans un monde qu'il modèle lui-même à son gré, moyennant des compromis avec les autres. Les éléments humains sont délibérément gommés, sauf à titre de référence symbolique, et le jeu oscille en permanence entre le *cartoony*, le psychologique, l'effrayant, l'épique...

Dit comme ça, ça a l'air prise de tête, mais le plus incroyable, c'est que ça se fait sans le moindre effort de la part des joueurs ! Quand on lit ou qu'on écoute un conte, on en accepte sans sourciller la logique intrinsèque ; les règles de *Contes de Fées* ne sont rien d'autres que ces règles du genre transposées en système de jeu, dans lesquelles les joueurs n'ont qu'à se couler sans se fouler. Le boulot a été fait en amont par nos soins, ils n'ont plus qu'à se laisser porter. On est en fait plus proches de *Nobilis*.

La mécanique de la féerie

• *Contes de Fées est, d'un point de vue des inspirations, un jeu très complet, voire complexe. Les références affichées, qui vont de Tolkien à Tim Burton, en passant par Shakespeare, peuvent dérouter le lecteur. Pourquoi avoir « ratissé » aussi large ?*

Contes de Fées n'est pas un jeu sur la façon dont Tim Burton ou Tolkien voient les fées. C'est un jeu sur les fées. Ce n'est pas nous qui ratissons, c'est le genre qui est universel, entre les légendes traditionnelles, les auteurs modernes qui les ont reformulées (de Tolkien à Disney), ceux qui ont produit des œuvres originales à partir d'un imaginaire personnel nourri de ces sources... Nous avons simplement voulu faire ressortir les liens existants entre toutes ces œuvres qui plongent leurs racines dans le même terreau : leurs postulats implicites sont les mêmes et ce sont eux que nous avons transcrits. Nous n'avons pas cherché à traiter en détail chacun de ces univers, mais à rassurer chaque

joueur sur le fait qu'il a le droit d'orienter le jeu selon ses références propres qui, si on a correctement travaillé, devraient y être transposables sans effort. Avec *Contes de Fées*, on peut jouer des fées « à la Tolkien » ou « à la Burton » si on en a envie, mais pas seulement. Nous proposons aux joueurs de réinterpréter ces thèmes universels comme ils le souhaitent, d'y apporter leur propre vision. C'est toute la puissance du JdR de pouvoir créer ses propres histoires autour d'un genre. Ça résume notre démarche générale : le JdR, vous baignez déjà dedans sans le savoir, et c'est l'héritier d'une tradition vaste et ancienne, comprenez-le, exploitez-en la richesse, et soyez fiers d'en faire partie !

• *Le jeu comporte de nombreux concepts et, de prime abord, peut rebuter les débutants. Quels sont les conseils que vous donneriez aux maîtres de Jeu désireux de se lancer dans l'expérience de Contes de Fées ?*

Étrangement, l'expérience montre que les débutants se lancent dans le jeu à corps perdu. Ce sont au contraire les rôlistes chevronnés qui, s'efforçant par habitude de trouver les failles du système pour les exploiter et accroître leur espérance de survie, sont désemparés par son côté non limitatif. On peut littéralement faire tout et n'importe quoi, il n'y a rien à optimiser. En revanche, il est primordial de réfléchir au sens, aux conséquences, à l'intérêt de ce qu'on fait. On peut éteindre le soleil, mais pourquoi le faire ? Si le but est d'impressionner quelqu'un, il peut suffire de chanter une chanson. Seuls comptent les conséquences (c'est souvent une expérience enrichissante de les appréhender dans un monde où le décor est conscient !) et la pertinence des moyens. Comme tout vrai JdR (et comme la vie), *Contes de Fées* est un exercice de liberté, c'est-à-dire de responsabilité.

Le principal conseil est donc celui de tout JdR : n'ayez pas peur de votre imagination, ne vous sentez pas obligé de coller à des habitudes de jeu édictées par hasard il y a des années, mais respectez l'esthétique, donc l'harmonie, du jeu, du genre, de votre imagination et de celle des autres joueurs. Dans une « logique Féérique », tous ces concepts sont naturels et aucun n'est vraiment indispensable. Peu importe qu'on les maîtrise ou pas dès le début, ils vont apparaître spontanément au cours de la partie si le besoin s'en fait sentir.

• *Parallèlement, y a-t-il des conseils à prodiguer aux joueurs ?*

La distinction joueurs/meneur est un archaïsme auquel *Contes de Fées* permet de déroger dans certains cas (voyages sur de longues distances) et dont nous nous passons totalement dans *Vigilantes !*, les conseils sont donc les mêmes. On peut y ajouter les conseils classiques en JdR : chaque fois que vous intervenez, demandez-vous en quoi cela contribue à ●●●



faire de la partie un souvenir agréable pour tous les participants ; c'est en tous cas là-dessus que repose la progression des personnages. Des conseils plus ponctuels sont saupoudrés dans le jeu : bâtissez un concept simple et fort de personnage pour avoir des domaines d'excellence, sachez utiliser les circonstances, soyez ingénieux, visualisez les situations car c'est le meilleur moyen d'avoir des idées de choses à faire, n'oubliez pas que votre perso ne pense pas comme vous donc essayez de penser comme lui, décrivez en détail le processus que vous entreprenez et laissez le meneur en déduire des résultats...

Le principal est peut-être, pour créer un perso, de ne pas partir des chiffres en essayant de les mettre aux bons endroits, mais d'imaginer un personnage (même complètement improbable) et par expérience, les chiffres se placent tous seuls (testé avec des enfants !).

Rencontre avec le public

• **Avez-vous eu des retours des lecteurs et joueurs de Contes de Fées ? Quels sont-ils, généralement ?**

Très positifs sur le traitement du thème, parfois perplexes sur le système (de la part de vieux rôlistes). Beaucoup de sollicitations pour publier en papier. Et surtout la demande d'un jeu entièrement pour enfants. Ce qui est frappant, c'est que lors de démonstrations publiques, les tables de *Contes de Fées* sont celles où il y a autant d'hommes que de femmes, d'enfants que d'adultes et de gens plus âgés, de gens en costume et de punks...

• **Les contributions extérieures ont-elles été nombreuses, que ce soit en terme de scénarios ou d'aides de jeu ?**

Contes de Fées appelle peu d'aides de jeu, hormis des déclinaisons personnelles de Féériques, de Domaines, etc. Ne souhaitant pas imposer un univers rigide, nous préférons laisser chacun se constituer son stock personnel. Bien sûr, si les auteurs souhaitent nous les envoyer, nous constituerons une galerie ! Pas mal de meneurs nous informent des scénarios qu'ils font jouer, mais tous ne prennent pas la peine de les rédiger et de nous les adresser pour publication. C'est vrai que c'est un travail ingrat, mais nous sommes à disposition pour assister. Nous avons nous-mêmes un retard faramineux dans la mise en ligne des scénarios que nous avons fait jouer en conventions (désolés...). *Contes de Fées* a même inspiré un jeu dérivé, l'excellent *7 Leagues*, en téléchargement payant sur Malcontent Games (le distributeur de *Rêve de dragon* aux USA). Nous avons même reçu des articles de fond pour la partie non rôlistique du site, qui faisaient des parallèles entre tradition orale, *fantasy* moderne et JdR.

• **Avec le recul, la façon dont a été reçu Contes de Fées vous a-t-elle surpris, ou correspondait-elle à vos attentes ?**

Nous avions peur de passer pour des illuminés, mais l'accueil a été charmant, notamment de la part de la joyeuse bande de la CJdRA qui sont eux-mêmes des créateurs bien allumés (et bourrés de talent). Pour nous c'est la preuve, confirmée depuis par l'explosion du JdR indépendant, que le marché est de plus en plus prêt à des produits ouverts sur des thèmes et des publics nouveaux, et travaillés à cette fin. C'est une bonne nouvelle pour le JdR.

L'avenir

• **À la lumière de ces retours, une nouvelle édition est-elle envisageable ?**

Ce n'est pas nécessaire à nos yeux, mis à part *Contes de Fées-Junior* qui est plutôt une version alternative qui ne remplace pas *Contes de Fées*. Naturellement, l'enrichissement, notamment en matière de scénarios, est indispensable dans la durée.



Contes de Fées Junior à la CJdRA

Les 14 et 15 avril 2007 se déroulait sur Paris la septième et dernière **Convention des Jeux De Rôle Amateurs (CJdRA)**. L'équipe d'**Imaginez.net** était présente pour faire découvrir ses créations et notamment *Contes de Fées Junior*. Cette nouvelle version, destinée évidemment aux enfants, n'est pas encore disponible pour le public. Nous étions cinq adultes, en plus du meneur, à explorer les contours de ce jeu accessible dès 8 ans – ce qui nous laissait de la marge.

Contes de Fées Junior est un jeu très ouvert et rafraîchissant où la seule vraie limite aux champs du possible est l'imagination des joueurs et du meneur, sans doute encore davantage que chez son « grand frère ». Par conséquent, le jeu demande aux joueurs d'être très actifs, vu qu'une part non négligeable de l'ambiance et de la narration repose sur leurs épaules. Gageons que la chose ne doit pas présenter de grandes difficultés pour une jeune public ! L'option scénaristique la plus évidente pour le meneur est d'emmener les joueurs vers des univers bien balisés, issus de la littérature pour la jeunesse ou du cinéma. *Contes de Fées Junior* n'aura donc apparemment pas vocation à passer à la loupe les innombrables univers merveilleux mais à vous en donner les clefs. Les règles sont évidemment très simples, se concentrant avant tout sur les aptitudes magiques des personnages. Certains de ces pouvoirs, plutôt puissants à l'aune de ce qui se fait en JdR, permettent aux joueurs de tempérer la forte influence que le meneur peut avoir sur le résultat de la majorité des actions des PJ. Le principal souci est donc de donner aux joueurs suffisamment de repères (souvent grâce à des histoires qu'ils connaissent) mais sans qu'ils en soient pour autant prisonniers. Reste à découvrir avec la version finale ce que les auteurs auront précisé de leurs intentions.

Moustrap

• **Avez-vous envisagé une édition professionnelle de votre jeu ?**

Dès le départ, nous nous sommes imposés des standards professionnels de production : c'est pour nous une marque de respect du public. Pour ce qui est d'une publication payante, certains l'ont envisagée pour nous. Mais soyons clairs : personne n'achète de JdR. Le grand public ne sait pas ce que c'est et vit très bien sans depuis des années (mais comment font-ils ?). La plupart des rôlistes soit n'achète que des « jeux vidéo sans PC » (comme *D&D*) en se faisant croire que ce sont des JdR, soit télécharge gratuitement des produits plus ambitieux, JdR indépendants bénévoles ou scans illégaux sur eMule. Mais la proportion de clients payants ne justifie pas l'investissement en reprographie, reliure, stockage, logistique, distribution... juste pour le plaisir d'avoir un bel objet qu'on peut montrer de façon plus tangible qu'un fichier au format pdf. C'est pourquoi une publication papier ne nous intéresse que si elle contribue à l'objectif global, c'est-à-dire si elle rend le JdR plus accessible. D'où nos tractations avec des éditeurs non rôlistiques...

- en projet, de *Héros mythiques*, le jeu de toutes les mythologies, avec un regard inédit sur la notion de héros ;

- en projet, de *Hyper héros*, le jeu sans dés des super-héros ultrapuissants et donc aux responsabilités extrêmes.

Nous préparons des versions en anglais de nos jeux (après tout, c'est le premier marché mondial) et nous avons d'autres jeux à l'état d'embryons (*Utopia*, *Compact*, *Pensée magique...*). Nous avons commencé à restructurer le site pour en faire un véritable portail de l'imaginaire amenant naturellement à sa plus pure expression : le JdR.

En outre, nous opérons un observatoire des modèles économiques du JdR, parce que les technologies en



Akec



« Nous avons peur de passer pour des illuminés, mais l'accueil a été charmant »

• **Quels sont vos projets relatifs à *Contes de Fées* ?**

Seulement continuer à l'enrichir. Il n'est pas un but en soi, mais une illustration de notre démarche.

• **Et, en dehors de ce jeu, que nous réservez-vous ?**

Eh bien, nos résultats et objectifs sont communiqués annuellement à la communauté rôliste francophone lors d'un dîner débat dont les supports sont téléchargeables sur Imaginez.net. Mais pour faire simple, nous sommes aussi les auteurs :

- du *JdR Pour Tous*, un mini-système pour des joueurs qui ne savent ni lire ni compter, présenté en 2003 au Festival International des Jeux de Cannes ;

- du *JdR en sketches*, mode de jeu (instrumenté par le *JdR Pour Tous*) qui permet de faire jouer une partie complète en 20 minutes, idéal pour les démonstrations publiques (utilisé lors des 2 *Game in Paris*), et de son amplification le JdR en table ouverte qui permet de mettre en place une partie ininterrompue où les joueurs peuvent assister ou participer 5 minutes ou 15 heures et aller et venir à leur gré (on y fait jouer dans les bars à jeux) ;

- de *Vigilantes !*, le jeu des vengeurs masqués, hommage à la littérature populaire et aux BD entre l'ère victorienne et les années 70 et réflexion sur le thème du héros et du bon droit ainsi que sur la maturation du genre ;

- d'*Insectes & compagnie*, jeu pour enfants inspiré de 1001 pattes ou de Maya l'abeille ;

réseau en font émerger plein et que c'est une vraie question : comment gagner des sous en aidant les autres à progresser en s'amusant ? Trente ans d'échec économique démontrent que ce n'est pas en vendant des livres (même en au format pdf) qu'on peut y parvenir. Nous avons quelques idées que nous gardons pour le moment confidentielles mais qui pourront peut-être déclencher enfin l'engouement général que nous attendons tous... au prix naturellement de renoncer à certaines traditions...

Nous incubons également des projets de jeux qui nous sont soumis, en aidant les auteurs à accoucher d'un produit qui fasse honneur à leurs idées et/ ou à atteindre les populations susceptibles d'être intéressées par leur jeu.

Nous nous efforçons enfin de faire connaître le JdR sous son vrai jour tout en rendant service à la collectivité en travaillant sur les applications socio-éducatives du JdR : c'est dans cet esprit que nous avons conçu le *JdR Pour Tous*, et nous promovons les initiatives de ce type. Nous avons nous-même un partenariat avec l'hôpital Necker pour y faire jouer les enfants en longue hospitalisation et avons enfin fini de concevoir un format de jeu permettant de mêler aveugles et voyants à la même table.

Un dernier mot ?

Jouez ! ■

Pour en apprendre plus sur les auteurs de *Contes de Fées* et leurs créations :

◆ imaginez.net.free.fr



contes de fées

II/ scénario

◀ I/ interview

▶ III/ aide de jeu

Miroir, mon beau miroir...

Comme tous les jours, c'est jour de marché à Fort Thune. Les personnages y flânent, y marchent, y cèdent leurs propres produits, y cancanent. Le plus sympathique d'entre eux (par exemple quelqu'un qui a une Affinité avec les enfants) se sent soudain tiré par la manche (la queue, la poignée, le bas de la robe...). Une petite fille en robe à fleurs, aux longs cheveux châtain qui flottent dans le vent, le regarde avec grands yeux et lui dit « Pardon Monsieur (Madame, mon chat, mon chaudron...), tu n'as pas vu ma maison, s'il vous plaît ? ».

Si on la rabroue (peu probable vu le personnage choisi), elle fixera le personnage un instant avant de se diriger vers quelqu'un d'autre pour recommencer le même manège : attirer son attention en tirant doucement mais avec insistance sur ce qui dépasse, puis poser sa question. L'un des personnages finira bien par

essayer d'en savoir plus. La fillette se lancera alors dans une histoire alambiquée « *parce que, ben oui, tu comprends Monsieur (Madame, etc.), moi j'en avais assez, hein, alors j'ai voulu rentrer chez moi, mais comme on était venus avec Alfred, ben je savais pas par où passer et à pied c'est toujours drôlement plus long, alors comme je suis très maligne, ben j'ai regardé où était le soleil pour retrouver la direction de ma maison, et comme il faisait chaud, ben j'étais fatiguée et puis j'avais couru après avoir sauté par la fenêtre, alors ben je me suis approchée de la rivière pour avoir plus frais, et là y avait cette drôle de maison reflétée dans la rivière, mais attention, hein, c'était pas ma maison, ma maison je la connais bien et elle est pas comme ça, et je me suis retrouvée dans la maison, et c'était tout bizarre dedans, et comme l'autre arrivait, ben je me suis cachée parce que je suis rudement forte à cache-cache, et quand je suis sortie de la maison, ben le soleil était plus au même endroit, alors j'ai encore marché et maintenant je sais pus du tout où elle est, ma maison, et pourtant je voudrais bien la retrouver, ma maison, et toi, Monsieur (etc.), tu sais où elle est ma maison, s'il vous plaît ? »*

La fillette

En vérité, c'est une Terrestre. Peu importe si elle était à l'école, chez des amis de ses parents ou ailleurs, peu importe aussi qu'elle se soit ennuyée à mourir ou que quelqu'un de la maison se soit mis en tête de la brutaliser, en tous cas elle a décidé de rentrer chez elle, seule et avant l'heure prévue. En suivant une rivière comme point de repère, elle est tombée accidentellement sur l'un des Points de Contact de l'Écluse aux Mille Reflets et est passée en Féerie. La voilà égarée à Fort Thune, plus fatiguée maintenant qu'elle a quitté la Terre, mais énervée de ne pas retrouver son chemin et un peu inquiète. Avec un peu de patience, les personnages devraient arriver à reconstituer à peu près son histoire. Que faire maintenant ? On peut toujours créer un Point de contact, mais quelles Correspondances évoquer pour tomber sur le bon Contexte ? De plus, les références fugitives à « l'autre » peuvent inquiéter les personnages.

Pendant qu'ils réfléchissent, la petite fille, rassurée que quelqu'un s'intéresse enfin à son cas, se met à jouer toute seule à sautiller, tout en chantonnant à mi-voix. C'est alors qu'un individu singulier marche droit sur les personnages d'un air décidé. C'est un bonhomme fluët, comme étiré en hauteur, qui donne l'impression d'être très grand (en fait, il ne dépasse guère la fillette), avec une étrange peau sur laquelle le décor semble se refléter, un bonnet argenté sur la tête et de très longues oreilles verticales qui s'achèvent en un brouillard flou. En regardant bien (difficulté 18), on s'aperçoit que son ombre ne copie pas ses mouvements, mais semble se pencher de côté et d'autre, comme si elle scrutait les environs à la recherche de quelque chose. D'une voix courroucée ●●●

La fillette

Réalité : 12

Taille : petite

Compétences : Se cacher,
Jouer, Grimper

Contes de Fée Junior



Scénario joué
à la Fête des
Jeux (Paris,
mai 2005)

PAR Thomas Laborey

ILLUSTRATION
Moustrap



Il y a un conte de fées qui se passe dans un pays où il y a un roi et une reine. Le roi est très riche et la reine est très belle. Ils ont un fils qui est très gentil et très sage. Un jour, le roi et la reine ont une fête et ils invitent tous les nobles du pays. Pendant la fête, le prince se promène dans le jardin et il voit une petite fille qui pleure. Elle a une robe de couleur rouge et elle a des cheveux noirs. Le prince s'approche d'elle et lui demande pourquoi elle pleure. Elle lui dit qu'elle a été abandonnée par ses parents et qu'elle est seule dans le monde. Le prince est très gentil et il décide de l'aider. Il lui offre de la nourriture et il lui donne un peu d'argent. Elle est très heureuse et elle suit le prince partout. Un jour, le prince va à la chasse et il perd son chemin. Il est très inquiet et il cherche à retrouver son chemin. Il voit alors la petite fille qui est venue à sa rencontre. Elle lui dit qu'elle a un moyen de retrouver son chemin et elle lui montre la voie. Le prince est très reconnaissant et il lui offre un cadeau. Elle est très heureuse et elle continue de suivre le prince.

Contes de fées



Scénario de
3 à 6 ans
Jeux (Paris)
mai 2002

PAR Thomas Laborey

ILLUSTRATION
Moustap

La fillette

Si on la raconte (ou probable en le personnage choisi), elle fixera le personnage un instant avant de se diriger vers quelqu'un d'autre pour recommencer le même manger. attirer son attention en tirant doucement mais avec insistance sur ce qui dépasse, puis poser sa question. Un des personnages finira bien par apercevoir d'en savoir plus. La fillette se lance alors dans une histoire alarmante « parce que, ben oui, tu connais Monsieur (Madame, etc.), moi, mais assez, bien, alors j'ai voulu t'expliquer, mais comme on était avec Alfred, ben je sais pas par quel côté, ben je sais pas par quel côté, ben je sais pas par quel côté... »

Les personnages d'un air décidé. C'est un bonhomme flic, comme étié en tout ce qui donne l'impression d'être grand (en fait il ne dépasse guère la fillette), avec une étrange peau sur laquelle le décor semble se réfléchir un peu. Elle se tient sur la tête et de très longues ongles verticales qui s'abîment en un brocard fort. Un regard bien (difficulté 18) car il se voit son ombre ne copie pas son mouvement. Elle cherche de l'œil et elle extrait quelque chose de sa poche. ...

Si on la raconte (ou probable en le personnage choisi), elle fixera le personnage un instant avant de se diriger vers quelqu'un d'autre pour recommencer le même manger. attirer son attention en tirant doucement mais avec insistance sur ce qui dépasse, puis poser sa question. Un des personnages finira bien par apercevoir d'en savoir plus. La fillette se lance alors dans une histoire alarmante « parce que, ben oui, tu connais Monsieur (Madame, etc.), moi, mais assez, bien, alors j'ai voulu t'expliquer, mais comme on était avec Alfred, ben je sais pas par quel côté, ben je sais pas par quel côté, ben je sais pas par quel côté... »

Les personnages d'un air décidé. C'est un bonhomme flic, comme étié en tout ce qui donne l'impression d'être grand (en fait il ne dépasse guère la fillette), avec une étrange peau sur laquelle le décor semble se réfléchir un peu. Elle se tient sur la tête et de très longues ongles verticales qui s'abîment en un brocard fort. Un regard bien (difficulté 18) car il se voit son ombre ne copie pas son mouvement. Elle cherche de l'œil et elle extrait quelque chose de sa poche. ...



Contes de fées

où se mêlent deux timbres différents, il hèle les personnages :

« Vous voilà enfin, canailles, bourreaux d'enfants ! Qu'avez-vous fait d'elle ? Je vous prévient, ma patience est très limitée ! ». Si les personnages cherchent des yeux la fillette, il faut, à cause de cette diversion, réussir un jet de difficulté 21 pour s'apercevoir qu'elle est juchée en haut des montagnes russes. De son côté, le nouveau venu s'en prend aux personnages : « C'est à vous que je parle ! Répondez-moi ou ça va aller très mal ! ».

Le Gueldre

Le Gueldre est un Féérique qui ne transige pas avec ses principes. Il a senti que quelqu'un pénétrait dans son Domaine par un Point de Contact. Il a donc observé l'intrus par Empathie et a constaté que c'était une Terrestre effrayée. Il en a conclu qu'elle avait besoin d'aide et a voulu aller à sa rencontre, mais le temps de parcourir son Domaine fluide, la fillette avait disparu. Il l'a traquée par Clairvoyance jusqu'à Fort Thune et l'y a aperçue entourée de plusieurs Féériques patibulaires (les personnages) à qui elle semblait essayer de fausser discrètement compagnie. Il est donc prêt à en découdre pour assurer la sécurité de sa protégée et obtenir des explications.

Vu son état d'énervement, il est probable que les choses dégèrent. À moins que les personnages ne parvien-

nent à le calmer, il se concentrera pour faire apparaître sa Tunique d'Ecailles dont il déchaînera les Pouvoirs sur les personnages, tout en se dédoublant pour compenser son infériorité numérique.

De son côté, la fillette a simplement continué à jouer, sans se rendre compte qu'en Féerie comme dans un rêve, les choses s'éloignent lorsqu'on s'en désintéresse. Elle s'est donc enfoncée dans la foire de Fort Thune, toute à son émerveillement (imaginez une enfant dans une fête foraine féérique, avec de vrais tapis volants, de la barbe à papa au parfum de lune, des peluches vivantes à gagner...). De loin, elle vient de repérer le Gueldre en grande conversation avec les personnages. Or elle l'avait aperçu dans son Domaine, reflété dans l'un des miroirs omniprésents, et son aspect inhabituel ainsi que ses manières furtives lui avaient fait peur (elle en a vu d'autres depuis et a l'esprit assez ouvert pour accepter qu'elle se trouve dans un endroit bizarre mais peu inquiétant).

Elle avait donc à l'époque décidé de vider les lieux (le Gueldre est peut-être le mystérieux « autre ») et le fait de le retrouver ici l'effraie à nouveau : manifestement, il l'a poursuivie ! Et si les personnages, d'abord si aimable, avaient partie liée avec lui ? Mieux vaut se cacher. Par bonheur, elle est très forte à cache-cache...

Bref, c'est un beau malentendu, la fillette se méfiant de tout le monde et essayant de se cacher tout en cherchant à rentrer chez elle, le Gueldre prêt à tout pour la protéger malgré elle et les personnages au milieu qui n'ont guère le temps de comprendre grand chose ! On devrait aboutir à une poursuite échevelée de la fillette à travers la foire de Fort Thune, en essayant de ne pas l'effrayer davantage, avec l'aide ou au contraire l'hostilité du Gueldre selon la façon dont s'est passé le premier contact avec lui. Bon amusement...

À l'issue du chassé-croisé, plusieurs cas de figure sont possibles.

1) La fillette a réussi à échapper à tout le monde. Si le Gueldre et les personnages se sont réconciliés, ils peuvent utiliser sa Clairvoyance pour retrouver

La tunique d'écailles

PROPRIÉTÉS

Focus de pouvoir	Coût en Essence
Fascination (couleurs chatoyantes)	3 points
Liquéfaction (toujours humide)	0
Force surnaturelle (+6, musculature moulée en relief)	0
Éblouissement (polie comme un miroir)	3 points

RESTRICTIONS

Intermittent : lorsque le Gueldre vole au secours d'une juste cause

sa trace (il peut aussi fouiller plusieurs endroits à la fois en se dédoublant). Vous pouvez décider qu'elle s'est endormie dans un recoin de la foire ou qu'elle est passée dans un autre Domaine, accueillant ou périlleux (choisissez-en un parmi les exemples présentés dans Contes de Fées), selon la durée et la difficulté que vous souhaitez donner au scénario. Vous pouvez même en enchaîner plusieurs !

S'ils sont toujours opposés, les personnages peuvent filer discrètement le Gueldre en espérant qu'il saura à nouveau la retrouver (il l'a bien pistée jusqu'ici) ou s'expliquer avec lui une bonne fois ; espérons alors qu'ils se réconcilieront. De son côté, le Gueldre s'attachera en priorité à la recherche de la fillette, pensant qu'il vaut mieux la trouver avant les autres pour pouvoir la protéger.

2) Le Gueldre a retrouvé la fillette mais est toujours hostile aux personnages. Sauf réconciliation (plus facile qu'avant car le Gueldre se sent plus serein maintenant qu'il croit la fillette hors de danger ; de plus, celle-ci appellera les personnages au secours, ce qui devrait faire comprendre au Gueldre qu'il s'est trompé), il l'emmènera dans son Domaine en essayant de les semer (ils ne connaissent pas bien les Correspondances de son Domaine). Leur seule chance, sauf Attribut permettant de pister, viendra alors de la fillette qui, toujours pas très rassurée par le Gueldre, balisera sa piste avec des dessins, des tas de cailloux, des herbes tressées, des bouts de bois disposés avec art, des pâtes de glaise modelés à la main...

Le Gueldre

Glamour : 21, Essence : 21, Taille : petit

ATTRIBUTS

Signe

Affinités

DOMAINE L'Écluse aux Mille Reflets
ACCESSOIRE La Tunique d'Ecailles
REFLETS Ombre indépendante

Pouvoirs féériques

Coût en Essence

CAMELÉON	Peau incolore	0
DUPLICATION	2 voix qui parlent en chœur	0

Talents magiques

CLAIRVOYANCE Les yeux deviennent noirs
EMPATHIE Oreilles très allongées et floues

TRAITS

Obstiné

3) Les personnages ont retrouvé la fillette mais le Gueldre leur est toujours hostile. Il les attaquera directement en encourageant la fillette à s'enfuir. Les négociations devraient donc bien se passer, car la fillette demandera leur protection aux personnages et fondra en larmes devant l'agressivité du Gueldre. Pour s'excuser, le Gueldre invitera tout le monde à goûter dans son Domaine.

4) Le Gueldre et les personnages, alliés, ont retrouvé la fillette. Le Gueldre invite tout le monde dans son Domaine pour essayer de ramener la fillette chez elle ; il précisera que les Points de Contact foisonnent chez lui.

Au bout du compte, on devrait donc retrouver tout le monde chez le Gueldre, au mieux tous ensemble et bons amis, au pire avec une fillette terrorisée et des personnages qui ont suivi le Gueldre à la trace et ne sont pas les bienvenus.

De l'extérieur, le Domaine du Gueldre est une écluse sur un bras de rivière qui serpente dans une prairie de hautes herbes, en début d'après-midi. C'est l'été, l'air est tiède, lourd de senteurs champêtres et de chants d'oiseaux. Des insectes butinent partout et des rats musqués plongent dans l'eau. En fait, ce lieu est un Point de Contact très complexe doublé d'un raccourci au sein même de Féerie : plonger dans l'eau, entrer dans le bâtiment, utiliser l'écluse pour faire monter ou descendre une embarcation, bref matérialiser un passage quelconque peut amener dans n'importe quel Domaine (le Moulin de Saurimonde ou la Cascade de la Dame, par exemple) ou Contexte aux Correspondances compatibles.

Si on pénètre dans la maisonnette de briques ocre au toit de tuiles avec des bacs de fleurettes aux fenêtres, on entre dans un labyrinthe immense de pièces de toutes tailles et dispositions. Leur seul point commun est qu'elles renferment toutes diverses surfaces réfléchissantes : miroirs de toutes formes (psychés, miroirs à main, glaces à trois faces...), métal poli, plans d'eau, etc., généralement disposées de façon à se faire face et à multiplier encore l'étourdissante complexité des lieux. Ajoutons qu'une fois qu'on a quitté une

pièce, il est impossible de la retrouver, même en revenant scrupuleusement sur ses pas : les portes, passages, couloirs et antichambres ne donnent plus au même endroit. Sans Attribut adapté, il n'est pas conseillé de se séparer...

En outre, chacune de ces surfaces constitue elle-même un Point de Contact et un raccourci féérique. On risque donc de se retrouver littéralement n'importe où, et à la différence d'un labyrinthe de glaces classique, le fait de prendre un miroir pour une issue ne se traduit pas par une collision douloureuse mais par un surcroît d'égarement.

Tout ceci n'est pourtant qu'une apparence, comme bien des choses en Féerie. En se concentrant suffisamment, on peut percer à jour le Domaine. C'est un simple cube, de la dimension de la maisonnette, dont les parois intérieures sont des miroirs. Au centre, creusé dans le sol, se trouve un bassin circulaire empli d'un liquide qui ressemble à du mercure, mais pas plus dense que de l'eau. Toutes sortes de lieux apparaissent reflétés dans les parois et dans le bassin. En regardant l'un de ces reflets et en relâchant sa concentration, on replonge dans le labyrinthe ou dans le Domaine ou Contexte reflété. C'est dans cette pièce que se tient le Gueldre en compagnie de la fillette. D'éventuels personnages égarés y sont également, suivant d'un air hagard les images changeantes des murs sans percevoir leur environnement (un simple choc de la part de quelqu'un qui a percé le *voile* les en libère). C'est également là qu'on aboutit si on réussit à retrouver son chemin malgré la propriété d'égarement du Domaine.

Si les personnages sont toujours en conflit avec lui, le Gueldre percevra leur entrée dans son Domaine et s'efforcera

d'en utiliser contre eux les propriétés pour les expédier dans un Domaine lointain, quitte à les attirer en contrefaisant la voix de la fillette par Empathie ou à venir les narguer en personne (d'autant qu'il peut être dans deux endroits à la fois). La meilleure chance des personnages est de rester calmes, groupés, d'enfin négocier avec le Gueldre et, au pire d'essayer d'y voir clair dans le fatras du Domaine (donc d'en vaincre l'égarement ou mieux d'en percer le *voile*).

Si les relations sont enfin cordiales, le Gueldre offrira à goûter à tout le monde. Il sort (Dieu sait d'où) des bols d'une sorte de porridge lacté, chaud, épais et sucré, délicatement parfumé et très roboratif qu'il appelle du *ramio*. Ensuite, il s'efforcera d'aider la fillette par Empathie à visualiser sa maison et à en projeter l'image sur la surface du bassin. Il ne restera plus alors qu'à plonger dans le bassin pour se retrouver devant la maison de la petite fille. Rassurée de pouvoir rentrer chez elle quand bon lui semble et certaine désormais des bonnes intentions du Gueldre à son égard, celle-ci n'est toutefois plus si pressée de rentrer, vu le plaisir qu'elle prend dans cet endroit chatoyant plein de gens intéressants et où les journées ne sont jamais interrompues par les grands, la nuit, la faim et autres contretemps. Jouons !

À la longue, les personnages parviendront sans doute à ramener la fillette chez elle (par exemple en lui rappelant que ses parents vont être très tristes de ne pas la revoir). Il est certain toutefois que certains des Féériques qui l'ont connue, à commencer par le Gueldre, ne manqueront pas de venir lui rendre visite sur Terre maintenant qu'ils connaissent le chemin. Mais ceci est une autre histoire... ■

L'Écluse aux Mille Reflets

PROPRIÉTÉS

Points de Contact : toute surface réfléchissante

Égarement : difficulté 24

Opacité +6

Voilé : difficulté 21 pour voir le Domaine tel qu'il est

RESTRICTIONS

Fluide : la disposition des pièces se modifie en permanence

● Ce scénario et les aides de jeux ont été rédigés par des membres de l'équipe d'Imaginez.net, et ont été fournis avec l'autorisation expresse de le publier dans ce numéro des *Songes d'Obéron*. Toute autre diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans l'accord écrit préalable des auteurs.





Il est possible de priver un Féérique d'autre chose que d'un Attribut ou de son Nom. Il peut s'agir de toute propriété naturelle dont l'exercice n'est pas volontaire (ce qui serait couvert par un Geis) : son ombre, son reflet, la trace de ses pas, sa couleur (ou son odeur, etc., sauf s'il s'agit de Signes), la saveur des plats qu'il prépare ou qu'il ingurgite, sa capacité à rêver...



◆ Dessin d'Edmond Dulac

1. DÉPOUILLEMENT

C'est généralement la conséquence d'un duel, puisque les mises y sont libres. En cas de défaite non consécutive à un duel, c'est à la victime de proposer cette alternative au vainqueur si elle ne souhaite pas mettre en péril certains Attributs. La partie adverse est libre d'accepter ou de refuser, mais ce n'est qu'ainsi, de gré à gré, que se fixe la valeur d'un tel Dépouillement en points de victoire.

Vite, un exemple : Isho Po Lung remporte une victoire à 20% sur Gartim (soit 13 points). Il décide de lui infliger un Geis à 8 points : ne plus jouer de musique, ainsi qu'un Pacte à 5 points : lui servir de cuisinier jusqu'à ce qu'il ait retrouvé son Domaine (il souhaite diversifier son alimentation).

Gartim accepte le Pacte de mauvaise grâce, mais estime le Geis inadmissible et supplie Isho d'accepter à la place la faculté de sa musique à être mémorisée. Isho accepte, et désormais plus personne n'aura dans la tête un air de Gartim. Il pourrait aussi refuser en estimant que cela ne vaut pas 8 points.

Ce cas peut s'appliquer en cas de rupture de Pacte ou de Geis, ou pour obtenir les faveurs de quelqu'un (il réalise un Pacte pour lequel on le rémunère ainsi plutôt qu'en faisant quelque chose en contrepartie ; là encore, c'est donc la convention des parties qui fixe la valeur), mais pas en cas de rupture de Trait. De même, on ne peut se Scinder de ce type de propriétés.

Notons que le vainqueur possède la propriété en question mais ne peut en faire usage : il n'a pas d'ombres et ne fait pas les rêves de sa victime, mais il les porte sur lui, en général dans un récipient, ou comme un trophée (les rêves pendent à sa ceinture ou il porte l'ombre en étole). C'est donc purement un châtiment. Les proches de la victime peuvent reconnaître les propriétés sur un jet de Vigilance.

Elles ne peuvent être récupérées, seulement restituées, soit à la discrétion de l'adversaire, soit s'il est à son tour vaincu dans ce but précis par son ancienne victime ou par quelqu'un qui accepte de lui restituer ses propriétés (ce qui peut faire l'objet d'un Pacte). On peut aussi aller Dépouiller un tiers d'une propriété similaire et, dans ce cas seulement, en faire usage (de ce fait, un Dragon privé de son reflet par un Géant peut accaparer celui d'une Ondine et étonner tout le monde dès qu'il passe devant un miroir). Un beau micmac en perspective... ■

Contes de Fées



◆ PAR l'équipe d' **Imaginez.net**

ILLUSTRATIONS

◆ **Edmond Dulac**

◆ **Moustrap**





2. TRANSFORMATION

Transformation d'un Féérique en Terrestre

Il arrive qu'un Féérique se lasse de son éternité. Proscription de Féerie suivie d'un désir de se fondre dans son Contexte d'adoption, lassitude de voir mourir ses amis, désespoir (après tout c'est un mode de suicide, long et raffiné mais entièrement naturel), conversion à une Foi terrestre, mais surtout amour pour un(e) Terrestre auprès de qui il souhaite vieillir sont quelques raisons possibles.

La tradition veut qu'on en demande l'autorisation au Haut-Roi quand il existe : après tout, c'est une décision qui affaiblit définitivement Féerie au profit de la Terre. En l'absence de Haut-Roi, on peut en parler à son Roi si on est un Sujet. L'autorité consultée peut bien sûr refuser (mais, sauf Pacte ou Geis, on voit toutefois mal ce qui pourrait contraindre le demandeur à l'obéissance). Elle peut aussi laisser l'intéressé se débrouiller.

En effet, tout Féérique peut procéder seul à la transition. La pression psychologique est toutefois extrême et peu osent sauter le pas sans se défausser d'une partie de leur responsabilité sur autrui. Il suffit, pour le Féérique, de se Scinder de son Nom « dans le vide ». Il faut donc au préalable qu'il en soit encore Détenteur.

Naturellement, il est possible de redevenir un Féérique, mais seulement dans les circonstances exceptionnelles où un Terrestre le peut. Ces cas rarissimes sont à l'origine de certaines légendes de Fées mariées puis mortes et revenues hanter leurs descendants : en fait, ce sont des Féériques devenus Terrestres puis revenus à la case départ.

Conséquences techniques pour CdF

› **Les spécifications en caractères gras ne concernent que la version de base de CdF**

- le personnage devient la chose naturelle la plus proche de sa Manifestation féérique (un arbre, un rocher, une femme, un chien, un varan de Komodo...). En cas d'hésitation (un Griffon devient-il un aigle ou un lion ?), le meneur tranche. L'apparence du personnage inclut tous ses Signes qui ne sont pas immédiatement surnaturels, mais peuvent être décalés ou étonnants (odeur corporelle, voix, couleur...);

- il perd tout son Glamour et son Essence, ainsi que tous ses Traits (mais son caractère les reflète généralement encore);

- il est délié de tous ses Gesa, Pactes [**et Services**] et en délie tous ses débiteurs; le fait d'en tenir encore compte est le comble de la courtoisie. De même, il restitue tous les Noms dont il est Détenteur [**tous ses Enchantements deviennent autonomes**];

- sa Taille [**et son Charme**] restent en principe inchangés, sauf si elle est naturellement incompatible avec sa nouvelle forme, auquel cas elle est modifiée jusqu'à être plausible, mais reste exceptionnelle et source de commentaires. Un Géant devient ainsi un humain dont la taille [+1] en fait un phénomène de cirque;

- il perd tous ses Attributs, mais conserve généralement ses Accessoires (qui perdent leurs propriétés et restrictions) voire ses Compagnons (qui transitent selon les mêmes règles). Il conserve les Pouvoirs qui correspondent à des capacités naturelles de sa nouvelle forme;

- sa Réalité est égale à son Glamour. Ce score peut donc être très disproportionné par rapport à sa forme : c'est un vestige de sa nature féérique;

[Pour CdF, en lieu et place de « Réalité », on utilisera les modifications d'attributs suivantes :

- sa Force est égale à sa Puissance;
- sa Constitution est égale à sa Résistance;
- sa Volonté est égale à la moyenne de sa Puissance et de sa Résistance;
- il répartit un score égal à 2 fois sa Vigilance entre Réflexes et Perception;
- il répartit un score égal à 2 fois son Habilité entre Coordination et Intellect. Ces Aspects peuvent donc être très disproportionnés par rapport à sa forme : c'est un vestige de sa nature féérique]

- toute Affinité qui le peut devient une Compétence [là aussi avec des scores éventuellement aberrants];

- il reste soumis à tout effet magique qui l'affecte, mais tous ceux dont il est la cause et qui ne sont pas soumis à Conditions s'arrêtent.

À titre exceptionnel, il arrive qu'il conserve quelques Attributs (Émanations, le plus souvent) ainsi que le Glamour et l'Essence correspondants. Il se comporte alors comme un Terrestre doté de Glamour. De même, si son concept initial est fortement marqué par la magie, il peut développer des scores de Thaumaturgie et de Sensibilité. Si la raison de la transition est religieuse, il peut développer une Foi. Les scores de ces cas exceptionnels sont au choix du meneur.

Certains organisent une cérémonie d'adieu au cours de laquelle ils s'acquittent solennellement de leurs dernières obligations, mettent fin à leurs effets magiques, distribuent ou restituent d'éventuels Noms Détenus, [**ou les affranchissent**] voire se Scindent de certains Attributs au profit d'amis proches. ■





Elfirie

Le joli tour que nous joue Phénix !

Après un échantillon fort alléchant, le jeu était enfin dans toutes les bonnes boutiques. Vérifions si le résultat est à la hauteur de nos espérances.

Elfirie nous propose d'incarner des Sans-Âge, êtres féeriques, venus de la nuit des temps, et tentant de subsister dans l'ombre des humains, dans un XXI^e siècle où l'oubli est leur plus grand ennemi. En coulisses du monde des hommes, qu'ils soient Korrigans, Brownies ou Trolls, ces créatures vont vivre de passionnantes aventures, faites à la fois de drôlerie et de gravité, de malice et mélancolie.

Que votre voyage ait pour destination la Terre ou un des Royaumes Éternels, prenez une dose d'acide féérique et c'est parti !

« C'est vrai qu'il te ressemble, Groargh, celui-là.

– Mais non, c'est même pas vrai !

– Silence, vous autres, Hyeronimus va lire ! »

OUVRONS LE LIVRE...

Le livre de base, épais de 152 pages, cache sous sa (jolie) couverture les parties suivantes.

Une nouvelle d'introduction, décrivant la genèse des Alfs, les conflits qui agitèrent leurs rangs, la création des Géants, puis les Pactes unissant le Petit Peuple et les hommes.

La description de l'Autre Monde, l'ensemble des univers parallèles où vivent les représentants du Petit Peuple que l'on incarne dans *Elfirie*. À chacun de ces Royaumes est associé un type de paysage et une ou plusieurs races de Sans-Âge. Ainsi, un royaume korrigan sera composé d'interminables plaines, tandis que les frégates des Klabouters vogueront sur une mer sans fin.

Hyeronimus donna un grand coup de pied dans la porte de carton qui dissimulait le double fond du placard. Il portait sous le bras une sorte de grand rectangle coloré, qui lui donnait une démarche peu naturelle. Les occupants du repaire se tournèrent vers lui.

« Ca ne va pas du tout ! Les Géants !

– Quoi, les Géants ?

– Eh bien... Ils savent, pour nous...

– Quoi ?

– Regardez ce que j'ai trouvé ! »

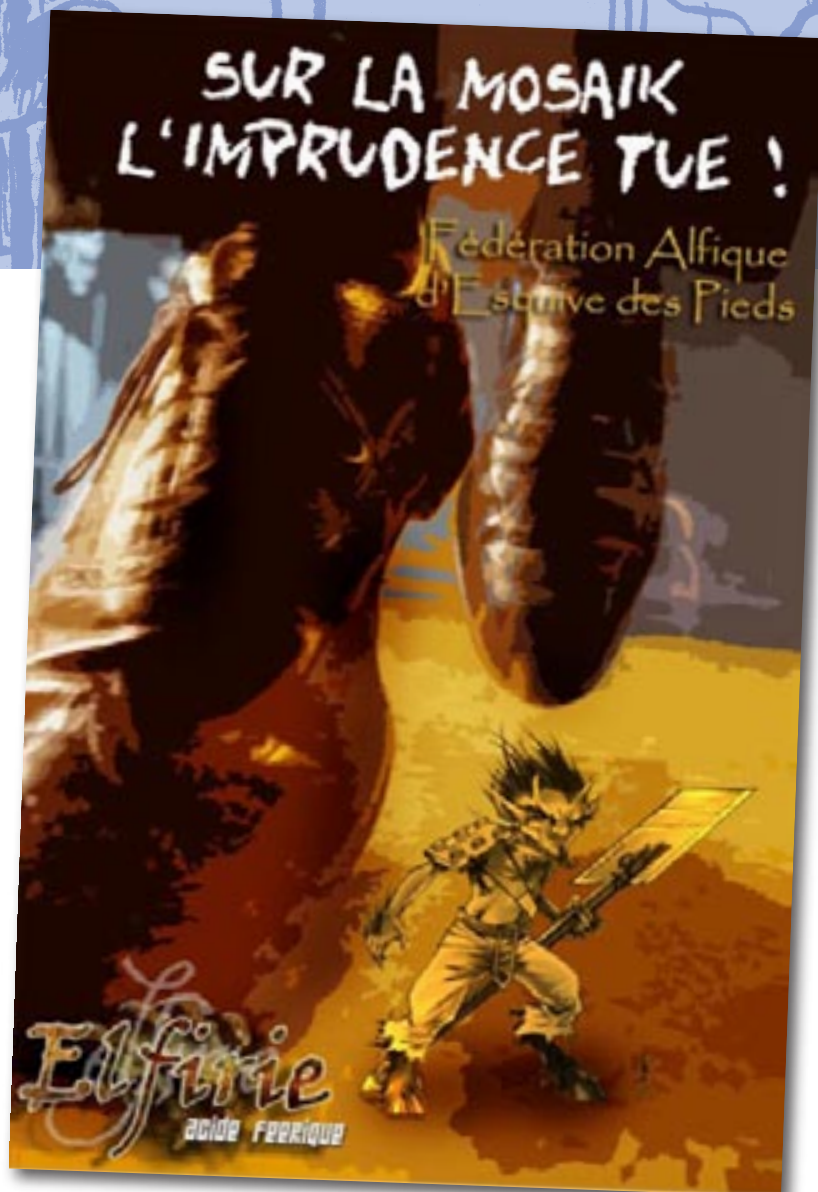
Hyeronimus posa ce qu'il portait au centre de la pièce. Un livre, dont la couverture représentait ceux qui auraient pu être leurs cousins...

Après le sympathique, quoique inattendu *Mousquetaires de l'Ombre*, les éditions Phénix ont récidivé en 2005 avec un deuxième jeu de rôle : *Elfirie*. Annoncé de longue date sur Internet, à grands renforts de bannières et autres *goodies*, le deuxième ouvrage de l'éditeur associatif était attendu de pied ferme.



PAR FaenyX

ILLUSTRATIONS tirées du Site de Phénix, du livre de base et du kit de démo d'Elfirie



L'Ombilic, passage entre les Royaumes alfiques et la Terre fait l'objet du chapitre suivant. Il est suffisamment détaillé pour qu'on envisage, à sa simple lecture, de nombreuses potentialités de scénarios.

Ensuite vient la description de la cité de Barbygère, point central de l'univers alfique. C'est probablement l'endroit le plus sombre de l'univers décrit dans le livre, et les scénaristes potentiels y trouveront matière à exploiter.

La partie suivante du livre nous propose un panorama des différentes races alfiques, parmi lesquelles on trouve de grands classiques (tels les Korrigans et autres Brownies), mais aussi quelques ethnies moins connues (comme les Kabouters ou Cluricaunes). Chacun des représentants du Petit Peuple dispose de ses particularités et la complémentarité est naturellement de mise,

lors de la création d'un groupe de personnages-joueurs. Notons au passage qu'*Elfirie* évite de tomber dans le piège des Clans, où d'autres (suivez mon regard) ont beaucoup perdu...

Le chapitre qui succède à ce recensement décrit la création des personnages. En gros (mais alors, en très gros), un Alf est défini tout d'abord par des caractéristiques et des compétences. Sur cette base très classique viennent se greffer quelques ajouts : les avantages, les désavantages, le Pacte auquel adhère le personnage, les compétences magiques. Enfin, le « chemin de vie » permettra d'enrichir le passé du personnage en agrémentant son historique d'événements plus ou moins avantageux.

Viennent ensuite les règles du jeu. *Elfirie* utilise, pour la résolution des actions, une spirale ressemblant fort

à un jeu de l'Oie. Lorsqu'un Alf tente d'effectuer une action, le joueur qui l'incarne lance un nombre de dés (à six faces) correspondant à la caractéristique mise à l'épreuve et aux bonus ou malus qu'il subit. Il peut ensuite avancer sur la spirale : plus il va loin, plus il réussit. Bien entendu, comme dans tout jeu de l'Oie qui se respecte, certaines cases (répondant aux noms évocateurs de « Chat Noir », « Dé blanc », etc.) affecteront la réussite de l'action. Les actions plus particulières (collaboration de plusieurs personnages, opposition, etc.) sont résolues, elles aussi, avec la spirale.

Le chapitre suivant traite de la Magie Alfique et des Tours que peuvent jouer les Sans-Âge. La Magie Alfique est divisée en plusieurs Arts, dits « succulents », tous basés sur l'utilisation de runes magiques, appelées Ogams. Ces runes sont au nombre de vingt-six et portent des noms plus ou moins évocateurs, tels l'Ogam « Homme » appelé MAN, ou « Glace » nommé Is. Ces ressources magiques doivent être prélevées par les Alfs dans leur environnement. Ainsi, s'il n'y a plus de glaçons dans votre freezer, alors que vous étiez persuadé d'avoir rempli le bac, c'est probablement parce qu'un Teuz a eu besoin d'un Is.

Le premier des Arts succulents est le Futhark, et correspond à une magie spontanée. Un Tour de soins utilisera un Ogam de Naissance (BEORC), par exemple. ...



Le second Art est l'Alchimie permettra aux Sans-Âge de créer des poudres, des potions, etc. Là encore, les Ogams sont mis à contribution.

Le Quémassage est la troisième forme de magie alfique. Il s'agit ici de faire appel aux services de créatures magiques, les Daivas, qui vendent leurs services pour des Ogams.

Enfin, le quatrième Art magique est l'Enchantement (ou Forge) et permet de créer des objets magiques. Une fois encore, les Ogams sont nécessaires pour pratiquer cette magie.

Les Domaines font l'objet du chapitre suivant. Il s'agit des territoires terrestres sur lesquels vivent un groupe d'Alfs (en clair, le groupe de personnages-joueurs). Sous la coupe d'un Daiva (avec lequel les Sans-Âge devront négocier sa location), le Domaine, s'il est entretenu, voire amélioré, deviendra vite plus qu'un refuge pour les représentants du Petit Peuple.

Les chapitres qui suivent révèlent encore leur lot d'informations sur l'univers d'*Elfirie* et sont à réserver aux seuls yeux des Maîtres de Jeu. Y sont décrites les relations entre les Alfs et les humains, la notion d'Oubli, mais aussi d'autres créatures dont les joueurs auront connaissance bien assez tôt. Pour ne parler que d'eux, les Croquemitaïnes, noirs reflets de nos joyeux Sans-Âge, sont d'idéaux « méchants ».

Deux scénarios, « Les sept samousas » et « L'orage de la mélancolie » viennent (presque) conclure le livre de base. Sans révéler quoique ce soit à leur sujet, ils permettent d'aborder l'univers d'*Elfirie* sous deux angles différents, et ouvrent moult pistes au Maître de Jeu qui les prendra en main.

Enfin, un résumé des règles, une liste de crédits et une feuille de personnage viennent conclure l'opuscule.

Hieronimus se redressa, les joues rouges de colère.

« Tout, je vous dis. TOUT ! »

Finissant sa tartine de miel de pâquerette, Rigoulin Ventrerond ajouta, la bouche pleine :

« Ils donnent même nos recettes de bière de trèfle ?

– Je... je ne sais pas. Sûrement ! C'est une catastrophe ! »

PREMIÈRES IMPRESSIONS...

Une fois le livre refermé, on a peine à croire qu'autant d'informations puissent tenir dans un seul volume. Car *Elfirie* est dense, très dense même, et il faudra aux Maîtres de Jeu plusieurs lectures pour appréhender tous les concepts exposés.

De plus, les nombreux vocables un peu particuliers utilisés dans le livre auraient nécessité la présence d'un glossaire. C'est tout bête, mais en pleine partie le Maître de Jeu y aurait retrouvé sans peine (et surtout sans l'ombre d'un doute), la définition exacte d'un Ogam ou les affinités de telle ou telle race alfique.

Ne nous leurrons pas, il y a quelques coquilles dans le livre, mais en nombre très nettement inférieur à la moyenne syndicale. Ajoutons que l'ensemble est illustré et maqueté avec soin. Bon nombre de produits plus « professionnels » pourraient rougir de la comparaison avec *Elfirie*. Les esprits chagrins pourraient déplorer l'utilisation de polices de caractères et d'une mise en page assez peu fantaisistes, mais, au final, le jeu gagne à rester facilement lisible.

CE QUE J'AIME DANS ELFIRIE

Si le thème qu'il exploite n'est pas vraiment nouveau (il fut déjà exploité par *Changeling* et les jeux de rôle amateurs *Le Petit Peuple* et *Contes de Fées*), *Elfirie* est cependant rafraîchissant à bien des égards.

Elfirie renouvelle avec succès le background, qui joue avec de nombreux éléments de notre patrimoine culturel, mais sait aussi innover (la Genèse du monde selon les Alfs est exemplaire, pour ne citer que cette partie).

Comme je l'ai dit plus haut, *Elfirie* est un jeu complet et se suffit à lui-même. Point n'est besoin, en effet, d'attendre la publication du énième supplément

pour comprendre ce que sont réellement les Tabhaisvers, par exemple. En un seul volume, le Maître de Jeu a sous les yeux l'intégralité de l'univers de jeu. De plus, à la lecture du livre, les idées jaillissent, comme par enchantement et, à moins d'être particulièrement hermétique à ce genre



de background, on trouve facilement de la matière, de quoi écrire des scénarios en pagaille.

Et puis, il y a les petits détails, qui raviront les amateurs des univers féeriques.

Ainsi, les caractéristiques portent des noms évocateurs : *Pomme*, au lieu de la sempiternelle Constitution, *Perlimpinpin* pour l'affinité magique de l'Alf, par exemple.

Enfin, les deux scénarios du livre de base sont suffisamment différents pour ouvrir de nombreuses voies d'exploration aux futurs Maîtres de Jeu. Notons au passage que le scénario inclus

dans le kit d'introduction (et, du reste, toujours disponible en téléchargement) est un petit bijou d'humour qui saura convaincre bon nombre de rôlistes endurcis.

ET CE QUE J'AIME MOINS...

Mais tout n'est pas parfait, dans *Elfirie*, et quelques fausses notes viennent – hélas – troubler le concert de louanges. Les esprits chagrins pourront déplorer que la richesse du livre de base lui cause du tort. En effet, la quantité d'informations contenues dans le background est telle qu'on a parfois un peu de mal à s'y retrouver. Entre les Pactes et les Contrats, la Malice et l'Éveil, la Bonne Fortune et le Mauvais Œil (et je ne cite pas tout), le Maître de Jeu aura besoin de plusieurs lectures du livre de base pour tout intégrer, et d'un cerveau en pleine forme pour réussir à tout gérer sans erreur. Décivant un background complet (et parfois complexe) en un seul volume, là où d'autres jeux auraient distillé les informations sur une dizaine de





livrets, *Elfirie* peut paraître indigeste, mais c'est parce qu'il est extrêmement complet.

Le système de jeu, basé sur le jeu de l'Oie, peut vite devenir lassant, voire rébarbatif. Pour éviter de lui faire perdre son côté ludique, je conseillerais d'en limiter son utilisation au strict minimum vital, c'est-à-dire aux situations impliquant une certaine dose de stress. En un mot comme en cent, j'incite les Maîtres de Jeu à prendre quelques libertés avec les règles, afin de ne pas casser le rythme des parties.

L'autre point noir du livre de base est le système de magie. Basée sur l'utilisation d'éléments, les Ogams, et catégorisée en quatre Arts Succulents, la magie elfique est complexe, voire compliquée. Là où on pouvait s'attendre à de la spontanéité, c'est la technique qui s'impose, ralentissant au pas-

Liens Internet

- ◆ Le site des Éditions Phénix
- ◆ La fiche d'Elfirie sur le GRoG

Ont été publiés, uniquement en format électronique :

- la feuille de personnage
- les Avatars des Ogams
- Le petit précis de Magie
- Les errata et FAQ
- Le coffret échantillon 2
- L'écran du jeu

Sources

- ◆ Page des suppléments en ligne
- ◆ Les bonus d'Elfirie

sage les scènes où la Magie intervient. Une fois de plus, un peu de *fine tuning* s'avèrera vite utile...

LE BILAN

Si vous admirez l'œuvre de Pierre Dubois, de Brian Froud, de Terry Jones et de Terry Pratchett, *Elfirie* a de fortes chances de vous séduire. Si vous avez été déçus par le traitement que fit White Wolf de *Changeling*, le dernier né des Editions Phénix pourrait bien trouver grâce à vos yeux. En tout cas, c'est un jeu très recommandable et on ne peut que lui souhaiter longue vie et quantité de suppléments.

Un grand silence envahit le fond du placard et ne fut interrompu que par le « plop » que fit Rigoulin en débouchant une bouteille de cognac aux fraises-des-bois, immédiatement suivi par un long « glou-glou-glou ». Artus Boivert se racla la gorge, se gratta le menton et prit la parole :

« C'est vrai que ça en raconte beaucoup sur nous, tout ça. Et tu l'as trouvé où, ce livre, Hyeronimus ?

- Dans une boutique.
- Quel genre de boutique ?
- Une boutique de jeux de rôle. »

Artus partit d'un grand rire, bientôt accompagné par tous ses compères, hormis Hyeronimus, visiblement dépassé par la situation, et Rigoulin, occupé à vider sa bouteille.

« Eh bien, tu nous as fait peur !

- Hein ?
- C'est un jeu, Hyeronimus, un jeu ! Personne n'y croira ! »

Puis, il se tourna vers le mur du fond, poussa une brique et révéla un passage. Il s'engagea dans la galerie, bientôt suivi par tous ses compagnons...

La lumière s'alluma. Deux silhouettes gigantesques envahirent tout l'espace.

« Je te dis que c'est une souris.

– Mais non, le chat l'aurait attrapée. Tu vois bien, il n'y a rien.

– Tiens, c'est quoi, ce drôle de livre ? » ■



Bandes dessinées

... ET ILLUSTRATION

1. HISTOIRES DE CHEVALIERS

De bons scénarios

Les Aigles Décapitées

SÉRIE EN COURS, 18 ALBUMS

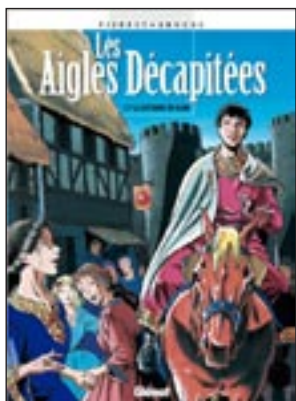
AUTEURS : dessin de Kraehn et Pierret ; scénario de Pellerin, Kraehn, et Arnoux

ÉDITEUR : Glénat

RÉSUMÉ : Au royaume de France, au XIII^e siècle, les hommes sont guerriers, paillards, et ont pour seule passion la conquête de la terre. Ainsi Hughes le bâtard, pour l'amour de la belle Alix, fera tout pour devenir le seigneur de Crozenc. Férons, sauvageonne au caractère de fer, intrigues sulfureuses, contrarieront ses plans.

COMMENTAIRES : Une série fleuve, commencée en 1986, et qui poursuit sa route, renouvelant les intrigues et les héros au fil des albums. Saga familiale, en 18 albums, difficile de ne pas trouver une ou deux

tonnes d'idées exploitables, que ce soit dans le Royaume de France ou en Terre Sainte.



Chevalier Walder

SÉRIE FINIE, 7 ALBUMS

AUTEUR : Rahir (dessin & scénario)

ÉDITEUR : Glénat

RÉSUMÉ : L'histoire d'un jeune homme, devenu chevalier teutonique, qui va se découvrir au fil des tomes.

COMMENTAIRES :

Jouer des Templiers, c'est possible, il existe des jeux de rôles sur le sujet, mais aussi un nombre de sources incroyables sur ces moines soldats. Ne boudons donc pas notre plaisir avec cette série qui parle des chevaliers Teutoniques !

Saluons la rigueur historique de ces albums, mine d'informations sur cet ordre et sur l'Europe de l'Est en 1230. Au programme, combats sanglants et intrigues, saupoudrés d'un soupçon de fantastique ; le cocktail idéal pour de bonnes parties.



et lâche, et un bon nombre de clichés sur l'univers médiéval-fantastique. Mais il ne faudrait pas oublier que cette série à plus de 20 ans, et quelle n'a pas si mal vieilli que cela. Le meneur de jeu y trouvera certes du bon et du moins bon, mais également son compte.



Le Roman de Malemort

SÉRIE EN COURS, 6 ALBUMS

AUTEUR : Stalner (dessin & scénario)

ÉDITEUR : Glénat

RÉSUMÉ : Tout a commencé en cette période trouble, quand Louis le neuvième se mourait en Terre Sainte loin du royaume de France. Dans la maison de Dame Agnès, à l'orée de la forêt, la jeune et jolie Anthéa rêve d'aventure et de chevalerie. Mais quêtes et combats ne sont pas faits pour les donzelles, aussi sauvageonnes fussent-elles.

Et pourtant... L'aventure va venir à Anthéa sous l'apparence d'un chevalier errant qui va précipiter la maisonnée dans un tourbillon dévastateur ! Car, Anthéa n'y avait pas pensé, aventure et chevalerie vont de pair avec le sang et les larmes !

COMMENTAIRES : Stalner mélange ici reconstitution historique et fantastique.

Le tout n'est pas forcément facile à adapter, mais de nombreuses idées peuvent séduire.



Percevan

SÉRIE EN COURS, 12 ALBUMS

AUTEURS : Luguy (dessin) ; Fauche et Léturgie (scénario)

ÉDITEUR : Dargaud

RÉSUMÉ : Dans un univers médiéval, peuplé de princesses, de dragons et d'enchanteurs, Percevan, preux et vaillant chevalier, vit de nombreuses aventures accompagné de son fidèle Kervin, râleur toujours affamé.

COMMENTAIRES : On pourrait accuser Percevan d'être une série convenue, avec un héros courageux et son serviteur gros

PAR Taillefer
et Moustrap

Ramiro

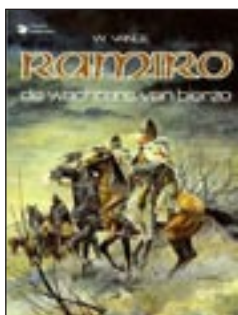
SÉRIE EN COURS, 9 ALBUMS

AUTEURS : Vance (dessin) ; Stoquart et Vance (scénario)

ÉDITEUR : Dargaud

RÉSUMÉ : Bâtard du Roi de Castille, Ramiro se voit confier par son père des missions dangereuses, dans l'Espagne du Roi Alphonse VIII.

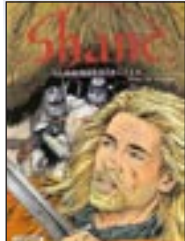
COMMENTAIRES : Un des intérêts de cette série réside sans aucun doute dans les dossiers iconographiques présents dans chaque album, véritable mine d'informations sur l'époque. La série sera sans doute difficile à acquérir, datant des années 80, mais elle vaut vraiment le coup, ne serait-ce que pour les superbes couvertures de Vance.



Shane

SÉRIE FINIE, 5 ALBUMS

AUTEURS : Teng (dessin) ; Di Giorgio (scénario)



ÉDITEUR : Le Lombard

RÉSUMÉ : Qui veut la mort de la fille du Roi Henri I^{er} d'Angleterre ? Shane, un beau et valeureux mercenaire, s'attache à résoudre cette énigme en dépit des dangereux obstacles dressés par de mystérieux conspirateurs et au péril de sa vie. Il en devient le héros d'une tumultueuse histoire d'amour et de chevalerie, de haines et de traîtrises, de larmes et de sang qui a pour cadre le XII^e siècle...

COMMENTAIRES : Une petite série sans prétention, mais dont les scénarios sont facilement adaptables et somme toutes assez intéressants, pour les amateurs d'intrigues et de complots.

Les Tours de Bois-Maury

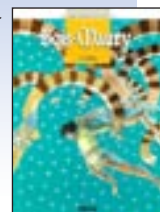
SÉRIE EN COURS, 10 ALBUMS dans le premier cycle, et 3 TOMES par la suite

AUTEURS : Hermann (scénarios & dessin des tomes 1 à 11 ; dessin des tomes 12 et 13) ; Yves H. (scénario des tomes 12 et 13)

ÉDITEUR : Glénat

RÉSUMÉ : Aymar de Bois-Maury poursuit une quête impossible... Revoir un jour les tours de son château ! Des chemins de l'Europe aux terres de Palestine, il affronte moult épreuves et défis avec la ferme conviction qu'il retrouvera un jour le domaine dont on l'a spolié...

COMMENTAIRES : On suit ici l'histoire d'Aymar de Bois-Maury et de sa descendance, avec un Hermann majestueux qui retranscrit merveilleusement la période. Si l'adaptation en scénario de ces albums ne sera pas facile, les idées et les galeries de personnages sont nombreuses.



De bonnes aides de jeu et idées

Arthur

SÉRIE EN COURS, 7 ALBUMS

AUTEURS : Chauvel (scénario) ; Lereculey (dessin)

ÉDITEUR : Delcourt

RÉSUMÉ : An 500. Le royaume de Bretagne est assailli de toutes parts par des peuples ennemis. C'est dans cette terre ravagée par la guerre qu'apparaît un étrange enfant nommé Myrrdin, capable de parler dès sa naissance, doué de facultés divinatoires stupéfiantes. Devenu adulte, Myrrdin met ses pouvoirs au service du roi Emrys pour chasser les Lloegriens hors du pays...

COMMENTAIRES : Dans cette série, les auteurs nous font découvrir les légendes arthuriennes originelles. Paiennes, barbares, elles sont ancrées dans la culture anglo-saxonne et remontent au V^e siècle. On est donc loin des versions médiévales



et chrétiennes, de la Table ronde à la quête du Graal.

L'intérêt de cette série est de restituer l'ambiance de ces mythes, en conservant au maximum leur style et leur spécificité, au risque d'obtenir une narration souvent lourde. Les dessins sont superbes, et créent une véritable osmose avec le récit.

Les compagnons du crépuscule

SÉRIE FINIE, 3 ALBUMS

AUTEUR : Bourgeon (dessin & scénario)

ÉDITEUR : Casterman

RÉSUMÉ : Un voyage insolite au cœur du Moyen Âge. Située au début de la guerre de cent ans, cette trilogie nous amène à suivre les pérégrinations de trois curieux protagonistes: Mariotte, une pulpeuse jeune fille, un chevalier sans visage et l'Anicet, un jeune homme un peu dépassé par les événements. Entre magie et réalité, la série se rapproche des longues quêtes mythiques de cette époque.

COMMENTAIRES : Un monument de la bande dessinée, signé par un monument



de la bande dessinée. La rigueur historique est de mise, comme toujours avec Bourgeon, et même si l'histoire est confuse, la série vaut le détour.

Dans le sillage des Sirènes

SÉRIE FINIE, 1 ALBUM

AUTEURS : Bourgeon (dessin) ; Thiebaut (scénario)

ÉDITEUR : Casterman

RÉSUMÉ : Michel Thiebaut, historien livre une brillante analyse du cycle des Compagnons du crépuscule. Résultat : une lecture qui s'articule autour de trois axes : commençant par resituer le contexte historique, Thiebaut fait revivre un Moyen Âge terrible, dévasté par la guerre et ravagé par la Grande Peste. Il étudie ensuite les mythes dont se nourrit l'œuvre : ces sirènes, dhuards, fées, méduses et vouivres qui peuplent l'univers de Bourgeon. Enfin, Thiebaut part à la recherche du sens, à travers la symbolique qui s'attache aux nombres.

COMMENTAIRES : Une véritable mine d'informations.



2. HISTOIRES DE FÉES

De bons scénarios

La Graine de folie

SÉRIE FINIE, 6 ALBUMS

AUTEURS : Civiello (dessin) ; Mosdi (scénario)

ÉDITEUR : Delcourt

RÉSUMÉ : Dans un Moyen Âge où le christianisme annihile toute autre croyance, le monde de Faërie meurt sous l'impulsion de forces démoniaques. Pour le sauver de la destruction, la Reine des fées confie à Igguk Plitchwook, « la mémoire des Elfes », la mission de rechercher le Cœur de Cristal. Pour cet alchimiste elfique, il s'agit là du début d'extraordinaires péripéties.

COMMENTAIRES : Encore une superbe série par les auteurs de « Korrigans ». À lire absolument.



De bonnes aides de jeu et idées

Les Contes de Brocéliande

SÉRIE EN COURS, 4 ALBUMS

AUTEURS : Collectif

ÉDITEUR : Soleil

RÉSUMÉ : « Brocéliande... Je vis ici depuis tant de siècles que ma conscience se confond

avec celle des arbres. Si vous pénétrez au cœur de ma sylvie, fermez les yeux et écoutez le vent bruisser dans les feuillages. Sans doute vous racontera-t-il comment naissent les enfants des fées, peut-être vous susurrera-t-il également combien ces mêmes fées, d'aventure si belles et si douces, peuvent devenir d'insatiables ogresses, ou préférera-t-il simplement deviser de la fourberie de certains Bogons mal intentionnés... Celui qui croit aux légendes anciennes est le bienvenu dans la clairière



Korrigans

SÉRIE EN COURS, 2 ALBUMS

AUTEURS : Civiello (dessin) ; Mosdi (scénario)

ÉDITEUR : Delcourt

RÉSUMÉ : Selon la légende, durant la nuit de Samain, des passages s'établissent entre l'Autre Monde, celui des Dieux des temps héroïques, et le nôtre. Cette année-là, l'an 1100 de notre ère, des Cléricaunes du clan de la Forêt ténébreuse massacrent le père de Luaine, une petite irlandaise, et enlèvent sa mère et son grand-père. Recueillie par des Korrigans, Luaine va partir avec eux à la recherche de ses parents disparus, et devra s'opposer aux noirs desseins de Balor, le Maître des Ténèbres...

COMMENTAIRES : Une superbe histoire, servie par de superbes dessins. On plonge dans une ambiance à la fois sombre et réjouissante. Adaptable si l'on se donne du mal.



aux Dryades. Mais gare à celui qui ne respecterait pas la mémoire de ces lieux ! »

COMMENTAIRES : Un recueil d'histoires inspirées de contes célèbres, mêlant magie et féerie.

Les Contes du Korrigan

SÉRIE EN COURS, 6 ALBUMS

AUTEURS : Collectif

ÉDITEUR : Soleil

RÉSUMÉ : Venus des dolmens et des récifs d'Armorique, les facétieux lutins nous entraînent dans une folle gavotte pour nous conter, à leur manière, les récits qui ont forgé l'âme bretonne. Un narrateur, Koc'h le Korrigan, un thème, et trois contes par tome, illustrés par un dessinateur diffèrent. Dans le premier volume, place aux trésors enfouis les richesses englouties de la sirène des îles Glénan, la fortune secrète des Korrigans d'Erdeven, et le plus pré-



Le Tengû Carré

SÉRIE FINIE, 1 ALBUM

AUTEUR : David B. (dessin & scénario)

ÉDITEUR : L'Association

RÉSUMÉ : La Renarde, démon facétieux, est de retour ! Accompagnée de son acolyte le Champignon et d'une bande de voleurs, elle vient semer le désordre dans tout le Japon. Comme un malheur n'arrive jamais seul, Parashurama le tueur de samouraï vient de surgir et sème mort et désolation dans les écoles de samourais. Seul un jeune samouraï inexpérimenté allié à un tengû, espiègle lutin qui donne son nom à la BD, lui barrera le chemin. Et les chemins de tous ceux-là vont très vite se croiser...

COMMENTAIRES : Une rafraîchissante incursion dans le folklore japonais et indien, où David B. se laisse aller à recycler quelques thèmes mythologiques qui lui sont chers. Et il n'y a rien de plus que le dessin qui soit tout noir ou tout blanc, car les méchants y sont attachants et les héros pas très purs.



cieux de tous, le « cœur d'or » du bossu de Quimper...

COMMENTAIRES : Dans la même veine que la série précédente.

Le Grimoire du petit peuple

SÉRIE EN COURS, 3 ALBUMS

AUTEURS : Collectif

ÉDITEUR : Delcourt

RÉSUMÉ : Pierre Dubois nous transporte dans un monde de contes bien ancrés dans notre inconscient collectif. Le thème du « Crépuscule » s'imposait pour un premier ouvrage, car il symbolise la frontière entre deux mondes : celui des fées, mystérieux et merveilleux, et le nôtre, désenchanté. Un premier album initiatique qui nous guide vers un monde fascinant, celui du Petit Peuple.

COMMENTAIRES : Chaque album à un thème : le crépuscule pour le premier, la forêt pour le deuxième, et les tavernes pour le troisième. De quoi réjouir les amateurs du genre.



La grande encyclopédie des Elfes

AUTEURS : Dubois (textes) ; Sabatier (dessins)

ÉDITEUR : Hœbeke

RÉSUMÉ : Présente le monde des elfes, esprits aériens et rêveurs, intouchables et souvent dangereux, universellement répandus. C'est Tolkien qui



fut le vulgarisateur de ces esprits, mais P. Dubois complète leur présentation et fait découvrir d'autres espèces essentielles, ainsi que les feux follets et les trolls.

COMMENTAIRES : Un superbe ouvrage, rempli d'informations, superbement illustré, drôle et fantastique à la fois. À ne pas manquer !

La grande encyclopédie des Fées

AUTEURS : Dubois (textes) ; Sabatier (dessins)

ÉDITEUR : Hœbeke

RÉSUMÉ : On les appelle les Bonnes Dames, les Marraines, les Bienheureuses, les Sans-Âge, les Dames Grises, car il est imprudent de dire « fées » sans raison. Elles règnent sur la terre, le ciel, le feu et l'eau, protègent les forêts, les animaux, l'enfance et les âmes rêveuses des prédateurs de toutes sortes. Elles commandent aux météores, à la pluie, au beau temps et font parler les pierres. Les hommes, jaloux de leur puissance, ont fait des Florales, des Fées marraines, des Belles Dames du gel et du vent, d'aseptisées Fées bleues, entullées et disneyennes, des Carabosses, des Marraines-Tartines, distraites et quelques peu toquées.



COMMENTAIRES : Pierre Dubois accompagne chacun de ses récits d'une fiche signalétique détaillant les mœurs, habitats et activités de ces Belles Dames. Autant d'informations indispensables pour mieux les connaître, s'amuser et vivre un temps en leur compagnie.

La grande encyclopédie des Lutins

AUTEURS : Dubois (textes) ; Sabatier (dessins)

ÉDITEUR : Hœbeke

RÉSUMÉ : Cette encyclopédie suit le même principe que les deux précédentes.

COMMENTAIRES : Cette encyclopédie est vraiment très complète. Tous les lutins y sont classés. Elle est également remarquablement illustrée...



3. EN CONCLUSION

Peter Pan

SÉRIE FINIE, 6 ALBUMS

AUTEURS : Loisel (dessin & scénario)

ÉDITEUR : Vents d'Ouest

RÉSUMÉ : Élevé par une mère alcoolique qui se prostitue, Peter déteste les adultes. Il trompe ce manque d'affection par les rêves qu'il se crée et qu'il raconte aux orphelins. Ses histoires, Peter les connaît grâce au



Docteur Kundal. C'est est un ancien ami de son père, disparu en mer. Le Dr Kundal est le seul adulte bon avec lui. Il le nourrit correctement, il lui apprend à lire, à composer et surtout à rêver. Une

nuit, alors que Peter commence à lire le dernier livre offert par le Dr Kundal, un recueil de contes et mythologies grecques, une jolie petite fée vient se réfugier dans le capuchon de Peter. Elle fait de nombreux gestes pour expliquer ce qu'elle veut de Peter, et ce dernier décide de la suivre. C'est alors que commence son aventure.

COMMENTAIRES : Le conte de Régis Loisel est un conte pour adultes. Tous les

éléments du conte enfantin décrits par Sir Barrie y sont présents, mais amplifiés. Parallèlement au conte, l'auteur nous parle de la vie londonienne dans les bas quartiers. L'époque victorienne est la période choisie par Sir Barrie pour ancrer son conte, Loisel traite donc la même période et exploite les différents faits historiques de l'époque : froid, famine, meurtres.

La Geste de Gilles de Chin

SÉRIE FINIE, 2 ALBUMS

AUTEURS : Ptiluc (dessin & scénario)

ÉDITEUR : Vent d'Ouest

RÉSUMÉ : Pourquoi revenir ?

Il était parti dix ans auparavant... dix ans à guerroyer en Terre Sainte à trucider de l'infidèle, à mener dans la guerre la quête de l'oubli. Et le temps passe, laissant derrière lui un tas de petites déjections nauséabondes.

Alors Gilles est revenu au pays natal y découvrir que celle qui était prête à tout



sacrifier pour lui n'avait pas survécu à son départ brutal....

COMMENTAIRES : Un ouvrage étrange, comme seul Ptiluc sait faire. Entre humour et tragique, une histoire en deux tomes basée sur les réflexions encore d'actualités : la guerre, les religions, l'homme.

Garulfo

SÉRIE FINIE, 6 ALBUMS

AUTEURS : Maïorana

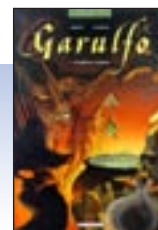
(dessin) ; Ayroles

(scénario)

ÉDITEUR : Delcourt

RÉSUMÉ : Quand une grenouille se transforme en prince... puis en grenouille... puis encore en prince ! De mares en châteaux, Garulfo, l'ambitieux batracien, vit des aventures pleines de rebondissements dans ce monde cruel qu'est celui des hommes, sans parler de celui des fées.

COMMENTAIRES : Une série hilarante, où les auteurs s'évertuent à se moquer des histoires de fées et de princes charmants, tous en prônant un message de tolérance. Particulièrement drôle ! ■



4. DES ILLUSTRATEURS AU PAYS DES FÉES



> Brian Froud

Grand dessinateur de fées devant l'Éternel, ses livres auront nécessairement attiré votre œil un jour de flânerie dans une librairie. Ses compositions souvent foisonnantes, avec un dessin très expressif et parfois hyperréaliste, rendent particulièrement bien la folie de l'univers féerique.



> Alan Lee

Depuis qu'il a joué les concepteurs-designers pour la version cinéma du *Seigneur des Anneaux*, sa réputation en tant qu'illustrateur du monde de Tolkien a fortement grandi. Raison de plus pour découvrir sa production annexe, toujours empreinte de la même étonnante sensibilité. Notons au passage qu'il est l'auteur, avec Brian Froud, d'un livre illustré nommé tout simplement *Les fées*, à consulter absolument.



> John Howe

Quand on parle d'Alan Lee, il y a des chances que la discussion dérive vers son compère tolkienophile, j'ai nommé John Howe. Quoique sa production relève davantage de la Fantasy, il s'est également aventuré dans bien d'autres univers et vous devriez trouver chez cet amoureux des armures et des armes anciennes de quoi renouveler votre panoplie du preux chevalier.



> Aubrey Beardsley

C'était le temps du Jugendstil et d'Hector Guimard... Aubrey Beardsley illustra entre autres *Le Morte d'Arthur*, de sir Thomas Malory. Son style, très décoratif mais d'une redoutable efficacité, est à mettre en parallèle avec l'art des préraphaélites, comme Edward Burne-Jones. Ses dessins « arthuriens » offrent au regard des chevaliers modérément masculins, de jeunes filles en émoi, évoluant dans des décors tout droit sortis d'un Moyen Âge fantasmé. À (re)découvrir.



Si, dans le cadre de vos parties de JdR, vous avez soif de dessins qui puissent nourrir votre imagination, il ne sera pas bien difficile de trouver votre bonheur, au vu de l'engouement actuel pour les fées et les nobles héros en armure. Nous nous contenterons ici de citer quelques-uns des principaux illustrateurs du genre. Certains ont disparu depuis longtemps, laissant derrière eux une œuvre qui garde toujours son pouvoir d'émerveillement.

> René Hausman

On continue là avec un autre dessinateur de caractère. René Hausman, avant de se faire connaître dans le monde de la BD (*Les Chasseurs de l'aube*, *Lajyna*, *Le Prince des écureuils*, *Les Trois cheveux blancs*, sur des scénarios de Yann), avait déjà derrière lui une carrière d'illustrateur. Son graphisme inimitable respire la vie ; on lui prête un talent certain pour croquer le monde animalier et on l'aura vu lui aussi collaborer avec l'incontournable Pierre Dubois.



> Larry McDougal

Signant parfois ses dessins sous le nom de Doog, ce dernier s'est fait connaître du public rôliste par ses illustrations pour *Vampire*, *la Mascarade*, où il imposait déjà sa griffe particulière. Mais loin des suceurs de sang et des fantômes dépenaillés, Larry Mac Dougal exerce aussi ses talents dans l'univers de la féerie. Le style très reconnaissable qui est le sien y fait merveille.



> Ivan Bilibine

Nous voici au temps de l'Art Nouveau, mais de l'autre côté de l'Oural. Bilibine, dessinateur russe, doit sa postérité à ses illustrations de contes russes où les motifs de la vieille culture russe se mettent au service de l'esthétique fin de siècle, sans pour autant que s'en trouve amoindrie la très grande qualité narrative de ces dessins.



> Arthur Rackham

Impossible de conclure sans parler du père spirituel de bien des dessinateurs du peuple fée ! Arthur Rackham commença d'exercer ses talents dans les années 1880 et disparut en 1939. De nombreux classiques de la littérature pour la jeunesse ont eu les honneurs de son pinceau : *Alice au pays des merveilles*, *Peter Pan*, *Rip Van Winkle*... pour n'en citer que quelques-uns.

Rétrospectivement, c'est comme si Arthur Rackham avait posé les bases visuelles du monde féerique et il est délicat aujourd'hui encore pour un dessinateur du genre de s'affranchir de son ombre tutélaire.



Ajoutons que si souhaitez poursuivre un peu plus loin votre quête de talentueux illustrateurs, vous pouvez toujours aller jeter un œil aux travaux de ces quelques autres gens de talents que sont Edmond Dulac (illustrateur français du début du xx^e siècle), David Wenzel (dessinateur de la version BD de *Bilbo le hobbit*), Drew Tucker, Adam Rex ou Tony Diterlizzi (tous trois illustrateurs pour le JdR *Changelin*). ■



répondant au nom de Mavel. Lui et la jeune fille font route commune mais le chevalier ne tarde pas à découvrir que Mavel, sous ses faux airs de petit chaperon rouge, est recherchée dans tout le pays. Il demeure cependant à ses côtés pour lui prêter main-forte, sans se douter un seul moment qu'il vient ainsi de lier son destin au sien. L'équilibre du monde entier repose en effet sur les épaules de la frêle Mavel, et le simple fait qu'elle continue à vivre est à même de bouleverser le monde des hommes et des dieux pour les mille ans qui viennent...

Qui est-elle véritablement ?

Voici donc pour l'amorce de l'intrigue.

Il est facile à la lecture de sentir que l'auteur, Philippe Mouchel – dont c'est la seule œuvre en BD à ce jour –, offre une histoire longuement mûrie. Scénario et dessins travaillent à l'unisson pour nous offrir un monde d'une originalité rare. L'auteur place de nombreuses références visuelles qui nous ramènent à l'histoire de l'Occident, notamment la Renaissance, et qui permettent au lecteur de se bâtir quelques repères, ce qui donne pour le coup une saveur plus grande aux envolées oniriques et mythologiques de l'œuvre. Là se trouve la force de cette bande dessinée : par la fantaisie, l'auteur offre à son lecteur l'évasion et il stimule l'imagination, et, par le bagage mythologique, il donne à son histoire une vraie profondeur, dont devraient s'inspirer bien des auteurs de fantasy.

Graphiquement, c'est superbe. Le dessin manque un peu de qualités narratives dans le premier tome, mais les choses s'arrangent dès le deuxième. Je disais précédemment que le dessin participait à l'originalité du monde décrit, et c'est on ne peut plus vrai, tant l'écriture graphique de Philippe Mouchel ne ressemble à aucune autre. Certaines vignettes seraient presque trop belles pour de la BD. Les deux premiers tomes sont quasiment monochromes, traités en un délicat camaïeu sépia qui, sans avoir la neu-

LE MUR DE PAN



Les Éditions Delcourt viennent de rééditer *Le Mur de Pan*, bande dessinée en trois tomes de Philippe Mouchel, preuve de l'attachement de cet éditeur à l'une des plus belles œuvres de fantasy qui soient. Il est temps de la redécouvrir.

Il y a quelques années, lorsque j'ouvris pour la première fois le tome I du *Mur de Pan*, alléché que j'étais par la couverture, je trouvai un dessin monochrome et un découpage fort dense qui me firent très mauvaise impression et, déçu, reposai immédiatement l'ouvrage. Et il faut croire que bon nombre de lecteurs potentiels réagirent de pareille manière, puisqu'il se murmure que l'on tiendrait là une des plus grandes déceptions éditoriales de Delcourt.

Comme on comprend la déception de l'éditeur ! Il suffit en fait d'un peu

de persévérance pour découvrir que *le Mur de Pan* est un joyau de la bande dessinée.

Comme bien souvent, il est difficile de résumer *le Mur de Pan*, et bien plus encore de le faire sans en déflorer l'intrigue. Le résumé qui suit sera donc à dessein assez succinct.

Dans un univers que nous qualifierons de *Science Fantasy*, l'on fait la connaissance du chevalier Brisette, tout de droiture et de noblesse, qui, au retour d'une mission chez de dangereux indigènes, croise sur sa route une jeune fille de petite taille et fort réservée,

PAR Moustrap

Images : P. Mouchel©Delcourt



tralité totale du gris, permet de laisser voguer l'imagination. Le dernier tome est plus coloré, peut-être pour coller au virage un peu plus drôlatique que prend alors l'histoire.

Le Mur de Pan est un conte de grand enfant, où l'on préfère prendre les chemins détournés plutôt que suivre l'intrigue par la grand-route. Le scénario peut dérouter par le nombre de portes que l'auteur laisse ouvertes dans son récit, par sa manie de construire un effet dramatique pour le démolir complètement deux pages plus loin, comme un sale gosse qui casse lui-même son jouet. Mais c'est justement cette manière déconcertante de faire avancer son scénario qui lui autorise une grande licence poétique et qui, ajoutée au foisonnement de détails savoureux, fait du *Mur de Pan* une BD que l'on peut relire à l'infini.

DE L'UNIVERS ET DE SES SPÉCIFICITÉS

« Tu as raison, Brisette... Celles à qui l'on donne le moins, parfois vous rendent le plus... Voilà un baiser qui te vaudra tous les destriers de la Terre. » (Mavel-Naach-Mavidou)

« Passe encore que vous disiez plus d'âneries qu'un moine n'en pourrait bénir, mais votre main poisseuse sur mon pourpoint vous vaut déjà pour un pied en la tombe. » (Chevalier Brisette)

L'un des principaux personnages de cette aventure est donc le chevalier Brisette, un noble vertueux mais peu avare du coup d'épée, un redoutable bretteur caché sous un visage poupin, et qui justifie son oisiveté par la perspective de devoir un jour servir sur le champ de bataille.

Ce chevalier perd, au fur et à mesure, de sa dimension héroïque en même temps qu'il acquiert une dimension romantique. Non seulement il est le seul de son genre que l'on rencontre



à travers les trois épisodes de cette histoire, mais il ne tarde pas à faire figure d'anachronisme, perdu dans un monde trop sophistiqué ou trop mystique pour lui. Comme si cela ne suffisait pas, on le découvre bientôt continuant de courir vers les pires dangers tout en n'étant que le pantin d'un destin qui le dépasse. Autant dire que nous avons là la matière première des héros les plus touchants.

D'une manière générale, l'histoire n'est pas tendre avec la gent masculine. Pour la figure masculine conquérante et victorieuse, mieux vaut aller voir ailleurs. Les femmes font l'histoire, elles manipulent les hommes, fussent-ils de tristes sires ou des héros sincères, elles sont leurs maîtresses, leurs déesses, leurs mères, et parfois tout à la fois. Elles ne sont pas sans rappeler ces reines des fées ou ces magiciennes insaisissables et mystérieuses qui mènent en bateau les chevaliers trop naïfs ; à la différence près qu'ici ces femmes mystérieuses et tout-puissantes ont davantage le profil de déesses sud-américaines ; c'est comme si Pachamama était reine des fées...

L'auteur s'amuse également à dérouler devant le lecteur un monde parallèle, onirique et fascinant, où l'on pénètre par des portes magiques, où le temps et l'espace ne sont plus respectés, un monde où l'on est ni mort ni vraiment vivant. Avouons-le, que serait le fantastique occidental sans ses mondes parallèles, qu'ils soient oniriques, féeriques ou spirituels ? Sauf qu'encore une fois, Philippe Mouchel a su se réapproprier habilement le thème (en même temps qu'il offre ainsi au rôliste qui passe une multitude de pistes de scénarios...)

ADAPTER LE MUR DE PAN

Certains vous diront que le JdR *Rêve de dragon* peut servir de support à bien des univers. Force est de constater que l'esprit de ce jeu est plutôt en adéquation avec l'univers du *Mur de Pan*. Rêve, humour et poésie se rencontrent à chaque page de l'œuvre et l'ironie de l'auteur fait que les simples ont souvent raison et que les puissants sont ridicules plus souvent qu'à leur tour. Autant de thèmes qui ne sont pas étrangers au jeu onirique de Denis Gerfaut, si l'on fait exception des quelques aspects technologiques du *Mur de Pan*.

Un monde poétique et désenchanté vous tend les bras, alors franchissez donc le *Mur de Pan* ! ■

Le Mur de Pan
Mavel cœur d'élite , 1995
La guerre de l'Aura , 1997
Le fils du rêveur , 1998
(réédité en février 2006)
Ed. Delcourt, coll. Terres de Légendes

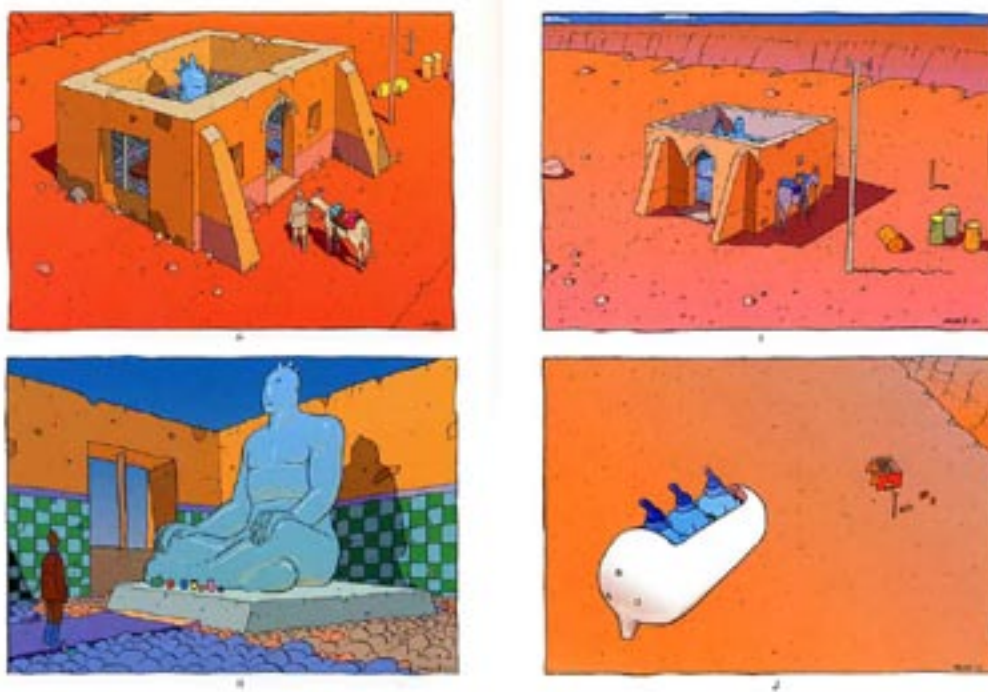
◆ Une critique plus élaborée est disponible sur le site [Artelio](http://Artelio.com)



Moebius s'est fait au fil des années le « pape » de la science-fiction en bandes dessinées, grâce à une inventivité qui l'a mené bien loin des sentiers battus. Dans *Le monde d'Edena*, il nous met face à deux juvéniles et sympathiques androgynes – ce genre de personnages étant sa marque de fabrique –, qui vont mêler en un périple déroutant exploration spatiale et voyage intérieur.

LE MONDE D'EDENA

« Chevalerie, féerie et turbopropulseurs »



Si les preuves manquaient encore que certains mythes ne meurent jamais, il a suffi d'un film à la fin des années soixante-dix pour que le monde entier en fût convaincu : *La Guerre des Étoiles*. Le propos était clair : on pouvait finalement se permettre de sauver les princesses en blanc vaisseau plutôt qu'en blanc destrier et, même si Merlin avait revêtu

les atours de l'ermite new age et que le chevalier noir arborait un digicode sur son plastron, l'histoire immémoriale qui nous était contée survivait à tous les outrages.

Partant de ce constat, il suffit aujourd'hui de garder les yeux ouverts pour voir resurgir ici et là dans le cinéma, la littérature ou la BD les bons vieux thèmes du chevalier, de la princesse et toutes sortes de déclinaisons de ces mondes merveilleux et invisibles qu'une fine barrière seulement sépare du monde mortel. Tel est le cas du *Monde d'Edena*.

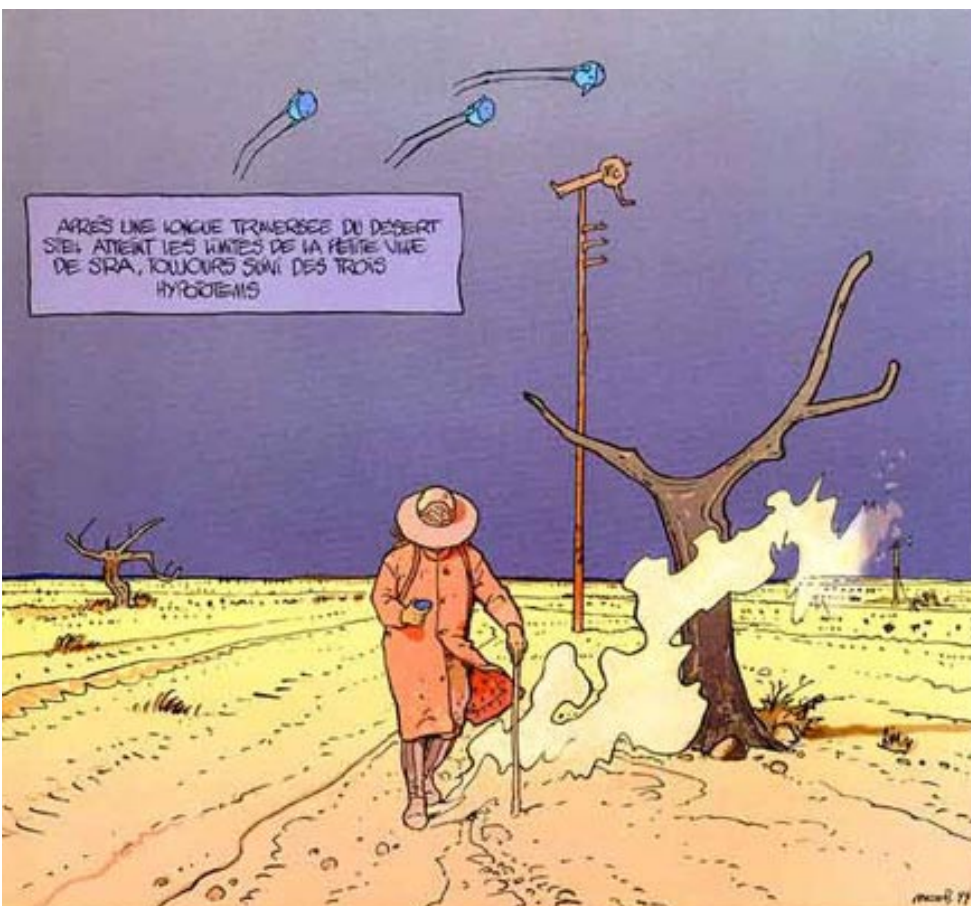
Outre le fait d'être une excellente bande dessinée, *Le Monde d'Edena* pré-

sente la particularité de débiter comme une stricte histoire de science-fiction, très libre, pour glisser progressivement vers une histoire traditionnelle – à ne pas confondre avec « manichéenne » –, avec chevalier, princesse inaccessible et seigneur du mal, même si ces derniers se dissimulent sous un vernis de modernité. De là vient le choix de présenter ici cette BD.

Moebius nous y narre les aventures de Stel et Atan, deux androgynes contraints de poser leur vaisseau spatial sur une planète inconnue et qui se trouvent transportés malgré eux sur Edena, un monde totalement étranger et quasi primitif. Délestés de leur attirail tech-

PAR Moustrap

Images : Moebius©Casterman



APRÈS UNE LONGUE TRAVERSÉE DU DÉSERT
STEL ATTEND LES LIMES DE LA PETITE VILLE
DE SRA, TOUJOURS SUIVI DES TROIS
HYBRIDES

nologique, ils sont contraints, tels de nouveaux Robinsons, de renouer avec un mode de vie rustique dont une sophistication technique extrême les avait coupés. Et c'est là que l'improbable se produit : leurs corps jusqu'ici si neutres, sans odeurs et asexués, amorcent une transformation à laquelle leur technologie les avait soustraits à dessein, commençant à arborer poils, cheveux, et deviennent surtout de plus en plus affirmés sexuellement. Ils vivent une sorte de puberté tardive et accélérée...

Lorsque Stel, de plus en plus masculin, tente d'assouvir un désir soudain et assez nouveau sur Atan, de plus en plus féminin, le second résiste et fuit. Stel se retrouve seul et, peu fier de lui, se met en quête de son compagnon, devenu dès lors plutôt « compagne ».

Tantôt guidé par un lion, puis par de petites fées ailées, qui tous semblent bien informés de ses mésaventures, il finit par croiser sur sa route Burg, une sorte de sage mystique tout-puissant, qui l'aide dans sa quête, ainsi qu'une puissance du mal appelée Paterne, laquelle cherche à lui soustraire son aimée. Car ce n'est plus d'amitié qu'il s'agit, mais d'amour...

En résumé, au rayon des figures archétypiques, on retrouve donc dans cette histoire le chevalier un peu naïf mais très débrouillard qui court après sa princesse, la princesse sus-dite – bien plus avertie que son compagnon et qui est aussi un peu déesse magicienne, pour ne pas changer de la tradition – le mentor magicien de service et l'effrayante puissance du mal.

On retrouve tout aussi facilement des analogies avec des œuvres d'anticipation ou de science-fiction déjà existantes. Je prendrai pour seul exemple le simili « royaume du mal » décrit dans cette BD, à savoir une forteresse aseptisée, à la géométrie radicale, sorte de cité aliénante, où sont niées l'individualité, la réalité du corps et la sexualité. Les gens y portent des masques, sont semblables les uns aux autres tels des clones, totalement soumis à la Paterne qui les étouffe sous le poids d'un régime totalitaire et rationalisant. De George Orwell à George Lucas, voilà un thème qui aura déjà connu ses conteurs.

Pour terminer la chasse aux analogies – incomplète, bien sûr – je reviendrai sur un détail de l'histoire : au tome III (La déesse), la « princesse » Atan, libre,

sexuée, et vivant telle une amazone, se trouve emmenée de force dans le royaume de la Paterne, l'ennemi. Elle y devient l'élément incontrôlable, le corps étranger que l'on rejette même si on l'envie à moitié, vu qu'il représente la part de liberté, voire de sauvagerie, que l'on a perdu. Cela n'est pas sans rappeler la thématique du Changelin que l'on ramène parmi les hommes. Bien sûr, à Edena comme ailleurs, les deux mondes qui se confrontent restent inconciliables et Atan fait se dérégler à elle seule toute la machine.

Il est bon de rappeler que cette BD a été écrite sur de nombreuses années, et plus ou moins au coup par coup, ce qui occasionne des ruptures de ton dans l'histoire et des changements graphiques (Moebius est d'ailleurs coutumier du fait), mais a forcément aidé le glissement de l'histoire vers une sorte rêverie chargée de symboles mythiques et chrétiens (Edena = Eden), à l'opposé de son postulat de départ ; c'est à chacun d'interpréter ce glissement à sa manière. Cette histoire est à mon sens tout à fait à l'image du dessin de Moebius : une grande inventivité qui repose sur des schémas classiques.

Les tomes successifs de cette BD reflètent aussi les préoccupations de son auteur au fil des années, comme un miroir des transformations de Moebius, et c'est loin d'être inintéressant.

Sur ce, bonne lecture ! ■

Les mondes d'Edena

Moebius

Série en 6 tomes :

1. Sur l'étoile
2. Les jardins d'Edena
3. La déesse
4. Stel
5. Sra
6. Les réparateurs (histoires courtes)

Éditeur : Casterman





Quelque part entre le jeu de société traditionnel et le jeu de rôle, se trouve une contrée peuplée de jeux de cartes. Ces jeux, parfois qualifiés de jeux d'apéritif, utilisent souvent des décors que n'auraient pas renié certains Jeux de rôle. Elixir (édité par Asmodée) fait partie de cette vague de jeux qui tentent (parfois avec succès) de faire office de passerelle entre deux mondes ludiques...

Élixir

Quelques petits tours et puis s'en vont...

COMMENT ÇA SE PRÉSENTE...

Le jeu se présente sous la forme d'une boîte contenant 168 cartes (réparties en 56 sortilèges et 112 trouvailles). Le format est désormais assez habituel pour ce type de jeu et permet d'avoir le jeu, sinon sous la main, du moins dans la poche, au cas où...

Il est à noter qu'*Elixir* a fait l'objet de trois extensions (*Alambic*, *Mandragore* et *Alchimie*), désormais regroupées en une seule boîte du même format. Du coup, le jeu « avancé » tient dans deux poches...

On remarquera également que ce jeu a fait l'objet d'une réédition en 2003. Si le jeu en lui-même est resté inchangé, les illustrations originales ont laissé place à des dessins plus colorés. On peut ne pas adhérer à cette esthétique. En revanche, le parti pris de fantaisie et de drôlerie est franchement plus séduisant : utiliser une goutte de rosée mauve, un sachet de poudre d'escampette et un grain de folie pour lancer un sortilège est du meilleur effet, non ?

COMMENT ÇA MARCHE...

Le principe de jeu est relativement simple et permet de démarrer rapidement une partie. Chaque participant pioche, en début de partie, des sortilèges de puissance 1 (peu puissant, mais plutôt drôle) à 4 (les sorts les plus redoutables), jusqu'à un total de 11 points.

Grâce aux cartes dont il dispose, chaque joueur sorcier va ensuite pouvoir :

- lancer un sortilège, s'il dispose des ingrédients nécessaires (un ingrédient au niveau 1, quatre au niveau 4) ;
- déclencher une transaction, qui permet d'échanger ses cartes ;
- utiliser un objet magique, aux effets parfois... surprenants.

Le but du jeu est d'être le premier à avoir lancé tous ses sortilèges.

Sans déflorer la magie, sachez que, si les sorts de bas niveau sont aisés à lancer, ceux de niveau 4 le sont beaucoup moins. En contrepartie, les effets sont à l'avenant. Au niveau 1, un sortilège tient plus du gage et ne remettra que rarement la partie en question. Ceux de haut niveau s'avèrent plus terribles.



PAR FaenyX

Images : ©Asmodée

CE QUI MARCHE BIEN...

Très facile d'accès, *Elixir* permettra de passer d'excellents moments, et de rassembler des joueurs venus de divers horizons. Ce petit jeu a également pour lui un mécanisme bien rodé, efficace. Qu'on soit joueur confirmé ou néophyte en la matière, on y prendra plaisir. En plus, il est joli, ce qui ne gâte rien.

CE QUI FONCTIONNE MOINS...

C'est peut-être son côté trop simple qui nuit à *Elixir*. Les amateurs de jeux un tant soit peu stratégiques en auront vite fait le tour, et passeront leur chemin, amusés, mais pas séduits. L'autre point noir de ce jeu est l'agacement que pourraient provoquer les sortilèges de base, les plus faciles à lancer. Quand vous aurez fait trois fois le tour de votre salon à cloche-pied, en terminant toutes vos phrases par « *saperlipopette !* », vous comprendrez ce que je veux dire...

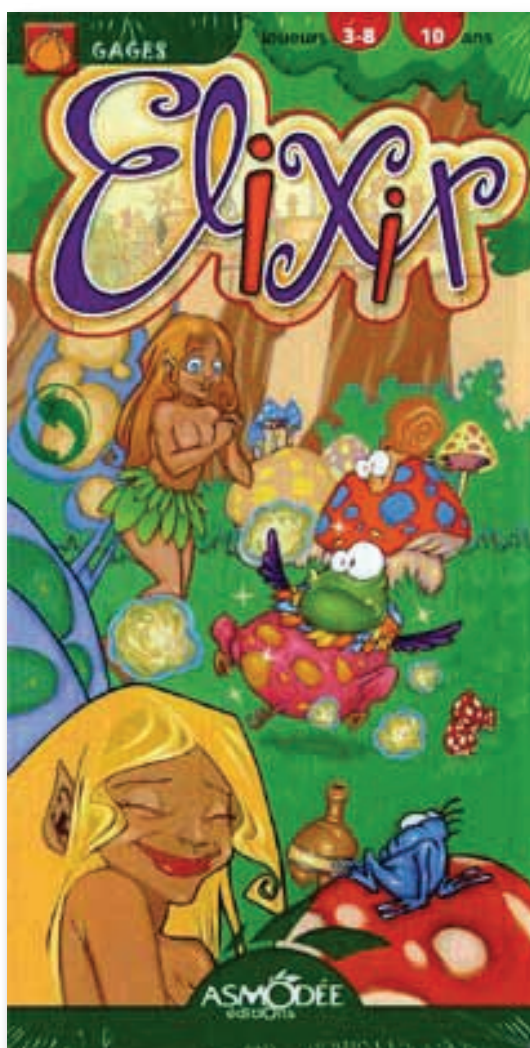
QUELQUES TOURS DE PLUS...

Pour renouveler le jeu, il existe trois extensions (regroupées dans une seule boîte, « *La compil'* »). Elles ne sont pas indispensables, mais méritent tout de même qu'on se penche sur leur contenu :

Alambic, la première, est certainement la plus utile, puisqu'elle apporte moult nouveautés, sans bouleverser le jeu de base. Ce renouvellement dans la continuité est, à mon goût, salutaire et permet d'éviter la monotonie, inévitable si vous jouez à haute dose.

Mandragore introduit le concept de lieux magiques, qui permettent de distribuer les ingrédients magiques à volonté. L'apport ludique de ces « distributeurs de mana » est assez limité, mais ils apportent un soupçon de stratégie qui plaira à certains.

Alchimie, la troisième extension, est



certainement la moins intéressante, puisque, greffant au jeu de base un nouveau mécanisme, elle complique les règles pour un intérêt assez mince.

AU FINAL...

Il faut tout de même être honnête : j'aime beaucoup ce jeu, notamment parce qu'il forme une sorte de passerelle entre le jeu traditionnel et le jeu de rôle. Sa mise en œuvre est simple et le succès est généralement assuré auprès de tout public. Son défaut principal reste sa durée de vie, mais n'a rien de rédhibitoire.

Elixir a tout du cocktail à déguster entre amis, lors d'une soirée estivale.

C'est un jeu rafraîchissant, qui amusera tout le monde, mais à consommer avec modération. Non pas qu'il faille craindre quelque ivresse, mais la lassitude, voire l'ennui. ■

Site officiel du jeu :

◆ <http://www.elixir-lejeu.com>

Fiche technique

3 à 8 joueurs

À partir de 10 ans

Durée d'une partie : environ 1 h

Prix du jeu : 20 euros



LIVRES

Sélection

ROMANS

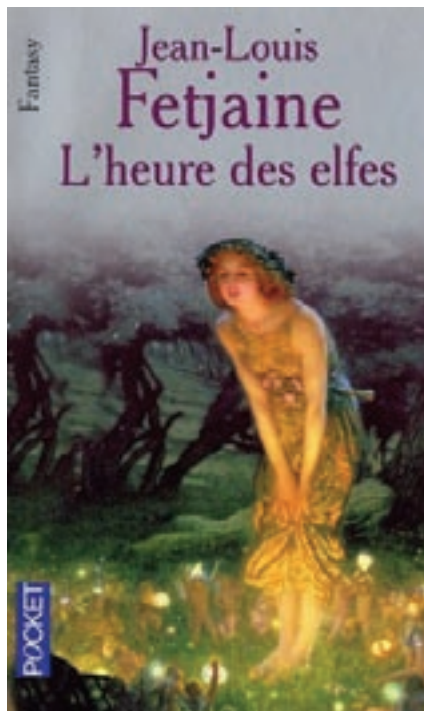
J. LOUIS FETJAINE
Le Crépuscule des Elfes
La Nuit des Elfes
L'heure des Elfes

Très librement inspiré des légendes arthuriennes, cette trilogie se déroule avant la naissance du Roi Arthur. Si on est assez loin du « canon » arthurien, avec des nains et des elfes plus proches de Tolkien ou de *Donjons et Dragons* que des légendes celtes, il ressort une impression de fraîcheur et d'originalité sur un thème déjà traité de multiples façons.

Ed. Pocket (2004, format Poche)

BERNARD CORNWELL
Le roi de l'hiver
L'ennemi de Dieu
Excalibur

Le Roi Arthur, encore et toujours... C'est ce que je me suis dit quand j'ai commencé cet ouvrage. Pourtant, l'auteur nous surprend en se plaçant d'un point de vue plus historique. Pas de tournois avec des armures de plaques rutilantes, pas d'exploits hors



de la portée du commun des mortels, mais juste le récit, par un des guerriers d'Arthur, de sa lutte pour la survie de la Bretagne, face aux envahisseurs saxons. Une démythification du Mythe qui conserve néanmoins un souffle épique, et qui nous présente des personnages connus sous un éclairage inédit (voire très inédit pour Lancelot).

Ed. LGF - Coll. Série Gen.S.F. (2002, format Poche)

POUL ANDERSON

Trois cœurs, trois lions

Olger Danske, résistant danois pendant la seconde guerre mondiale, se retrouve plongé dans une Europe du haut Moyen Âge vu sous son angle légendaire. Habillé en armure et portant un blason affichant 3 cœurs

et 3 lions, (que tout le monde semble connaître sauf lui), il va chercher à comprendre qui il est vraiment et pourquoi il est arrivé ici.

C'est un de mes coups de cœur pour la féerie qui se taille une place de choix dans le roman. L'auteur donne un côté fourbe, fascinant et dangereux, ce qui change agréablement des fées aux ailes de libellules voletant gaiement dans les airs. Quant au côté chevaleresque, on assiste aux aventures d'un paladin au sens premier du terme, c'est-à-dire un chevalier sans peur et (presque) sans reproches. A noter la présence de Morgane, nullement déplacée dans ce roman.

Ed. Belial (2006)

Les croisés du Cosmos.

En pleine Guerre de Cent Ans, alors que les troupes de Sir Roger se préparent à un affrontement sanglant contre les armées françaises, un étrange vaisseau volant se pose non loin d'eux. De ce vaisseau sortent des créatures si laides qu'elles ne peuvent être que démoniaques. N'écoutant que son courage, Sir Roger, accompagné de ses chevaliers et de ses fantassins, monte à l'assaut du navire.

N'allez surtout pas chercher la moindre vraisemblance dans ce roman burlesque, où des chevaliers parviennent, au culot, à se défaire de troupes supérieures en nombre et en technologie. Poul Anderson nous livre une œuvre à rapprocher du *Guide du routard galactique*, du *Disque Monde*, de la BD *Anachron*, ou du JDR *Star Drakkar*. Une très bonne inspiration pour dérouter vos joueurs, en faisant jouer le choc des cultures.

Ed. Gallimard - Coll. Folio science-fiction (2004, format Poche)

◆ PAR Cuchulain



La Reine de l'air et des ténèbres.

Cette histoire prend place dans notre futur, loin de la Terre, sur la planète Roland. Si ses côtes accueillent de vastes et modernes cités, il en va autrement à l'intérieur des terres. Des paysans superstitieux parlent de la Reine de l'Air et des Ténèbres et de ses monstres qui volent les enfants. Une biologiste ne pourra croire à ces légendes jusqu'à ce que son propre fils soit enlevé.

Ce livre est un recueil de nouvelles, dont seule la première, qui lui a donné son nom, nous intéresse. Le concept d'enfants volés, de créatures étranges et d'une reine mystérieuse qu'on révère tout en la craignant, est un classique des histoires de fées, et l'un des points forts de ce récit, c'est de les transposer dans un contexte futuriste. L'auteur rappelle ainsi que des concepts que l'on pourrait penser cantonnés au genre fantasy, sont adaptables sans problèmes à d'autres genres, comme la science-fiction par exemple.

Ed. J'ai lu (1999)



LÉA SILHOL La sève et le givre

Le destin de Finstern, roi de féerie, a été prononcé par les Parques : la ruine, le reniement et la mort. Face à ce sort cruel, il lui reste toutefois un espoir, un « peut être »... Cette possibilité porte un nom : l'amour. Une élue pourra le sauver de ce destin, mais elle devra affronter de nombreuses épreuves. Cette élue, c'est Angharad, fille de fée élevée par les humains.

Il me faut faire ici un aveu : j'ai longuement hésité à conseiller ce livre... Dans les points positifs, la description de cours féeriques d'Ombre et de Lumière, des fées puissantes, parfois cruelles (en résumé une bonne manière de casser l'image « bisounours » de la féerie) et une intrigue plaisante qui ne s'essouffle pas. La mauvaise nouvelle, c'est le style de l'auteur qui m'a causé un certain sentiment de lassitude. Verbiage et phrases emphatiques ont ainsi eu raison de ma patience, et je n'ai pas fini le livre. À signaler toutefois que le roman a obtenu le prix merlin en 2003.

Ed. Seuil - Coll. Points Fantasy (2006, format Poche)

GUY GAVRIEL KAY Le Dernier Rayon du soleil

L'auteur continue de développer l'univers qu'il avait esquissé avec les *Lions d'Al-Rassan* et *la Mosaïque de Sarance*. Toutefois, après s'être intéressé à l'Arabie et à Byzance remaniée, Guy Gavriel Kay tourne son regard vers le nord. Il entremêle avec brio le destin de trois peuples : les Anglcyns (Anglo-Saxons), les Cyngaëls (Irlandais) et ceux qui ont longtemps pillé et sacagé les royaumes des deux premiers : les Erlings (scandinaves). Le Roi des Anglcyns a autrefois vaincu les Erlings et cherche à assurer la paix de manière durable par la fortification de ses côtes et la construction d'une grande flotte. Les Cyngaëls, quant à eux, s'ils se souviennent de leur victoire sur les Erlings, sont retournés à leurs querelles internes. Mais en Vinmark, des préparatifs s'engagent pour venger les anciennes défaites. La féerie est ici présente de manière épisodique, mais elle retrouve ce qui fait son charme : son mystère et son danger, notamment au travers d'une histoire d'amour entre une fée et un des personnages principaux. Un ouvrage à conseiller, et un auteur à découvrir pour ceux qui ne le connaissaient pas encore.

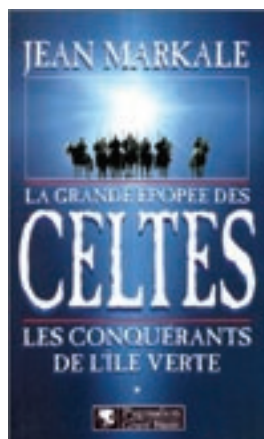
Ed. Le Pré aux Clercs
Coll. Fantasy (2006)

LIVRES SUR LA MYTHOLOGIE/LES LÉGENDES

JEAN MARKALE Cycle de la grande épopée des celtes

On peut reprocher à J. Markale ses théories parfois un brin « capillotractées » (voire fumeuses) et sa tendance à s'auto-citer dans ses livres, mais le cycle de la grande épopée des Celtes permet une première approche des légendes celtes, rassemblée et compilée de manière « chronologique »,

mais surtout écrit dans un français courant. En 5 tomes, l'auteur balaye toute la mythologie irlandaise, depuis les temps reculés avec la venue des Fir Bolgs, de leurs affrontements avec les mythiques Thuatha de Danan, comment ces derniers laisseront la place aux fils de Milé, jusqu'aux Fiannas, en passant par les aventu-



res de Cúchulainn et les chevaliers de la branche rouge. Un cycle indispensable avant de passer à des auteurs plus pointus tels que Guyonvarc'h. En termes de JDR, un complément fort utile pour maîtriser des jeux tels que *Légendes Celtiques*, *Pendragon*, *GURPS Celtic Myths* (ou *Yggdrasil*).

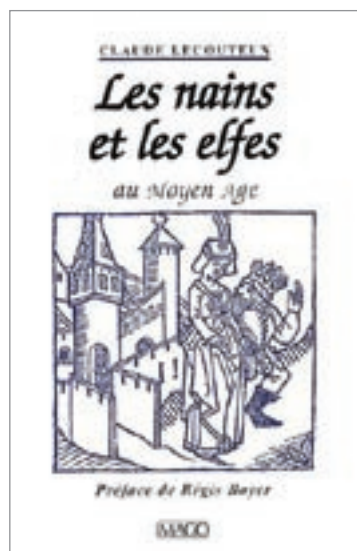
Ed. Pygmalion (1998)



Cycle du Graal

Au risque de se répéter, J. Markale commence par évoquer la fondation mythique de la Grande-Bretagne par des Troyens, puis fait un saut dans le temps pour passer à la conception de Merlin, la venue d'Uther Pendragon, la naissance d'Arthur, ses exploits et ceux de ses chevaliers les plus célèbres, pour finir par sa mort de la main de Mordred. Rien que du classique, pourrait-on dire... Certes, mais encore une fois, l'auteur fait une compilation, un tri dans la myriade de légendes autour du Roi Arthur (tout en expliquant ses choix). Dans un français plus accessible que Chrétien de Troyes, ou les traductions de Malory, le lecteur trouvera une base de renseignements et de données qui lui éviteront d'aller piocher à droite ou à gauche pour une vision synthétique. A conseiller aux lecteurs/joueurs de *Pendragon* et à tous ceux qui désirent créer des chevaliers dignes de ce nom.

Ed. *J'ai lu* (2001, format Poche)



CLAUDE LECOUTEUX Les nains et les elfes au Moyen Âge

En préambule, précisons que l'auteur est professeur de littérature et civilisation du Moyen Âge à l'Université de Paris IV Sorbonne. Loin d'être barbant, cet ouvrage est indispensable pour qui veut aller plus loin que les légendes parlant de nains, elfes et autres êtres fées. C'est une plongée dans la littérature médiévale, mais aussi dans les contes, les légendes et la mythologie. On y assiste aux différentes transformations du langage qui ont donné naissance aux mots « elfes » et « nains », à comment ils sont perçus selon les pays mais surtout à leur transformation au fil des époques. Ce livre doit figurer en bonne place dans toute bibliothèque d'amateur de merveilleux

Ed. *Imago* (2004)

COLLECTIF AUX ÉDITIONS TIME-LIFE La collection « Les mondes enchantés »

Difficile de résumer cette collection d'ouvrages qui étaient uniquement disponible en vente par correspondance. Chaque livre se concentrait sur un sujet (les dragons, les morts vivants, les elfes et les fées, les géants, les contes de Noël, les dieux et déesses) et donnait accès à un grand nombre de textes venant aussi bien de cultures celte, gréco-romaine, hindous, du Maghreb, d'Afrique noire, sino-japonaise, etc. Outre des légendes, chaque livre était magnifiquement illustré tant par des œuvres originales que par des reproductions d'œuvre d'art (comme des tableaux pré-raphaélites, par exemple).

Pour le sujet qui nous intéresse dans ce numéro des *Songes d'Oberon*, citons trois ouvrages indispensables : *Légendes chevaleresques*, *Les elfes et les fées*, *Les nains*

Après vérification, il apparaît que ces ouvrages sont disponibles de temps en temps sur divers sites de vente par le net. N'hésitez pas un seul instant : ruez-vous dessus !!

Les mondes enchantés
Éditions Time-Life, 1985-86

PÉRIODIQUES

LES COLLECTIONS DE L'HISTOIRE

L'aventure des Chevaliers HS n°16 juillet 2002

Ce numéro est indispensable à qui veut parfaire sa culture quant aux chevaliers et ne pas tomber dans les clichés hollywoodiens. Les articles s'intéressent aussi bien aux débuts de la chevalerie, qu'aux tournois, aux chevaliers citadins, aux tournois, ou encore aux romans de Chrétien de Troyes.



Héros et merveilles du Moyen Âge HS n°36 Juillet - Septembre 2007

Plus facile à trouver que le précédent puisqu'il vient de sortir, ce hors série s'intéresse à l'histoire du merveilleux, à ses créatures (du diable jusqu'aux créatures fées), aux héros du Moyen Âge (les chevaliers d'Arthur, saint Georges mais aussi une préversion du petit chaperon rouge) et à ses lieux (l'Inde imaginaire, le royaume du prêtre Jean). Une vaste traversée des croyances médiévales en quelque sorte.

BRETAGNE MAGAZINE, n°38 Contes & Légendes

« Il était une fois... »

Imaginez une Bretagne aux côtes écumanes, aux forêts profondes, peuplée de fées et de sirènes, une Armorique hors des temps où les landes hérissées de pierres levées grouillent de korrigans. Imaginez ce qui se passa vraiment en baie de Douarnenez, à Carnac ou en forêt de Brocéliande pour que ces lieux en conservent, des siècles plus tard, une trace indélébile appelée légende, conte ou mythe. »

Tel est le voyage auquel nous invite ce numéro, qui est rempli de contes et de légendes de Bretagne, le tout illustré par des photos et des dessins qui vous font rêver.

Plus d'infos sur :

♦ <http://www.bretagnemagazine.com>

Quizz

- 1) Dans l'imaginaire chrétien, quelle est l'origine des êtres fées ?
- 2) Quelle est la seule arme de contact autorisée à une femme samouraï dans le Japon médiéval ?
- 3) Que veut dire *Bushido* ?
- 3) A qui appartient l'épée *Caledfwlch* ?
- 4) Qu'est ce qu'un *Changeling* ?
- 5) Qui est *Oisín* ?
- 6) Quels sont les trois points communs entre le chevalier Gauvain et le héros irlandais Cuchulainn ?



Taillefer

- 7) A qui appartient l'épée « Destinée » ?
- 8) Comment s'appelle le faune qui vient en aide à Lucie dans « Le lion et la sorcière blanche » ?
- 9) Quelle est la cause du différend entre le paladin Ogier le Danois et Charlemagne ?
- 10) Qu'est ce que le *Jiang Hu* ?
- 11) Quel est le métal le plus redouté par les fées ?
- 12) Qu'est-ce que la « colée » ?
- 13) Quelle est la différence entre un Wu Xia et un Da Xia ?
- 14) Dans la mythologie irlandaise, quel animal est tout particulièrement associé au monde fée ?
- 15) Le bogatyr *Iliá Mouromets* n'a commencé sa carrière de héros qu'à 33 ans, pourquoi ?
- 16) Dans le cycle de *Pern* par Anne Mc Caffrey, quel est le nom de la cérémonie qui permet à un jeune homme de devenir aspirant Chevalier Dragon ?
- 17) Dans quel roman le nain *Auberon* fait-il sa première apparition ?
- 18) Comment s'appellent, dans la mythologie nordique, les elfes résidant dans le voisinage des dieux ?
- 19) Quel roman de Poul Anderson met en scène Ogier le Danois ?
- 20) Dans le folklore Japonais, qu'est-ce qu'un *Kitsune* ?



Galorian

SOLUTIONS



colonel tsoin tsoin

- petite tape au coup violent, que ce soit avec le plat de l'épée ou de la main.
- 13) Le terme « Da » laisse entendre la notion d'honneur et de vertu, alors que « Wu » à une connotation plus martiale.
- 14) Le cygne.
- 15) A sa naissance : il n'avait ni bras ni jambes et ce n'est que lorsque deux mendicants lui ont demandé par 3 fois d'ouvrir le portail de la ferme de ses parents qu'il a pu se lever.
- 16) L'Empreinte.
- 6) Ce sont des héros solaires : leur force atteint son paroxysme au zénith, ils sont neveux du roi et ont eu maille à partir avec un géant coupeur de tête.
- 7) Li Mu Bai, le wu-xia de Tigre et Dragon.
- 8) M. Turnulus.
- 9) Le fils de l'empereur tua le fils d'Ogier durant un tournoi, et Charlemagne refusa de punir son fils.
- 10) Le monde des arts martiaux où les anciennes traditions d'honneur ont encore cours.
- 11) Le Fer.
- 12) Coup porté au chevalier durant son adoubement par son suzerain, cela pouvait aller de la simple
- 1) Il s'agit d'anges n'ayant pas pris parti lors de la révolte de Lucifer contre Dieu, qui furent chassés du Paradis et précipités sur Terre.
- 2) Un naginata.
- 3) La voie du guerrier.
- 3) Au Roi Arthur : c'est le nom gallois d'Excalibur.
- 4) Un enfant humain enlevé par les fées et remplacé par un être féérique. Les récits divergent entre un vieillard et un enfant du peuple fée.
- 5) C'est le fils du héros irlandais Finn Mc Cumal, né de son union avec une femme du peuple fée qui se transformait en biche.
- 17) Huon de Bordeaux, rédigé entre 1220 et 1260.
- 18) Les Liósálfar.
- 19) 3 Cœurs 3 Lions.
- 20) Esprit renard doué de polymorphisme, pratiquant la magie, crachant du feu, etc.



La Cour d'OBÉRON

fête ses dix ans !

234 scénarios, 77 aides de jeu, 2 univers, un webzine, des nouvelles, des articles, des illustrations, 55 feuilles de personnages et 10 jeux de rôle gratuits...

C'est grâce à toutes vos contributions
que la Cour d'Obéron affiche fièrement ses dix ans !

Premier site consacré à *Te Deum pour un massacre*, le jeu de rôle des guerres de religion de la Renaissance, la Cour d'Obéron est aussi le premier point de rencontre pour ceux qui veulent échanger autour de créations telles que *Tiers-Âge* ou *TERRE DES HÉROS*, jeux de rôle amateurs dédiés à l'univers de J.R.R. Tolkien.

LE SITE : ♦ <http://couroberon.free.fr>

LE FORUM : ♦ <http://couroberon.com/Salon>