Février 2022

Alko Venturus

Jeux de rôle Livres-jeux Univers

LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

JOURNAL DE MELDOR FÉLICE
DERNIÈRES EXPLORATIONS POUR L'ARPENTEUR

RENDEZ-VOUS AVEC…
J. H. BRENNAN
JOHN HIGGINS
PIERRE ROSENTHAL
ROLLAND BARTHÉLÉMY
MALCOLM BARTER
ALAN LANGFORD

QUÊTE DU GRAAL
INTERVIEWS, ARTICLES ET CONSEILS DE LECTURE POUR CÉLÉBRER LE RETOUR DE PIP EN LIBRAIRIE

TOMES À TURJ
EN LUTTE ! INSPIRATIONS ENGAGÉES POUR LE JDR

COMMUNAUTÉ LITTÉRACTION
ROMAIN BAUDRY, ÉRIC BERTHE ET VOYAGEUR SOLITAIRE S'INTERVIEWENT LA LITTÉRACTION AU PALAIS DES FESTIVALS DE CANNES

ALKTUALITÉS
HOROSCOPE
SHASSOZILLUS

HAMALRON
DU LIVRE-JEU AU JDR

ILLUSTRATEURS
DÉFIS FANTASTIQUES

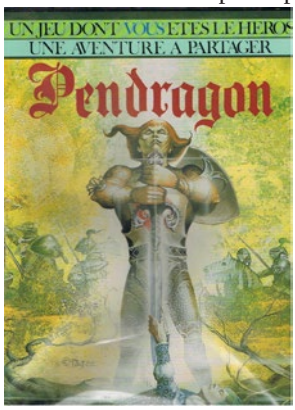
AVENTURE À JOUER
LES ORGUES DE MÉLOPÉE

Table ronde sur le Graal

Kaamelott est sorti le 21 juillet dernier, avec autant de retard que ce numéro d'*Alko Venturus*. Mais cela valait la peine d'attendre car nous vous servons celui-ci avec un sacré dossier ***Quête du Graal*** et plein d'articles baignés d'imaginaire ludique.

Par Laurent Centro et Florent Haro

Quelques mois après la sortie du tant attendu film d'Alexandre Astier et à quelques autres mois de la réédition par Gallimard Jeunesse du quatrième épisode de la fameuse série de « livres dont vous êtes le héros » de J. H. Brennan, nous vous proposons un grand dossier « Quête du Graal ». Le monde arthurien a bien évidemment inspiré plusieurs jeux de rôle, notamment *Prince Valiant*, et *Pendragon* de Greg Stafford (que les fans de « jeux dont vous êtes le héros » de Gallimard au format coffrets thermoformés ont pu découvrir via sa 1re édition). Côté jeux français, *La Table Ronde* (dans la série *Premières Légendes*), *Quêtes arthuriennes* (un mini-JdR pédagogique conçu pour accompagner l'exposition *Légende du roi Arthur* à la BNF) ou encore certains développement des gammes *Trinités* ou *Ars Magica*. Il existe même une version post-apo *Mutants in Avalon* pour le JdR *Teenage Mutant Ninja Turtles* ! Et un JdR dans l'univers de Kaamelott semble trotter dans la tête de son créateur, lui-même rôliste, depuis des années. Mais ce qui intéresse sans doute le plus nos lecteurs, c'est l'inoubliable adaptation humoristique en livre-jeu d'Herbie Brennan, en cours de réédition. Voilà pourquoi nous lui



consacrons pour l'essentiel un dossier. L'aventure fut longue, semée d'embûches et de défis, mais à notre retour, nous nous sommes installés à notre table de réunion opportunément ronde et avons réussi à monter des articles de fond, hyper sérieux et bardés de références et des conseils de lecture éclairés. Nous, chevaliers d'*Alko Venturus*, ne reculons devant rien. Aussi sommes-nous allés au bout de notre quête en nous entretenant avec l'auteur de la série, mais également avec son illustrateur John Higgins. Pierre Rosenthal et Rolland Barthélémy, respectivement auteur et illustrateur d'un autre livre-jeu dans le monde arthurien, *Perceval le Gallois*, nous révèlent quant à eux quelques anecdotes sur ce titre de la série *Histoires à jouer* (voir encadré).

Nos lecteurs seront décidément gâtés côté interview car ce sont aussi deux illustrateurs fameux des premiers *Défis Fantastiques* que nous avons interrogés pour eux : Alan Langford et Malcolm Barter. Une AVH dans l'univers de Titan vous est également offerte dans les pages de ce numéro !

Nos montures s'appellent Imagine, Aventure, Expérimente et Ludine. Et la vôtre ? Qui veut voyager loin ménage sa monture, mais aussi la nourrit. C'est pourquoi nous leur avons mis au menu des conseils de lecture pour préparer vos JdR (« Tomes à Turj »), un horoscope très spécial, un retour d'expérience sur l'adaptation en JdR de la trilogie de livres-jeux *Hamalron* ainsi que le sixième épisode du *Journal de l'Arpenteur*. Cet ultime épisode clôt son exploration des îles imaginaires et marque son retour à l'Institut géographique.

Vous savez que toute une communauté alimente aussi l'imaginaire ludique : les auteurs de Littéraction, la French Touch des livres-jeux. Dans nos pages dédiées, nous continuons notre série d'interviews pour vous faire découvrir ces créateurs talentueux. Ici, faites connaissance avec Voyageur Solitaire, Éric (Skarn) Berthe et Romain (Outremer) Baudry. Comme dans le numéro précédent, revivez la cérémonie annuelle de remise des prix Yaztromo qui se tient à Cannes lors de son Festival international des jeux. Retour sur les éditions 2020 et 2021. L'occasion de vous donner les récents résultats du prix Mini-Yaz 2021.

Quant à nous, nous poursuivons notre Graal : une sortie au moins annuelle d'*Alko Venturus*, sans retard…

Perceval le Gallois demeure le seul autre exercice à ce jour, avec la série *Quête du Graal* chez Gallimard Jeunesse, d'adaptation en jeu solo de l'univers arthurien, dans une version tout à fait sérieuse, celle-là, sans un humour à la Brennan et moins fantastique dans ses contenus. L'esprit est bien celui de la série *Histoires à jouer* de Presses Pocket où on incarne des personnages historiques ou légendaires mais dans un cadre plus réaliste que dans la plupart des livres-jeux. Publié en 1987 par Presses Pocket – n° 4009 –, réédité dans une version corrigée en 2019 par Posidonia.

On notera aussi l'existence de trois albums-jeux de Jean-Luc Bizien de la série *Vivez l'aventure* chez Gründ dans l'univers arthurien, réédités ensemble en 2013 sous le titre : *Légendes de la Table ronde*).

Alko Venturus

Alko Venturus est le fruit de la collaboration de deux associations impliquées dans la promotion des livres-jeux et de leurs univers, ainsi que dans les jeux de rôle et l'imaginaire de manière plus générale : Alkonost et Scriptarium.

Vous pouvez prendre contact avec les auteurs du magazine à l'une ou l'autre de ces adresses :
association.scriptarium@gmail.com
contact@alkonost-editions.com

Vous saurez tout sur ces associations sur :
alkonost-editions.com et scriptarium.org

Suivez leur actualité sur Facebook :
facebook.com/editionsalkonost
facebook.com/scriptarium

Rédaction
Amalia Angeli, Romain Baudry, Éric Berthe, Laurent Centro, Christophe Dang Ngoc Chan, Manu De Wit, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Cyril Le Strat, Nicolas Lubac, Thierry Maire, Meneldur, Voyageur Solitaire, Gauthier Wendling, Jérôme Wirth.

Crédits images
Illustration de couverture : Adrien-Angelo Bastien.
Logo Littéraction : Guillaume Romero.
Illustrations pour AV3 : Adrien-Angelo Bastien, Vincent Grimm, Guillaume Romero.
Autres images : Crédits en légende des images. Crédits pour les images du sommaire : cf. articles. Le dessinateur de l'illustration mystère « Shassozillus » sera crédité dans le prochain numéro d'*Alko Venturus*.
Les images des couvertures de livres et boîtes de jeu sont extraites des sites des éditeurs ou de revendeurs.

Traduction
Cyril Le Strat, Jérôme Wirth.

Relecture
Laurent Centro, Christophe Dang Ngoc Chan, Florent Haro, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Gauthier Wendling, Jérôme Wirth.

Maquette
Amalia Angeli et Laurent Centro.

Remerciements
La rédaction remercie particulièrement Malcolm Barter, Scott Gustafson, John Higgins, Alan Langford et Olivier Raynaud pour l'utilisation de leurs illustrations dans les articles.

Alktualités

6 L'actualité des livres-jeux : état des lieux des tendances

10 Les brèves : les sorties hors livres-jeux francophones

Rendez-vous avec...

58 Malcolm Barter : de retour sur Titan

66 Alan Langford : sur l'Île du Roi des Arts

Aventure à jouer

78 Les Orgues de Mélopée : premier épisode d'une AVH exclusive !

Hommage

74 M. McKenna : il était le maître des *Défis Fantastiques* depuis ses 17 ans

Journal d'un Arpenteur

132 Épisode 6 : c'est la fin, retour à l'Institut géographique

Atelier

138 Hamalron : ils créent un JdR à partir des trois livres-jeux

DOSSIER

14 *Quête du Graal*

16 J. H. Brennan : rendez-vous avec l'auteur de la série

22 John Higgins : rendez-vous avec l'illustrateur de la série

26 P. Rosenthal : rendez-vous avec l'auteur de *Perceval le Gallois*

32 R. Barthélémy : rendez-vous avec l'illustrateur de *Perceval le Gallois*

34 Les maisons de Merlin : toutes ses adresses au fil des tomes

38 Quête du Graal et le nonsense : l'absurde poétique *so British*

42 La Bretagne de Pip : en quête d'Histoire au pays de Pip

48 Du Glaive au Graal : l'Empire romain dans la série Quête du Graal

56 Arthuriana : conseils de lecture pour Pip

Cliquez sur les numéros de page

Communauté Littéraction

142 Concours Yaztromo : remise du prix en public, à Cannes

148 Romain Baudry : alias Outremer. La littéraction atmosphérique

152 Éric Berthe : alias Skarn. Explorateur de la littéraction

156 Voyageur Solitaire : la fantasy autrement et ailleurs

Tomes à Turj

162 En lutte ! l'Histoire mouvementée comme inspiration pour le JdR

Bien-être

164 Horoscope dont vous n'êtes pas le héros…

Jeu-concours

166 Shassozillus : dans quel livre se cache cette image ?

Pour les néophytes trois acronymes à connaître

LDVELH : collection « Livres dont vous êtes le héros » chez Gallimard Jeunesse. Par extension, tout autre récit arborescent.

AVH : aventure dont vous êtes le héros. Récit arborescent où le lecteur joue un rôle en choisissant la suite du récit et en incarnant le héros, généralement avec des règles.

JdR : jeu de rôle. En l'occurrence, forme traditionnelle sur table avec un maître de jeu (MJ) et des joueurs.

Alkonost est maintenant en boutique de jeux et librairie ! La Caverne des Trolls, à Guebwiller. 2021.

ALKTUALITÉS
LIVRES-JEUX

La situation des livres-jeux ne cesse d'évoluer ces dernières années. Alors que la **déferlante des livres à énigmes, genre *escape game***, continue d'être alimentée régulièrement par des nouveautés, la surprise vient du côté des **livres interactifs**. En effet, pour notre plus grand plaisir, en 2021, les productions de ce genre littéraire sont nombreuses.

Par Nicolas Lubac
de livres-jeux.fr

Si vous ne croyez pas encore au retour des livres à choix multiples, commençons par citer le montant record d'un financement participatif de 1 835 572 € pour *Les aventures du Pyro-Barbare*, du youtuber Bob Lennon, qui verra le jour au dernier trimestre 2021. Quel montant encourageant pour la mise en avant et l'édition de livres-jeux !

Également issu de financement participatif, une trilogie de livres-jeux de FibreTigre dans un univers de Fantasy, s'est vue rééditée par Elder-Craft pour la campagne du jeu de rôle *Aria* sous le nom de *Voyage en Osmanlie*. Le nombre important de contributeurs mobilisés pour cette version solo confirme l'intérêt pour les lecteurs.

Les Brumes, un jeu de rôle accompagné d'une découverte solo. De Architecturart, 2021.

Le lien fort entre le jeu de rôle et les livres interactifs n'est pas nouveau, cependant la période actuelle est particulièrement riche pour les projets de rapprochement et fusion entre différents supports ludiques. Les jeux de société contiennent de plus en plus de narration et donnent naissance à des hybrides mélangeant les genres. L'éditeur De Architecturart propose, dans ce domaine, un univers oscillant entre jeu de plateau et jeu de rôle avec *Adventures in Austerion* ainsi qu'un jeu de rôle accompagné d'une découverte solo avec *Les Brumes*.

Escape the Dark Castel chez Exod Games est un autre exemple de jeu de société inspiré, qui, avec nostalgie, rappelle graphiquement les « livres dont vous êtes le héros ».

Storm Weavers, un livre-jeu polonais, casse les codes et ose un mélange entre roman dont vous êtes le héros et affrontements wargames, inspirés des jeux de figurines sur battlemaps. Les francophones ont été nombreux à plébisciter ce livre et auront le plaisir de le lire dans la langue de Molière.

DE MULTIPLES CHOIX DE LIVRES

En parallèle de ces croisements des genres, des associations loi 1901 dynamiques font un travail merveilleux de réhabilitation. Mi-2021, Posidonia éditions frappe fort avec de multiples parutions.

Storm Weavers. Auteur : Pawel Dziemski. Illustrateur : Przemek Gul. Éditeur : Other Worlds, 2021

Le Vampire de Havéna, une aventure solo pour l'*Œil Noir*, inédite en français et traduite par Scriptarium. Black Book Éditions, 2020. *Cyclades*, tome 5 de la collection « Littéraction », Alkonost, 2021. *Plongée sur R'lyeh* dans la nouvelle collection « Le vrai chemin », Posidonia, 2021. *Les Maîtres des Ténèbres*, premier tome dans sa version complète de la saga culte *Loup Solitaire*, en version collector, Gallimard Jeunesse, 2021.

D'abord la réédition de livres en rupture de stock des « Histoires à jouer » en plus grand format. Ensuite, de nouvelles séries avec la parution de trois tomes pour *Les Terres Chimériques* et deux tomes inédits pour *Les Chemins de la peur*. Ajoutons le prolongement d'une collection déjà installée avec *Les Reliques de la cité rouge*, le 22e tome des « Livres à remonter le temps ». Puis, la réédition de livres numériques avec cinq ebooks mis en format papier dans une collection intitulée « Le vrai chemin », ainsi qu'un sixième inédit. Pour finir, la création de deux collections de livres-jeux : *Paragraphe 14* et *Geren de Kuln* avec, pour chacune, un premier tome.

Chez Alkonost, l'axe éditorial repose sur la traduction de livres anglophones avec la parution régulière de nouveaux tomes pour continuer à voyager sur les terres de *Fabled Lands* (tomes 3 à 5) ou de pépites d'auteurs reconnus, comme Jonathan Green. Tout ce travail va d'ailleurs permettre la parution au complet de la série *Destins*, traduite initialement dans la collection « Un livre dont vous êtes le héros » dans les années 90.

Le point commun entre ces deux associations est la volonté de mettre en avant les talents francophones et avec raison. Pour cela, de nombreuses AVH dont celles primées aux concours Yaztromo ou mini-Yaz sont maintenant en voie d'édition, comme l'épais *Cyclades* d'Emmanuel Quaireau qui vient de paraître.

Chez Gallimard jeunesse aussi, il y a eu de l'épaisseur et de l'inédit en 2021. D'abord avec l'édition du *Loup Solitaire* tome 30, *Au Bord de l'Abîme*, qui, grâce aux indications posthumes de son créateur Joe Dever, a été menée à son terme par son fils Ben et par Vincent Lazzari, de Scriptarium. L'édition française comporte, comme les autres volumes, des bonus apportant des informations complémentaires sur le contexte de l'aventure et l'univers de Magnamund.

Comme une sorte d'hommage, ressort au même moment le premier tome *Les Maîtres des Ténèbres* en version collector augmentée de 200 paragraphes et totalement réillustré. C'est une œuvre magnifique et indispensable pour tous les fans.

En marge de ces parutions exceptionnelles, un nouveau tome des *Défis Fantastiques* et le troisième tome de *Quête du Graal* ont également été réédités en grand format, incluant les illustrations inédites à ce jour en VF, ainsi qu'en bonus des personnages prétirés et les textes des Archives de l'Allansia pour *L'Épreuve des Champions*.

Les autres éditeurs ne sont pas en reste. Penchons-nous sur quelques-uns.

404 éditions prolonge sa confiance en Andy Rowski et propose un troisième tome de sa plume avec un roman interactif gentiment horrifique pour adolescent : *La croisière de l'Enfer*. De son côté, Hachette Heroes se lance dans la romance interactive avec *Is it Love?* tandis que les éditions Rageot continuent leur collection pour enfants *Les mystères dont vous êtes les héros* avec, dernièrement, *Le Parc de l'épouvante*, et communiquent toujours sur de multiples fins (21 fins sur 160 pages) qui sont, la plupart du temps, des paragraphes d'échec.

La Croisière de l'Enfer. 404 Éditions, 2021.

En cherchant, il y a eu beaucoup de parutions, principalement dans des univers sous licence comme Minecraft, Among Us, Smiley World, Fortnite, Koh Lanta : ces livres-jeux ciblent les jeunes lecteurs avec des mécaniques et basiques. Ce sont des premiers pas vers la lecture interactive mais sans révolutionner le genre. Heureusement l'originalité est toujours possible, Game Flow en est la preuve avec leur collection « Ma première aventure », l'histoire dont tu es le tout petit héros qui s'enrichit encore avec un sixième tome : *La Reine de Champ-Fleuri*, une histoire d'abeille et un système de jeu au top.

La Reine de Champ-Fleuri, un livre-jeu à onglets de la collection de qualité « Ma première aventure ». Game Flow, 2021.

2070 – Le jeu dont vous êtes LES héros. À noter : scénario de Manuro, auteur de livres-jeux sous son vrai nom (E. Quaireau) chez Alkonost. Coédition Makaka et Blue Orange, 2021.

De leur côté Makaka éditions est toujours inventif avec la consolidation de leur collection « Une BD dont tu es le petit héros », pour les enfants de 3 à 7 ans, qui propose différents univers dont la parution de *Liguili : Messager aventurier* qui sera suivie par *Calie et Kasskoo* et *Les Petits Alchimistes* de l'auteur Jarvin. À suivre dans le même esprit, le prolongement des « BD dont vous êtes le héros » avec l'annonce de titres comme un nouveau *Sherlock Holmes*, *Zone 25* et *L'Obsidienne*.

À venir également, en partenariat avec Blue Orange, 2070 – *Le jeu dont vous êtes LES héros* et, plus tard, *Enquêtes à Pearltown*, des concepts alliant BD interactive et jeu de société coopératif.

Quand je vous disais que tout fusionne et s'enrichit ! Avec ce dernier exemple, nous avons bon espoir de voir notre loisir conquérir encore de nouveaux horizons. C'est une belle année pour tous les passionnés de ce genre littéraire.

Rendez-vous au prochain point d'évolution ;-)

Pixabay

ALKTUALITÉS
LES BRÈVES

Passons en revue les autres **événements** qui ont marqué la sphère des livres-jeux et de leurs univers (JdR, etc.) **depuis la sortie du précédent *Alko Venturus***.

Par Florent Haro et Jérôme Wirth

Sorties livres-jeux VO

Lone Wolf (*Loup Solitaire*), chez Holmgard Press : rééditions collector des LW 24 à 27 (ce dernier intégrant l'AVH *Shadow Stalkers* de Florent Haro de Scriptarium) de 2019 à 2021 et sortie en juin 2021 du tome 31, *Dusk of Eternal Night*, par Ben Dever et Vincent Lazzari (sans AVH-bonus du fait de la taille du texte principal).

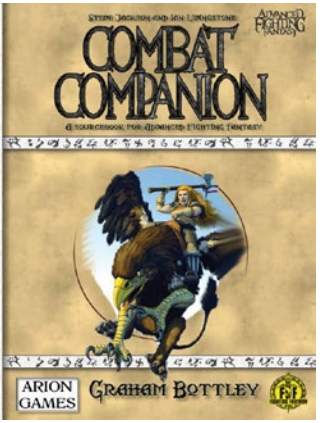
Aventures solo *Das Schwarze Auge* (*L'Œil noir*), chez Ulisses-Spiele : *Madas Blaue Augen* (01/04/2020, un Voie des héros de 16 pages), *Das Wispernde Herz* (27/8/2020), et *Die Nacht der Feuertaufe* (25/2/2021).

Fighting Fantasy (*Défis Fantastiques*), chez Scholastic : nouveau titre (n° 17) *Crystal of Storms* de Rhianna Pratchett, et réédition de *Return to Firetop Mountain* avec de nouveaux dessins de Robert Ball (10/2020).

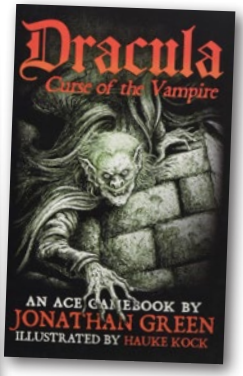
Dracula, Curse of the Vampire, ACE Gamebook de Jonathan Green, illustré par Hauke Kock (09/2021). (voir l'hommage à Martin McKenna p. 74).

Sorties jeux de rôle

Défis Fantastiques – le jeu de rôle, chez Scriptarium : rééditions cartonnées de *Titan* et *Créatures de Titan* (10 & 12/2021), supplément d'aventures *Périls dans les contrées de Titan* (02/2022).



VO *Advanced Fighting Fantasy*, chez Arion Games : *Creatures of Mishna* (supplément de contexte) et *Combat Companion* en 2021, la suite de la collection pdf de figurines pour impression papier par John Kapsalis illustrant les innombrables créatures peuplant les bestiaires et autres livres-ressources de la gamme (le dernier en date, le 38e set, étant le 3e de monstres de *Return to the Pit* en janvier 2022), ainsi qu'un nouveau et dynamique magazine dédié à celle-ci, coédité par Arion et White Hare Games, *The Warlock Returns*, avec 5 numéros sortis entre 09/2020 et 01/2022.

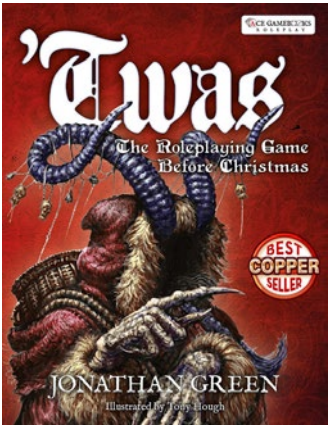


Quatre premiers tomes de *Vulcanverse*, une série de livres-jeux connectés les uns aux autres dans un monde ouvert. Comme dans *Fabled Lands*, on voyage d'un livre à l'autre dans n'importe quel ordre. Par Dave Morris et Jamie Thomson.

Freeway Warrior de Joe Dever, chez Åskfågeln : *volume 4 California Countdown*.

L'Œil noir (VF uniquement, la production VO étant prolifique et difficile à suivre) chez BBE, traduction par Scriptarium : arrivée de la 5e édition en mars 2020 (dont de nombreux scénarios, incluant les 2 aventures solo *Princesse Yasmina* et *Le Vampire de Havéna*), suppléments *Le Legs de Niobara*, *L'Almanach aventurien* et *Désastre sur Arivor* sortis entre 12/2020 et 12/2021.

Twas, chez Snowbook : JdR de Jonathan Green, dans la continuité des *Contes tordus* (*Alice*, *Oz*, *Neverland*, *Beowulf*, etc.), illustré par Tony Hough, en décembre 2020.



Trois JdR Posidonia publiés en 2020 : *Chosen Ones* (d'Emmanuel Long, illustrations de Laurent Khoupiguian, Guillaume Tocco et Raphaël Marchand), *Les Apprentis sorciers* (de Pierre Petitfrère et Nicolas Oudin, illustré par Laetitia Combe alias Nydenlafee) et *Gobelin Qui s'en Dédit* (Gauthier Lacourte et Yannick Perriraz, illustrations de Thibaut Trincklin).

Autres sorties notables en lien avec les univers de livres-jeux et jeux de rôle

12/2019 : *Sommerlund Historical Map* de Francesco Mattioli (autoéditée).

01/2020 : *Deathtrap Dungeon : The Interactive Video Adventure* (de Branching Narrative), qui permet de jouer le célèbre *Labyrinthe de la Mort* lu (en anglais) par l'acteur britannique Eddie Marsan.

03/2020 : ouverture du Magnamund Shop proposant des objets décoratifs de l'univers de Loup Solitaire réalisés par Lindsey Willis : pendentifs, broches, sceau.

04/2020 : *Market Mayhem* de Ian Livingstone, une nouvelle version à imprimer du petit jeu de plateau prenant place dans le Port du Sable-Noir publié initialement dans le *Warlock Magazine*.

Pajmag Legendary art Magazine, An International Art Collector's Guide to the art of Peter Andrew Jones & Deborah Susan Jones & more! Volumes 26 (4) N° 103 (printemps 2020) & 27 (1) N° 104 (été 2020), incluant un article sur la couverture de *The Birthplace* (novélisation *Loup Solitaire*) et des commentaires et visuels autour des couvertures de *La Traversée Infernale*, *The Curse of Naar*, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, *Le Talisman de la Mort* et autres livres-jeux.

10/2020 : BD *The Secret of the Aesir* par Alan Langford (autoéditée), évoquée dans l'interview p. 66.

11/2020 : artbook *Florence Magnin* (chez Nestiveqnen), illustratrice notamment des couvertures des jeux de rôle *Rêve de Dragon* (et des livres-jeux dérivés), *Ambre*, *Maléfices* ou encore du jeu de cartes dérivé du JdR *Guildes*).

02/2021 : les somptueuses *Sommerlund City Maps* chez Askfägeln, ensemble de cartes-posters de tous formats par Francesco Mattioli.

04/2021 : *Fighting Fantasy Legends* d'Atlantis Miniatures, la collection de figurines de 28 mm dans l'univers de Titan.

04/2022 : La « bande-son » du 1er Loup Solitaire, *Flight from the Dark*, du collectif Gnoll publiée en format cassette audio (autoproduite, mais avec l'appui de Ben Dever et Gary Chalk) puis numérique sur Bandcamp.

08/2021 : une série de T-shirts et sweat-shirts *Fighting Fantasy* quelques mois après, chez Seven Squared.

Nécrologie

Février 2020 : Paul Barnett, coauteur de la novélisation des *Loup Solitaire* (voir l'article du 10/2/2020 sur le blog Scriptarium).

Septembre 2020 : Martin McKenna, illustrateur des *Défis Fantastiques* (voir l'hommage p. 74).

Décembre 2021 : Christos Achilleos, illustrateur des *Défis Fantastiques*.

Le retour de Pip !

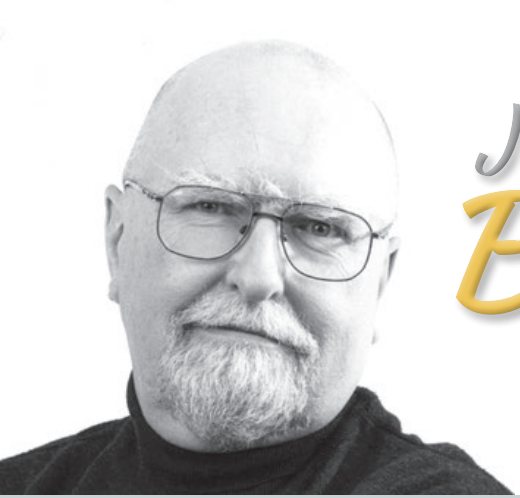
Arrêtez de bouger ! Comment voulez-vous que je lance mon sortilège si vous bougez tout le temps ! Les lecteurs du XX^e siècle étaient quand même plus faciles à transporter dans mon époque que vous autres, amateurs d'écrans magiques portables et autres inventions diaboliques !
Pip a bien du souci à se faire, heureusement qu'il a toujours sa fidèle E.J. avec lui… enfin quand elle n'a pas peur des araignées !

Par Cyril Le Strat

Notre vieil ami Merlin semble un peu déconcerté par les nouvelles méthodes de lecture, mais Gallimard Jeunesse a pensé à lui en rééditant la série à succès *Quête du Graal* en avril 2019 avec *Le Château des Ténèbres* et *L'Antre des Dragons*. *Les Portes de l'Au-delà* ont connu le même honneur cette année et ce n'est pas tout puisque l'éditeur vient de nous apprendre que *Le Voyage de l'Effroi* sera réédité en 2022 ! Une nouvelle génération de lecteurs peut donc subir le sortilège de Merlin pour vivre les aventures de Pip ! Ces rééditions, sur lesquelles les relecteurs de Scriptarium ont œuvré pour aider l'éditeur à vous présenter l'ouvrage le plus abouti possible, expurgé de ses erreurs et complété des excellentes illustrations de John Higgins précédemment indisponibles en version française, sont pour nous l'occasion de vous présenter ce dossier consacré intégralement à la série. À tous seigneurs tous honneurs, nous allons commencer par des interviews de J. H. Brennan et John Higgins qui se sont prêtés volontiers à l'exercice malgré leurs emplois du temps chargés et nous les en remercions. Vous pourrez ensuite découvrir les secrets des nombreuses et loufoques demeures de Merlin avant d'en apprendre plus sur l'humour du *nonsense* propre aux Britanniques. Nous nous attarderons sur les lieux de la Bretagne arthurienne évoqués dans les livres de la série et une très belle carte de la plume d'Adrien-Angelo Bastien vous aidera à vous y retrouver. Enfin nous traquerons les traces de l'Empire romain que Pip a pu croiser au cours de ses aventures, avant de vous donner quelques conseils de lecture, visionnage et écoute, si vous avez apprécié les *Quêtes du Graal*. Parmi ceux-ci, le livre-jeu *Perceval le Gallois* de Pierre Rosenthal, illustré par Rolland Barthélémy, les deux ayant bien aimablement accepté de répondre aussi à quelques questions. Et maintenant tournez la page et surtout évitez le paragraphe **14** !

Arrière plan :
Couverture du *Voyage de l'Effroi*.
Gallimard Jeunesse, 2022.

Illustration de John Higgins.



James Herbert Brennan

Par Cyril Le Strat

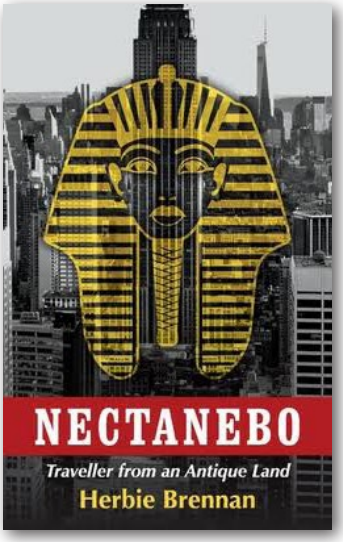
Qui est le plus légitime pour commencer à parler de la truculente série *Quête du Graal* ? Son auteur bien entendu ! James Herbert Brennan est aussi connu des amateurs de LDVELH pour être l'auteur des séries *Loup*Ardent*, *Épouvante !* et *Défis de l'Histoire*. Vous en apprendrez un peu plus sur ses méthodes de travail, ses inspirations mais aussi sur ses autres ouvrages qui pour certains ont connu un franc succès !

Quels sont vos films préférés ? Vos styles de musique et de littérature favoris ?

J'apprécie vraiment un bon film de science-fiction, mais il y en a peu. La fantasy me plaît également, là aussi seulement si elle est bien faite. J'écoute assez peu de musique, mais quand je le fais, c'est plutôt du jazz traditionnel.

Pouvez-vous nous parler de vos romans (autres que les livres-jeux) ?

Au début de ma carrière, j'ai écrit trois romans (pour adultes), *The Greythorn Woman*, *Dark Moon* et *Dream of Destiny*. Aucun d'entre eux n'a très bien marché et je suis passé à l'écriture de livres pour les enfants.

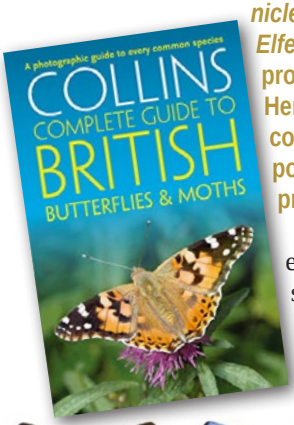


Cela a continué jusqu'à ce qu'un ami me propose d'écrire un roman fantastique pour adultes. C'est une idée qui me tentait beaucoup et j'ai commencé à travailler sur un livre intitulé *Faerie*, qui est devenu plus tard *Faerie Wars* (NdT : *la Guerre des Fées* en VF qui est devenue *la Guerre des Elfes* lors de la réédition). Il s'est avéré être ce qu'on appelle un « roman tout public » adapté à la fois aux adultes et aux enfants et est devenu ensuite une série qui a connu beaucoup de succès.

Mais ce qui m'a vraiment excité à cette époque, c'est un roman que j'ai produit appelé *Nectanebo : Traveller from an Antique Land*. C'était un thriller de

science-fiction occulte sur la résurrection d'un ancien pharaon égyptien et c'est de loin la meilleure chose que j'aie jamais écrite. Malheureusement, mes éditeurs n'étaient pas de cet avis et j'ai dû le publier moi-même après une campagne de financement participatif. Mais maintenant, il est disponible sur Amazon et d'autres sites marchands similaires (seulement en anglais, j'en ai peur).

Votre saga littéraire *Faerie War Chronicles* (*La Guerre des Elfes* en VF) dont le protagoniste principal, Henry, rappelle Pip, a connu un franc succès, pouvez-vous nous la présenter ?



La Guerre des Elfes est née d'une conversation de fin de soirée avec mon vieil ami Steve Peek, qui m'a demandé à l'improviste si je m'y connaissais en noms de papillons. J'étais un profane en ce domaine ; et il m'a suggéré d'étudier les noms de papillons en vue de les utiliser comme personnages dans un roman fantastique. Le jour suivant, j'ai acheté un exemplaire du *Collins Guide to Butterflies and Moths* et il s'est avéré que les noms anglais courants des papillons – des noms comme *The Purple Emperor* et *The Grizzled Skipper* – pouvaient effectivement faire penser à des personnages fantastiques fascinants. Même leurs noms latins officiels – *Pyrgus Malvae*, *Apatura Iris* – pouvaient faire l'affaire. Les noms ont commencé à danser dans ma tête et quelques jours plus tard, je me suis mis à écrire le livre.

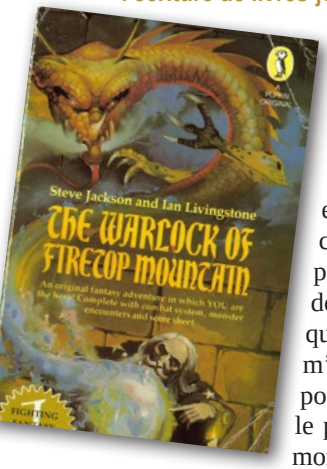
Mon agent littéraire n'était pas intéressée au début, mais elle a finalement mis les droits aux enchères. Par un coup du sort, la vente aux enchères s'est tenue le 11 septembre, lorsque l'attaque des Twin Towers a paralysé New York et empêché certains éditeurs potentiels d'y assister. Mais malgré cet événement malheureux, la vente aux enchères a eu lieu et l'éditeur de *Harry Potter*, Bloomsbury, a acheté les droits. Le livre est devenu un best-seller international dans 24 pays, dont la France, l'Allemagne et l'Italie.

Avez-vous déjà songé à écrire des livres-jeux tirés de vos romans à succès ?

Non, mais j'ai essayé d'écrire un roman basé sur des personnages de mes livres-jeux. Ça n'a pas donné ce que je souhaitais et je ne l'ai jamais terminé.

J. H. Brennan et les livres-jeux

Qu'est-ce qui vous a donné goût à l'écriture de livres-jeux ?



C'était encore une fois mon ami Steve Peek. Il dirigeait une société de jeux à l'époque à Dallas, au Texas, et j'ai appris à le connaître lorsqu'il a publié quelques jeux de rôle fantastiques que j'avais écrits. Il m'a contacté un matin pour m'informer que le premier livre-jeu au monde – *Le Sorcier de la Montagne de Feu* de Steve Jackson et Ian Livingston – se vendait comme du pop-corn. « Tu devrais en écrire un », m'a dit Steve.

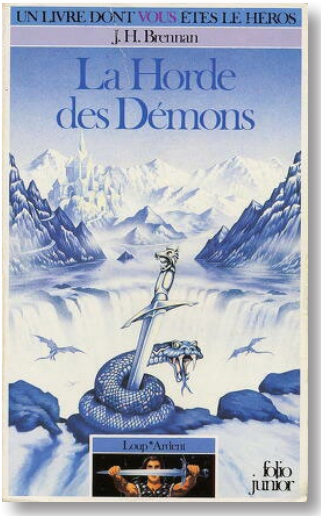
J'ai acheté un exemplaire du *Warlock* pour découvrir de quoi il s'agissait et j'ai pensé que ce serait amusant d'écrire mon propre livre-jeu. Mon agent a soumis la proposition à plusieurs éditeurs londoniens et Collins a proposé un contrat pour trois livres. Je ne savais absolument pas comment écrire un livre-jeu, alors je me suis lancé et le résultat a été *Le Château des Ténèbres*, le premier de la série *Quête du Graal*. Cette expérience était très amusante et j'avais hâte d'en écrire d'autres. Je les ai produits au rythme d'un par mois jusqu'à ce que les différentes séries s'essoufflent.

De tous vos livres-jeux, y en a-t-il un ou plusieurs que vous affectionnez plus particulièrement et pour quelles raisons ?

J'ai un faible pour tous les *Quêtes du Graal*, mais il y a un personnage que j'aime particulièrement : Nosferax (*Poetic Fiend* en VO). Il est comme un fils pour moi.

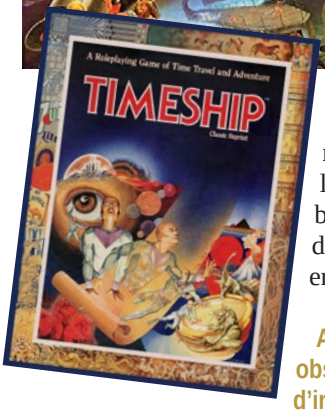
Avez-vous des livres-jeux en attente de publication ? Des idées de nouveaux livres-jeux ?

Aucun, j'en ai bien peur. Après quelques années de ventes importantes et d'enthousiasme des lecteurs, les éditeurs ont soudainement décidé (à tort) que la mode des livres-jeux était passée et ont cessé, dans l'ensemble, d'en publier. Si jamais un éditeur me proposait un contrat sérieux pour des livres-jeux, je les écrirais sans hésitation.



Vous citiez votre travail d'écriture sur des jeux de rôle. Pouvez-vous nous parler de votre rapport aux jeux ?

Il y a des années, quelqu'un m'a offert *Dungeons & Dragons* pour Noël. J'ai constitué un groupe d'aventuriers pour le Stephen's Day (NDT : la Saint-Étienne, le 26 décembre) et nous avons joué sans interruption seize heures par jour jusqu'à la fin du mois de mars. Cela doit être consi-



déré comme une sorte de record. J'ai également créé deux jeux de rôle fantastiques, *Timeship* et *Man, Myth and Magic*, qui ont tous deux été récemment réédités. Enfin, j'ai été deux fois invité d'honneur du merveilleux festival de la bande dessinée et des jeux de Lucca en Italie.

Aujourd'hui, on observe un regain d'intérêt en France pour les livres- jeux avec plusieurs petits éditeurs spécialisés dans ce domaine et l'éditeur Gallimard Jeunesse qui a renforcé son rythme de rééditions et de nouvelles parutions, peut-on observer quelque chose d'équivalent en Grande-Bretagne ?

Pas à ma connaissance. Mon agent tente depuis plusieurs années de trouver un éditeur prêt à rééditer les *Quêtes du Graal* en anglais, mais sans succès.

Dans chacun de vos livres-jeux, on trouve un paragraphe dédié à l'échec et la mort, le 13 ou le 14. Que signifient pour vous ces nombres ?

Treize est un nombre malchanceux et par conséquent bien adapté à la section d'un livre-jeu où le joueur se fait tuer. Puis il m'est apparu que c'était un peu évident, alors j'ai commencé à utiliser 14 comme suite logique du 13.

Vous utilisez beaucoup les plans dans vos livres-jeux, font-ils partie intégrante de votre méthode de rédaction ? Ou sont-ils plus destinés à être une aide de jeu au lecteur ?

J'aime travailler avec des plans – ils m'aident à visualiser clairement l'action.

Quelles sont vos techniques d'écriture de livres-jeux, notamment pour garder trace des renvois ?

Je commence le processus avec un cahier où j'écris les numéros de chaque section en séquence les uns sous les autres. Ensuite, je vais sur mon ordinateur et j'écris la première section du livre avec le ou les numéros de la ou des sections vers lesquelles elle dirige. Ensuite, je reviens au bloc-notes où je remplis une brève description de la première section et de la ou des sections vers lesquelles elle mène. Enfin, je retourne à l'ordinateur pour écrire une autre section. Je répète ce processus jusqu'à ce que j'aie développé un livre complet.

À propos de la Quête du Graal…

Quels sont les livres et films qui vous ont inspiré dans la représentation de l'époque arthurienne ?

Le livre *The Once and Future King* de T.H. White et le film *Excalibur*.

Connaissez-vous *Un Yankee à la cour du roi Arthur*, un classique jeunesse, dont l'histoire n'est pas sans rapport avec *Quête du Graal* ? Si oui sa lecture vous a-t-elle influencé ?

Je l'ai lu, je l'ai apprécié, mais je ne suis pas sûr que cela m'ait beaucoup influencé.

Pourquoi avoir appelé votre série *Quête du Graal* alors qu'il n'y est pas question de la recherche de ce fameux Graal ?

Je pensais que c'était un titre accrocheur.

Dans de nombreux livres-jeux le héros n'est pas nommé, pourquoi avoir appelé le héros de cette série Pip ?

J'ai trouvé trop difficile d'écrire sans nommer le héros, mais je voulais un nom qui puisse s'appliquer à la fois aux lecteurs masculins et féminins. J'ai choisi Pip en l'honneur du personnage central de *Great Expectations* de Charles Dickens, l'un de mes romans préférés.

Comment imaginez-vous Pip sur un plan physique et moral ? Vieillit-il au cours de la série ?

J'ai tendance à visualiser Pip comme un grand gaillard d'environ 14 ou 15 ans, honorable et courageux. Je n'ai jamais pensé une seule fois à son vieillissement.

***La Quête du Graal* est une des séries de livres-jeux les plus connues et les plus appréciées en France, pensiez-vous qu'elle connaîtrait un tel succès ?**

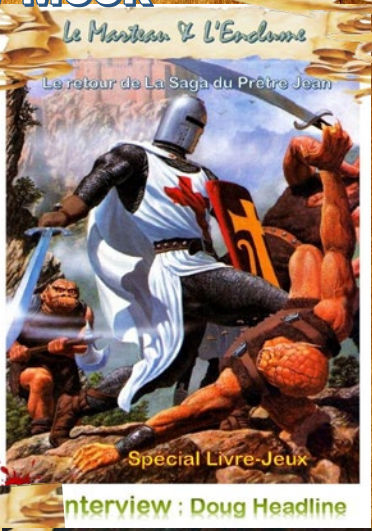
Non ; et je ne savais même pas que cela avait été un succès jusqu'à ce que je rentre un soir à la maison pour constater qu'un dîner spécial avait été préparé pour célébrer l'arrivée du chèque des droits d'auteur.

La récente réédition française par Gallimard Jeunesse des deux premiers tomes de la série *Quête du Graal* a donné lieu à de nouvelles couvertures. Que pensez-vous de celles-ci ?

Je les adore !

Le Marteau & L'Enclume

Votre Webzine / Mook



marteauetenclume.blogspot.com

John Higgins

Par Cyril Le Strat

John Higgins est plus connu du grand public pour ses travaux sur les *comics* notamment sur *Watchmen* et *Judge Dredd*. Mais pour les amateurs français de livres-jeux, c'est surtout celui qui a donné vie aux récits arthuriens de J. H. Brennan dans un style immédiatement identifiable.

Comment vous est venue la passion du dessin ?

J'ai ça en moi, j'ai toujours dessiné, je me suis juste amélioré avec le temps.

Quelles sont vos principales sources d'inspiration ?

La lecture, la nature, les autres artistes, les silhouettes humaines, les ruines.

Quels ont été vos tout premiers travaux ?

Des comics peu connus, la presse, des travaux peu rémunérateurs mais très formateurs.

Comment en êtes-vous venu à illustrer des livres-jeux ?

Quand je suis devenu indépendant pour la première fois, j'ai utilisé le *Writers' & Artists' Yearbook*, qui répertorie tous les éditeurs du Royaume-Uni (précisant ce qu'ils ont publié et pour quel marché) pour trouver de quelle manière employer mon art. En voyant qu'il y avait une demande pour des dessins au trait et des couvertures en couleur dans les livres pour enfants, je suis allé dans ma bibliothèque locale pour voir quel type de livres Armada publiait. Il n'y avait pas Internet à l'époque, et les livres-jeux commençaient à peine à se faire une place dans l'édition pour enfants. Le *Writers' & Artists' Yearbook* m'a permis d'avoir l'adresse et le numéro de téléphone d'Armada Childrens Books. J'ai appelé et j'ai demandé à parler au directeur artistique des livres de poche Armada, mais on m'a dit qu'ils n'avaient pas de directeur artistique. J'ai été mis en contact avec l'éditeur et j'ai organisé une entrevue autour de mon portfolio pour la

semaine suivante. J'ai rencontré Marion Lloyd, la rédactrice en chef, et son assistante Jackie Dobbyne au bon moment puisque j'ai été amené à travailler sur douze livres pour Armada. J'ai le sentiment d'avoir eu la chance de travailler non seulement avec les meilleurs écrivains et collaborateurs, mais aussi avec les meilleurs éditeurs.

Avez-vous été approché pour illustrer d'autres séries de livres-jeux lorsque ceux-ci étaient à leur apogée ?

Oui beaucoup, mais j'avais assez de travail avec Armada et j'ai commencé à travailler dans les comics, ce qui était ma principale aspiration.

Quelle était votre méthode de travail avec J. H. Brennan sur les *Quêtes du Graal* ?

Travailler avec Herbie a été très amusant et c'est probablement la première fois que j'ai commencé à comprendre à quel point il pouvait être enrichissant de travailler avec un collaborateur talentueux. Nous avons fait huit livres de la *Quête du Graal* au total. Sur une période d'environ cinq ans j'ai donc eu une grande quantité de dessins en noir et blanc à produire avec un collaborateur généreux. Après le premier livre, nous convenions à l'avance du contenu de chacun des volumes suivants.

Qui choisissait les scènes à représenter ?

Herbie me demandait souvent ce que j'aimerais dessiner : il l'incluait ensuite dans l'histoire, mais il avait des idées fortes de ce qu'il voulait écrire. Je me souviens avoir demandé à un moment donné « une grosse cannibale assise sur un monticule de crânes rongeant un fémur ». J'aime à penser que je suis un artiste cohérent... je dessine toujours ce que j'aime ! Comme vous pouvez vous y attendre d'une série intitulée *Quête du Graal*, l'épée arthurienne et la sorcellerie étaient des composantes majeures de tous les livres, agrémentées de tout ce que Herbie voulait y mettre... des zombies, des dragons, des paysans révoltés. J'ai particulièrement apprécié le livre *l'Antre des Dragons* qui m'a donné l'opportunité de m'amuser avec de nombreuses représentations de dragons. J'avais lu *Le Seigneur des Anneaux* de J. R. R. Tolkien quelques années auparavant et j'avais hâte de donner ma propre interprétation des dragons, des vieux

Illustration de J. Higgins. *L'Antre des Dragons*. 1984.

Illustration de J. Higgins. *Les Portes de l'Au-delà*. 1984.

chênes parlants, des elfes, des chevaliers et de l'image classique de la Mort – celle avec une faux !

Vous êtes-vous déjà rencontré en personne avec Herbie ?

Non, mais nous avons eu une belle collaboration pour la création de chacun de ses livres.

Pourquoi n'avez-vous jamais représenté Pip ?

Pip est incarné par le lecteur et tout ce qu'il voit le lecteur le voit. Je pense que nous voyons ses bras et ses jambes, et une fois son reflet tordu dans un miroir magique.

Les illustrations des *Quêtes du Graal* sont très appréciées des lecteurs, avez-vous des anecdotes à raconter sur certaines d'entre elles ?

Je dessinais ce que j'aimais voir et lire, alors j'essayais de donner un sens supplémentaire aux dessins – même si personne d'autre ne le comprenait – comme dans la séquence de la bougie sur le crâne. Lorsqu'il est entièrement recouvert de cire et que la bougie est éteinte, cette dernière a ramené du côté obscur l'esprit du défunt. Le magicien s'en servira alors comme d'un oracle pour lui révéler les secrets des morts. Personne d'autre ne le savait mais cela donnait une profondeur supplémentaire à mon interprétation de l'écriture d'Herbie. Je fais beaucoup cela dans tout ce que j'illustre, même si c'est une représentation de ce qui se trouve dans un livre, une histoire ou un comics.

Mon *artbook Beyond Watchmen and Judge Dredd* est disponible sur Amazon. Il contient plus d'illustrations des *Quêtes du Graal* et beaucoup plus de détails sur mes travaux pour Armada Paperbacks.

Vous êtes plus connu pour vos travaux sur les comics, mais avec le recul quels types de dessins préférez-vous faire et dans quel univers (SF, Fantasy, urbain...) ?

Tout sauf l'urbain. Tout ce qui fait travailler mon imagination pour créer l'impossible, mais qu'il paraisse bien réel. J'aime que les lecteurs croient à mes cauchemars.

Si on vous proposait aujourd'hui d'illustrer de nouveaux livres-jeux, seriez-vous intéressé ?

Oui.

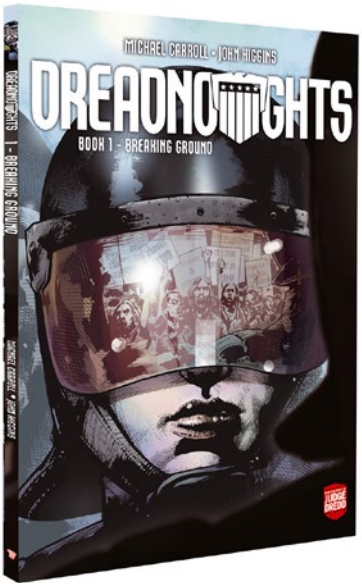
Que pensez-vous des nouvelles couvertures de la toute récente réédition française des Quêtes du Graal par Gallimard Jeunesse ?

Je les aime beaucoup, un beau sens du design et un équilibre des couleurs parfaitement adapté.

Quels sont vos projets actuels ?

Je viens de commencer à travailler sur un nouvel arc narratif de mon personnage préféré parmi ceux sur lesquels j'ai travaillé, Judge Dredd pour *2000AD*, avec John Wagner, l'écrivain original et cocréateur avec Carlos Esquarre, et qui crée toujours les personnages parmi les plus imaginatifs de la SF aujourd'hui. C'est un bonheur de travailler chaque jour sur ce projet.

Après cela, je vais créer un nouveau personnage pour les éditeurs et producteurs de films Rebellion, en collaboration avec Michael Carroll qui, comme Herbie, est un écrivain irlandais talentueux et il l'a d'ailleurs rencontré à plusieurs reprises lors de conventions littéraires. Cette série s'appellera *Dreadnoughts*. Très heureux d'avoir du travail pour toute cette année, c'est un réel plaisir pour un artiste freelance de pouvoir voir aussi loin !



Pierre Rosenthal

Bonjour Pierre et merci de nous consacrer quelque temps pour répondre à nos interrogations.

Vous êtes auteur de jeux, et parmi vos créations, plusieurs livres-jeux, dont le premier, sauf erreur, fut ***Perceval le Gallois***, celui-là même sur lequel nous allons vous poser quelques questions plus particulièrement...

Par Florent Haro

Quel a été votre premier contact avec les livres-jeux ?

Je ne me souviens pas que ça ait été en boutique de jeu, peut-être à *L'Œuf Cube*, mais je ne crois pas car c'était *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, vendu en librairie. J'en ai acheté quelques autres ensuite mais je n'ai pas poursuivi longtemps. Je trouvais le concept bien trouvé, et le format pratique pour jouer un peu partout – moi c'était essentiellement dans les transports en commun. Mais par contre, sans les dés, forcément, donc ça m'obligeait à « tricher » souvent ; à considérer que mon personnage avait gagné tel combat ou réussi tel jet d'habileté ou test de Chance. Je revenais en arrière aussi, pour ne pas tout recommencer au début systématiquement, et la curiosité de découvrir ce qui aurait pu se passer si mon personnage avait agi différemment. Et puis pour un rôliste[1], un livre-jeu c'est forcément limitatif. Comme un *point & click* dans le registre du jeu vidéo. Sympathique, mais contraint. Le fait de devoir trouver plein d'objets pour réussir une aventure m'a rapidement lassé aussi, d'autant plus que

[1] : on doit aussi à Pierre Rosenthal le joli nom de « rôliste » qui définit depuis de longues années beaucoup des contributeurs et lecteurs d'*Alko Venturus*.

je ne prenais pas de notes ni ne dessinais de plans. Les quelques *Loup Solitaire* que j'ai joués, de ce point de vue, étaient plus intéressants, plus ouverts, et c'était plaisant de retrouver le même personnage d'un livre à l'autre et de le voir évoluer.

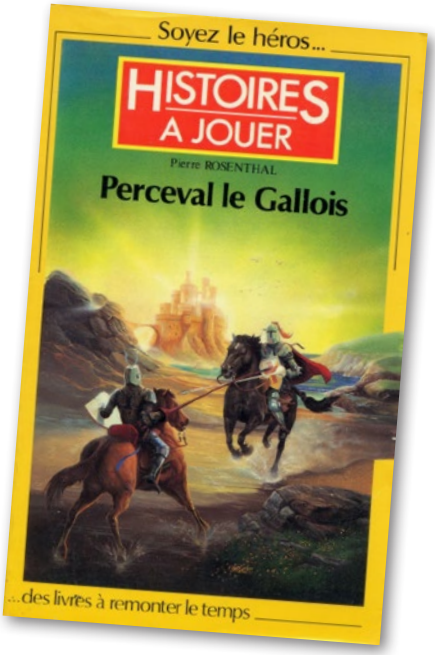
Plusieurs jeux de rôle ont aussi proposé ensuite des aventures solo en guise d'aventures de découverte, c'était une approche intéressante.

Connaissiez-vous la série *Quête du Graal* de J. H.Brennan et, si oui, qu'en pensiez-vous ?

Non, je ne connaissais pas cette série, je pense que mon expérience de lecteur/joueur s'est limitée à quelques *Défis Fantastiques* et *Loup Solitaire* parmi les tout premiers.

Pourriez-vous nous expliquer comment s'est passée la commande pour Perceval le Gallois ?

Presse Pocket voulait concurrencer Gallimard Jeunesse, qui dominait le marché avec la collection des livres dont vous êtes le héros. Ils ont contacté Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau et pour créer une collection solide, différant principalement par une approche plus réaliste et historique, avec une vocation presque pédagogique. Je les avais déjà croisés autour de leur adaptation en jeu de rôle de *La Compagnie des glaces* (plus tard nous travaillerions aussi avec Jean-Pierre sur mon jeu de rôle *SimulacreS*, notamment sur *Capitaine Vaudou*[2]) et ils me demandèrent si je voudrais écrire à mon tour un livre dans leur collection, en même temps qu'ils sollicitaient Pierre Lejoyeux, ou encore Bruno Faidutti. Ça avait l'air intéressant, et j'ai accepté. Alors je me demande si on ne m'avait pas juste proposé le cadre de la légende arthurienne comme cahier des charges, je ne suis pas sûr qu'on m'avait demandé de voir le lecteur incarner Perceval précisément. J'ai en tout cas en tête qu'à un moment donné, il m'a fallu choisir entre Perceval et Galaad. Mais Galaad ne m'intéressait pas car c'est un personnage prédestiné, qui n'a rien à faire, aucune initiative réelle à prendre... et c'est lui qui conduit à son terme la quête du Graal, sans grand mérite finalement. Rien d'aventureux et de courageux dans tout cela, je préférais de loin Perceval, avec sa naïveté, son innocence et son audace.



Presses Pocket, 1987.

Quelle était votre culture arthurienne au moment de l'écriture du livre ?

Elle était assez commune, je connaissais un peu les principaux protagonistes, Arthur, Merlin, Guenièvre, Lancelot, Perceval, Galaad. Mais quand je travaille

[2] : réédité et développé fin 2020 par Monolith et Black Book Éditions.

Posidonia Éditions, 2018.

sur un projet, j'aime bien me documenter. Ce que j'ai fait aussi par exemple, et de façon encore plus approfondie, pour le livre-jeu *Les Combattants de l'Ombre* dans la même collection, car je voulais être vraiment le plus fidèle possible à la réalité de la période de la Seconde Guerre mondiale, ayant dans ma famille des personnages ayant connu des choses proches de ce que je décrivais (un grand-père prisonnier de guerre en camp de travail, et un oncle réfugié à Londres avec De Gaulle, qui assurait la liaison avec le commandant du maquis des Glières). Pour *Perceval le Gallois*, l'enjeu était moindre car on ne peut difficilement parler de réalité historique, et puis le sujet était moins personnel. Mais j'ai quand même acheté et lu en détail trois ou quatre livres de référence, ainsi que les romans de Jean Markale – même si, depuis, je me suis rendu compte qu'il avait beaucoup inventé. Moi, inversement, j'ai très peu inventé dans *Perceval*, j'ai essayé d'identifier les variations du mythe autour de ce personnage, et de proposer un cadre cohérent.

C'est peut-être aussi pour cela qu'on ne trouve pas d'éléments humoristiques dans le livre, au-delà de l'attitude maladroite de Perceval, d'éléments de décalage introduisant du « faux » dans la réalité arthurienne, comme on peut en trouver dans les réinterprétions des Monthy Python ou d'Alexandre Astier avec *Kaamelott* (même si j'aime beaucoup cette série).

NDLR : … ou de Herbie Brennan.

Le cadre légendaire occupe une place importante dans ce livre-jeu, lui offrant ainsi une profondeur que n'ont pas beaucoup de livres-jeux, même dans la série généralement bien sourcée des *Histoires à jouer*. Était-ce une volonté d'enrichir le contexte au service du jeu ou, indépendamment du jeu, de contribuer à faire connaître la légende arthurienne plus avant ?

C'est plus l'approche pédagogique qui m'a motivé. Et puis j'avais passé quelques mois à me renseigner sur le sujet, je me suis donc dit « autant en faire profiter le lectorat », et en particulier un lectorat jeune, en âge d'apprendre sur un thème susceptible de l'intéresser. Je voulais qu'ils ne s'arrêtent pas à la dimension ludique et se demandent : « qui est cette personne ? », « à quoi ça sert d'entreprendre cette quête ? » L'idée était de cantonner le jeu dans une partie du livre et de laisser de l'espace aux informations sur le contexte plus large de l'aventure, sur le « monde » autour. D'ailleurs, c'est même un peu ça que j'ai vraiment fait car j'ai inséré de façon régulière une série de sections/paragraphes qui ne participent pas de la quête de Perceval et n'apportent rien au jeu, si ce n'est de la profondeur à la légende arthurienne, car ils expliquent ce que font les autres chevaliers et protagonistes de la quête du Graal en parallèle des aventures de Perceval. Leur existence est signalée à plusieurs moments de l'aventure, mais leur lecture optionnelle.

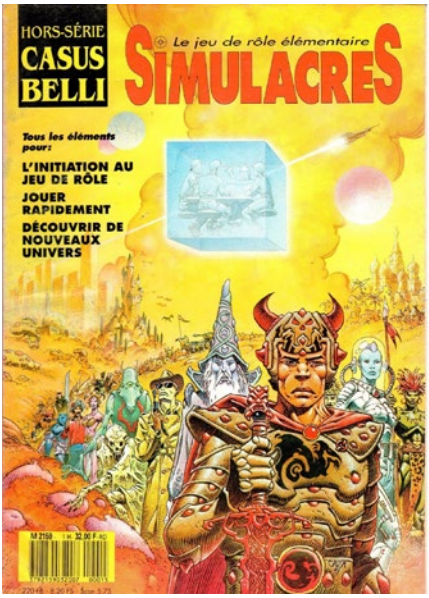
Le niveau de langue employé dans le livre, en particulier des dialogues, tout à fait en phase avec les textes de la légende arthurienne, vous a-t-il demandé un travail particulier, par rapport aux autres ouvrages que vous avez écrits ?

C'est vrai que quand je relis certaines phrases du livre, je ne reconnais pas forcément mon style, j'ai pu emprunter des formulations, des mots, par exemple lorsqu'une jeune fille assène à Perceval que « jamais elle ne recommandera son âme à Dieu, lui qui lui a fait subir tant d'outrages, en refusant de partir lorsqu'elle le lui demandait. » Mais je ne me suis pas forcé à écrire ainsi, je pense plutôt que c'est de m'être imprégné pendant quelques mois de littérature chevaleresque qui m'a amené à écrire dans le style que j'ai utilisé. Ceci dit, j'étais conscient aussi de devoir rester compréhensible par des lecteurs entre 10 et 14 ans, il ne fallait donc pas utiliser des mots trop compliqués.

Les règles, bien que communes aux *Histoires à jouer*, possèdent toujours leurs particularités, liées au contexte de chaque livre. Les aviez-vous adaptées seul pour Perceval (notamment le sympathique système de joutes) ou était-ce plutôt de la responsabilité de F. Cayla et J.P. Pécau, superviseurs mais aussi principaux auteurs de la série ? Et avaient-ils leur mot à dire sur le phasage et l'agencement technique de l'aventure ?

Je crois bien que c'est moi qui ai à l'époque conçu entièrement le système des joutes et tournois. Jean-Pierre Pécau et Fabrice Cayla avaient mis en place le système de règles de base de la série, avec effectivement des particularités à chaque livre (là, en l'occurrence, on a les statistiques Honneur et Valeur en plus des autres) et, parfois, des mini-jeux à l'intérieur du jeu, en quelque sorte. Les tournois et joutes sont un de ces mini-jeux.

Quant à la technique d'écriture que j'avais utilisée en toute liberté, elle n'était pas très compliquée, mais adaptée à ma volonté de suivre un minimum le livre de Chrétien de Troyes, et que Perceval rencontre un maximum de gens : j'avais une trame linéaire, deux ou trois embranchements, et on revenait sur la trame principale. J'ai écrit dans l'ordre, puis j'ai mis tout dans un tableur et effectué un mix aléatoire, avant de faire des rechercher/remplacer pour remettre dans le bon ordre. Je crois que je travaillais sur un des tout premiers Mac (j'étais dans une SS2I et il y en avait un chez Casus, peut-être utilisé d'ailleurs pour *SimulacreS*, j'y avais donc déjà touché), avec le logiciel Nisus ou le tout 1er Word ; ça m'a pris presque 24h pour tout mouliner. Mais pour les livres suivants, ça s'est amélioré : 4 ou 5h pour le deuxième... et 15 min pour le dernier !



SimulacreS. Hors-série Casus Belli, 1988.

Illustration du 179 de *Perceval le Gallois*. R. Barthélémy, 1987.

J'ai relevé quelques incohérences mineures entre dessins et texte, comme on en rencontre souvent dans les livres illustrés (par exemple la belle Blanchefleur, en 47, aux cheveux « qu'elle porte flottant sur les épaules »… mais tressés sur le dessin, ou la jeune fille du 179 qui retire l'épée du fourreau en lieu et place de Galaad au 108). Est-ce que ce genre de décalages (légers) sont un problème pour vous, et aviez-vous été satisfait des dessins ?

Tout à fait satisfait. Souvent, les auteurs et les éditeurs essayent de donner plein d'indications aux illustrateurs, ce qui se justifie notamment pour qu'ils respectent des descriptifs techniques (forme de bâtiments, détails d'aménagement, configuration de lieux…). Moi, inversement, je laisse les illustrateurs totalement libres de suivre ou non mes textes. Certes, c'est dommage s'ils sont en complet décalage avec le texte, mais je me suis rendu compte que quand on a trop d'attentes et qu'on est maniaque, souvent, le résultat est moins bon qu'il ne l'aurait été si l'illustrateur avait dessiné en suivant sa seule interprétation du texte et son inspiration. Car si on laisse de la liberté, l'illustrateur va faire ce qu'il aime bien faire, à sa façon, alors que dans le cas contraire il y a un risque que le dessin ait l'air artificiel ou moins spontané.

***Perceval le Gallois* a bonne réputation dans le petit milieu des amateurs de livres-jeux, malgré quelques petits bugs, mais quels ont été les retours à l'époque de la publication du livre ?**

Je n'ai eu aucun retour, mais sur aucun livre, de toute façon. Pour autant, je ne m'en suis pas plaint car c'était extrêmement bien payé compte tenu du fait que Presses Pocket était prêt à investir pour se tailler une belle place face à la collection de Gallimard. D'ailleurs, l'avance sur les droits d'auteurs payée n'a jamais été dépassée par les droits d'auteurs ! C'était deux ou trois fois plus rémunérateur que Casus, par exemple, et bien plus que les rééditions de Posidonia aussi. Par contre, ça mobilisait beaucoup de temps, en s'ajoutant à tout le travail pour Casus. Et moi je n'écris pas forcément vite, je me documente, ça prend du temps. (Mon seul livre-jeu 100% imaginaire, qui ne m'a pas demandé de recherches, c'est *Le Prisonnier*). La seule façon d'avoir des retours sur mes livres c'est d'aller sur les forums, mais il n'y en avait pas à l'époque, évidemment. Ce que je retiens, c'est que certains forumeurs sont énervés de ne pas trouver la solution sur le forum !

Vous évoquiez la deuxième édition de Posidonia : de quelle façon y avez-vous été associé, et quels sont les principaux ajustements effectués sur Perceval ? Par exemple, avez-vous travaillé sur les effets de boucle ?

Les ajustements effectués par Philippe Jaillet m'ont été soumis et j'ai donné mon

Posidonia Éditions, 2018.

avis ou mon aval mais je n'y ai pas travaillé directement. La boucle qui fait que Perceval peut revenir au château d'Arthur comme s'il y arrivait pour la première fois à nouveau, dans la première partie de l'aventure, était voulue, je ne l'ai pas modifiée. C'était une façon d'obliger le joueur-lecteur à faire les bons choix. « Le Graal c'est par là », en quelque sorte !

Auriez-vous une anecdote sur ce livre-jeu ?

Je me suis assez amusé à volontairement piéger quelques sections pour tester l'honnêteté du lecteur. Le message derrière ces espièglerie, c'était : « si vous incarnez bien un chevalier vertueux, respectez votre serment de chevalier et ne trichez pas en jouant ! » C'est en substance ce que je disais sans l'écrire directement.

Par exemple, Perceval peut être amené à jouter contre un chevalier inconnu, très valeureux, qu'on ne peut normalement pas vaincre[3], j'ai néanmoins laissé la possibilité de choisir une option de renvoi de section où l'on remporte la joute… mais le tricheur qui la sélectionne se retrouve confronté à un gigantesque diable cornu surgi du sol en guise de punition. [« Ce grave péché vous condamne sans appel. Vous n'êtes pas assez pur pour continuer la Quête du Graal. C'est la FIN DE L'AVENTURE. »].

Quelle place occupe dans votre cœur ce titre dans la liste de vos livres-jeux et « aventures interactives » ?

Je les aime presque tous, mais à chaque fois pour une raison différente, je n'ai pas de préféré. De toute façon, ils sont chacun dans un genre si différent qu'il serait compliqué de les comparer ; pour le faire il aurait fallu que j'en écrive dans le même genre. *Perceval le Gallois* est important pour moi car c'était le premier livre-jeu que j'ai écrit mais aussi parce qu'il m'a demandé pas mal de recherches, que j'ai apprécié mener, il a aussi un bon équilibre côté jeu, et un style raconté plaisant. *Les Combattants de l'Ombre*, je l'aime pour son côté hommage familial, c'est le plus personnel. *Le Prisonnier*, je suis fier de son système d'avancement en fonction de l'heure et de l'endroit où l'on se trouve. Le seul que je n'aime pas du tout, c'est *Empires SA : une entreprise impitoyable dont vous êtes le PDG*, même si c'était très fun et que je l'ai pris à la rigolade (ce qui ne m'avait pas empêché là aussi de bien me renseigner sur le sujet). C'était un âge d'or des livres de management et un gars voulait même l'adapter en micro-jeu vidéo !

Posidonia Éditions, 2018.

N'avez-vous jamais eu envie de récrire dans le monde arthurien ?

Nous en avions discuté avec Pierre Lejoyeux, qui disait qu'il faudrait écrire un vrai livre, dans le même style écrit, dans une continuité de style. Mais je suis passé à autre chose, après avoir bien approfondi le sujet. Je pense que j'avais fait le tour de la question.

Merci pour cet entretien, Pierre, en espérant avoir l'occasion d'un prochain échange ludique !

[3] : Pas si impossible que ça à vaincre : le chevalier en question, rien moins que Galaad, est juste un adversaire redoutable, le plus puissant du livre, mais sa Valeur immense ne le rend pas invulnérable. L'auteur a par contre rendu effectivement impossible l'accès à deux autres sections sauf tricherie car les scores d'Honneur et surtout de Valeur attendus sont impossibles à atteindre à la loyale.

ROLLAND BARTHÉLÉMY

Illustrateur incontournable de *Casus Belli* à sa grande époque, et de plusieurs autres magazines, le style de Rolland est associé également à plusieurs jeux de rôle, mais aussi bandes dessinées. Il est aussi présent en littérature jeunesse, ayant oeuvré y compris pour quelques livres-jeux.

Par Florent Haro

Bonjour Rolland.
Je te distrais un petit moment de tes dessins pour *Rêve de Dragon*, sans pour autant quitter la période de l'âge d'or des jeux de rôle et des livres-jeux, pour t'interroger sur *Perceval le Gallois* et savoir ce dont tu t'en souviens.

Houlala... j'aimerais bien avoir des anecdotes pittoresques à raconter sur *Perceval le Gallois*, mais dans mes souvenirs (qui remontent à plus de trente ans quand même !) ça a été une commande sans histoire.

Comment as-tu été amené à illustrer ce livre ?

Ma première commande de livre-jeu ! Le contact m'avait été fourni par *Casus Belli*, j'ai reçu une liste de descriptifs détaillés des illustrations qu'ils voulaient, et j'ai essayé de faire quelque chose de très « sage », sans les délires d'héroïc-fantasy que je réservais à Casus. Par la suite j'ai travaillé encore sur un livre-jeu, *Les sept voyages de Sinbad*, le fameux prince des voleurs, sur les illustrations duquel je me suis un peu plus « lâché » (il y avait des monstres !).

Pour *Perceval*, j'ai cherché pas mal de documentation, j'ai regardé un peu les illustrations des éditions victoriennes des romans de Geoffroy de Monmouth et de Chrétien de Troyes (il y en a une palanquée !)… C'est passé comme une lettre à la poste, je crois qu'ils ont été contents.

Que connaissais-tu de la légende arthurienne avant ces recherches ?

La légende arthurienne : j'en étais fan depuis que j'étais tout minot ! J'avais lu un tas de bouquins sur ce thème. En vrac : Chrétien, Malory, Monmouth, le *Mabinogion*, Christine de Pisan, les ouvrages de vulgarisation de Jean Markale...

Un de mes premiers projets BD (genre, quinze ans avant que je commence à travailler pour Casus) a été une adaptation du roman de Chrétien de Troyes, *Le chevalier de la charrette*. Ça se voulait très *arty* (en français : horriblement prétentieux), et avec le recul je comprends

très bien que l'aventure n'ait tenté aucun éditeur !

Quels échanges as-tu eus avec l'auteur, pendant et/ou après ?

À l'époque on se voyait régulièrement à Casus avec Pierre, on y a sûrement échangé sur les illustrations, mais c'était au milieu de discussions à bâtons rompus où on a dû parler de tas d'autres choses...

Je pense que c'est d'un commun accord qu'on a opté pour un style légèrement différent de ce que je faisais pour Casus.

Tu utilisais une technique de « colorisation » avec des points. Peux-tu en dire quelques mots, peut-être en comparant avec tes autres techniques, est-ce que tu en étais content, etc. ?

Je viens du monde de la publicité, et j'ai utilisé une technique universellement répandue à l'époque et tombée depuis en désuétude, que j'avais d'abord appliquée à des illustrations de pub : pour les valeurs, j'ai utilisé des trames adhésives. Pour les millenials qui viennent de sortir de l'œuf : c'était des feuilles de plastique transparent avec des points imprimés dessus. On les collait sur le dessin une fois encré, on pouvait même les gratter pour produire un dégradé. Selon la grosseur des points, on pouvait obtenir des aplats de gris parfaitement uniformes, ou rechercher un effet qui évoquait les grosses trames d'imprimerie utilisées pour les comics, jusqu'aux années 60. Ça plaisait beaucoup à certains artistes, dont le plus connu est Roy Lichtenstein, qui peignait des toiles géantes imitant des cases de comics monstrueusement agrandies.

J'avais choisi des points et des hachures qui se voient un peu, pour rester dans l'esprit « vieille gravure » que j'avais choisi.

Tiens, voilà deux exemples de ce que ça peut donner :

La première est une carte postale que j'avais faite (plus ou moins à l'époque où j'ai illustré les livres-jeux) pour la com' d'un festival de science-fiction.

J'ai, peu à peu, abandonné cette technique au début des années 90 : pour les dessins en grisaille, je me suis mis à préférer le lavis d'encre de Chine (en particulier pour Casus), puis, de plus en plus souvent, le dessin au trait, comme pour *Rêve de Dragon* ou *Capitaine Vaudou*.

Merci Rolland pour toutes ces explications ! Je te laisse retourner préparer des dessins fabuleux pour les *Miroirs des Terres Médianes*. ;-)

Les Maisons de MERLIN

Par Meneldur

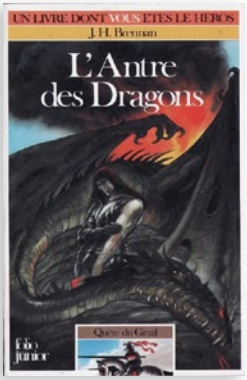
« Vous savez pertinemment que ce vieil imbécile possède un château en rondins dans une forêt, une maison bulle au fond d'un puits à Glastonbury, une maison dans un tronc creux, un antre magique en forme de cube, un tonneau de philosophe et une grotte de cristal, tous parfaitement meublés et équipés de livres de magie et d'un creuset d'alchimiste. Il a besoin d'une nouvelle demeure comme un infirme de sa jambe de bois. Si le vieil imbécile continue à lire dans votre pensée, il n'en montre rien. »

Contrairement à Gandalf le Gris, archétype du magicien errant sans point d'attache, le Merlin de la série *Quête du Graal* n'aime rien tant qu'accumuler les demeures, comme une pie les objets qui brillent. Il est vrai que cette manie excentrique « s'expliquerait par ses origines galloises plutôt que par sa qualité de magicien ». Avec la crise du logement qui fait rage aujourd'hui en Grande-Bretagne, Merlin serait sans doute en proie à un certain opprobre, mais ce problème était vraisemblablement moindre dans le pays de Galles du haut Moyen Âge. Et puisque sa position de magicien à la cour du roi Arthur lui permet d'accroître son capital immobilier sans bourse délier, pourquoi se gêner ? Petit tour du propriétaire…

Merlin and Arthur, Scott Gustafson.
Pour plus d'informations visitez : www.scottgustafson.com

Commençons par les résidences les plus conventionnelles. Dans *Le Château des ténèbres*, premier tome de la série, c'est dans un simple château en rondins édifié au cœur d'une forêt sombre et épaisse que Pip fait la connaissance de Merlin. L'idée était-elle d'offrir un pendant au domaine du sorcier Ansalom qui donne son titre au livre ? Toujours est-il qu'il s'agit d'un château comme les autres, au point qu'on est en droit de se demander si c'est avant tout pour éviter de reprendre ce décor très banal que l'auteur a offert à Merlin sa série de demeures loufoques dans les tomes suivants. Entièrement construit en rondins, il est entouré d'une douve que les visiteurs franchissent par un pont-levis qui donne sur une cour dallée de pierre. Une porte du côté nord permet d'entrer à l'intérieur, qui est éclairé par des torches. Au cœur du château, l'antre de Merlin a tout du repaire classique du magicien : une pièce « petite mais jolimment meublée d'une table, de plusieurs chaises avec des volumes reliés de cuir sur des étagères autour des murs, un globe terrestre près de la table et, sur cette table, des compas, des boussoles, du parchemin, une plume d'oie, de l'encre, des poudres, des potions et Dieu sait quoi encore. » Ce bric-à-brac sera une constante des autres logis du magicien ; peut-être la seule, en fait.

À l'autre bout de la série, *La Légion des morts* démarre sur les chapeaux de roue, tant et si bien que Pip n'a guère le temps de s'attarder dans la dernière des maisons de Merlin qu'il aura l'occasion de visiter. C'est sans doute que, Merlin étant mort, il n'y a pas de temps à perdre, comme son assistante Cody le fait très clairement comprendre à l'aventurier. Tout juste aura-t-on le temps de ramasser quelques objets dans l'« invraisemblable bric-à-brac » qui règne dans cet endroit jamais vraiment décrit qui pourrait tout aussi bien n'être que le château du premier tome. La maison de Merlin est ici réduite à sa plus simple expression biblioludique : c'est l'endroit où le lecteur apprend quelle est sa mission et constitue l'équipement de son personnage. Ni plus ni moins.

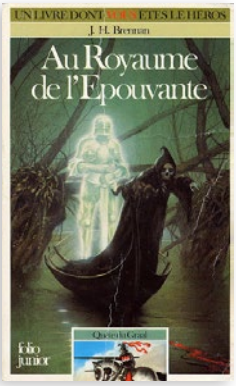


Les six autres maisons de Merlin valent toutes le coup d'œil : chacune est plus extravagante et absurde que la précédente. Dès le tome 2, *L'Antre des dragons*, c'est dans une grotte de cristal que Merlin a élu domicile. Le cristal, matériau magique par excellence (Merlin affirme qu'il « concentre l'énergie de la terre »), y est omniprésent, du sol au plafond, formant stalactites (qui tombent) et stalagmites (qui montent) et l'intégralité des parois. Les meubles eux-mêmes sont en cristal, ce qui fait que leur contenu est visible sans avoir à les ouvrir. Merlin n'y invite quasiment plus personne depuis une visite catastrophique d'Attila

le Hun dont il aurait tout de même pu prévoir les conséquences, à moins qu'il soit aussi cinglé que le narrateur de la série se plaît à le répéter.

Dans *Les Portes de l'au-delà*, Merlin a élu domicile dans un chêne creux frappé par la foudre. À l'intérieur, un escalier en colimaçon permet de monter dans un observatoire où le magicien peut s'adonner à sa passion pour l'astrologie (sans qu'il soit précisé comment il a pu installer un observatoire au sommet d'un arbre mort) ou de descendre dans les tréfonds de la terre, vers ce que le propriétaire des lieux décrit comme « mon laboratoire. Mon oratoire. Ma chambre de métamorphoses. Mon garde-manger. Ma soute à carburant. Mes cuisines. Ma bibliothèque. » Les autres demeures de Merlin sont situées soit dans les profondeurs, soit en altitude ; celle-ci est la seule qui soit à la fois chtonienne et céleste, comme un Yggdrasil en miniature.

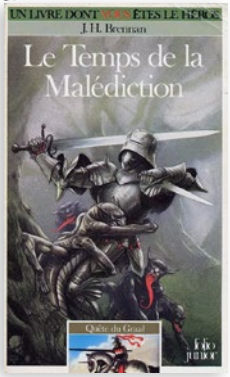
La maison du *Voyage de l'effroi* est l'application pratique assez inattendue d'un sortilège permettant de créer des bulles. Ce n'est précisément qu'une énorme bulle que Merlin a placée au fond du puits situé sur la place du village à Glastonbury, dans le Somerset (sud-ouest de l'Angleterre). Ainsi placé, le magicien est au centre d'un réseau d'information méconnu, celui des commérages des bonnes bourgeoises venues puiser de l'eau. L'endroit pourrait paraître inhospitalier et sujet à l'humidité, mais la pièce est décrite comme confortable, et Merlin n'y accumulerait certainement pas autant de livres (dont les chroniques d'un « quelconque idiot du nom de Loup*Ardent ») s'il y avait le moindre risque d'infiltration.



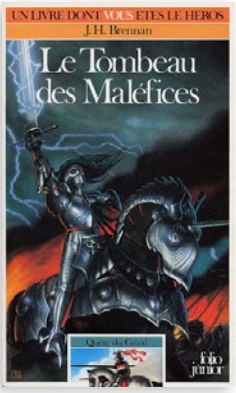
La cinquième maison de Merlin, visitée dans *Au Royaume de l'épouvante*, est sise à Llaldoggowent Tor, une localité apparemment fictive du fin fond des montagnes du pays de Galles. C'est de loin la mieux décrite de toutes et aussi la plus absurde, puisqu'elle a la forme d'un dé à jouer. Le magicien vous explique que c'est un cas de « Magie mimétique. Les semblables s'attirent. Au-Dessus comme Au-Dessous. Et ainsi de suite. » Ce qu'il veut dire par là, c'est qu'il suffit à Pip de lancer un dé pour débouler comme par magie (en fait, *par* magie) dans la maison, par le côté correspondant au résultat du jet. Comme la plupart des sortilèges de transport de Merlin, c'est très loin d'être sans danger, puisque la face 1 de la maison se trouve être sa base et la face 6, son plafond. Ainsi, pour peu que Pip joue de malchance (ou ne pense pas à utiliser sa Pierre de Chance), il peut avoir l'opportunité de finir « coincé dans le solide basalte des monts du pays de Galles » (un aller simple pour le redouté paragraphe 14) ou de traverser le toit de la maison pour atterrir dans la salle de bains de Merlin, au prix de la moitié de ses points de vie. Les autres

jets de dés correspondent à des déplacements moins dangereux qui permettent à Pip de se reposer ou de regarnir son inventaire.

Illustration de John Higgins.



Dans *Le Temps de la malédiction*, Merlin trouve un refuge contre la Malédiction qui frappe le royaume de Camelot en s'installant dans un tonneau. Il affirme que c'est sa forme qui le protège, comme si c'était une explication suffisante. L'idée lui est venue d'un vieux Grec dont le nom lui échappe tout au long de l'aventure, le philosophe cynique Diogène de Sinope (en réalité, ce dernier vivait vraisemblablement dans une sorte de grand vase, le tonneau étant une invention gauloise plus tardive). Cependant, alors que le Grec avait choisi de vivre dans la pauvreté, on ne saurait attendre la même chose du magicien de la cour. C'est pourquoi le tonneau dont il passe commande auprès de Harold, le tonnelier du roi Arthur, possède des dimensions incomparables à celles d'un tonneau habituel.



Enfin, c'est dans une nouvelle maison sphérique que l'on retrouve Merlin dans *Le Tombeau des maléfices*. Installé sur une corniche du littoral des Cornouailles, non loin du château du roi Arthur à Tintagel, c'est un œuf de Roc, l'oiseau gigantesque de la mythologie persane que l'on retrouve notamment dans les *Mille et une nuits*. C'est un marin fin saoul qui en a fait cadeau au roi, lequel a sans doute été soulagé de pouvoir l'offrir à son tour à son magicien pour s'en débarrasser. En fait d'œuf, il n'en reste guère que la coquille, qui donne aux murs, sol et plafond un aspect légèrement arrondi « d'une nuance de bleu absolument exquise ». Le reste a été meublé par Merlin comme ses autres maisons. De façon assez commode, l'œuf se trouve non loin du repaire de Grott le Gredin, chez qui Pip doit effectuer un recouvrement de dette pour le magicien, ce qui épargne au héros d'être une nouvelle fois victime des sortilèges de téléportation quelque peu aléatoires de Merlin.

QUÊTE DU GRAAL ET LE *NONSENSE*

Gravures de John Tenniel 91820-1914)

Les *Quête du Graal* pullulent de situations humoristiques typiques de l'humour britannique, le *nonsense* (qui ne signifie pas « non-sens » mais plutôt « bêtise absurde et excentrique » et que certains traduisent par « a-sens »). J. H. Brennan s'inscrit en cela dans une longue tradition anglaise d'absurde poétique.

Par Christophe Dang Ngoc Chan

Le recours à l'absurde, au renversement du monde, est un procédé utilisé dès l'Antiquité, souvent satirique mais aussi souvent une étape vers un retour à la normale. Le *nonsense* britannique apparaît avec Edward Lear (1846) et surtout le beaucoup plus connu Lewis Carroll. Ce professeur de mathématiques écrit *Les Aventures d'Alice au Pays des merveilles* en 1865. Ce conte est le rêve d'une enfant. Comme tout bon rêve, il enchaîne les situations étranges sans souci de cohérence, mais c'est aussi le questionnement d'une enfant face au monde. Que ce soit la notion d'identité, la sévérité des adultes, le cynisme de la justice, la rigueur de l'éducation, les relations maître-serviteur, Carroll présente le monde tel que le voit une enfant avec son innocence et sa naïveté, son interprétation littérale des situations et des expressions des adultes. Tiens, à ce propos on parle de rêves du côté de chez Pip… Et Pip étant nous, enfant (oui, nous ne sommes que de grands enfants) du XXI[e] (ou XX[e]) siècle « importé » au V[e] siècle fantasmé, nous sommes nous aussi dans un rêve le temps de notre lecture et voyons la réalité fictionnelle avec notre œil d'étranger. Au passage, il existe une forme de migraine nommée « syndrome d'*Alice au pays des merveilles* » (ou syndrome de Todd) : le migraineux ou la migraineuse a des hallucinations visuelles, les objets paraissent plus grands ou plus petits,

plus éloignés ou plus proches. Lewis Carroll parle de sa propre expérience dans son journal et était donc probablement sujet à de telles migraines. Ainsi, en un certain sens, la distorsion absurde de la réalité dans l'œuvre n'est pas pour Carroll qu'une fantaisie, c'est pour partie réellement ce qu'il a vécu. L'absurde est donc ancré dans la réalité.

Notons par ailleurs que la suite d'*Alice*, intitulée *De l'Autre Côté du miroir*, est une partie d'échecs : Alice est un pion qui doit rejoindre la dernière ligne de l'échiquier pour devenir reine et enchaîne pour cela des rencontres à chaque changement de case. Le livre est donc un jeu, on pourrait imaginer que la partie est jouée différemment, certaines parties aboutissant à un échec, d'autres menant à la victoire mais par des chemins divers ; on pourrait imaginer donc que c'est un « Livre dont *vous* êtes le héros »… C'est d'autant plus intriguant que *De L'autre côté du miroir* a influencé Gary Gygax pour certains éléments du premier des jeux de rôle, *Donjons et Dragons*, et que D&D est précisément à l'origine de deux des plus célèbres séries de « Livres dont *vous* êtes le héros » : *Défis Fantastiques* et *Loup Solitaire*.

On retrouve cette forme d'humour absurde et excentrique chez G. K. Chesterton, Henri Michaux et, probablement plus connus de nos jours, chez les Monty Python.

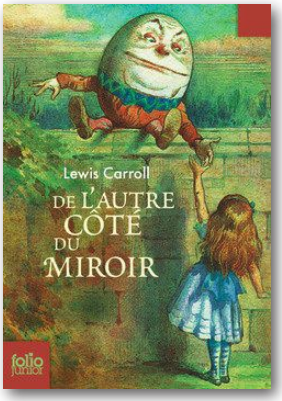
Pensez-y lorsque vous rencontrerez Merlin, Nosférax, que vous trouverez un canard en plastique, que vous visiterez le temps des rêves ou que votre épée refusera de sortir de son fourreau car elle a peur des araignées…

Si vous appréciez cet humour...

Ou que vous voulez connaître un peu mieux ce domaine, voici quelques conseils culturels. On va ratisser large dans le loufoque et on aura probablement une note en dessous de la moyenne pour « hors sujet ».

À lire

Bien évidemment *Les Aventures d'Alice au Pays des merveilles* (1865) ainsi que *De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva* (1872). Il en existe plusieurs éditions. Esthétiquement, je recommande celle illustrée par Rébecca Dautremer chez Gautier-Languereau (2014, ISBN 978-2-013-83142-0, uniquement le premier tome) ainsi que les ouvrages illustrés par Benjamin Lacombe aux éditions Soleil (2015-2016, ISBN 978-2-302-04847-8 et 978-2-3020-5597-1). Pour ma part, j'apprécie l'édition deux-en-un de chez Gallimard (2015, ISBN 978-2-070-46660-3) pour son prix modique, les gravures originales de John Tenniel,



la traduction de Jacques Papy de 1990 (qui a une langue un peu plus moderne que la première traduction de 1869) ainsi que la préface de Jean Gatégno et les notes de traduction de Papy qui éclairent sur la difficulté de la traduction. La première traduction (d'Henry Bué) est dans le domaine public et disponible gratuitement, par exemple sur Wikisource.

Pour poursuivre l'expérience, je propose *Coraline* de Neil Gaiman (2002), par exemple dans l'édition J'ai lu (2012, ISBN 978-2-290-04063-8). C'est en fait une version cauchemardesque d'*Alice* et sa maison-miroir. On n'est pas dans l'humour *nonsense* mais plutôt dans l'angoisse ; ça me semble néanmoins un complément appréciable. Changement de pays et de génération, on ne voit pas par les yeux d'une fillette à l'éducation rigoriste mais par ceux de la fille d'un couple de jeunes cadres dynamiques trop occupés par leur carrière et pas assez par leur enfant.

Puisqu'on l'a évoqué plus haut, ne snobons pas G. K. Chesterton. Je propose le recueil de nouvelles *Le Club des métiers bizarres* (1905 ; Gallimard 2003, ISBN 2-07-076805-8) qui porte bien son nom. Mentionnons également *Un Yankee à la cour du roi Arthur* de Mark Twain (1889) qui nous rapproche de Merlin et de Pip (éd. L'Œil d'or 2013, ISBN 978-2-913661-56-1, ou bien PRNG éditions 2017, ISBN 978-2-36634-087-7).

À voir

Les adaptations d'*Alice* évidemment, mais elles sont très différentes. Il y a bien sûr celle de Walt Disney (1951). Mais je vous orienterai surtout vers le *Alice* de Jan Švankmajer (1988), le maître de l'animation tchèque. La version avec acteurs par Tim Burton (2010) est également un délice esthétique et foutraque. Comme j'ai mentionné le livre *Coraline*, je signale le film d'animation d'Henry Selick (oui, celui de *L'Étrange Noël de M. Jack*) ; esthétique-

Page de garde de 1889 par Daniel Carter Beard
Un Yankee à Paris.

ment c'est tout mignoux mais attention, comme l'univers est très proche de notre quotidien, c'est très angoissant pour les jeunes enfants qui auront du mal à prendre du recul. La version animée d'*Émilie Jolie* (Francis Nielsen et Philippe Châtel, 2011) est sans doute un des derniers avatars d'Alice, si vous aimez les comédies musicales.

Plus proche des *Quête du Graal*, bien évidemment *Monty Python : Sacré Graal !* (1975) ainsi que *Jabberwocky* (Terry Gilliam, 1977). Et puis évidemment la série et le long-métrage *Kaamelott* d'Alexandre Astier, un long-métrage, premier volet d'une trilogie, est d'ailleurs sorti cet été. Toujours dans le médiéval loufoque, *Princess Bride* sorti sous le titre *La Princesse Bouton d'or* au Québec de Rob Reiner (1987) est un autre incontournable. À titre personnel, je meurs d'envie de voir *Knightriders* de George Romero (oui, celui des zombies ; 1981), une version de la quête du Graal à moto…

Côté français et musical, jetez une oreille et un œil sur *Peau d'Âne* de Jacques Demy (1970).

Éloigné de la matière de Bretagne mais baignant dans l'humour anglais, vous pouvez vous ruer sur les autres œuvres des Monty Python, les émissions de Benny Hill et les prouesses de Rowan Atkinson : *Mr. Bean* et les *Johnny English*. Et si vous n'avez pas peur des films étatsuniens en noir et blanc, (re-)découvrez les Marx Brothers ou encore *Hellzapoppin'* (H. C. Potter, 1941) qui sont la matrice des Zucker, Abrahams et Zucker (par exemple *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?*, 1980 et *Top Secret !*, 1984) et des Mel Brooks (disons *La Folle histoire de l'espace*, 1987).

Et, tiens, petit plaisir coupable : laissez-vous tenter par *Un Cosmonaute chez le roi Arthur* (Russ Mayberry, Walt Disney, 1979) ou par *François Ier* (Christian-Jaque, 1937, avec Fernandel).

Les conseils de Michka Assayas

Le journaliste et écrivain vous conseille quant à lui *John Lennon, la face intime*, « Very Good Trip », (© France Inter, 30 novembre 2020, de 5 min 35 à 9 min 30), John Lennon, avec la chanson *I Am the Walrus* (1967), ses livres *En Flagrant Délire* (*In His Own Write*, 1964) et *Un Glaçon dans le vent* (*A Spaniard in the Works*, 1965) ; les aquarelles et limericks d'Edward Lear, Roland Dubillard, Jean Tardieu, les films de Jean-Pierre Mocky et les chansons de Philippe Katherine.

Sur Internet

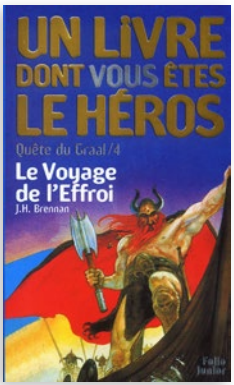
Pour avoir un avis académique sur le sujet, lisez donc Nicolas Cremona, « Le Nonsense », sur *Fabula, la recherche en littérature*, 4 mai 2008 [http://www.fabula.org/atelier.php?Nonsense].

La Bretagne de Pip

Par Christophe Dang Ngoc Chan

Par « Bretagne », nous entendons ici le royaume de l'île de Bretagne c'est-à-dire la Grande-Bretagne actuelle.

Le mythe arthurien est intrinsèquement anachronique. Il est apparu relativement tardivement, la *Matière de Bretagne* est écrite essentiellement aux XII^e^ et XIII^e^ siècles mais Arthur est censé avoir vécu au Ve siècle ; d'ailleurs, dans *Le Voyage de l'effroi*, le roi combat l'invasion saxonne, épisode historique daté de cette époque. « Censé » car aucune source historique (écrite) ni archéologique n'atteste la réalité de cet Arthur. Il reste donc un personnage littéraire. Un héros du V^e^ siècle décrit du point de vue du XII^e^ siècle.



D'ailleurs, comme le remarque Éric Le Nabour [a], cet anachronisme émaille les œuvres littéraires comme les œuvres cinématographiques. On se souviendra des armures de plates (armures du XV^e^ siècle) dans le film *Excalibur* de John Boorman (1981) et on remarquera que la série *Kaamelott* (Alexandre Astier, 2005-2009) fonctionne à ce titre à rebours : on part d'armures XV^e^ dans le *Livre I*, ces armures disparaissent par la suite puis le *Livre VI*, se passant 15 ans avant le *Livre I*, se déroule dans une Rome antique (avec des toges et des centurions) – le V^e^ siècle est la charnière entre l'Antiquité et le Moyen Âge.

Les *Quête du Graal* n'échappent pas à cet anachronisme et l'assument d'ailleurs. Même en oubliant les armures sur les couvertures de John Howe, qui ne sont pas les couvertures originales, J. H. Brennan adopte un ton contemporain. Et cela se retrouve évidemment dans les lieux décrits.

Le Arthur « historique »

À l'origine du mythe arthurien, il y a la bataille du mont Badon que les Bretons ont remportée contre les Saxons vers l'an 500.

L'île de Grande-Bretagne est occupée par les Romains depuis le Ier siècle de notre ère. La province de Britannie s'étend sur la partie sud de l'île et vers 120-140, les empereurs Hadrien puis Antonin font construire des murs pour défendre la frontière nord contre les Pictes.

Vers l'an 400, l'Empire se divise en deux, l'Empire romain d'Orient et l'Empire romain d'Occident. L'empire d'Occident subit le soulèvement des Goths et les invasions barbares – Francs, Vandales, Burgondes, Huns… –, ce qui oblige les Romains à passer des alliances : ils repoussent les Burgondes avec l'aide des Huns, puis repoussent les Huns avec l'aide des Francs et des Wisigoths. Assassinats d'empereurs, rivalité avec l'empire d'Orient, montée en puissance des peuples barbares : en 488, c'est le roi ostrogoth Théodoric qui dirige les quelques territoires encore administrés par les Romains en Europe et Afrique du Nord. Les occupants romains de la province de Britannie désertent et deviennent paysans.

L'île de Bretagne subit alors l'invasion des Angles et des Saxons. L'auteur Gildas le sage (env. 500-565) mentionne une victoire des Bretons contre les Saxons menés par un chef de guerre britanno-romain, Ambrosius Aurelianus, à la bataille du mont Badon vers l'an 500.

Au IXe siècle, sous la plume du moine Nennius, la bataille est gagnée par un certain Arthur qui aurait tué à lui-seul 960 ennemis. Aucune autre source ne mentionne d'Arthur, il s'agit donc probablement d'Ambrosius rebaptisé.

Par la suite, les historiens et romanciers se saisissent de ce héros pour modeler l'Histoire. Geoffrey de Monmouth, dans son *Histoire des rois de Bretagne* (1135-1138), invente une origine troyenne à la dynastie des Plantagenêts pour renforcer leur prestige [b] ; le nom de Bretagne viendrait selon lui de Brutus, premier roi de Bretagne et petit-fils d'Énée. Énée est le héros de *L'Énéide* (écrit par Virgile en 19 av. J.-C.) ; il a fui Troie après sa chute et est l'ancêtre des fondateurs mythiques de Rome, Rémus et Romulus. Arthur serait un descendant de Brutus, Monmouth le fait naître à Tintagel et mourir à la bataille de Camlann ; son château, Carleon, se trouve au Pays de Galles. Le royaume d'Arthur devient la Loegrie, ou royaume de Logres. Monmouth réintroduit Ambrosius Aurelianus en tant qu'oncle d'Arthur mais il aurait aussi servi à façonner le personnage de Merlin. Car c'est aussi cet auteur qui introduit Merlin, un personnage de la mythologie celtique, dans la légende arthurienne.

Vers 1170, Chrétien de Troyes écrit ses romans arthuriens. Le château devient Camelot et se retrouve en Cornouailles mais surtout, les romans servent à magnifier la caste des chevaliers, la noblesse et les valeurs chrétiennes [b]. C'est ainsi qu'Arthur part à la quête du Graal.

Le mythe arthurien est ainsi forgé par de nombreux auteurs : outre les quatre cités, on dénombre aussi Wace (XIIe siècle), Thomas d'Angleterre (XIIe), Marie de France (XIIe siècle), Béroul (XIIe siècle), Raoul de Houdenc (XII-XIIIe), Robert de Boron (XII-XIIIe) ainsi que des auteurs anonymes, notamment des bardes dont la tradition orale a été transcrite à l'écrit (comme les *Maubinogion*, XIV-XVe).

1. Llanbadar Fawr
2. John O' Groats
3. Land's End
4. Canterbury
5. Londinium
6. Winchester
7. Cerne Abbas
8. Stonehenge
9. Salisbury
10. Camelot
11. Glastonbury
12. Tintagel
13. Mur d' Hadrien
14. Mur d' Antonin
Highlands
Pays de Galles
Angleterre
Cornouailles
M. BASTIEN 11

Camelot

Dans les *Quête du Graal*, Camelot est situé sur la colline de Cadbury [5], près du village de Glastonbury, village d'où vient notre héros Pip et c'est de là que partent certaines de ses aventures [1, 2, 5]. Le Cadbury Castle, à côté de Glastonbury dans le Somerset, est effectivement une colline fortifiée ayant été occupée jusqu'au VIe siècle et est fréquemment mentionné comme étant un lieu possible pour Camelot. Une autre colline de Glastonbury, la Glastonbury Tor, est même considérée comme ayant pu être l'île d'Avalon, les terres alentour étant au Ve siècle des marais inondés. Mais le nom de « Glastonbury » lui-même n'est attesté que vers le VIIe siècle sous la forme de « Glestingaburg » ou bien « Glastimbir », le village s'appelait peut-être « Ynis Witrin » au Ve siècle.

Tintagel

Tintagel, en Cornouailles, est là d'où vient Arthur, c'est là que se trouve son château [2, 7]. Arthur aime retrouver ses Cornouailles natales en hiver [1] et les chevaliers s'esquivent à Tintagel pour échapper à leur mission (retrouver Ansalom). C'est le lieu de départ d'une des aventures de Pip [7].

Au Ve siècle, le village s'appelait Trevena (Tra war Venydh), le nom « Tintagol » apparaît au XIIe siècle. On y trouve les ruines d'un château qui était probablement une résidence saisonnière du roi de Domnonée (actuels comtés du Devon et des Cornouailles).

Les lieux ravagés par le dragon

Le dragon qui ravage la Bretagne [2] réduit en cendres Winchester – à l'époque Wintan-ceastre (« Fort Venta » en vieil anglais) –, les Cornouailles – la Domnonée –, le Mur d'Hadrien – construit au IIe siècle par les Romains sous le règne de l'empereur éponyme pour lutter contre les Pictes (Écossais) – et le monastère de Cerne Abbas – qui a en fait été fondé au Xe siècle soit cinq siècles après Pip. On nous parle aussi de Londinium – ancêtre de Londres – et de Canterbury, surtout de son archevêque en fait – le premier archevêque de Canterbury n'a été nommé qu'à la fin du VIe siècle et à l'époque, le nom était probablement Cantwareburh, « forteresse des hommes de Kent ».

Autres lieux

Les Portes de l'au-delà

Dans un village de Bretagne, Pip peut rencontrer le frère de Merlin, Davydd ap Gwilliam. Un nom qui ressemble drôlement à Dafydd ap Gwilym qui était un poète gallois du XIVe siècle né à Llanbadarn Fawr (dans le comté de Ceredigion, Pays de Galles).

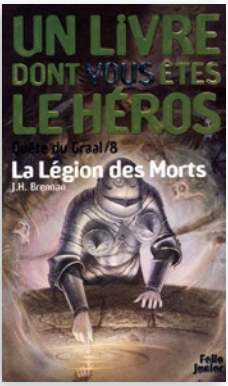
Au Royaume de l'épouvante

Au début de l'aventure, les chevaliers doivent mater des émeutes à Land's End, John o' Groats et Mersey. Les villages de John o' Groats et de Land's End sont les lieux habités de Grande-Bretagne les plus éloignés l'un de l'autre, l'expression

Carte d'Adrien-Angelo Bastien, 2021.

« de Land's End à John o' Groats » *(from Land's End to John o' Groats)* signifie « en long, en large et en travers ». La mention de ces deux villages signifie probablement que les émeutes ont lieu dans toute la Bretagne. Land's End, « la fin de la terre » (comme le Finistère de la Bretagne française), est un lieu-dit des Cornouailles, le point le plus à l'ouest de la Grande-Bretagne ; au Ve siècle, il portait probablement le nom cornique de Penn an Wlas. John o' Groats, le village le plus au nord de la Grande-Bretagne, est nommé d'après Jan de Groot, un Hollandais ayant acheté le village au roi Jacques IV d'Écosse, le nom date donc de la fin du XVe siècle ou début XVIe. Mersey doit désigner l'île de Mersea ou Mersey ; le nom de l'époque était probablement Meresig, « l'île des mares ». Cette île est située sur la côte est de l'Angleterre, les trois patelins mentionnés balaient donc la Bretagne « du nord au sud et d'est en ouest »

L'aventure, quant à elle, commence à Llaldoggogwent Tor, un village imaginaire du Pays de Galles. Puis on va à Stonehenge, à côté de Salisbury. Le site de Stonehenge date du Néolithique, IIIe millénaire avant notre ère, et de l'âge de bronze, IIe millénaire avant notre ère. Le nom de « Stonehenge » n'est attesté qu'au Xe siècle. Au Ve siècle, la ville de Salisbury devait s'appeler Sorbiodunum ou Searobyrig ; elle se situait à 3 km de la ville actuelle. Au XIIIe siècle, les scribes abrègent le nom en Sar avec un trait sur le « r » pour indiquer la contraction (comme le point d'abréviation de nos jours) mais cela se confond alors avec l'abréviation du suffixe latin *-um*, le nom devient donc « Sarum » par erreur de recopiage. De nos jours, le site d'origine est appelé Old Sarum et la Salisbury moderne New Sarum.



La Légion des morts

La dernière aventure commence en Écosse, on ne sait où. La présence de falaises semble indiquer la région des Highlands, les « hautes terres ». On y mentionne le village imaginaire d'Ochnatoberlochnaburry.

Références

De nombreuses informations sont issues de Wikipédia (pages francophones et anglophones).

[1] *Le Château des ténèbres* (1984)
[2] *L'Antre des dragons* (1984)
[3] *Les Portes de l'au-delà* (1984)
[4] *Le Voyage de l'effroi* (1986)
[5] *Le Temps de la malédiction* (1986)
[6] *Au Royaume de l'épouvante* (1986)
[7] *Le Tombeau des maléfices* (1986)
[8] *La Légion des morts* (1987)

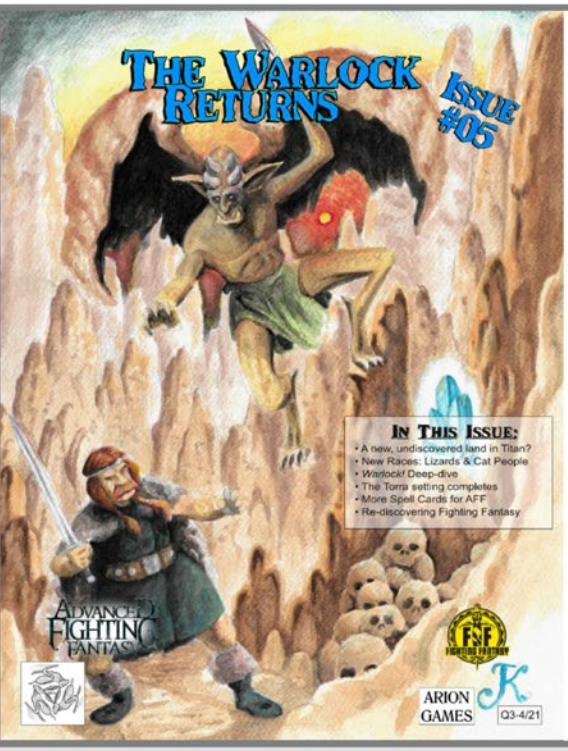
[a] Éric Le Nabour, *Kaamelott, Tome I : Au cœur du Moyen Âge*, Perrin, Paris, 2007 (ISBN 978-2-262-02630-1).

[b] Jean-Baptiste Andrier, « Le roi Arthur a-t-il vraiment existé ? », *Science & vie junior*, no 375 (décembre 2020), p. 48-51.

Je vous invite également à vous reporter au dossier « Le roi Arthur : le Mythe aux mille visages » de William Blanc dans *Jeu de rôle magazine* no45 (printemps 2019) p. 30 à 39.

The Warlock Returns

Issue #05 out now in PDF and POD



https://cutt.ly/TheWarlockReturns-Issue5

Join us on Discord at: https://discord.gg/sPxRYnK

«L'apogée», Thomas Cole, huile sur toile (1836)

Du Glaive au Graal

L'Empire romain dans la série *Quête du Graal*

Par Gauthier Wendling

Ah, tu es là, Pip. Je t'attendais ! Après tout, c'est moi qui t'ai fait venir, n'est-ce pas ? Le bon vieux Sortilège du Filet, tu devrais être habitué... Laisse-moi finir de composer ces prédictions et je suis à toi (ici, Merlin griffonne quelques mots en pattes de mouche sur un parchemin jauni par le temps, à moins que ce ne soit par le thé). C'est l'horoscope que m'a commandé le journal *Camelot soir*, il faut bien vivre... Bon, où en étions-nous ? Je vois que tu admires ma nouvelle demeure. Prends un siège près de la bibliothèque... pas celui-là, ça c'est le mien ! Donc, tu étais venu pour en savoir plus à propos des Anciens. Pas les Grands Anciens, ceux-là, c'est une autre histoire... (voir page 30 d'*Alko Venturus 2*, critique et interview par Cyril Le Strat). Les anciens Romains, bien sûr, tels qu'ils apparaissent dans tes propres aventures, n'est-ce pas ?

Rome, telle que Brennan l'a contée

Vois-tu Pip, en Avalon, on garde le souvenir des invasions romaines et de la manière dont le père de notre bon Roi

Édition danoise du *Château des ténèbres*, 1990.

Arthur – Pendragon – a chassé l'envahisseur. Pendragon ou Arthur lui-même, c'est un peu flou parfois. Un vrai fléau, ces Romains, comparables au sorcier Ansalom « ou même à une multiplication de Dragons », je te le disais déjà au début du *Château des Ténèbres*, p.31... Chassés, et pourtant ils sont toujours là, d'une certaine manière... Broumpf ! Commençons plutôt par le commencement. Les Romains étaient installés ici de longue date, assez longtemps pour bâtir à tort mais pas vraiment de travers. Des camps fortifiés, des ponts, des fortifications... Tu sais bien, le Mur d'Hadrien, « ces vastes remparts construits par les Romains pour empêcher les cupides Écossais de marcher vers le sud pour vendre du whisky » ! (*L'Antre des Dragons*, p.24). Le copiste français de tes aventures a hésité entre Adrien et Hadrien, l'avais-tu remarqué ? Le nom de l'empereur philosophe regagne ses lettres de noblesse (et son H) au début du tome 8, celui où je m... Hum, laissons cela.

Dès le début, la ville de Londinium était tenue et bien tenue par la troupe, puisque « *dix-sept* des meilleures légions romaines » y ont affronté un Dragon de Bronze, un chiffre un peu exagéré si tu veux mon avis... Le cracheur de feu, ivre après avoir avalé le stock d'une brasserie, est mort noyé dans la Tamise, ha, ha ! Ça a dû en faire, de la vapeur et du brouillard ! (*L'Antre des Dragons*, p.20-21).

Tout ça, c'est le passé. Depuis que Britannia est devenue Avalon, la capitale est bien sûr Camelot et plus Londinium... Le Roi Arthur arbore encore « un étendard romain » à « une place secondaire » parmi ses drapeaux (*Le Château des Ténèbres*, p.167). Un signe qu'Avalon est encore – en théorie – tributaire de Rome, ou une dépouille qu'on exhibe ? Plutôt la deuxième hypothèse, car Arthur garde aussi dans sa salle du trésor les « Aigles de la Légion », trophée conquis par son père « durant les derniers jours de l'occupation romaine d'Avalon » (*Le Voyage de l'Effroi*, **2**).

Notre Roi conserve aussi l'antique « horloge romaine à eau » parfaitement fonctionnelle, pour orner la salle de la Table Ronde (*L'Antre des Dragons*, p.22). Son père, lui, conservait « une pile de vieilles encyclopédies (édition romaine) » dans son capharnaüm (!). Tu les as vues quand tu fouillais la vieille cave où était caché le Bouclier-Miroir de Pendragon, celui avec lequel il a affronté l'Hydre Vigile ! L'histoire ne dit pas si le bouclier lui a aussi servi à chasser l'occupant... Humpf, je me suis toujours demandé si les Romains avaient véritablement des encyclopédies, et sous quelle forme. Des rouleaux ou bien des codex ? Des codex, ce sont des livres ordinaires si tu préfères, comme ton Livre des Sortilèges – très différent des parchemins comme ceux où je prends mes notes, et que j'enroule pour les ranger.

Édition tchèque de *L'Antre des dragons*, 2000.

Édition anglaise des *Portes de l'Au-Delà*. 1984.

Édtion danoise d'*Au royaume de l'épouvante*. 1990.

Les vestiges

Bien, bien, je te l'ai dit, Rome est toujours là à sa manière, dans le paysage... L'occupant a laissé des vestiges, disons, conséquents. Et même monumentaux. Toi-même tu as tenté de te faire passer pour un archéologue amateur lorsque tu cherchais le Sinistre Royaume des Morts, tu te rappelles, Pip ? Quand tu bavardais avec le Vicaire de l'Église Militante ! Tu voulais visiter les cryptes de sa chapelle. « Je m'intéresse beaucoup au passé historique de notre royaume, entre autres à l'époque de l'occupation romaine », ce sont tes propres mots, jeune effronté. Tu avais d'ailleurs remarqué « une petite borne de pierre gravée de chiffres romains » sur le chemin (*Les Portes de l'Au-Delà*, **22** et p.25). Et tu as parfois suivi les voies romaines, tu regrettais même « que les Romains aient été à court de pavés » pour terminer ! (*Au Royaume de l'Épouvante*, **37**).

En plus des pavés, les Romains nous ont laissé quelques-unes de leurs expressions. Grott le Gredin t'a d'ailleurs fait un jeu de mots dans la langue de Virgile, en te recommandant d'échapper à l'un de ses pièges par l'issue « présentant l'aspect le plus sinistre »... L'issue sénestre, autrement dit celle de gauche, *sinister* en latin (*Le Tombeau des Maléfices*, **178**). Tu m'as bien suivi, Pip ? Bon... Toi aussi tu utilises à tort et à travers les devises latines : *compo mentis, par Jupiter, ad victor spoilarum, gratis pro deo*... Non, celle-là, c'est une invention du copiste français (encore lui) dans le tome 8 ! (au **126**).

En parlant de devises, si tu me pardonnes ce jeu de mots, les pièces de monnaie romaines circulent encore. Tu t'étonnais de trouver sur un squelette une Pièce d'Or sortant « tout à fait de l'ordinaire : primo, elle est plus petite que les monnaies classiques ; secundo, elle n'est pas frappée à l'effigie du Roi Arthur, ou à celle d'un empereur romain comme on en trouve encore en circulation » (*Au Royaume de l'Épouvante*, **10**). En parlant d'effigie, celle de la Pièce d'Or Magique que tu as trouvée en cherchant le Sinistre Royaume des

La pièce d'or magique. John Higgins. *Les Portes de l'Au-Delà*. 1984.

Morts, qui représentait-elle ? Difficile à dire... L'illustration semble montrer un pharaon de profil ! (*Les Portes de l'Au-Delà*, **54**).

Humpf. En prenant de l'expérience comme aventurier, tu es d'ailleurs devenu un vrai petit numismate... Perdu dans *Le Tombeau des Maléfices*, tu faisais sans peine la différence entre « un lot de monnaies anciennes [...], la banale collection habituelle de shillings, de pistoles et de florins » sans valeur, et les « Deniers de Feu, pièces de monnaie d'une incroyable rareté, si prisées par la précédente génération d'aventuriers d'Avalon » (**187** et **177**). Des deniers, oui, comme dans l'Empire romain ! Tu y as cru ? Dommage. Encore une fantaisie du copiste, le texte original parlait de *Hellfire Halfpennies*, des pièces d'un demi-penny « du feu de l'enfer », un surnom qui irait parfaitement à la bière qui a terrassé le Dragon de Bronze, si tu veux mon avis ! Bref, des pennies un peu anachroniques mais bien de chez nous...

Là où tu sembles moins fort, Pip, c'est en architecture. Tu décrivais le Musée du Royaume des Fées comme un monument grandiose « avec ses arcs-boutants et autres ornements grandioses à la romaine » (*Au Royaume de l'Épouvante*, **155**)... Dois-je t'apprendre que les arcs-boutants ont été inventés bien après la chute de l'Empire ?

Autre reproche à te faire, lorsque tu voyageais dans la Grèce antique, tu t'es obstiné à nommer de braves Grecs avec des noms latins : Hercule et Vulcain, au lieu d'Hérakles et Héphaïstos (*Le Voyage de l'Effroi*, **95** et **107**). Et cette fois, le copiste français n'y est pour rien. Que dis-tu ? Oh là là, si on ne peut plus se tromper d'époque quand on jette un banal petit Sortilège du Filet... Le mal n'était pas grand ! Si ? Humpf !

Les derniers Romains

Bon. Vestiges, devises, monnaie. Mais on ne vit pas que d'argent – ou d'or, quoique j'aie pu te dire lors de ta septième aventure... Ne me regarde pas comme ça, Pip, je vais rougir d'embarras ! Rappelle-toi que ce n'était qu'un subterfuge pour... mais chut, pas de « s'peau–y–l'heure » comme on dit à ton époque ! Votre manie de l'heure, depuis que vous avez remplacé les horloges romaines par ces mécaniques que vous avez tout le temps à la main et à qui vous parlez ! De quoi rendre EJ jalouse ! Bref, tout ce qui brille n'est pas or, c'est ce que je me tue à expliquer à un des derniers Romains en Avalon : « Petronicus Ambilicus, le vieil Alchimiste romain qui s'adonn[e] encore à sa science à Glastonbury » (*Le Temps de la Malédiction*, **22**). Ses horoscopes basés sur Mercure ne valent pas tripette, croisen un expert.

Quant aux cardinaux *robed in the Roman purple*, vêtus de la pourpre romaine, d'où viennent-t-ils, si ce n'est de Rome ? Une précision que n'ont pas eue les lec-

Édition tchèque du *Temps de la Malédiction*. 2002.

Édition anglaise du *Château des ténèbres*. 1984.

Édition italienne de *La Légion des Morts*. 1991.

teurs français, les chanceux... (*The Castle of Darkness*, p.169, et *Le Château des Ténèbres*, p.169 également).

Broumpf ! Pour résumer, Pip, l'Empire romain apparaît dans tes aventures de trois manières. Primo pour évoquer la grandeur militaire de Rome... Tu en parles en mal quand il s'agit de l'occupation, en bien quand tu envies les plastrons romains ou que tu vantes le « rigoureux entraînement de base » de la Légion... (*La Légion des Morts*, **126** et Temps du Rêve). Secundo lorsque tu utilises des expressions latines comme je suis en train de le faire. Tertio quand ton chemin croise, si j'ose dire, celui d'antiquités monumentales ou poussiéreuses... Ou dangereuses : rappelle-toi ces squelettes de légionnaires « tenant un étendard de bataille où figurent un vautour et la devise latine » et prêts à en découdre ! (*La Légion des Morts*, **56**).

Roi maudit. Tiberius Claudius Germanicus, dit Claude (10 av. J. C. – 54), 4 e empereur romain.

Tout cela, c'est ce que tu as pu lire dans les chroniques de tes aventures. Mais qu'en était-il dans la réalité ? Car oui, Pip, toi et moi ne sommes que papier noirci et fiction... Chut, EJ va en faire une maladie si elle apprend qu'une épée qui parle, ça n'existe pas !

Un peu d'Histoire : la province romaine de Britannia

Parlons dates si tu veux bien, Pip. Et même si tu ne le veux pas, d'ailleurs.

Les peuples de la Méditerranée connaissaient depuis longtemps la Grande Bretagne et ses îles, les Phéniciens et les Grecs venaient y chercher de l'étain. Et sont venus les Romains. Jules César a tenté une invasion en –55. Auguste puis Caligula ont envisagé de nouvelles tentatives en l'an 10 et 39. Mais c'est l'empereur Claude qui a frappé le coup décisif, en envoyant quatre légions, soit 40 000 hommes, conquérir le sud de l'île. À comparer avec les soi-disant dix-sept légions qui auraient combattu le Dragon de Bronze à Londinium... Claude a pris le titre de *Britannicus* pour célébrer son succès. Son fils adoptif Néron a failli faire évacuer l'île en 60 devant la résistance forcenée de Boadicée, reine des Icènes. À ton époque, on lui a dressé une statue près du Parlement à Londres ! Que demandes-tu, Pip ? Ah ! Les Icènes étaient un peuple de l'actuelle région de Norfolk. Mais

leur résistance a été écrasée. Pour mettre un coup d'arrêt à l'avancée romaine, il a fallu toute l'opiniâtreté des Pictes et des Calédoniens – les Écossais si tu préfères. La limite de la conquête est marquée par le Mur d'Hadrien (122) et celui d'Antonin (142), des remparts jetés entre l'Angleterre et l'Écosse. On en admire toujours les ruines à ton époque. C'est peut-être lors de combats au nord des Murs qu'a disparu la Légion IX Hispana, l'une des plus anciennes et aguerries... Des romanciers de ton époque ont imaginé les derniers jours de cette légion fantôme.

De Londinium, capitale de fait, il ne reste presque rien : les vestiges d'un pont, d'un temple de Mithra, et un bout de rempart. À cause du saccage du Dragon de Bronze, peut-être... Les Romains ont bâti ou fortifié des cités ici et là, comme Glevum (Gloucester), Venta Belgarum (Winchester) ou Dubris (Douvres), reliées par un important réseau de voies pavées pour déplacer les troupes et convoyer le cuivre, l'étain, le plomb et autres métaux extraits des mines. Pour le plus grand bonheur des alchimistes !

Le latin ne servait que comme langue de communication entre Romains et locaux, surtout dans les villes, contrairement à la Gaule où la romanisation a été beaucoup plus poussée. Dans les derniers temps de l'occupation, au IVe siècle, la christianisation de l'île a commencé. Rappelle-toi qu'avant cela, les Romains « désignaient [Stonehenge] sous le nom de Temple d'Apollon » (*Au Royaume de l'Épouvante*, **128**). Puis le Ve siècle a vu la fin de l'Empire. Rome a évacué l'île et survécu quelques décennies avant de s'effondrer, cédant la place aux royaumes du Moyen Âge...

« Panthéon de Rome », Abraham-Louis-Rodolphe Ducros (1810)

La cité romaine de *La Guilde des Voleurs*

Guillaume Wroblewski, alias Vador59, nous raconte comment il a imaginé la cité romaine explorée par Pip dans *La Guilde des Voleurs* (2011), une fanfiction autorisée par J. H. Brennan. Cette AVH prend place entre les tomes 1 et 2 de la série *Quête du Graal*. On pouvait croire que cette cité et son pont infernal (gardé par un non moins infernal fonctionnaire) s'inspirent du village de la Pierre-qui-Mue dans *L'Antre des Dragons*. Mais la réalité est tout autre...

Vestiges de l'antique Timgad. Wikimedia Commons. Araibia Amine (Artistou). 2017.

« Quand j'étais (plus) jeune, j'avais entamé la rédaction d'une AVH. Lorsque j'ai décidé d'écrire le volume 1,5 de *Quête du Graal*, j'ai tout simplement repris une partie complète de mon AVH de jeunesse où le héros partait en exploration d'une cité abandonnée. Le pont par lequel on entre dans la cité pourrait faire penser à une version dégradée du pont du Gard... En fait pas du tout ! Cet épisode est très largement inspiré d'une BD de la série *Olivier Rameau* : « Le Pont de l'Absurdie ».

Le plan de la cité est celui de Timgad, monuments d'une cité romaine y figurant, restait à imaginer des aventures loufoques pour Pip : une rencontre impromptue avec Spartacus, un arc de triomphe réservé aux latinistes... L'épisode des égouts est très personnel : à l'occasion d'un voyage scolaire à Vaison-la-Romaine, j'ai pu (grâce à une clé personnelle opportunément compatible !) ouvrir la grille donnant accès aux égouts de l'ancienne cité antique. Je m'y suis enfoncé, seulement aidé par la lumière des grilles donnant sur les rues de Vaison... Rétrospectivement, quelle folie de m'y aventurer seul sans aucune lampe ! Mais une expérience inoubliable. »

« Le Pont de l'Absurdie », dans *Le rêve aux 7 portes*. Textes et dessins de Dany. Joker P Et T Production. 2000.

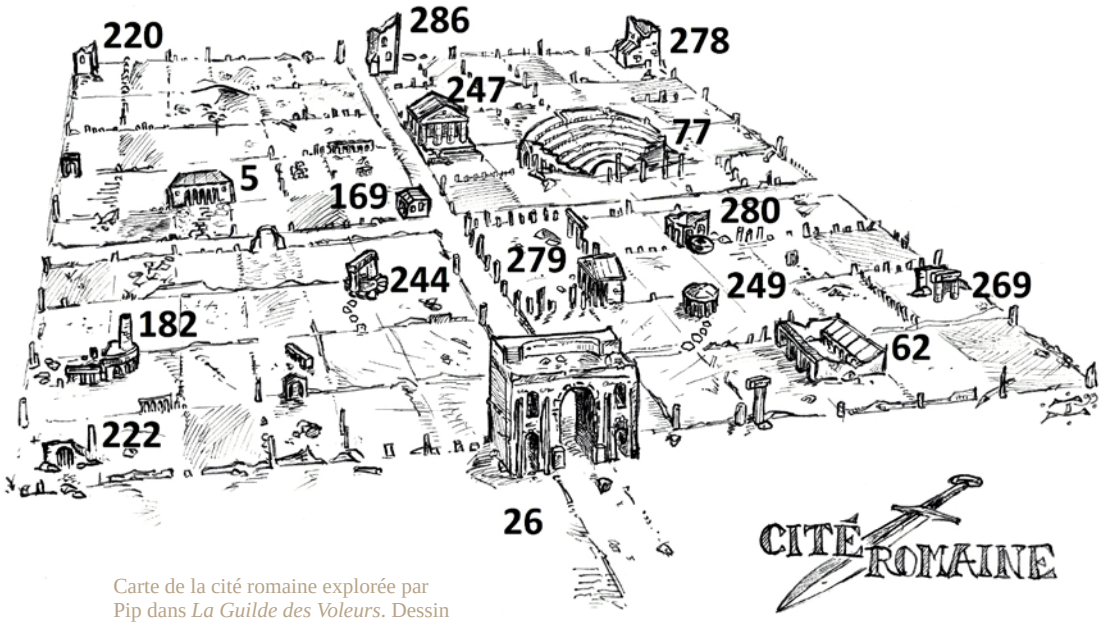
Une province abandonnée

Pas d'Uther Pendragon, pas d'Arthur et – bien qu'il m'en coûte, Pip – pas de Merlin... Pas même de batailles épiques ! Les Romains sont en quelque sorte partis d'eux-mêmes. Les troupes de Britannia ont été rappelées les unes après les autres pour faire face aux invasions barbares sur le continent. Les peuples de l'île ont bien pris les armes, mais pas contre les Romains – pour résister face à de nouveaux envahisseurs ! Les Angles et les Saxons étaient attirés par ces territoires laissés sans défense par Rome... Les chroniqueurs ont conservé le souvenir des rois et des chefs de guerre à demi légendaires de cette époque, comme Vortigern ou Ambrosius Aurelianus – et peut-être un certain Arthur cité par quelques chroniqueurs, longtemps après... Que dis-tu, Pip ? Oui, tout cela ressemble aux dernières pages de ton *Voyage de l'Effroi*, ce n'est pas un hasard. Même si les Saxons qui y sont décrits ressemblent plus à des Vikings de l'An Mil, si tu veux mon avis !

L'Histoire et ses histoires

Arthur n'était sans doute qu'un personnage de conte de fées, confondu dans l'imagination populaire avec l'image de chefs de guerre bien réels... Il n'a jamais régné sur Camelot, ville de papier. Ni porté l'armure de plates. Ni réuni des chevaliers courtois autour de lui. Tout cela est dû à l'imagination des troubadours et des trouvères du Moyen Âge, qui évoquaient le V^e^ siècle avec les mots de leur époque ! Chrétien de Troyes, Béroul et Wace au XII^e^ siècle, Thomas Mallory au XV^e^ siècle...

Sans parler d'un certain J. H. Brennan au XX^e^ siècle. En avais-tu entendu parler, Pip ? Mais ceci est une autre histoire...



Carte de la cité romaine explorée par Pip dans *La Guilde des Voleurs*. Dessin de Gauthier Wendling, 2011.

QDG

Si vous avez aimé...

Quête du Graal

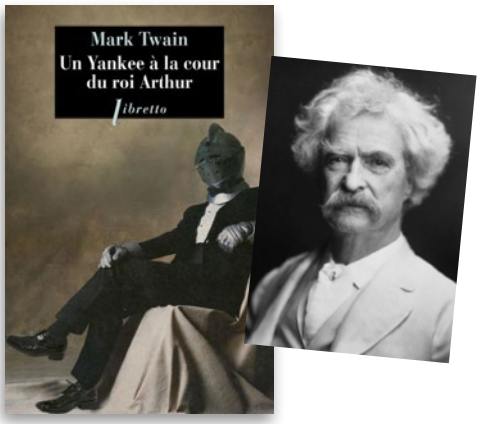
vous aimerez...

Par Gauthier Wendling

Les Dames du Lac

Marion Zimmer Bradley, 1983

Premier tome d'une série. L'épopée arthurienne, vue... par les femmes ! Le personnage principal est Morgane. Épique, beau, sensuel. Comme dans le film *Excalibur* de Boorman, la magie païenne s'effrite et perd petit à petit son pouvoir devant l'avancée du christianisme. Les chemins qui mènent à l'île magique d'Avalon finiront par se perdre dans les brumes…



Un Yankee à la cour du roi Arthur

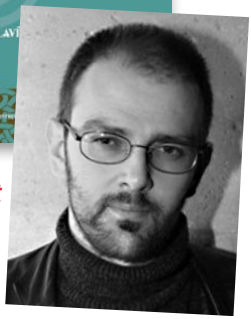
Mark Twain, 1889

L'auteur de Tom Sawyer nous montre un Américain énergique transporté (comme Pip !) en plein Moyen Âge, où il va rencontrer un vieux charlatan nommé Merlin et plusieurs chevaliers pas vraiment à leur avantage. Les légendes arthuriennes démystifiées avec humour, comme le fera plus tard la série *Quête du Graal*.

Avalon

Mamoru Oshii, 2001

Un futur proche, une ville triste aux allures d'Europe de l'Est soviétique, filmée en teintes sépia. La seule distraction est un jeu vidéo illégal, *Avalon*, lui aussi en teintes fanées. Les joueurs incarnent clerc, voleur, guerrier... et combattent des machines dans l'espoir d'accumuler assez de XP pour ouvrir la porte d'Avalon, un monde meilleur – en couleurs.



Trois coracles cinglaient vers le couchant

Alex Nikolavitch, 2020

Un récit qui alterne deux époques et deux visions. La jeunesse d'Uther Pendragon dans une Grande-Bretagne historique (le départ des Romains, les invasions saxonnes)... et un récit fantastique, l'épopée d'Uther pour atteindre l'île d'Avalon. Même alors, la réalité se mêle au rêve puisque la première escale sera un détour par... le continent américain !

Malcolm Barter
de retour sur Titan

Malcolm Barter fait partie de ces quelques illustrateurs de LDVELH qui n'ont été sollicités que pour illustrer un unique titre. Pourtant, pour avoir illustré le 3e LDVELH publié, de ce qui allait devenir la série *Défis Fantastiques*, ***La Forêt de la Malédiction*** de Ian Livingstone, un des titres phares de la collection régulièrement réédité, Malcolm est entré dans **la grande histoire des livres-jeux**. Son retour sur Titan a pu se faire à la faveur de la traduction du jeu de rôle *Advanced Fighting Fantasy*, dans lequel plusieurs de ses dessins ont été réutilisés (dont certains inédits en VF) et de nouveaux et superbes dessins épiques et truffés de détails ont pu lui être commandés.

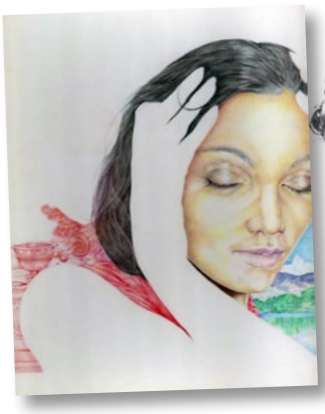
Par Florent Haro

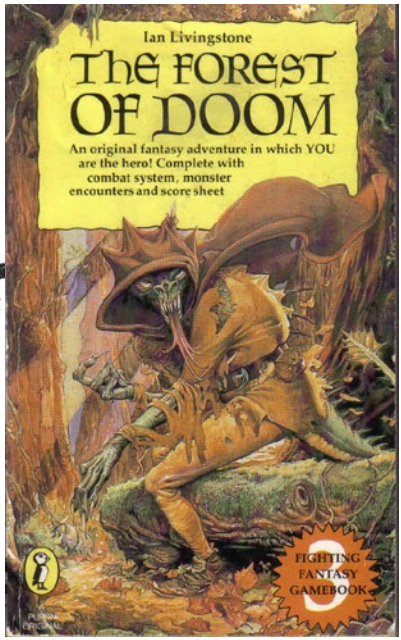
C'est un réel de plaisir de pouvoir effectuer cette interview, Malcolm. Pourrais-tu te présenter et expliquer à nos lecteurs ton parcours ?

Les débuts… J'ai commencé à dessiner dès que j'ai pu tenir un crayon correctement… j'avais à peu près 4 ans. Le tout premier dessin c'était des personnages de cow-boys et d'Indiens, le souvenir de cette nouvelle sensation est encore vivace, jusqu'à l'odeur du cèdre avec lequel on fabriquait les crayons…

Ce premier dessin m'est venu en regardant un livre d'enfants appelé *Four Feather Falls*, ce fut ma première influence artistique à un moment charnière de ma vie. Il y avait d'autres influences comme de vieux contes russes (*l'Oiseau de feu* !) et des films d'horreur en noir et blanc.

Je ne me suis jamais arrêté de dessiner et à 11 ans j'ai gagné un concours





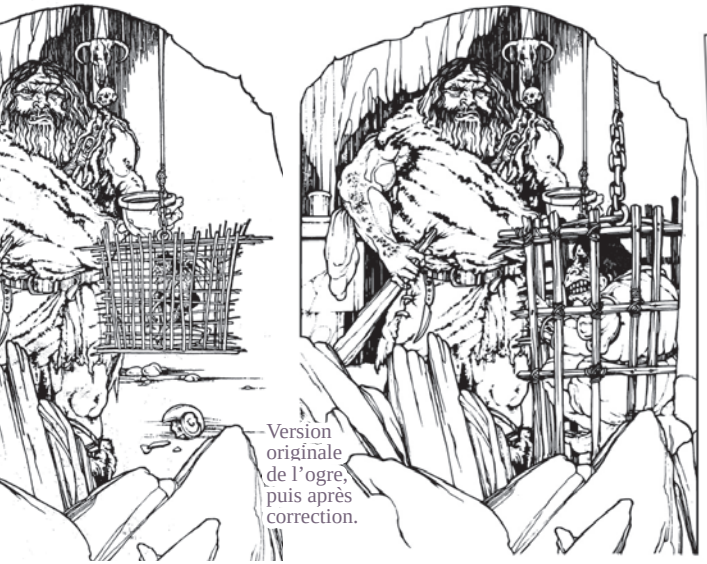
Les dessins présentés sur cette double page ne sont pas issus de la *Forêt de la Malédiction*. Ils montrent l'étendue des techniques de Malcolm Barter. La couverture du livre est de Ian McCaig, 1984.

scolaire de peinture à l'eau au niveau national… Plus tard encore j'ai achevé un cursus de 4 ans en Illustration et Conception graphique, après m'être presque fait expulser pendant ma première année, chose que je n'avais pu éviter dans mon école précédente. L'un de mes professeurs en art a écrit dans un rapport annuel : « Un grand talent naturel mais essaye de donner l'impression qu'il est un idiot. »

À la sortie de l'école (et contre l'avis général) je me suis lancé directement en indépendant en plein cœur de Londres, et très vite j'ai engagé un agent artistique.

Comment as-tu été contacté pour les illustrations de *La Forêt de la Malédiction* ?

C'était un peu après (en 1982). On m'a demandé, ainsi qu'à d'autres artistes, de fournir un échantillon de dessins pour une nouvelle série de livres. J'ai remporté le contrat mais le processus de sélection avait largement entamé les délais ; les délais chez Puffin étaient incroyablement serrés, j'ai encore des cauchemars des moments de panique pour finir les illustrations à temps… ce qui devait être un travail de rêve s'est transformé en cauchemar et 38 ans plus tard c'est toujours difficile de regarder ces dessins.

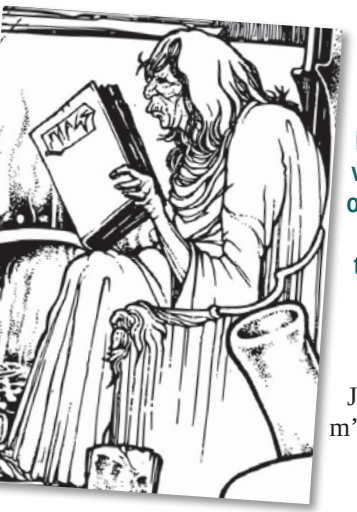


Version originale de l'ogre, puis après correction.

Certains de tes dessins pour ce livre-jeu ont-ils été retoqués et refaits ?

Seulement le dessin de l'Ogre, au début il y avait une créature différente dans la cage… j'espérais qu'il y aurait beaucoup plus de corrections mais il n'y avait simplement plus le temps. J'espérais vraiment que les dessins allaient être rejetés et que je pourrais les refaire… j'ai même pensé à proposer de les redessiner gratuitement, tellement j'étais déçu, mais ça ne s'est jamais fait.

La sorcière du 38 est en train de lire un livre. Le titre est écrit dans un alphabet inconnu : Ian avait-il créé ainsi les premières pierres d'une langue mystérieuse hélas jamais développée depuis, ou était-ce le fruit de ton imagination fertile, et te souviens-tu ce que ça pouvait bien signifier ?



Jonathan Green m'a posé la même question à la première Fighting Fantasy Fest… Au moment où j'ai fait ce dessin, ma copine de l'époque me menait une vie impossible ; alors comme vengeance silencieuse j'ai décidé d'apposer son diminutif « Mags » (pour Margaret) sur la couverture de son propre livre, celui de la sorcière ! Je me souviens encore que j'en rigolais pendant que je dessinais.

Elle a été immortalisée dans un livre et elle ne le sait pas. Au fait, ce n'est pas un portrait d'elle...

Au dessin du 49, dans la grotte, on peut découvrir plein d'objets au sol et on peut se questionner sur la nature de l'objet situé au fond à droite, sur la hache (ce qui empêche sans doute les créatures de s'en servir pour se battre au lieu de brandir leur ridicule couteau). Une harpe ? Un métier à tisser ? Une grille à barbeuc ? La réponse est importante car elle va enrichir les connaissances socioculturelles sur ce peuple injustement méconnu que sont les Gremlins !

De mémoire c'était un miroir. Pour l'illustration d'une sorte de sorcier… j'avais probablement en tête un acte de voyance, ce qu'on peut faire avec ce genre d'objet.

Le dessin assez culte du corbeau (peut-être Vermithrax, le corbeau de Yaztromo) au 160 montre un poteau évoquant un visage humanoïde. Ce genre de petit détail superbe a-t-il été commenté à l'époque par l'auteur ?

Aucune idée… même si j'ai vu que ça avait été signalé sur un groupe de fans récemment – par quelqu'un qui d'ailleurs ne l'avait pas remarqué avant. Le hasard veut que je suis justement en train de dessiner une image similaire dans un travail pour Scriptarium.

Il est décédé pendant que je travaillais sur *La Forêt de la Malédiction* (bien nommée pour le coup) et j'ai toujours pensé que j'avais été influencé par les images du service de cancérologie… j'essaie toujours de considérer le côté positif des choses, mais dans la situation d'une échéance délirante et la frustration de ne pas pouvoir passer plus de temps à l'hôpital (une échéance encore plus cruciale)... c'était une période vraiment tendue.

Le dessin du 351 montre notre main, chose très rare dans un dessin de livre-jeu… et sauf erreur tu es le premier à avoir fait ça. Avais-tu pris ta propre main pour modèle ?

C'était ma main. Comme je l'ai dit, j'étais dans la panique la plus complète et il fallait que j'utilise le modèle qui était le plus facilement à disposition. C'était une main droite, donc j'ai dû dessiner ma main gauche sur un papier transparent, puis l'inverser.

Une explication au fait que beaucoup de tes créatures soient si maigres, jusqu'à la Vouivre ?

Pas facile de répondre à cette question, à cause d'un autre moment charnière de ma vie, la mort de mon grand frère. Il a eu une grande influence durant mes années d'apprentissage sur l'art, la littérature, la musique, etc.

Et pourquoi autant de corps assez dénudés ? L'homme attaché au sol, le loup-garou au slip panthère, l'homme aux biceps proéminents Quin ? Il faisait chaud lors de la période des dessins ?

Je n'ai pas remarqué. C'était plutôt sage par rapport à ce que j'ai pu dessiner quelques années plus tard, ça c'est sûr.

Ce dessin de M. Barter est « postérieur » à *La Forêt de la Malédiction*.

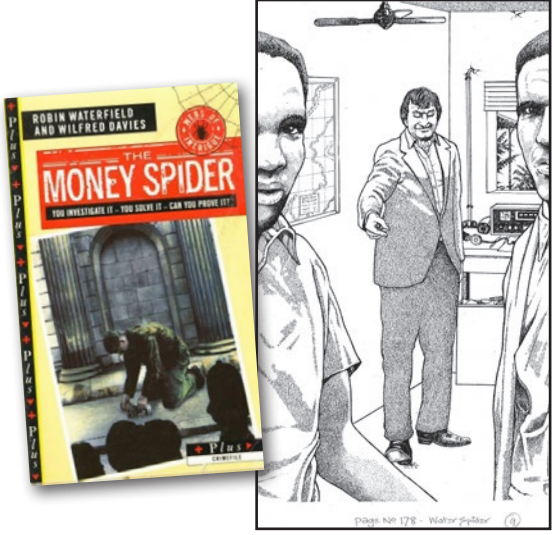
J'ai dû dessiner les illustrations sans aucun modèle ou image de référence, ce qui n'était pas forcément une bonne idée. J'ai même réutilisé des dessins que j'avais faits juste en quittant l'école, pour le cabochon représentant un gant, un casque et des pièces, par exemple.

As-tu quelques anecdotes sur des questions que tu as pu te poser en concevant certains de ces dessins, et imaginais-tu qu'on en parlerait encore presque 40 ans après ?

« Est-ce qu'un homme-poisson a un pénis ? » Je me souviens que je me suis fait cette remarque. Ou peut-être qu'il porte un maillot de bain plutôt ?

J'ai été surpris de voir que, du fait que je n'avais illustré qu'un seul *Défis Fantastiques*, certains ont imaginé que j'étais mort jeune, ou que j'avais utilisé un pseudonyme.

J'ai repoussé toutes sortes de contact… j'ai réagi aux annonces de mon décès prématuré seulement sept ans après en avoir eu connaissance. D'ailleurs, c'était sur un site hébergé par Demian Katz, le même par lequel tu m'as retrouvé pour le jeu de rôle. C'était la seule personne qui avait mes coordonnées à ce moment.



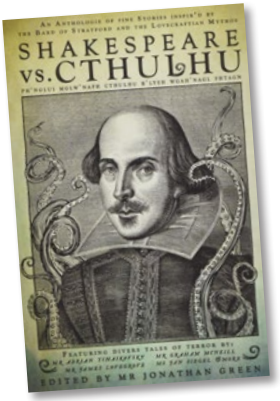
Peux-tu nous parler de ta participation au projet *The Money Spider* avec Robin Waterfield ?

J'aurais dû devenir un illustrateur accrédité chez Penguin Books, avec notamment d'autres Défis Fantastiques, mais après l'expérience de *La Forêt de la Malédiction* et mon insatisfaction sur ce que j'avais produit, je n'y mettais pas tellement de cœur. Ça s'est vu dans les livres que j'ai faits ensuite, dont celui-ci. Et puis, ce n'était pas de bons payeurs… si les livres n'étaient pas des best-sellers (c'est-à-dire avec des royalties), je trouvais que le tarif de base ne justifiait pas l'effort.

As-tu travaillé sur d'autres projets de livres-jeux ?

J'ai donc illustré ce livre, puis un second, pour Robin Waterfield... des histoires de détective plutôt que le style *Défis Fantastiques*. Sinon rien d'autre jusqu'en 2013 et le travail pour Scrip-

tarium sur la gamme DF-JdR, qui est devenue depuis une source régulière de travail… j'ai aussi contribué comme invité à la bande dessinée *The Trolltooth Wars*, à *Shakespeare vs Cthulhu* et plus récemment à la série *Destiny's Role* inspirée par les *Défis Fantastiques*. Et puis quelques couvertures plus récemment encore. J'ai aussi quelques projets en vue pour 2021, tous de la fantasy.



Carte de M. Barter pour *Destiny's Role 1* de Mark Lain, 2020.

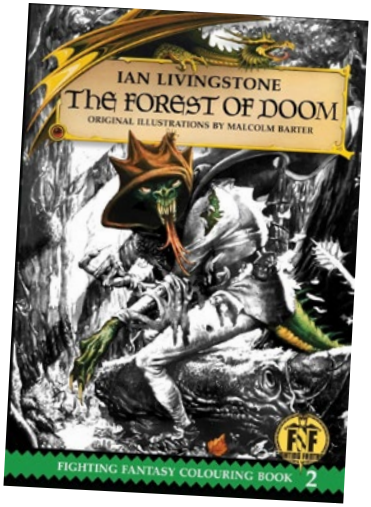
As-tu lu d'autres livres-jeux, et aurais-tu aimé en illustrer d'autres ?

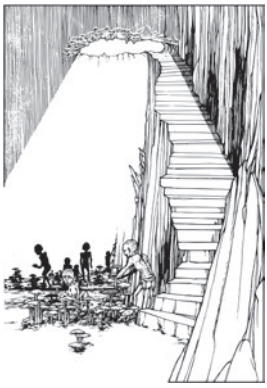
J'ai une étagère pleine de *Défis Fantastiques* que je n'ai pas lus… en fait quand je ne dessine pas, je préfère couper complètement, ne serait-ce que pour me mettre d'autres images dans la tête. Je m'occupe aussi de mes bonsaïs et je suis un très bon horticulteur.

J'aimerais bien illustrer un autre livre en entier, quelque chose que je pourrais regarder une fois imprimé ! C'est prévu pour l'année prochaine si le monde n'est pas parti en couille d'ici là.

As-tu reçu ou vu des exemples de colorisation du *Forest of Doom Colouring Book* par des fans ou des enfants et, si oui, qu'en as-tu pensé ?

Je n'ai rien vu. À vrai dire j'attends toujours que Ian Livingstone m'en envoie une copie ! Et puis… revoir ces dessins dans un format plus grand ? Non merci.





À part dire que Scriptarium est bien évidemment tout à fait géniale, que penses-tu de la gamme DF-Jdr ? Et peux-tu dire quelques mots sur les nouvelles illustrations que tu as faites pour *Titan* et *Créatures de Titan* : tes préférées, les difficultés que tu as rencontrées, etc.

Ce sont de très beaux produits. Que ce soit la qualité du papier, la reproduction, la mise en page ou le contenu, tout est de première qualité. Ils sont très agréables à regarder et à manipuler. Je ne suis pas le seul illustrateur de DF qui a ce sentiment.

Merci à Simon Orborne qui a fourni les scans de Forest of Doom *présentés dans l'article.*

Que penses-tu des colorisations, officielles celles-ci, de tes dessins de Tin Man Games mais aussi des réinterprétations de Vlado Krizan pour les éditions Scholastic ?

Un principe pour les illustrateurs de la vieille école (qui a été rendu obsolète par Internet) : ne jamais critiquer le travail d'un autre dessinateur. Même si vous pensez que c'est de la merde.

Un autre principe : ne jamais faire baisser les tarifs d'un autre pour toucher une commission. Deux exemples de ce qu'il ne faut pas faire pour une vie professionnelle sans remords. C'est déjà suffisamment dégradant de prostituer son art, autant le faire le plus élégamment possible.

Quant à la version de Tin Man Games… les images ont été utilisées sans mon consentement… pour ce que je pense du travail de colorisation, je renvoie au début de ma réponse.

Mon premier dessin original pour Scriptarium, mon retour dans les *Défis Fantastiques*, a été un très bon moment. J'ai bien aimé cette fournée d'illustrations… le poster en couleurs de Shareela… je l'ai dessiné au moment où ma mère et ma sœur sont décédées, un autre moment très chargé, comme d'habitude c'est à la fois le Paradis et l'Enfer...

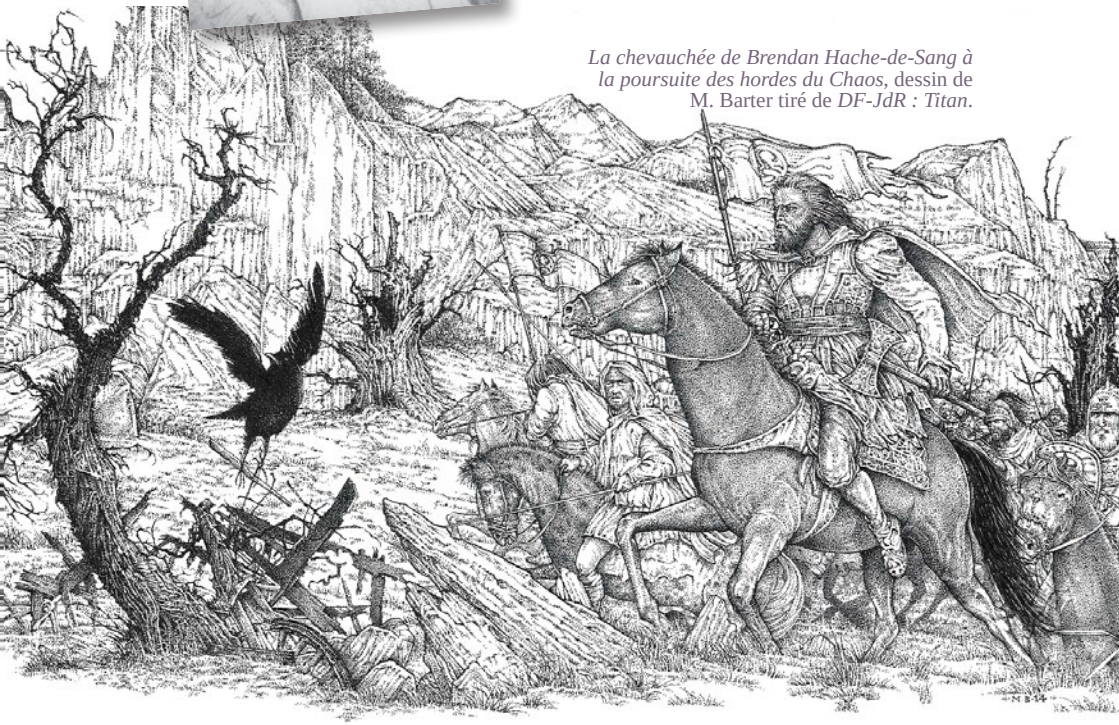
Enfin, peux-tu nous parler de tes projets en cours ou futurs ?

Comme je l'ai dit, j'ai de nouveaux projets en perspective mais c'est mieux de ne pas en parler au cas où ils ne se concrétisent pas !

Je peux juste dire que l'un d'entre eux pourrait être mon premier livre-jeu en tant qu'illustrateur unique depuis les livres de Robin Waterfield. Nous verrons bien, comme dit l'aveugle.

Peut-être que je pourrai aussi entamer mes mémoires sous forme de roman graphique… le titre provisoire est *Mortal Clamber* (n'essayez pas de le traduire en français !)

La période de la pandémie a été étrange mais de manière inattendue elle m'a fourni une excuse légitime pour vivre la vie dont je rêve – l'existence monastique du scribe qui dessine de vieilles cartes et des créatures étranges. Ainsi soit-il.



La chevauchée de Brendan Hache-de-Sang à la poursuite des hordes du Chaos, dessin de M. Barter tiré de *DF-JdR : Titan*.

Alan Langford

Sur l'Île du Roi des Arts

Illustrateur freelance, Alan Langford est intervenu durant sa carrière dans de nombreux champs graphiques. Mais vous le connaissez sans doute pour ses illustrations d'un des tout premiers *Défis Fantastiques*, devenu une référence, *L'Île du Roi Lézard*, ou de quelques autres titres de la série. Aujourd'hui il répond à nos questions...

Stow, Welgora, Alan Langford.

Par Florent Haro

Florent : Bonjour Alan. Pourriez-vous expliquer votre parcours, vos débuts, vos différents travaux d'illustration intérieure et de couvertures de livres, vos travaux pour des encyclopédies, livres d'Histoire… ?

Ma carrière d'illustrateur a véritablement commencé en 1979. Je travaillais à temps plein à dessiner des tracés topographiques pour une compagnie maintenant disparue du nom de Etchmasters. Mes illustrations étaient reproduites sur des plaques de cuivre par une technique similaire à celle utilisée pour les circuits imprimés à l'époque. Au bout de trois ans, j'ai décidé de travailler en indépendant par l'intermédiaire d'une agence. Celle-ci était gérée par un certain Mike Fowler. C'est lui qui s'est débrouillé pour me faire travailler sur des comics avec D.C. Thompson et I.P.C. Magazines, puis avec Puffin Books pour illustrer la série désormais célèbre « Fighting Fantasy » (*Défis Fantastiques*).

Avec Mike comme agent, j'ai travaillé pour un éditeur de Hove appelé Wayland Press qui publiait des petits livres d'histoire cartonnés pour les enfants. Je me suis découvert une fascination pour l'Histoire et ça m'a amené à illustrer une encyclopédie pour enfants intitulée *Encyclopédie d'histoire résumée pour les enfants* (publiée par World Horizon).

Et qu'en est-il de vos travaux pour la BBC ?

Je me souviens que nous étions à la maison, mon fils Joseph et moi-même (il était enfant à l'époque), en train de soigner un gros rhume. Nous étions sur le canapé et regardions les programmes pour enfants à la télévision. Parmi ceux-ci, il y avait l'émission *Zigzag*, qui avait beaucoup de succès, et qui décrivait cer-

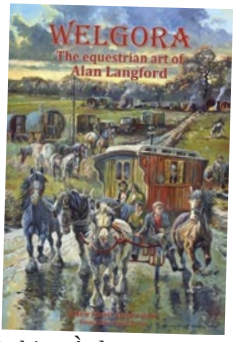
taines périodes de l'Histoire au jeune public en utilisant des dessins très colorés et captivants. Ça me rappelait une vieille émission appelée *Jackonoree*, diffusée dans les années 60. Joe s'est tourné vers moi et a dit : « tu pourrais faire ce genre de chose, papa. »

Je me suis dit qu'il avait raison, et plus tard j'ai appelé la B.B.C. pour leur décrire le type de travail que j'avais déjà fait. Ce genre de prise de contact directe était possible à l'époque, pas comme aujourd'hui où il faut suivre les méandres d'une procédure extrêmement longue et frustrante sur Internet pour obtenir une réponse à vos requêtes (râleries d'ancien !).

Pour faire bref, j'ai fini par illustrer l'histoire de Romulus et Rémus, ainsi qu'Androclès et le Lion pour la série de *Zigzag* sur la Bretagne romaine. J'ai aussi eu à illustrer une roue de la Fortune qui figurait les dieux romains dans une sorte de hit-parade. Tous ceux qui avaient participé au projet ont ensuite été invités à une cérémonie de lancement au London Museum. Ça a été la seule occasion pour moi de rencontrer le reste de l'équipe.

Romulus & Rémus, Alan Langford.

Vous avez une véritable passion pour les dessins de chevaux, d'où cela vous vient-il ?



Aussi loin que je me rappelle, j'ai toujours été fasciné par les chevaux. Enfant je m'étais acharné à essayer de reproduire une image de cheval trouvée dans un comics qui s'appelait *The Robin*. À la télévision mes programmes favoris étaient *Champion the Wonder Horse* et *Fury*. Comme j'ai grandi à côté du Parc National New Forest, j'ai eu l'occasion de les étudier. Ils parcouraient les bois et la lande librement et sans relâche. J'explique ça de manière beaucoup plus détaillée dans ma courte autobiographie *Welgora*, publiée chez Little Knoll Press.

LKP. 2018.

Comment avez-vous été contacté pour les illustrations de *l'Île du Roi-Lézard* ?

Comme je l'ai déjà dit, j'ai commencé à travailler sur les *Défis Fantastiques* par l'intermédiaire de mon agent Mike Fowler, et son agence Artright Artists. Le premier que j'ai illustré était *l'Île du Roi-Lézard*

de Ian Livingstone. À cette époque, j'utilisais pour l'encrage le même pinceau et la même technique que pour mes comics. C'est la méthode que j'ai réutilisée pour illustrer *l'Île du Roi Lézard*.

Pour les autres *Défis Fantastiques* que j'ai illustrés, j'ai usé beaucoup de feutres Rotring et utilisé des aplats noirs quand c'était nécessaire.

Certaines des illustrations de ce DF ont acquis un statut culte, comme celle de *la Sauterelle des Marais*. Il est troublant de constater la proximité de cette créature avec Gollum. Est-ce un hasard ou aviez-vous en tête ce personnage de Tolkien lorsque vous aviez conçu votre dessin ?

Oui, c'est sûr. Quand j'ai lu la description de la Sauterelle des Marais par Ian, je crois bien que l'influence de Tolkien a tout de suite refait surface.

Parmi les autres illustrations cultes de ce livre, on peut citer celles du Suceur de Vase, de l'Hydre à deux têtes ou encore des farouches jeunes filles, notamment celle avec son Tigre à Dents de Sabre. Auriez-vous quelques anecdotes au sujet de l'un ou l'autre de ces dessins, et des favoris ?

Alors en ce qui concerne la femme des cavernes et son tigre aux dents de sabre, c'est la seule illustration que j'ai faite sur les DF pour laquelle l'éditrice s'est plainte. Elle m'a appelé en expliquant que je l'avais faite trop pulpeuse et qu'à l'avenir elle préférait que je fasse des jeunes femmes moins sexy. Je dois avouer que quand je l'ai esquissée, j'avais en tête quelques scènes cultes de Raquel Welch dans un film des années 60, *Un million d'années avant JC*.

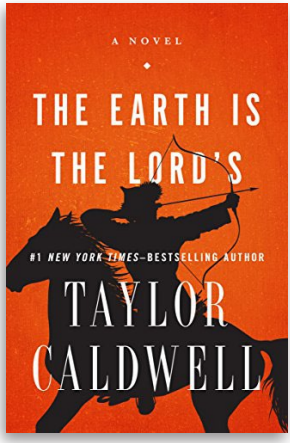
Pour l'Hydre, je pense que j'ai été influencé dans sa conception par les animations de Ray Harryhausen's pour *Jason et les Argonautes*.

Illustrations tirées de *L'Île du Roi Lézard*, Alan Langford. 1984.

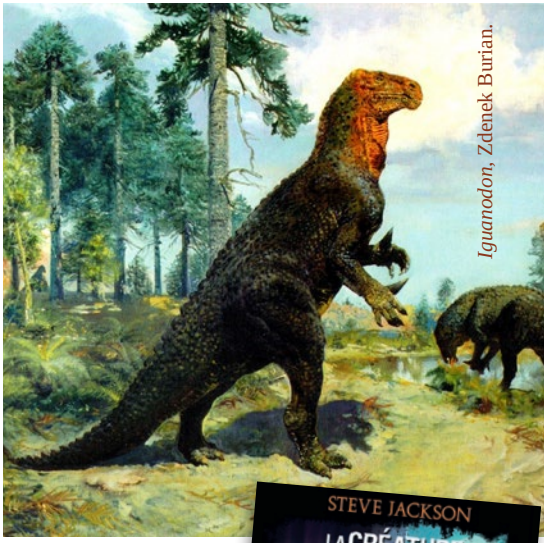
C'est vous qui avez donné leur image aux Hommes-Lézards de Titan, avec vos illustrations de *l'Île du Roi-Lézard* et de *l'Empire des Hommes-Lézards*, d'où vous est venue l'inspiration pour les représenter de la façon dont vous l'avez fait ?

Comme beaucoup, ma fascination pour les dinosaures a vraiment commencé pendant mon enfance. Quand j'avais six ans, je me souviens que j'étais émerveillé par les peintures de Zdenek Burian qui figuraient sur une collection de cartes de dinosaures distribuées gratuitement avec les boîtes de céréales Weetabix. Donc pour moi illustrer les reptiles qui peuplaient *l'Île du Roi Lézard*, *l'Empire des Hommes Lézards* ou *la Nuit des Mutants* c'était une opportunité de satisfaire cette fascination sans retenue.

Vous avez illustré également *L'Épée du Samouraï*, avec une certaine finesse, avez-vous un goût pour l'Extrême Orient, ou s'agissait-il juste d'une commande parmi d'autres ?



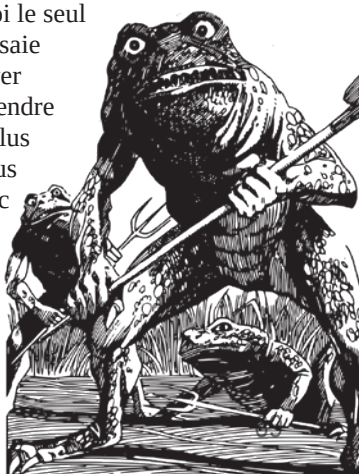
En fait c'est une bonne question. Je me souviens avoir lu *The Earth is the Lord's* de Taylor Caldwell quand j'étais jeune. Ça décrivait la jeunesse de Gengis Khan dans le désert de Gobi. J'ai gardé dans la tête ces descriptions de Mongols sauvages, montés sur leurs poneys trapus, dans le décor aride du Gobi balayé par les vents et ses escarpements millénaires.



Iguanodon, Zdenek Burian.

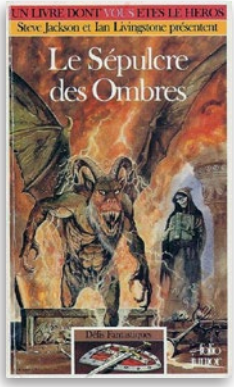
On peut voir en marge d'une partie de vos dessins pour les *Défis Fantastiques*, en particulier dans *La Créature venue du Chaos*, d'excellentes petites créatures, gargouilles, diablotins et autres personnages maléfiques, est-ce qu'ils faisaient partie de la commande ou est-ce qu'ils viennent de vous ?

En fait c'est moi le seul responsable. J'essaie toujours de trouver un moyen pour rendre une illustration plus effrayante, ou plus intéressante, donc j'ai décidé de les ajouter pour accentuer le caractère dramatique. Merci de l'avoir remarqué.



Vous avez illustré des livres-jeux de Ian Livingstone, Steve Jackson, Jonathan Green, Jamie Thomson, Marc Gascoigne et Peter Darvill-Evans, est-ce que la manière de travailler était la même avec tous ces auteurs ?

Je pense sincèrement que je peux répondre par l'affirmative, même si de nombreuses années ont passé. Je me souviens très bien avoir reçu des descriptions claires à la fois des créatures et des scénarios. Ils manipulent tous très bien la langue et je ne me souviens pas avoir eu de problème particulier.



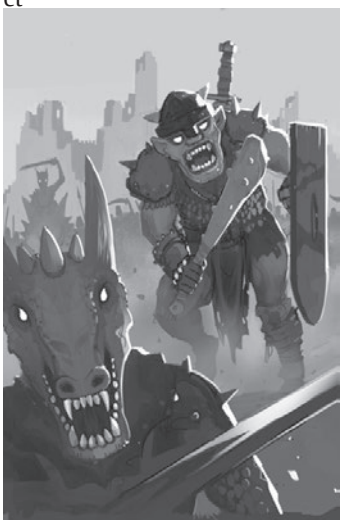
La couverture d'un des DF que vous avez illustré, *Le Sépulcre des Ombres*, a été réalisée par vos soins, ce qui reste votre seule couverture dans la série. Pouvez-vous nous expliquer comment s'est passée cette commande et la façon dont vous avez abordé la réalisation de ce dessin ?

J'ai toujours aimé travailler en couleur, donc quand Puffin m'a proposé d'illustrer une couverture en plus des illustrations intérieures j'ai sauté sur l'occasion. Je dois avouer qu'en matière de couverture d'*heroic fantasy* c'est le grand maître Frank Frazetta, dans sa période tardive, qui m'a longtemps impressionné. Donc il y a sans doute une petite influence de Frazetta dans la couverture du *Sépulcre des Ombres*. Une fois, quand j'étais adolescent et que je prenais le bus, j'avais remarqué une couverture de Frazetta dans la devanture d'une librairie. C'était une publicité pour un livre de Conan le Barbare. Je suis descendu à l'arrêt suivant pour le regarder mieux. C'était l'image d'un guerrier puissant, les bras tendus portant épée et bouclier, monté sur un cheval de guerre presque abstrait. J'étais complètement impressionné et je n'ai pas regretté d'avoir à marcher le reste du chemin !

Que pensez-vous des évolutions des techniques de dessin avec l'ordinateur et, par exemple, du travail de colorisation de vos illustrations par Tin Man Games ou de reprise pour Scholastic par Vlado Krizan ?

Je pense sincèrement que quand on travaille en tant qu'illustrateur il faut être pragmatique et accepter ce genre de chose. Ça ne me dérange pas que mes dessins soient colorisés, du moment que le coloriste fait bien son travail. Mais il y a un truc qui me fait mal au cœur c'est quand on prend une image sur laquelle j'ai passé du temps en esquisses, j'ai cherché à imaginer une scène frappante et je me suis démené pour obtenir des représentations graphiques qui traduisent le déroulement de l'histoire… et cette image est déformée pour s'adapter à un format différent avec quelques pauvres clics de souris.

Illustrations de la section 279 du *L'Île du Roi Lézard*. En haut : la version originale d'Alan Langford, 1984. En bas, celle de Vlado Krizan pour Scholastic en 2018.



Pouvez-vous nous dire quelques mots de votre coopération avec Scriptarium pour DF-Jdr et votre avis sur la gamme en français ?

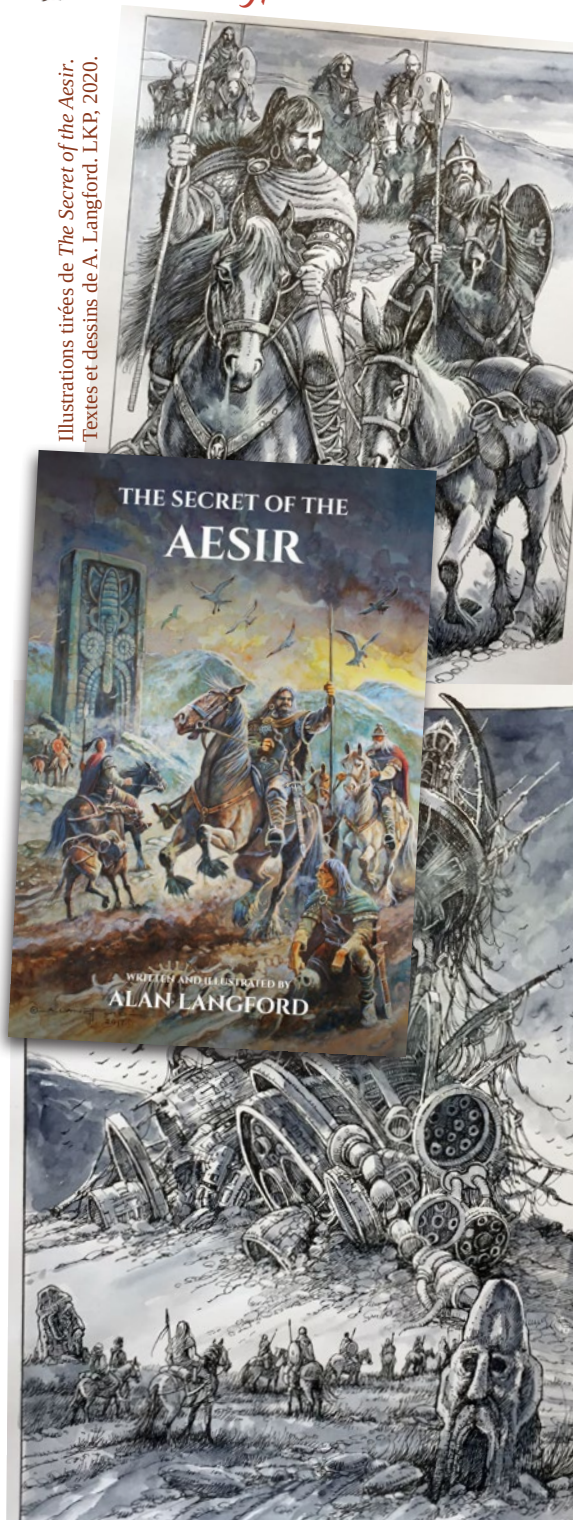
Comme pour la plupart des éditeurs français, il y a une volonté passionnée de produire des ouvrages remarquablement imprimés et superbement présentés. C'est un vrai plaisir de les tenir entre les mains même si je ne comprends pas ce qui est écrit. Je crains que les Britanniques soient très paresseux pour l'apprentissage des langues.

Vous avez publié en 2020 votre première bande dessinée, *The Secret of the Aesir*, écrite et illustrée entièrement par vos soins, que personnellement je trouve excellente, à la fois pour son approche réaliste/fantastique et la qualité des dessins. Pouvez-vous nous présenter la genèse de ce projet, ses difficultés éventuelles, et la façon dont il a été accueilli ?

Merci de ces compliments, Florent, je suis ravi que vous ayez aimé. Ça faisait longtemps que j'avais envie de créer mon propre roman graphique, mais le besoin de travailler pour vivre m'avait réfréné.

Comme vous l'imaginez c'est connu pour être chronophage, et sans la proposition de mon épouse de m'y mettre sérieusement après l'héritage de ma belle-mère, peut-être qu'il n'aurait jamais été finalisé et publié.

Dans les grandes lignes c'est l'histoire d'un groupe de guerriers vikings qui participent à un pèlerinage annuel



Illustrations tirées de *The Secret of the Aesir*. Textes et dessins de A. Langford. LKP, 2020.

Illustration tirée de *The Secret of the Aesir*. Textes et dessins de A. Langford. LKP, 2020.

dans le nord de la Scandinavie pour visiter Mjolnir, le marteau de Thor, dieu du tonnerre dans la mythologie nordique. C'est en fait un artefact gigantesque qui pourrit depuis vingt mille ans dans des contrées arides. Mais cette construction rouillée est en fait l'épave d'un imposant vaisseau extra-terrestre et n'a rien à voir avec le monde des humains et de leurs dieux.

Avez-vous d'autres projets de ce genre en tête et, plus généralement, quels sont vos projets en cours et à venir ?

Je travaille toujours même si officiellement je suis retraité. Je travaille sur des petits comics de science-fiction, ce qui m'a permis de m'occuper durant la période très contraignante du confinement à cause du coronavirus. J'ai quelques très bons amis artistes et on aime bien parfois peindre en extérieur, que ça soit à l'eau ou à l'huile ; le plus souvent dans les étendues du Parc National New Forest.

J'ai beaucoup apprécié cette interview !
Merci !

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

avec la collaboration de SCRIPTARIUM

Retrouvez la série culte dans une nouvelle édition révisée et augmentée

Illustration Paul Mafayon

Hommage à...

Martin McKenna

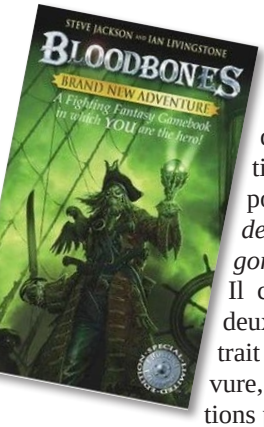
C'est avec beaucoup de tristesse que nous avons appris le décès de **Martin McKenna** (1969-2020). Celui qui aura, au final, illustré douze Défis Fantastiques (l'illustrateur le plus prolifique de la série) a mis fin à ses jours en septembre dernier. Dans ce numéro d'*Alko Venturus* que nous avons en partie consacré aux illustrateurs des *Défis Fantastiques*, il était naturel de lui réserver un hommage.

Par Jérôme Wirth

Après des essais dans le magazine *Warlock*, Martin McKenna est sollicité à seulement 17 ans pour illustrer *L'Élu des Six Clans* de Luke Sharpe, son premier travail pour Jackson/Livingstone. Rapidement, il s'affirme dans un style sombre et gothique que l'on retrouve notamment dans *La Vengeance des Démons* (Stephen Hand et Jim Bambra), et surtout dans *Le Vampire du Château Noir* de Keith Martin.

Avec ce livre et sa suite, *La Revanche du Vampire*, McKenna donne définitivement ses traits au redoutable Comte Heydrich, probablement l'adversaire le plus célèbre qui n'ait pas été créé par l'un des pères de la série.

Après la disparition de Keith Martin et celle de McKenna, le Comte est désormais orphelin…



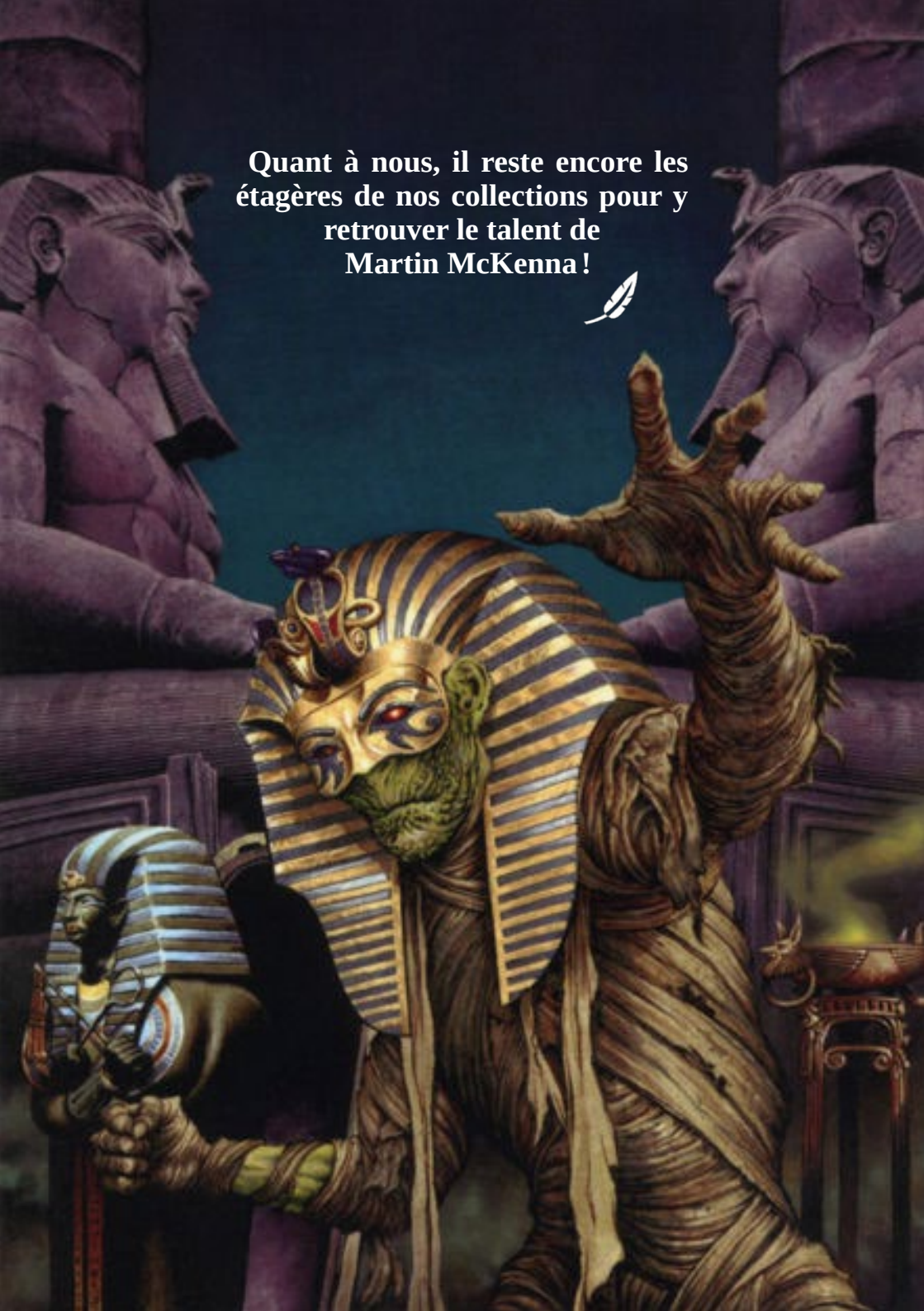
Ce travail lui vaut de devenir le dessinateur attitré de Ian Livingstone pour *Retour à la Montagne de Feu*, *La Légende de Zagor* et *L'Œil d'Émeraude*. Il confiera d'ailleurs que le deuxième, dans lequel son trait s'apparente à de la gravure, reste une de ses productions préférées dans la série.

Avec l'édition Wizard, Martin McKenna prend une place encore plus grande dans la série puisque Jackson et Livingstone lui confient la tâche de reprendre la quasi-intégralité des couvertures des livres historiques. Il insuffle un style plus moderne (à base de techniques numériques) tout en restant fidèle à l'esprit de la série. Certaines de ces couvertures seront d'ailleurs reprises par Gallimard Jeunesse, comme celles du *Temple de la Terreur* et de *La Citadelle du Chaos*. Il sera également en charge des couvertures des inédits, à l'exception notable du *Sang des Zombies*.

Chez Wizard il retrouve également Jonathan Green (avec qui il avait collaboré pour *La Malédiction de la Momie*) pour deux nouveaux titres gothiques, *La Nuit du Loup-Garou* et *La Nuit du Nécromancien*. Ces livres, qui s'adressent à la fois à un public plus mature et plus exigeant, sont sans doute parmi les plus appréciés des fans en dehors des œuvres de Jackson et Livingstone. McKenna y adopte un style plus épuré, mettant davantage en relief les personnages.

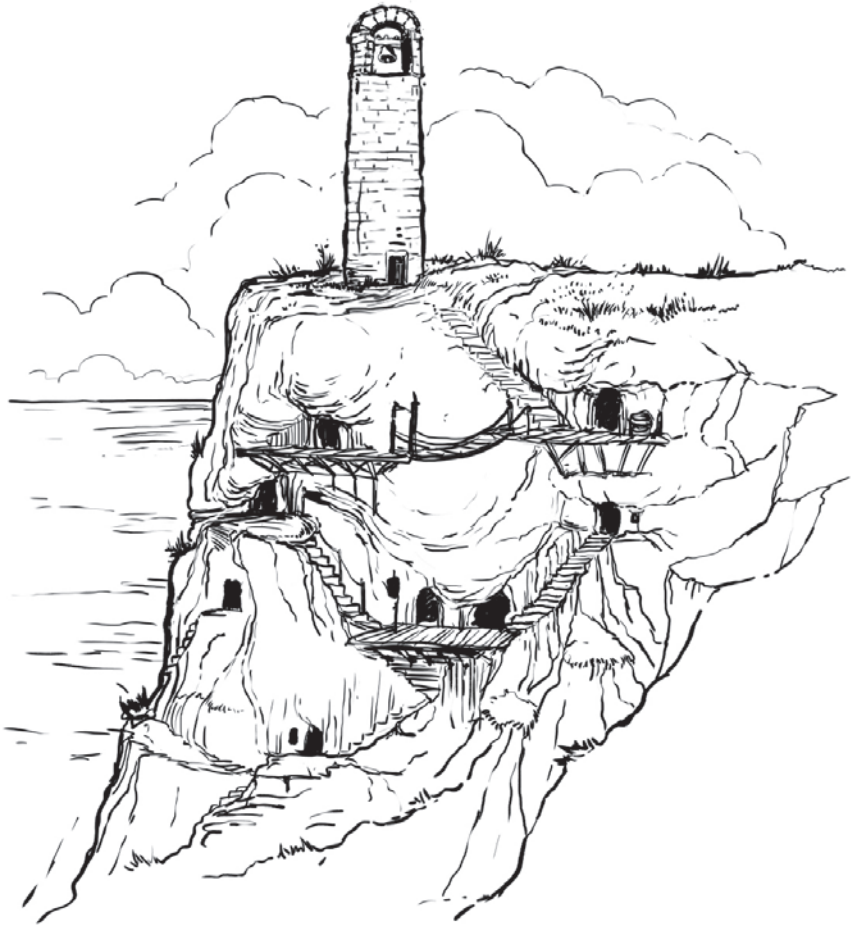
Une ironie malheureuse veut que sa disparition coïncide avec la réédition de *Retour à la Montagne de Feu* par Scholastic. Pour la première fois, la maison d'édition anglaise renonce à faire redessiner les illustrations intérieures, après les parenthèses de Vlado Krizan et Robert Ball, souvent décriés par les fans historiques. Ce sont donc les illustrations originales de McKenna que l'on retrouve et on ne peut s'empêcher d'y voir un hommage posthume, bien qu'involontaire, à son talent.

Même s'il ne travaillait plus pour la franchise Fighting Fantasy, Martin McKenna était associé à un projet de la série ACE books de Jonathan Green. Il était prévu en effet qu'il illustre le nouveau titre *Dracula-Curse of the Vampire*, retrouvant ainsi le cadre gothique qui avait tellement réussi au duo dans les Défis Fantastiques. C'est d'ailleurs par Jonathan Green qu'est parvenue la triste nouvelle de sa disparition. L'ouvrage verra finalement le jour avec un autre illustrateur.


Quant à nous, il reste encore les étagères de nos collections pour y retrouver le talent de Martin McKenna !

Les Orgues de Mélopée

La Vierge des Vents, épisode 1



Écrit par Jérôme Wirth
Illustré par Guillaume Romero

Déchaînement

La Vierge vous retenait enchaînée depuis plusieurs semaines déjà, sous une anfractuosité de la falaise. Une torche éclairait faiblement votre geôle où, à intervalles réguliers, la marée venait lécher vos pieds blessés. La Vierge espérait récolter une belle rançon et elle avait affecté à votre garde deux de ses hommes les plus loyaux. Ils lui étaient voués corps et âme mais n'avaient pas succombé à ses charmes.

C'est un poisson mort échoué à vos pieds qui vous permit d'entrevoir la délivrance : l'ichtios du golfe d'Ariona, réputé pour ses arêtes rigides et effilées, souvent utilisées par les brigands et autres coupe-jarrets comme arme de fortune. Vous avez affûté votre pointe plusieurs jours durant contre la roche, puis avez attendu l'heure crépusculaire où l'un de vos geôliers viendrait accoster pour remplir votre gamelle. L'appelant dans un râle agonisant, et alors que le bonhomme ricanait en caressant vos cheveux de sa main poisseuse, vous avez saisi sa nuque de votre main libre pour lui pointer l'arête sous la gorge. Le ruffian ne s'attendait pas à tant de vivacité de votre part, et s'il était dévoué il n'était pas téméraire pour autant. Sans peine, vous l'avez convaincu de défaire vos entraves, avant de l'égorger calmement.

Vous étiez libre. Ou tout du moins ce qui pouvait s'en approcher le plus à ce moment-là. Vous auriez pu remettre la barque à l'eau et tenter la traversée du Golfe d'Ariona vers un havre plus accueillant. Vous auriez pu à ce moment retourner vers ceux-là mêmes que vous veniez de fuir. Mais vous aviez un autre plan en tête. Après avoir dissimulé la barque au plus profond de la grotte, prélevé quelques haillons sur le macchabée, chaussé ses bottes et réquisitionné son poignard, vous avez escaladé les rochers pour attendre le moment où la Vierge elle-même se présenterait à l'entrée de la grotte. Vous aviez déjà entendu de nombreuses histoires sur elle et son masque.

La Vierge viendrait la nuit, accompagnée de l'autre ruffian.

Elle viendrait vérifier ce qu'il était advenu de son acolyte bedonnant. Vous n'auriez alors qu'à vous laisser tomber sur l'embarcation pour vous débarrasser rapidement du matelot. Le reste serait un combat de femme à femme.

Et tout se passa comme prévu. Si la Vierge était une redoutable combattante, sa rapière n'avait pas suffi à déjouer votre dextérité au poignard. Elle gisait désormais sur la grève, saignant abondamment du flanc, ses longs yeux noirs vous dévisageaient sans aucune colère. Vous avez passé un doigt le long des gravures qui sillonnaient le cuir rouge de son masque, tout autour de cette bouche creusée comme un siphon prêt à aspirer les âmes malencontreuses. Puis votre main est descendue jusqu'aux attaches, plantées sur le pourtour du crâne comme les dents d'une tique assoiffée. La Vierge arrêta votre geste. Elle avait deviné votre plan, pourquoi vous ne vous étiez pas enfuie après vous être délivrée.

« Le masque tombera de lui-même lorsque je rendrai mon dernier souffle… Prends-le ! Tu le mérites et ils t'obéiront. Mais tu connais la malédiction qui l'accompagne. Tu seras l'Épouse de Pangara, tu appartiendras au vent… tu inspireras l'amour mais tu ne pourras pas le connaître ! »

Vous avez acquiescé. Le masque avait été volé aux disciples de Pangara, le dieu des Vents : celui qui le portait était assuré d'éviter les tempêtes ou les accalmies trop dangereuses, il arrivait toujours à bon port. Mais il ne pourrait pas retirer cette cuirasse de son visage avant sa mort et surtout il, ou elle, ne pourrait jamais connaître l'amour. Enfin nul ne pouvait enfiler le masque s'il n'était vierge.

Tout cela ne vous inquiétait pas à ce moment. Lorsque vous avez retiré le masque, vous avez contemplé pendant quelques minutes le visage de la Vierge : sa peau mate, ses lèvres charnues, une indicible expression de tristesse… les blessures des agrafes s'évanouissaient peu à peu sur sa peau. Après une inspiration profonde, vous avez porté le masque à votre visage...

Qui entendit le hurlement de douleur que vous avez poussé ? Jusqu'où le vent l'a-t-il porté ? Le cri des mouettes s'est tu et vous vous êtes écroulée aux côtés de vos victimes.

À votre réveil l'aube pointait, les contours de la roche découpaient devant vous un morceau de ciel jaune et rose. Les jambes

lourdes vous avez rejoint l'embarcation de la Vierge, qui vous attendait, arrimée paresseusement à un pieu. Un voilier léger, qui pouvait à peine contenir quatre à cinq personnes. La Vierge des Vents n'a pas besoin de rames. Vous l'avez détachée et vous êtes laissée porter doucement par les flots, debout, les bras croisés et le vent dans votre dos.

Pendant la traversée vous observiez avec appréhension vos mains blanches et leurs taches de rousseur. Si vos cheveux blonds, coupés à ras, étaient bien dissimulés par votre foulard, vos yeux bleus et votre teint clair trahiraient immédiatement ce que vous pensiez être une usurpation.

La voile vous ramenait progressivement en vue du navire de la Vierge pirate, la *Mélopée*. Toujours debout sur l'embarcation, vous avez approché par bâbord. Aussitôt l'échelle de corde vous fut déroulée. En l'empoignant, vous avez risqué un œil au-dessus de vous. Aucun visage ne vous guettait.

Une fois sur le pont, les hommes se sont rassemblés silencieusement, un à un, autour de vous. Ils ne manifestaient aucune hostilité. Vous avez lu la curiosité sur leurs visages, puis la dévotion, et surtout ce trouble qui ressemblait à de l'amour…

Plus haut, à la barre, une silhouette ronde vous guettait particulièrement : Cornelius Twigan, le maître des orgues de *Mélopée*. Vous aviez déjà entendu son nom prononcé avec un respect empreint de terreur dans les bouges les plus reculés de la baie d'Arion.

Vous êtes montée à ses côtés et avez planté vos bottes sur la dunette, dos au bastingage. Le vent s'est levé. Pointant alors le bras vers l'éperon du navire, vous avez crié : « Hissez les voiles, compagnons ! » Un vivat a retenti et les hommes se sont précipités aux manœuvres, riant et chantant à tue-tête.

C'est ainsi que vous êtes devenue la Vierge des Vents.

La Mélopée

Cornelius Twigan était de ces gens qu'on remarque à peine et qui n'escomptent pas que ça change. Rondouillard, rougeaud et le crâne dégarni, c'était un besogneux sur les navires, souvent relégué aux corvées d'épluchage, de calfatage ou de nettoyage à cause de sa corpulence. Le soir, si le temps était clément, il s'accoudait au bastingage et fumait la pipe en contemplant les cieux étoilés.

Personne ne sait au juste pourquoi ni comment l'idée lui prit de tailler une flûte dans un bout de roseau. Les marins racontent qu'il avait décidé d'arrêter de fumer mais cette hypothèse est peu vraisemblable car longtemps après il tirait encore quelques bouffées à l'occasion. Toujours est-il que l'instrument était apparu comme par sortilège entre ses doigts grossiers et que l'agilité avec laquelle il le manipulait enchantait l'âme des marins endurcis au cœur des longues nuits hivernales.

Cornelius se tailla rapidement une réputation et les armateurs l'engageaient dorénavant pour ses talents musicaux. Pour accompagner ce changement de statut inespéré, le petit bonhomme avait confectionné une syrinx d'une grâce merveilleuse et les meilleurs capitaines du Golfe d'Ariona ne tardèrent pas à remarquer que l'influence de sa musique allait beaucoup plus loin que la normale. Elle pouvait insuffler le courage ou la peur, l'amour ou le désespoir, à tel point que d'aucuns s'effrayaient maintenant de son art, certains allant jusqu'à l'assimiler à une pratique démoniaque. Cependant, les sourires candides de Cornelius Twigan balayaient bien vite les soupçons.

Était-ce à dessein ou fut-ce un effet inopiné de son art ? Une des principales victimes de ses enchantements fut la femme du capitaine Stergen qui faisait appel régulièrement à ses services. Stergen était un roturier qui s'était d'abord fait un nom dans la flibuste avant d'être engagé par le patriarche de la Maison Azzur dans sa marine marchande, sur la frégate *La Galopade*. Celui-ci considérait, non sans raison, que seul un forban de la trempe de Stergen serait à même de déjouer les périls des longues traversées jusqu'aux îles.

Aussitôt promu, Stergen s'enticha d'une danseuse au teint olivâtre et au regard de braise, qui succomba autant à son

nouveau prestige qu'à son charme quadragénaire, espérant voguer vers de nouveaux horizons. Hélas pour la courtisane, chaque fois que son corps embarquait avec son époux, son esprit, lui, restait désespérément à quai. Elle se languissait des lumières et des danses de taverne tandis qu'elle attendait seule dans la cabine, comme la dame qu'elle était devenue, que Stergen eût fini de s'enivrer avec ses hommes. La musique de Cornelius, qui répétait sur le pont, vint peu à peu la réconforter, dans la froideur de ses nuits.

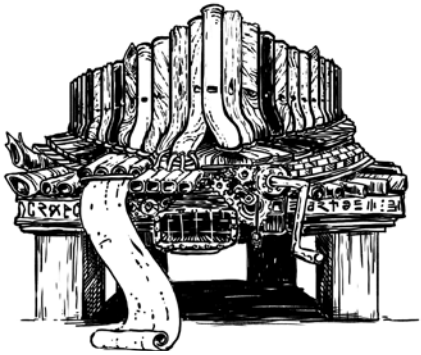
Arriva ce qui devait arriver : Cornelius céda aux charmes de la beauté ténébreuse et Stergen les découvrit un soir dans ses appartements, qu'il regagnait en titubant. Effrayée, sa jeune épouse rejeta l'entièreté de la faute sur le musicien. Il l'avait dévoyée et violentée au son de ses mélodies perverses ! Au vrai, l'amour-propre du capitaine n'attendait que cette explication, persuadé qu'un tel bougre ne saurait rivaliser avec lui sans une quelconque magie, et il fit aussitôt jeter Cornelius aux fers. D'un coup de talon il brisa la syrinx, source de son humiliation, et précipita ses débris dans l'océan.

On raconte encore aujourd'hui dans tous les bouges du Port des Crabes que l'on entendit siffler le malheureux prisonnier toute la nuit, un air que nul n'avait jamais entendu. Le lendemain, c'est à fond de cale que Cornelius vécut l'assaut qui vit *La Galopade* mise à sac par une bande de pirates. Il entendait avec angoisse les clameurs et les râles de ses camarades, estimant que ses dernières heures étaient venues. Le soleil s'engouffra et le fit cligner des yeux lorsqu'une main découvrit la trappe au-dessus de lui. Deux ruffians vinrent le délivrer pour l'amener à leur commanderesse, la Vierge des Vents.

La réputation sanguinaire de ces boucaniers des Îles Rocheuses n'était plus à faire ; mais par bonheur pour Cornelius Twigan, les vents du Noroit avaient également porté sa réputation jusqu'aux oreilles de la Vierge. Pour un pirate de cet acabit, Twigan était une prise précieuse et, lorsqu'elle lui demanda de rejoindre son équipage, ce n'était pas une proposition mais une injonction. De toute façon, le petit homme n'y réfléchit pas, tous les membres de *La Galopade* ayant été massacrés, y compris le capitaine et même sa fougueuse épouse, engloutie par l'océan. À cette nouvelle d'ailleurs, il ne semble pas que

Cornélius Twigan ait manifesté la moindre émotion, si bien que les racontars spéculent encore sur la réalité de ses sentiments pour la danseuse barbare. On ne lui connaît d'ailleurs pas d'autre conquête.

La Vierge n'eut pas à se plaindre de ses services. Elle décida de s'approprier *La Galopade*. Il est vrai que le brigantin à l'aide duquel elle avait abordé contenait avec grande peine dix marins et la frégate de la Maison Azzur était un bâtiment en tous points remarquable. La Vierge avait deviné que les talents du musicien lui seraient utiles mais c'est lui-même qui allait s'employer avec zèle à transformer à la fois le navire et les techniques d'assaut de la bande.



Pour commencer il s'acoquina avec un dénommé Mazatreff, un barbon moitié-sorcier, moitié-escroc, qui revendait des charmes de piètre qualité aux malfrats de la Crête Noire. Mais il faut croire que le vieil homme avait de réels talents cachés, et surtout une passion certaine pour la musique. Pour Twigan et la Vierge des Vents, il conçut un imposant orgue composé de tuyaux de toutes les matières : l'un en bronze, l'un en fer, l'autre dans un bois évidé ; l'un des tuyaux, le plus petit, fut même fondu dans l'or du butin de la bande. Les deux comparses firent installer l'orgue sur le gaillard d'arrière et c'était là que Twigan désormais officierait, puisque le vent soufflait toujours par l'arrière. Mais l'appareil ne se limitait pas aux tuyaux. Grâce à un ingénieux mécanisme reposant sur des rouleaux de parchemin percés de mystérieux motifs, il suffisait au musicien de tourner une manivelle pour faire retentir la musique. Twigan et Mazatreff avaient concentré leur magie dans ces parchemins

uniques et chaque mélodie produisait un effet particulier. Dès lors *La Galopade* devint *Mélopée* et cet arsenal pour le moins inattendu fut à l'origine de bien des victoires pour la Vierge des Vents...

Les règles

Les règles de cette AVH s'inspirent des *Défis Fantastiques* à cela près qu'elle est conçue pour être jouée sans hasard. Votre personnage, la Vierge des Vents, est doté d'une HABILETÉ de 8 et d'une ENDURANCE de 18. Pour résoudre un combat, vous vous reporterez à la table ci-dessous pour évaluer le nombre de points d'ENDURANCE perdus au cours du combat.

En combat individuel, votre *Force d'Attaque* est égale à votre HABILETÉ corrigée par les éventuels bonus et malus liés à vos armes ou d'autres éléments de l'Histoire.

Votre navire, la *Mélopée*, dispose de 14 points d'ÉQUIPAGE qui vous serviront pour les batailles rangées que vous ne manquerez pas de provoquer. Vous pourrez recruter des membres d'ÉQUIPAGE régulièrement, mais vous aurez besoin de quelques Pièces d'Or pour les appâter. Dans tous les cas votre total d'ÉQUIPAGE ne pourra excéder ce score initial de 14. La COMBATIVITÉ de votre ÉQUIPAGE, qui représente l'aptitude au combat, est de 9. Votre COMBATIVITÉ servira donc de *Force d'Attaque* lors des combats avec votre équipage. Rappelez-vous que votre navire n'est pas un bâtiment de guerre et que vous n'aurez pas forcément l'avantage du nombre. Il est donc utile de renforcer la COMBATIVITÉ de votre navire si vous en avez l'occasion.

Vous disposez également de 12 points de COURAGE qui représentent la force surnaturelle que vous insuffle Pangara à travers le masque. Non seulement ce courage vous transfigure, mais de surcroît vous êtes capable de le transmettre à votre équipage, ce qui représente un atout redoutable qui vous permet de venir à bout des adversaires les plus coriaces. Ce sont des points que vous pouvez dépenser, à votre volonté, pour doper votre *Force d'Attaque* et franchir un combat, ou réussir une épreuve où vous auriez échoué. Mais n'oubliez pas que le courage s'épuise et n'abusez pas des faveurs du Dieu du Vent... le COURAGE représente également la CHANCE pour la Vierge des

ENDURANCE / ÉQUIPAGE								
Diff FA	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15+
– –4	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
−3	5	8	11	15	☠	☠	☠	☠
−2	4	6	8	10	12	15	☠	☠
−1	2	3	5	7	9	11	13	15
0	1	2	3	4	5	6	8	10
+1	0	1	2	3	4	5	7	8
+2	0	0	1	2	3	4	5	6
+3	0	0	0	0	1	2	3	5
++4	0	0	0	0	0	0	0	2

Table des dégâts

Vents et, si vous veniez à en manquer, votre fortune pourrait en être bouleversée !

Vous êtes évidemment sous l'influence du masque de Pangara. En plus de vous donner la capacité de dompter les vents, cette parure a des effets plus troubles : parfois elle capte des mots dans l'air et vous les souffle. Ces mots, qui tourbillonnent dans votre esprit, vous savez qu'ils ont un sens, mais en général il vous échappe. Ils s'envolent d'ailleurs parfois, sans que vous puissiez les retenir.

Ces mots seront notés en italique dans l'aventure, et vous devrez en prendre note, ou les effacer lorsqu'ils quittent votre esprit.

Au cours de votre existence, et avant même d'épouser la carrière de la Vierge des Vents, vous avez dû développer certaines aptitudes qui vous sont bien utiles pour sortir vivante de certaines situations périlleuses. Choisissez un talent parmi les trois possibles :

Agile
Les entraînements intensifs que vous avez suivis ont décuplé vos réflexes, votre rapidité et votre souplesse. Vous vous sentez à l'aise avec n'importe quel type d'arme ou même dans le combat à mains nues. Vous n'êtes presque jamais prise au dépourvu par un adversaire, vous êtes précise au tir et les cabrioles les plus risquées ne vous effraient pas.

Traqueuse
Vous n'êtes pas une simple pirate, vous êtes également membre de la Guilde des Traqueurs qui siège à la Crête Noire. Son mentor, Don Megun, vous désigne les cibles à traquer et vous rémunère une fois rapportée la preuve de votre forfait : une fiole de sang prélevée à leur gorge. En plus du complément pécuniaire, cette activité vous a appris la discrétion et l'observation. Vous êtes ainsi capable de vous mouvoir et d'opérer dans le noir le plus complet, ce qui vous avantage la nuit.

Négociatrice
Vous êtes douée en affaires, mais pas seulement. De manière générale, vous êtes capable de négocier dans les situations tendues et de convaincre les plus sceptiques. Bref, votre charisme dépasse les frontières de votre équipage et vous savez en jouer à votre avantage.

Quant aux Pièces d'Or, bien évidemment elles sont le centre de votre préoccupation. Sont-elles pour autant votre seule motivation ? C'est ce que vous découvrirez dans cette série d'AVH. Néanmoins il est indéniable qu'un pirate qui n'accumule pas les trésors risque de s'attirer l'ire de son équipage. Vous avez certes l'avantage d'avoir des hommes qui vous obéissent de manière quasi fanatique, à tel point que si vous étiez encore capable d'éprouver de réels sentiments vous ne pourriez sans

doute pas le supporter. Mais vous devez à tout le moins subvenir à leurs besoins, c'est-à-dire financer leurs beuveries et les exigences des filles de mauvaise vie qui s'accrochent à leurs guêtres dans toutes les tavernes à l'est de Khul.

En ce qui vous concerne, vous n'avez pas d'autre but que de naviguer, brigander, et maintenir votre prestige parmi les pirates du Port de la Crête Noire. Pour le reste, la jouissance de sentir le vent souffler dans votre dos vous suffit, vous parvenez même à vous persuader que vous le contrôlez véritablement.

Mais quelques fois votre tête bourdonne… à ces moments vous avez besoin d'autre chose.

1

Les temps sont maussades, et il ne s'agit pas seulement des agglomérats de nuages qui assombrissent le ciel au-dessus de l'anse de la Crête Noire, mais aussi du rendement déplorable de vos expéditions ces dernières semaines. C'est d'abord une frégate armée par la famille Azzur que vous avez cru pouvoir piller. Vous avez eu la désagréable surprise de découvrir que le bâtiment était protégé par des adeptes de Kukulak, le Dieu des Tempêtes. Vous n'avez dû votre salut qu'à la protection de Pangara, mais vous avez perdu plusieurs hommes dans l'affrontement. Il faut croire que le vieux patriarche de la famille Azzur s'est définitivement réconcilié avec la branche de Sable Noir… Ensuite, c'est un pauvre galion qui transportait des esclaves depuis Tak, que vous avez arraisonné avec une facilité déconcertante… pour vous apercevoir que Gandâl le Perce-Oreilles l'avait déjà vidé de sa marchandise plusieurs heures auparavant. Vous aviez pris soin pourtant de vous réserver la zone au Grand Carillon et vous êtes résolue à porter cette affaire devant Samil. Mais le bruit court qu'il est désormais fatigué de réguler la Crête Noire et qu'une coalition s'apprête à provoquer un nouveau vote. La fourberie de Gandâl en est peut-être un signe avant-coureur…

Toujours est-il que vous voilà avec 8 Pièces d'Or pour ravitailler tout le bateau. L'équipage vous est complètement dévoué, plus que les canailles de n'importe quel autre navire, mais la faim finira par frapper et vous ne pouvez vous permettre d'enchaîner d'autres échecs. Vous avez utilisé tous les sortilèges de Mazatreff en pure perte et vous devez avant tout lui rendre visite pour vous procurer de nouvelles musiques.

La boutique de Mazatreff est une sorte de cagibi qui s'étend sur deux étages, et malgré l'exiguïté des lieux il faut en général crier pour trouver le vieux fou, dissimulé derrière un amoncellement d'objets et d'artefacts parfois très volumineux. Aujourd'hui Twigan vous accompagne, et son sifflotement suffit à annoncer à Mazatreff la présence de son ami. Depuis la balustrade, il vous lance : « Cornélius ! Je suis à l'étage… je suis à vous tout de suite. » Après un moment de chahut, un disque de métal s'échappe du bric-à-brac et manque de vous entailler le crâne avant de se planter dans le plancher. Vous

dégainez votre poignard avec un juron, prête à épingler la tête du sorcier qui se penche par-dessus la balustrade en bafouillant. « Désolé… ah, Vierge, vous êtes là aussi ! Le disque m'a glissé des mains… c'est une belle arme d'ailleurs. Il faut savoir la manipuler… si vous en avez l'usage, je vous le fais à 3 Pièces d'Or… Cornélius, mon ami, je suis à vous ! » Le vieil homme brandit un parchemin avec exaltation. Puis il descend la volée de marches en tâchant de ne pas s'emmêler les jambes dans sa robe effilochée et il gratifie Twigan d'une étreinte joviale.

« Savez-vous que j'ai beaucoup travaillé sur notre morceau donc… celui que vous m'avez suggéré.

— L'Escadron des Hommes-Oiseaux ?

— Exactement, c'est celui-là. Il m'a donné beaucoup de travail ! Mais j'aime bien ce rythme au début… Toudoudoudoum, Toudoudoudoum, Toudoudoum doum doum…

— En faisant donner les graves, hein !

— Bien sûr, les graves. »

Les deux hommes ont complètement oublié votre présence et vous les rappelez à l'ordre d'un raclement de gorge. Mazatreff relâche Twigan et vous tend aussitôt le parchemin. « Bien sûr, les affaires avant tout… vous souffrirez que j'aie revu mes tarifs légèrement à la hausse, Vierge. Ce sera 15 Pièces d'Or. » Légèrement ! Jusqu'ici le vieux sorcier vous en demandait 12. Mais il sait à quel point vous avez besoin de ses services. Et il se lance dans une tirade douloureuse sur l'explosion du coût de la vie à la Crête Noire, et combien il jalouse votre chance de vivre de la flibusterie et de ne pas avoir à payer… en tout état de cause, vous n'avez pas l'argent. Ni 15 ni même 12. Et vous devez à l'amitié que Mazatreff voue à Twigan de réussir à le persuader de vous faire crédit pour quelques jours.

Vous espérez que l'investissement en vaut la peine. Jusqu'ici les charmes de Twigan et Mazatreff ne vous ont jamais vraiment déçue, mais les deux complices sont convaincus que s'ils vous révèlent l'effet des sortilèges avant de les utiliser ils perdront leur pouvoir… et vous vous demandez parfois si eux-mêmes ont une idée tellement précise de leur effet.

Notez l'*Escadron des Hommes-Oiseaux* sur votre *Feuille d'Aventure*.

En quittant l'échoppe, vous descendez la venelle qui mène

à l'embarcadère dans l'ombre projetée par le promontoire de la Crête Noire. C'est la fin de l'après-midi déjà et vous vous retournez pour admirer les premières torches qui s'allument au flanc de la falaise. Depuis des décennies, ce grand bloc de basalte a été percé de toutes parts par les pirates qui y ont creusé portes et fenêtres pour leurs habitations, le tout agrémenté d'un invraisemblable réseau d'escaliers, en pierre ou en bois. Lorsqu'on approche du sol, un amoncellement de baraques prend le relais des habitations troglodytes et se propage jusqu'à la jetée dans un enchevêtrement de ruelles et de passerelles brinquebalantes.

Au sommet de la falaise, le Grand Carillon règne sur ce fourmillement qui compte jusqu'à mille cinq cents âmes, dit-on, au plus fort de l'année. Bien entendu parler d'âmes à la Crête Noire peut prêter à sourire ! Ce sont des âmes perdues, noires, souvent déjà vendues aux Démons, pas de celles en tous les cas que se disputent les prêtres dans les temples des villes marchandes. Et la tour du Grand Carillon veille au-dessus de ce qu'il reste de ces âmes, les guetteurs épiant les mouvements des Enfants de Vanator. Mais ceux-ci, après avoir repoussé les pirates jusqu'à la Crête Noire, ne se sont pas essayés à prendre cette forteresse. Ils se contentent de venir faire paître leurs moutons jusqu'à portée de voix de la tour.

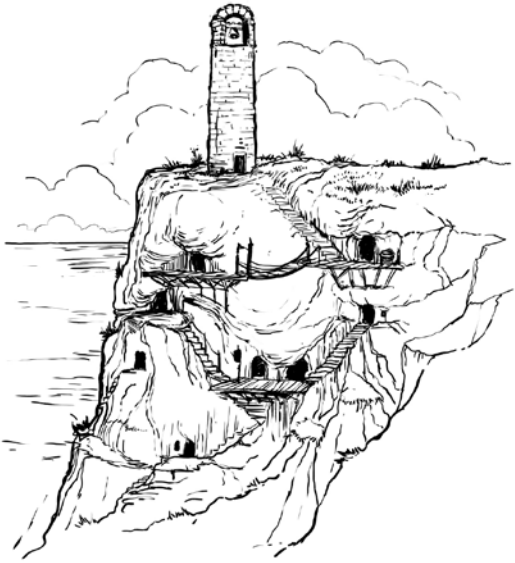
Il faut dire que les Enfants de Vanator ont fort à faire maintenant depuis que Falashti les a lancés à l'assaut d'Arion. Vous tentez de rester insensible à ce conflit, comme les autres pirates de la Crête Noire, mais l'affaiblissement des Enfants de Vanator serait incontestablement une bonne nouvelle pour vos affaires. Vous mettez fin à votre rêverie, tandis que les lanternes s'allument maintenant le long des passerelles, et vous reprenez votre descente vers la jetée.

Vous pouvez emprunter la voie aérienne constituée par les passerelles entremêlées, qui furent aménagées à l'origine pour constituer un chemin vers les habitations creusées dans le basalte. Elle a l'avantage d'être éclairée par les lanternes mais vous devrez passer à hauteur des cages suspendues où croupissent les Yeux Vides. Et cette épreuve vous est particulièrement pénible. Les Yeux Vides se repèrent à l'odorat et ils tiennent lieu de chiens de garde au port de la Crête Noire. Ils

n'ont pas leur pareil pour détecter les effluves étrangers et souvent hostiles qui débarquent ici. Mais, allez savoir pourquoi ils sont tellement excités par votre présence ! Samil vous a d'ailleurs recommandé d'éviter de les affoler. Mais personne ne saurait vous interdire d'emprunter les passerelles !

Les ruelles sombres, couvertes par le réseau de passerelles, ne présentent en fait pas de danger particulier. En tous cas pas pour vous. Ne seraient-ce les chauves-souris qui pullulent sur l'île depuis quelques semaines, vous n'auriez même pas hésité sur le chemin à suivre. D'ailleurs, pour vous ce ne sont que de bêtes volatiles à poil ras ! Mais des rumeurs insistantes circulent sur leur compte. On parle de disparitions. Pourtant, ce n'est pas comme si un pirate manquant à l'appel pouvait constituer un événement en soi.

Voulez-vous emprunter les passerelles (**47**) ou plutôt descendre par les rues jusqu'à la jetée (**22**) ?



2

Avant que le marchand n'ait pu réagir, vous lancez le disque à travers la chambre pour assommer le volatile. Vous n'êtes pas une experte de ce genre d'arme, aussi il vous faut dépenser 1 point de COURAGE pour faire mouche, sauf si vous disposez du

talent Agile. Sinon rayez le disque qui s'est perdu dans la mer à travers la lucarne.

Si vous avez réussi le tir, le faucon s'écrase sur le sol avec son mystérieux chargement. Notez, dans ce cas, que vous avez abattu le faucon.

Quoi qu'il en soit, votre geste a mis l'homme en fureur et vous n'avez maintenant d'autre choix que de vous battre contre la Manticore. Rendez-vous au **18**.

3

Vous ne pouvez pas vous y tromper. Ce visage juvénile est celui de Llandry, un escroc à la petite semaine dont la tête a été mise à prix par un riche seigneur d'Arion. Il paraît qu'il l'aurait doublé dans un trafic d'objets précieux. Ces histoires d'ailleurs ne vous concernent pas : 40 Pièces d'Or vous tendent les bras !

Vous grimpez prestement les échelons de chanvre jusqu'à votre proie. Ses bras fébriles s'agitent sous les manches flottantes de sa chemise de flanelle, il est évident qu'il est moins rompu au corps à corps qu'au lancer de poignard.

LLANDRY HABILETÉ 6 ENDURANCE 8

Si vous prenez le dessus, vous lui ouvrez la gorge d'un revers rapide et, tenant son corps affalé d'un bras contre les cordes, vous recueillez avec une fiole en verre de précieuses gouttes de son sang. Puis vous relâchez son cadavre pour le regarder s'abîmer dans les flots. Rendez-vous au **23**.

4

Vous ramassez la bourse de cuir attachée à une serre du faucon inconscient. Vous l'ouvrez délicatement et découvrez une fiole de verre protégée par de la mousse. Elle a parfaitement résisté au choc. Elle renferme une poussière grisâtre dont la nature est mystérieuse. Vous l'ouvrez précautionneusement pour renifler le produit, et la refermez aussitôt en éternuant.

Incontestablement il s'agit d'une moisissure ! Quel intérêt pouvait avoir ce fanatique à risquer sa vie pour une culture de champignons ? Vous notez la Fiole de moisissure sur votre *Feuille d'Aventure* et regagnez le pont, méditative. Rendez-vous au **10**.

5

Le Commandant de l'escadron s'arrête en découvrant le marchand posté non loin de vous, Magrid à ses côtés. Il marche vers lui d'un pas pesant, tapotant sa lance contre le bois, et tourne autour de lui en le pointant d'un bec méprisant. Ken-Itiba se raidit et la Manticore émet un grognement agressif.

« Je vois que vous n'avez pas cru bon de respecter la requête de Pangara… Soit ! Ce ne sont plus mes affaires, je suis un simple messager. »

D'un claquement de langue, il rameute ses hommes et le groupe s'abat sur vos trésors. Le tribut s'élève à un tiers de la valeur du butin (les Hommes-Oiseaux ne s'intéressent pas aux esclaves). Vous constatez qu'ils respectent scrupuleusement cette valeur. Chargés de bijoux et d'objets précieux, ils quittent enfin les lieux sans plus s'occuper de vous. Le vent emporte le mot ~~*Tribut*~~. Rendez-vous au **57**.

6

Vous n'avez pas l'intention de prendre la mer la nuit, vous jugez plus important que vos hommes puissent se reposer. Vous vous retirez dans votre cabine, désireuse de profiter d'un peu de temps pour rédiger votre journal.

Si vous avez le mot *Tempête* et que vous êtes *Traqueuse*, rendez-vous au **20**.

Si vous avez le mot *Tempête* et que vous n'êtes pas *Traqueuse*, rendez-vous au **52**. Sinon allez au **31**.

7

Il s'agit, bien évidemment, du Gonchong qui a été l'objet de votre négociation et le regard du marchand suffit à vous le confirmer. Hors de question de laisser le Demi-Troll libérer une telle créature, et pas seulement parce qu'elle vous promet un petit magot…

Vous ordonnez donc à Glim de reposer la boîte. Il ne masque pas sa déception, mais il devine assez vite de quoi il retourne et obéit. Notez le Gonchong sur votre *Feuille d'Aventure*, puis suivez vos hommes à la cale au **48**.

8

Vous ouvrez violemment la porte, prête à embrocher un quelconque agresseur. Mais vous vous arrêtez aussitôt, saisie d'un haut-le-cœur. Glim est accroupi dans cette chambre, occupé à dévorer les restes de ce qui devait être un passager. Les draps et le plancher sont couverts de sang. Glim lève les yeux vers vous. « Il a résisté… l'abruti ! » Vous savez bien sûr que votre second est anthropophage, par son ascendance de Troll, et il a – en général – la délicatesse de se cacher pour dévorer ses victimes. Heureusement, car ce spectacle vous révulse. Vous parvenez toutefois à vous contenir pour le sermonner.

« Je ne comprends pas comment tu peux penser à manger maintenant !

— Parce que c'est bon. Goûtez, vous comprendrez.

Par provocation il vous tend un bras sanguinolent et vous vous détournez.

« C'est un humain, Glim !

— Oui… quand vous désossez un poulet, je n'essaie pas de vous en dégoûter moi ! bougonne-t-il. »

Interrompre un Troll dans son repas n'est jamais une bonne idée, mais, au prix d'un point de COURAGE (ou sans payer ce prix si vous êtes *Négociatrice*), vous pouvez faire appel à votre autorité et lui demander de vous suivre pour vous aider dans vos recherches. Dans ce cas, notez que *Glim vous accompagne*. Sinon, laissez-le à ses agapes et allez vous défouler toute seule sur la porte en face, au **54**.

9

Lorsque vous hurlez l'ordre d'exécuter le morceau, Twigan introduit le parchemin entre les rotatives, la peur toujours plaquée au visage. Mais, dès qu'il enclenche la manivelle et que le premier souffle se fait entendre, ses traits se détendent, puis irradient un bonheur incompréhensible. Vous avez beau être habituée à cette métamorphose de votre lieutenant, elle vous rappelle que votre destinée est irrémédiablement liée à celle d'un fou. Mais fou, qui ne l'est pas sur ce navire ?

Les premiers accords de l'*Escadron des Hommes-Oiseaux* sont lourds et ténébreux. Ils empruntent les tuyaux les plus larges et déchirent l'air comme une corne de brume. Vous vous demandez quel effet cette musique peut avoir sur un Kraken, si tant est que l'animal ait une ouïe. À première vue, elle ne fait que redoubler sa fureur. Le rythme s'accélère ensuite pour chevaucher le vent comme un roulement de tambour et alors un éclair zèbre le ciel. Dans la lumière fugace, vous découvrez une grappe de points noirs filant contre les nuages.

Le titre du morceau n'a pas menti : c'est un escadron d'Hommes-Oiseaux qui pique sur vous et vous vous demandez d'où diable ils ont pu arriver. Vous n'avez jamais entendu parler d'Hommes-Oiseaux dans la région et le sourire extatique de Twigan vous convainc qu'il n'en sait pas davantage et qu'il s'en moque. Le premier d'entre eux, sans doute le Commandant de l'escadron, déploie ses ailes en arrière pour freiner son vol et vous découvrez son bec acéré, son torse poilu et ses griffes menaçantes. Puis, d'un coup de lance bien senti, il transperce l'un de ses tentacules, qui s'apprêtait à émietter le bastingage. C'est le signal et les autres Hommes-Oiseaux, une dizaine en tout, se précipitent vers la créature lumineuse. Vos hommes en profitent pour battre en retraite, pas mécontents de laisser le boulot aux bestioles venues du ciel. Quant au Kraken, il n'est visiblement pas habitué à affronter un ennemi qui virevolte au-dessus de lui et il abandonne rapidement le combat, replongeant dans la mer, peut-être mort.

Le Commandant des Hommes-Oiseaux se pose sur le pont et vous dévisage longuement. Vous vous hâtez pour aller le remercier et l'invitez un moment dans votre cabine. Il accepte de partager votre bouteille de rhum, puis vous interpelle en

piaillant : « Vous vous doutez que l'on n'utilise pas un sortilège d'appel pour rien… maintenant que nous nous sommes battus pour vous, il faut partager le butin ! »

Sa déclaration est accompagnée d'un silence gêné de votre part. La suite de votre conversation promet d'être tendue.

« Ce ne sont pas quelques lamelles de Kraken perdues dans l'océan qui vont nous satisfaire, bien sûr. Alors j'ai une proposition à vous faire… » Vous lui faites signe de poursuivre. « Un peu à l'est, un navire marchand vogue vers les Rocheuses et j'imagine que vous allez le piller. Nous demandons le tiers du butin… Qu'est-ce que vous en dites ? »

Si vous acceptez le marché, rendez-vous au **40**, sinon allez au **27**.

10

La jonque est maintenant entièrement vôtre.

Vos hommes ont rassemblé sur le pont les prisonniers et le butin, c'est-à-dire l'or et les objets de valeur que vous pouvez écouler facilement à la Crête Noire. Il y a là pour l'équivalent de 300 Pièces d'Or. Si vous avez le mot *Llandry*, vous découvrez pour 30 Pièces d'Or supplémentaires.

Les hommes que vous avez faits prisonniers sont pour la plupart des marins et des passagers qui n'ont pas pris part au combat, ou quelques hommes blessés mais en état de faire des esclaves tout à fait acceptables. Le capitaine est mort en défendant vaillamment son vaisseau. L'ensemble de vos PRISONNIERS compte 8 personnes qui, pour l'essentiel, ne s'expriment pas dans votre langue. Si vous avez le talent de *Négociatrice*, vous pouvez convaincre jusqu'à deux de ces hommes de faire partie de votre équipage. Dans ce cas, augmentez votre valeur d'ÉQUIPAGE et diminuez d'autant celle des PRISONNIERS.

Si vous avez le mot *Tribut*, rendez-vous au **44**. Sinon, rendez-vous au **57**.

11

Le jeune marin vous attend, campé sur ses deux jambes, dans une attitude mâle destinée à vous faire savoir qu'il n'est pas intimidé. Bien sûr, il sait que sa vie tient entre vos mains et il

ne pousse pas son assurance jusqu'à la crânerie. Il attend sagement vos désirs, persuadé qu'il saura les combler.

Vous défaites les agrafes de votre tunique. Il s'approche pour vous aider, mais vous le repoussez d'un geste. Il vous regarde donc vous déshabiller. Vous guettez le moment où le sourire s'inscrit sur ses lèvres, où il s'élargit puis resplendit à la vue de votre corps entièrement dénudé. Vous sentez que vous respirez l'essence même de la vie.

Et c'est l'instant précis où l'homme, qui est en fait à peine plus qu'un garçon, se rend compte que son existence bascule. Son sourire se fane, son visage se creuse et se tord de rides. Il est pris de panique, ses jambes tentent de s'enfuir, mais son être est déjà aspiré vers vous. Ses yeux surtout qui ne peuvent plus quitter l'éclat de votre peau, et qui peu à peu s'enfoncent et disparaissent pour laisser place à deux vides nébuleux. Alors il s'écroule en gémissant, le corps et l'âme desséchés. Il vous appelle et c'est intolérable. Vous vous sentez tellement bien, et il faut qu'il pousse ces hurlements ! Vous savez que vos hommes les entendent dehors.

Vous vous précipitez vers l'ouverture qui a été découpée à dessein dans votre cabine. Un panneau qui bascule vers l'extérieur, directement sur l'océan. Vous traînez la créature vide, qui s'accroche à vous en criant « Vierge, ne me laisse pas ! », et vous faites glisser son corps au-dehors. Vous le poussez de votre pied nu. Vous entendez le bruit de sa chute dans l'eau. Il coule mais vous savez qu'il ne mourra pas. À l'aide d'une chaîne, vous remontez le panneau. Avant qu'il ne se referme, un courant d'air s'engouffre, vous apporte le mot Vide, puis emporte le mot ~~*Cabine*~~...

12

L'ombre de la Crête Noire s'étend sur la mer et les barques dodelinant les unes à côté des autres. Des teintes roses et violettes se sont emparées de l'horizon. Vous descendez silencieusement jusqu'à votre chaloupe équipée d'une voile au tiers. Les rames sont rangées sous les bancs et Twigan s'assied paresseusement après avoir défait l'amarre. Vous campez sur vos jambes face à lui, les bras croisés, et le vent se met à souffler,

suffisamment puissant et régulier pour emporter l'embarcation au large. Vous passez les limites de l'anse. Rendez-vous au **60**.

13

L'accrochage en reste là et vous regagnez votre cabine pour la nuit.

La nuit aura été courte et le repos ne vous permet de regagner que 2 points d'ENDURANCE. Votre crâne bourdonne légèrement lorsque Glim frappe à la porte de votre cabine. Rendez-vous au **30**.

14

Ravi, Glim fait sauter le couvercle en tentant d'arracher la serrure. Alors qu'il se débarrasse du morceau de bois fendu, une forme arachnéenne se précipite sur lui. Le Demi-Troll ne craint pas grand-chose en matière de poison ou de venin, et c'est pour cela que vous l'avez laissé officier. Mais la chose qui vient de lui grimper sur l'épaule vous arrache des frissons. Un Gonchong !

Il déploie déjà ses pattes osseuses de tarentule jusqu'à l'occiput du colosse. Glim a compris lui aussi et pour une fois vous voyez les calots de ses yeux rouler de peur. D'un coup d'épée, vous tentez de débarrasser son crâne du parasite. Mais l'arme est simplement déviée par la carapace dans un tintement insupportable. Ces bestioles ne sont vulnérables qu'aux armes magiques. Le Gonchong plante son appendice dans le cuir chevelu avec un léger bruit de succion.

Glim pousse un hurlement. Puis se calme avec une rapidité déconcertante. Ses yeux froids et pénétrants paralysent aussi bien vos hommes que les prisonniers. D'un coup de menton il claque la mâchoire et découvre ses canines. « Bon, les gars,

je sens qu'on va faire de belles choses tous ensemble ! Mais d'abord, je voudrais régler un détail... » Et d'un geste Glim arrache votre masque…

15

Déduisez les 2 points de COURAGE de votre total.

Il vous faut faire appel à des ressources de volonté insoupçonnées pour réussir à surmonter la douleur. Pendant que Glim continue de faire défiler les prisonniers, vous secouez énergiquement la tête pour mettre fin à la mascarade. Votre second ne peut cacher son étonnement mais il accueille votre décision avec un certain soulagement.

Accroupie sur le pont, vous reprenez votre souffle, pendant qu'on fait descendre les prisonniers à la cale. Vous êtes vidée mais aussi libérée d'un poids désagréable. La fraîcheur d'un zéphyr apporte le mot *Vide* et la nuit tombe bientôt. Rendez-vous au **61**.

16

Vous jetez le buste en arrière et la lame file devant vous pour se planter dans le bastingage. Du coin de l'œil, vous avez déjà repéré le blondinet à la face constellée de taches de rousseur qui a tenté d'épingler la Vierge des Vents. Écœuré par votre esquive, le jeune homme tente de grimper à une échelle de corde.

Si vous êtes *Traqueuse*, rendez-vous au **3**.

Sinon, vous êtes tentée de le poursuivre pour le punir de vos propres mains. Mais vous pouvez aussi laisser vos hommes s'occuper de l'énergumène. Vous avez furtivement aperçu la silhouette corpulente d'un homme en robe dorée dévalant des escaliers, sans doute pour se terrer dans sa cabine. Et si vous alliez jeter un coup d'œil sur ce que ce gentilhomme pourrait avoir à cacher ?

Préférez-vous traquer votre agresseur (**25**) ou aller débusquer l'homme richement vêtu (**46**) ?

17

L'homme range son sourire narquois lorsque vous l'approchez. Il vous accueille avec toute la déférence dont il est capable. Son haleine empeste l'ail.

« Salut, la Vierge. »

Vous le questionnez sur le monstre qui a essayé d'emporter votre fidèle Twigan.

« Je sais pas grand-chose, croyez-moi. Mais ça fait plusieurs fois que je le vois. Je pense que c'est les petites qui la préviennent quand y'a de la chair fraîche. Pis elle rapplique. »

Vous lui demandez s'il a jamais été inquiété par la bête.

« Ah non, pas moi. Mais moi j'ai mon vin spécial ! » Tout fier, il brandit sa bouteille aux trois-quarts pleine d'une mixture brune. « C'est répulsif. Anti-monstres. Une Vieille grue qui m'a refourgué la recette. Notez que j'y croyais pas au début... mais ça marche. Je vous en vends une fiole pour 1 Pièce d'Or. Garanti sur tous les monstres. »

Si vous estimez que l'homme n'est pas en train de vous gruger, vous pouvez lui acheter une fiole. Il ira en chercher une dans la baraque contre laquelle il est adossé. Dans ce cas, déduisez le montant de votre achat et notez l'*élixir anti-monstres* sur votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, vous ne tirerez rien de plus de cet ivrogne et vous reprenez le chemin de la jetée avec Twigan. Rendez-vous au **12**.

18

Le marchand lâche la Manticore qui bondit en rugissant vers vous. Si vous avez bu de la potion anti-monstre, rendez-vous au **35**, sinon procédez au combat.

MANTICORE HABILETÉ 11 ENDURANCE 12

Si Glim est avec vous, ajoutez 2 points à votre *Force d'Attaque*. Pendant le combat, la Manticore cherchera à vous atteindre avec son dard. Vous devez dépenser un point de COURAGE pour éviter cette blessure, sauf si vous êtes *Agile* ou si Glim est avec vous. Si vous ne pouvez éviter la blessure, elle vous infligera une perte de 6 points d'ENDURANCE. Si vous réchappez au combat, rendez-vous au **42**.

19

D'une caresse furtive derrière la crinière, l'homme fait asseoir la créature dans une posture qui vous rappelle celle d'un chien. Vous êtes émerveillée par le contrôle qu'il a sur la Manticore.

Il s'assied placidement sur son lit et prend la parole : « Je m'appelle Ken-Itiba et je suis un marchand de Kyô-Kyara. Je paie des chasseurs sur tous les continents pour me ramener les créatures les plus exceptionnelles que l'on puisse trouver sur Titan. Ensuite, je les confie à un dresseur d'Arion. » Il gratte le cou de Magrid qui émet un ronronnement. « Vous pouvez voir ici un exemple des talents de cet homme. Magrid est aussi féroce que n'importe quelle autre Manticore. Mais elle m'obéit au doigt et à l'œil… bref, une fois dressés je revends ces créatures à de riches seigneurs ou d'autres personnages qui sont friands de mes marchandises. J'étais sur la route d'Arion avec trois spécimens que vous trouverez dans la soute. »

Vous restez silencieuse, mais la route empruntée par la jonque est loin d'être la plus rapide pour rallier Arion à partir de Kyô-Kara. Vous êtes trop au nord. Il est certain que le navire comptait faire escale du côté des Îles Rocheuses.

« Je vous propose un marché parce que vous ne saurez pas quoi faire de ces créatures qui ne sont pas dressées. Et je ne pense pas que vous comptiez les embarquer toutes les trois sur votre navire, qui est plus petit que la jonque. »

Il marque une pause, attendant peut-être un commentaire de votre part. Mais vous lui faites comprendre que sa proposition vous intéresse.

« Bon. Dans la soute vous trouverez un Oursconse et un Ptérodactyle en cage qui n'ont pas une grande valeur. Mais surtout dans une boîte il y a un Gonchong… c'est une créature très rare et difficile à apprivoiser. Je connais un homme à la Crête Noire qui serait sans doute prêt à l'acquérir pour 200 Pièces d'Or. Je vous demande de m'en laisser 50 et de me rendre ma liberté une fois la transaction effectuée… je me débrouillerai ensuite. »

La proposition ne manque pas d'intérêt. Autant vous savez négocier vos prisonniers avec des esclavagistes, autant ce genre de créature ne vous inspire rien qui vaille. Et il est difficile de s'asseoir sur 150 Pièces d'Or facilement gagnées. Vous abaissez la garde de votre épée.

« Soit. Vous serez prisonnier sur notre bateau, et cela jusqu'à ce que nous ayons vendu le Gonchong.

— Avec Magrid. Elle est la garantie de ma sécurité. »

Ken-Itiba n'a pas tort évidemment, même si c'est un risque que vous ferez courir à votre équipage.

« Deux hommes vous surveilleront en permanence. Magrid ne nous fait pas peur. »

Le vent qui s'infiltre par la lucarne vous apporte le mot *Ken-Itiba*. Il est temps pour vous de retrouver vos hommes sur le pont au **10**.

20

Vous avez du mal à trouver vos mots ce soir. En levant le nez pour rechercher l'inspiration, il vous semble déceler un scintillement à travers l'ouverture qui donne sur le pont. Il ne s'agit pas d'une étoile dans le ciel. Une ombre file silencieusement.

Vous vous levez de votre siège avec précaution et allez chercher l'épée qui repose sur votre lit. À ce moment, vous entendez un cri étouffé et vous vous précipitez dehors. Au pied du grand mât, l'un de vos hommes est affalé. Deux silhouettes essaient d'ouvrir l'écoutille. Vous vous précipitez vers elles en ameutant vos hommes qui dorment en dessous. Vous reconnaissez bientôt deux membres de l'équipage de Gandâl. L'un d'eux vous fait face avec son poignard, tandis que l'autre est maintenant juché sur l'écoutille pour empêcher vos hommes de sortir.

Vous affrontez le pirate.

PIRATE HABILETÉ 7 ENDURANCE 8

N'oubliez pas d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* car il fait nuit et vous êtes *Traqueuse*. Si vous en venez à bout, son comparse se rend aussitôt, pris en tenaille entre vous et l'équipage qui fait irruption sur le pont. Votre rival n'a pas été long à tenter de se venger de vous. Cette fois, vous ne ferez preuve d'aucune clémence et vous chargez l'un de vos hommes d'égorger proprement l'infortuné. Puis vous faites jeter les corps à la mer.

Dans l'assaut, vous avez perdu un homme mais le bilan aurait pu être plus lourd si vous n'aviez pas détecté l'intrus. Retirez 1 point à votre ÉQUIPAGE. Par ailleurs, la riposte de Gandâl vous contraint à vous ranger à l'avis de votre équipage : vous ne pouvez pas attendre le matin pour lever l'ancre ! Rendez-vous au **53**.

21

Le sang bat vos tympans et vous portez une main à la tête pour contenir les élancements le temps de choisir. De l'autre main, vous désignez un grand gaillard au teint hâve et à la peau glabre. Glim lui intime de s'avancer et le jeune homme surpris esquisse un sourire lorsqu'il comprend que vous l'invitez dans votre cabine. Il lance un regard de dédain en arrière, vers ses camarades d'infortune. Il est conscient de sa beauté. Dans son élan, il ne peut pas voir l'expression sur le visage de Glim. C'est seulement en ces occasions que vous pouvez y lire quelque chose qui ressemble à de la peur.

À votre tour, vous pénétrez dans la cabine, pressée, toujours balayée par des vagues de douleur. La houle vous envoie le mot *Cabine*.

**

Vous regagnez 2 points de COURAGE et vous vous réveillez au **61**.

22

Vous empruntez une ruelle poussiéreuse, sous le regard hâve d'un ivrogne affalé au pied d'une bâtisse, une bouteille brisée dans sa main crispée. Comme vous vous y attendiez, vous ne tardez pas à être importunés par le ballet des chauve-souris dont les ailes effleurent malicieusement votre tresse, à l'arrière du crâne.

Cornelius Twigan semble particulièrement inquiet. Il faut dire qu'en dehors des occasions où il joue de la musique, c'est un pleutre fini. Il plaque les mains contre ses oreilles en gémissant : « Ces cris sont insupportables ! Est-ce qu'on ne pourrait pas s'activer, Vierge ? » Vous scrutez Twigan avec étonnement. Les chauves-souris ne crient pas. Mais le drôle de bonhomme a l'air de souffrir pour de bon. L'ivrogne éclate de rire, sans que vous sachiez si sa bonne humeur a un quelconque rapport avec vous.

Voulez-vous presser le pas comme vous le suggère Twigan (**34**) ou bien préférez-vous ne pas vous ridiculiser devant les résidents de la Crête Noire, quitte à déplaire à votre subordonné (**45**) ?

23

De retour sur le pont, vous retrouvez vos hommes plongés dans un certain émoi. Vous devez même enrayer une dispute avant de les laisser expliquer ce qui s'est passé. Lorsqu'ils ont fouillé le sous-sol de l'imposante dunette, là où vous avez vu disparaître l'homme drapé d'or, ils ont retrouvé ce personnage épaulé par une Manticore apprivoisée ! L'homme prétendait vouloir négocier mais les pirates n'ont pas voulu prendre de risques et ont engagé le combat.

Le résultat n'est pas forcément réjouissant : la Manticore a été vaincue, mais vous avez perdu un homme supplémentaire (retirez 1 point à votre ÉQUIPAGE) et le monstre a emporté son maître dans l'au-delà d'un coup de dard avant de succomber définitivement.

Les choses auraient pu être pires, bien sûr. Mais vous cherchez Glim autour de vous, vous demandant où était fourré votre second durant tout ce temps. S'il avait pris part au combat, vous êtes persuadée que votre perte aurait été évitée. Il surgit finalement du sous-sol de la dunette, du même couloir où a eu lieu l'affrontement avec la Manticore. Il efface nonchalamment une traînée de sang sur ses babines. Le Demi-Troll était certainement en train de dévorer le cadavre d'un quelconque passager.

Vous lui lancez un regard meurtrier à travers votre masque mais Glim est insensible à vos accès de colère. Sauf des fois… lorsque…

Vous balayez ces pensées, et les laissez s'envoler pour revenir à votre butin. Rendez-vous au **10**.

24

Personne n'a intérêt à ce que l'escalade continue entre vos deux bandes. Vous savez que Gandâl vous restituera Twigan vivant. Finalement, vous auriez dû écouter vos hommes et lever l'ancre dès cette nuit, mais maintenant vous n'avez guère le choix.

Vous demandez donc à deux marins de porter le tonneau de Vin d'Enfer jusqu'à la chaloupe de vos assaillants, puis vous voyez Twigan s'éloigner, en même temps que la promesse d'une trentaine de Pièces d'Or au bas mot…

Retirez 1 point à votre COURAGE.

On dit que la nuit porte conseil, mais pour vous elle sera

surtout l'occasion de vous retourner nerveusement dans vos draps, à la poursuite d'un sommeil qui vous fuit. Vous ressassez les événements de la journée et cherchez à imaginer les futurs exploits qui vous permettront de ne pas sombrer dans l'estime de votre équipage.

C'est le sommeil qui vous trouve tardivement et vous êtes à peine reposée lorsque Glim frappe à la porte de votre cabine. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Votre second vient vous annoncer que Twigan est bien de retour, ramené aux aurores par ses ravisseurs. Encore un peu maussade, vous vous efforcez d'accueillir le musicien excentrique avec un sourire et vous ordonnez de lever l'ancre sans plus tarder. Il faut faire oublier l'épisode du tonneau à vos troupes et trouver une proie à vous mettre sous la dent.

La navigation promet d'être tranquille, comme toujours lorsqu'on s'appelle la Vierge des Vents, aussi vous retournez au calme de votre cabine pour remettre un peu d'ordre dans vos pensées. Vous n'y êtes pas franchement parvenue, accaparée par le conflit qui ne va pas manquer de vous opposer à Gandâl un jour ou l'autre, lorsque votre second vient à nouveau vous trouver en fin de matinée. Rendez-vous au **30**.

25

L'échelle de corde ne présente aucune difficulté pour vous. Le jeune homme s'est réfugié tout en haut et semble avoir perdu de sa bravoure. Apparemment il est moins à l'aise en combat rapproché qu'au lancer de poignard. Il tente désespérément de vous repousser à coups de pied, profitant de se trouver en surplomb. Mais ce combat ne devrait pas vous poser de difficulté.

JEUNE HOMME HABILETÉ 6 ENDURANCE 8

Si vous l'emportez, vous pouvez décider de le précipiter dans les flots en contrebas (**23**) ou bien de lui laisser la vie sauve et écouter ses supplications (**56**).

26

Vos prévisions ne tardent pas à se concrétiser. La jonque, qui vous a aperçus également, vire lentement de bord pour essayer de vous contourner en restant contre le vent. Quant à vous,

26 *C'est un escadron d'Hommes-Oiseaux qui pique sur vous et vous vous demandez d'où diable ils ont pu arriver.*

plantée derrière la proue de votre navire, vous laissez le dieu Pangara vous pousser inlassablement au mépris du vent dominant qui souffle de l'est.

Vous virez légèrement de bord avant d'arriver sur la jonque et vous vous tournez vers Twigan. Lorsque vous lui donnez l'ordre de mettre en route les orgues, il ne peut réprimer un large sourire. Dès qu'il enclenche la manivelle, le premier souffle se fait entendre et ses traits s'étirent encore un peu plus pour irradier sa face ronde d'un bonheur incompréhensible. Vous avez beau être habituée à cette métamorphose de votre lieutenant, elle vous rappelle que votre destinée est irrémédiablement liée à celle d'un fou. Mais fou, qui ne l'est pas sur ce navire ?

Les premiers accords de l'*Escadron des Hommes-Oiseaux* sont lourds et ténébreux. Ils déchirent l'air comme une corne de brume. Le rythme s'accélère ensuite pour chevaucher le vent comme un roulement de tambour à tel point que vous vous demandez s'il n'y a pas là véritablement l'écho d'un orage. Mais le ciel est invariablement bleu lorsque vous découvrez une grappe de points noirs criblant l'horizon.

Le titre du morceau n'a pas menti : c'est un escadron d'Hommes-Oiseaux qui pique sur vous et vous vous demandez d'où diable ils ont pu arriver. Vous n'avez jamais entendu parler d'Hommes-Oiseaux dans la région et le sourire extatique de Twigan vous confirme qu'il n'en sait pas davantage et qu'il s'en moque. Le premier d'entre eux, sans doute le Commandant de l'escadron, déploie ses ailes en arrière pour freiner son vol et vous découvrez son bec acéré, son torse poilu et ses griffes menaçantes. Vous comprenez que l'affrontement s'annonce sous les meilleurs auspices. Les hommes en charge de la défense du navire de Kyô-Kyara semblent décontenancés par le renfort dont vous bénéficiez. Ils se regroupent en cercle, dos à dos, brandissant leurs sabres, pour faire face à l'assaut des Hommes-Oiseaux. Dès que ceux-ci s'abattent sur eux, vous ordonnez à vos hommes de lancer l'abordage pour profiter au maximum de vos alliés. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre *Force d'Attaque* pour cet affrontement.

JONQUE COMBATIVITÉ 7 ÉQUIPAGE 22

Si le combat tourne à votre avantage, rendez-vous au **59**.

27

Lorsque vous lui faites part de votre refus, ses yeux de rapace se plissent avec colère. « C'est une réponse qui ne vous honore pas, Vierge. » Il empoigne sa lance, puis rassemble ses hommes qui étaient engagés dans une partie de dés avec les vôtres sur le pont. Vous perdez 1 point de COURAGE.

Si vous avez le talent de *Négociatrice*, rendez-vous au **13**, sinon allez au **51**.

28

Vos hommes accueillent la nouvelle de votre escarmouche victorieuse avec enthousiasme. Glim, un géant qui possède pour moitié du sang de Troll, se pourlèche même déjà les babines, mais vous lui faites comprendre que la cargaison a trop de valeur pour être consommée par l'équipage. Vous faites ranger le tonneau dans la soute arrière.

Une fois l'excitation retombée, vos hommes vous poussent à lever l'ancre dès cette nuit pour éviter les représailles. Il est vrai que le navire de votre rival mouille non loin. Est-ce que vous voulez vous ranger à leur avis et prendre le large immédiatement (**53**), ou bien préférez-vous laisser la nuit passer (**6**) ?

29

Le Commandant parcourt les visages de vos prisonniers et, après un examen détaillé, s'adresse à vous : « Apparemment, vous vous êtes débarrassée du marchand… Pangara devrait être satisfait. » Agacée par ces commentaires mystérieux, vous demandez à l'Homme-Oiseau pourquoi le dieu des vents

s'intéressait particulièrement à cet homme. Il vous répond d'un ton rauque :

« À chacun ses questions ! La mienne c'est pourquoi Pangara vous a demandé à vous quelque chose qu'il aurait pu me demander à moi… nous devons attendre que les dieux nous donnent leurs réponses. »

D'un claquement de langue, il appelle ses hommes, et bientôt le groupe entier s'abat sur vos trésors. Le tribut s'élève à un tiers de la valeur de votre butin (les Hommes-Oiseaux ne s'intéressent pas aux esclaves). Vous constatez qu'ils respectent scrupuleusement cette valeur. Chargés de bijoux et d'objets précieux, ils quittent enfin les lieux sans plus se préoccuper de vous. Le vent emporte le mot ~~*Tribut*~~. Rendez-vous au **57**.

30

Votre second dévoile ses larges crocs dans un sourire que vous lui connaissez bien : celui qui annonce l'approche d'un combat. « Il y a du gros poisson dans nos eaux… de la baleine pour ainsi dire. » Vous le suivez sur le pont. Le ciel est limpide ce matin et la mer très calme. À l'horizon, vous distinguez facilement un point noir qui vogue vers vous. Vous empruntez la longue-vue à Glim.

Un navire plus imposant que le vôtre, mais c'est souvent votre lot. Ses voiles rouges en trapèze sont renforcées par des lattes de bois. Vous connaissez ce type de navire, il vient du sud, du côté du royaume d'Hachiman à ce que vous en savez. Les peintures rouges et dorées qui ornent ses bords semblent annoncer une proie bien cossue.

« Qu'est-ce que tu en penses, Glim ?

— Une jonque qui vient du sud, de Kyo-Kyara je pense… L'air d'un navire marchand, ou protocolaire. Pas des pirates en tout cas. »

Vous souriez derrière votre masque et vous vous demandez si le Demi-Troll perçoit votre satisfaction. Glim vient souvent confirmer vos impressions.

« Autre chose ?

— Ce sera un navire défendu. J'ai entendu dire que ces gars ont des sabres qui vous fauchent la tête comme un épi de blé. Mais ils vont chercher à nous éviter, sûrement. Ils ne nous

connaissent pas, ils vont virer de bord en se mettant contre le vent… comme leur navire est plus lourd, ils pensent qu'on sera désavantagés face au vent. Et on les rattrapera facilement… »

Encore une fois, vous n'auriez pas dit autre chose. Parfois Glim vous inquiète, à vrai dire. On vous a éduquée selon le précepte que les Trolls n'avaient aucune capacité de raisonnement. Et lorsque vous l'avez rencontré, Glim n'a pas fait grand-chose pour vous détromper. Vous l'avez d'abord recruté pour vous servir de sa force brutale. Et aujourd'hui le voilà votre second. Peut-être que lui aussi s'est laissé monter la tête par ce fou qui dirige Arion et qui, dit-on, prétend établir l'égalité des races… « Très bien, donc on continue à avancer droit sur lui à notre allure, et tout le monde se prépare au combat ! » Glim se charge de relayer vos ordres et commence à hurler pour placer chacun à son poste. Quant à vous, il reste encore une décision à prendre : allez-vous demander à Twigan de lancer l'*Escadron des Hommes-Oiseaux* (**26**) ou bien préférez-vous réserver cette magie pour plus tard (**37**) ?

31

Vous n'êtes pas très inspirée ce soir, et il faut bien reconnaître que ces derniers jours n'ont pas apporté d'événements tellement dignes d'être consignés. Vous reposez donc rapidement votre plume et couvrez la lampe à huile.

La nuit vous enveloppe, animée comme toujours par une brise caressante qui filtre par le hublot ouvert. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE et vous vous sentez déjà d'attaque lorsque Glim frappe à la porte de votre cabine. Rendez-vous au **30**.

32

Vous avez à peine entamé le cuir de la bête mais c'est suffisant pour la faire battre en retraite. Elle n'est apparemment pas habituée à rencontrer une quelconque résistance. Elle s'échappe dans la nuit, poursuivie par une nuée de roussettes affolées. Le vent murmure *Crypte*.

L'homme affalé dans la ruelle continue de vous lorgner d'un œil goguenard, le visage à moitié voilé par sa chevelure poivre et sel. Son sourire édenté vous porte sur les nerfs mais

vous êtes davantage intriguée encore. Pourquoi le monstre ailé s'est-il attaqué à votre compagnon alors qu'une proie beaucoup plus facile s'offrait ici ? D'autant plus que l'homme a l'air d'un habitué des lieux et qu'il a déjà vu la bête à l'œuvre. Il a même tenté de vous prévenir. Si vous allez l'interroger, rendez-vous au **17**, sinon vous reprenez le chemin de la jetée au **12**.

33

Même sans voir votre visage, Joss a lu dans vos gestes votre résolution meurtrière. Ce truand râblé défendra chèrement sa peau même s'il sait qu'il a peu de chances face à vous. Twigan, qui a fait deux pas de côté, ne vous sera d'aucune utilité dans ce combat.

JOSS HABILETÉ 6 ENDURANCE 8

Ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* si vous êtes *Traqueuse*.

Si vous tuez Joss, notez que vous êtes maintenant en possession d'un *tonneau de Vin d'Enfer*. Tandis que vous essuyez la lame souillée contre le cuir de votre botte, le vent murmure le nom de *Joss* à votre oreille. Vous demandez à Twigan de vous aider à embarquer le tonneau sur votre chaloupe et il s'exécute en sifflotant. Rendez-vous au **60**.

34

Vous hâtez le pas le long de la ruelle et personne ne prête attention à vous. Les habitants semblent terrés dans leurs bâtisses, tous feux allumés pour ceux qui ont les moyens de s'offrir une lanterne. Vous perdez 1 point de COURAGE.

Vous atteignez bientôt la plage de graviers où ballottent les esquifs des pirates. Ce sont des barques ou au mieux de petits navires de pêche qui mouillent ici. Les brigantins attendent à l'entrée de l'anse, formant un cordon de sécurité, appelé ironiquement la Couronne, qui barre l'accès de la Crête Noire aux navires suspects.

Vous gravissez le ponton, lui-même illuminé, et vous êtes maintenant ignorés par les chauves-souris. Rendez-vous au **50**.

35

La confiance que vous a donnée la potion anti-monstres a émoussé vos réflexes et la Manticore plante ses crocs dans votre bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ.

L'ivrogne s'est bien moqué de vous et vous auriez dû vous en douter ! Retournez maintenant au **18** pour combattre.

36

Abandonnant vos hésitations, vous vous précipitez sur le pont en hurlant à vos hommes de tailler en pièces ce calamar géant ! Au même moment, un nouveau tentacule jaillit au-dessus du bateau et vous gifle d'une gerbe d'eau qui manque de vous renverser. Le temps de reprendre votre équilibre, une rangée de ventouses lumineuses vous agresse. Si vous ne disposez pas de la compétence *Esquive*, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Une fois remise sur pied, vous allez affronter avec vos compagnons le Kraken, comme s'il s'agissait d'un navire, avec votre COMBATIVITÉ et votre ÉQUIPAGE.

KRAKEN PHOSPHORESCENT HABILETÉ 10 ENDURANCE 9

Une fois débarrassés du monstre, rendez-vous au **43**.

37

Vos prévisions ne tardent pas à se concrétiser. La jonque, inquiète de votre présence, vire lentement de bord pour essayer de vous contourner en restant contre le vent. Quant à vous, plantée derrière la proue de votre navire, vous laissez le dieu Pangara vous pousser inlassablement au mépris du vent dominant qui souffle de l'est.

Quelques heures plus tard, vous êtes en position d'aborder le navire. Vous lancez vos grappins et Glim se précipite immédiatement. Il fonce toujours le premier parce que sa férocité instille d'emblée la terreur chez vos adversaires… et parce que ça l'excite, évidemment.

Mais les hommes du Sud vous attendent de pied ferme et leurs sabres s'abattent en scintillant pour repousser votre assaut.

JONQUE COMBATIVITÉ 7 ÉQUIPAGE 22

Si vous remportez le combat, alors vous avez pris pied sur le

navire. Mais tout danger n'est pas écarté pour autant. Il reste toujours des passagers qui sont prêts inexplicablement à risquer leur vie pour protéger leurs biens.

Comme si les divinités répondaient à vos pensées, vous entrevoyez la lame d'un poignard qui tranche l'air jusqu'à vous. Si vous êtes *Agile* ou si vous souhaitez dépenser 1 point de COURAGE, rendez-vous au **16**. Sinon, allez au **49**.

38

Vous vous arrêtez et vous faites briller deux Pièces d'Or dans votre main. Une forme noire se tient sur la passerelle, juste à l'endroit que la lumière des lanternes ne parvient pas à atteindre. Elle s'avance vers vous et s'empare avidement de votre obole avant de mordiller machinalement le métal.

« Merci Vierge, c'est un bon début... Mais il en faut plus pour comprendre ses peurs, n'est-ce pas ? Si on veut les surmonter... »

L'être qui se tient devant vous ne fait pas plus d'un mètre vingt – une Naine, à en croire la face rubiconde qui émerge de son fichu noir. À peine plus qu'un menton en galoche et un nez écrasé contre des joues pommelées. Elle est vêtue tout de noir : une robe trop ample, qui a sans doute appartenu à une humaine, sous laquelle pointent deux timides godillots. Malgré un ton que vous jugez provocateur, elle sourit placidement.

« Parle, Naine, si tu as quelque chose à dire sur ce que tu penses être mes peurs ! »

Elle ne se presse pas pour vous répondre : « Oui, j'ai des souvenirs qui t'appartiennent. Je peux te les rendre, si tu veux. Mais comme je l'ai dit, tout a un prix. La vie est difficile pour une vieille Naine comme moi dans ce repaire de pirates. »

C'est effectivement étrange de trouver cette créature ici, loin de ses congénères. Les Nains aiment d'habitude vivre dans leurs grottes ou leurs villages, au sein de leur communauté. On les imagine difficilement s'adonner à la mendicité.

« Quel est ton prix alors ?

— Dix Pièces d'Or, Vierge. Pour toi ce n'est rien, n'est-ce pas... »

À nouveau vous entendez une pointe d'ironie. Se pourrait-il que les habitants de la Crête Noire aient vent de vos difficultés financières ?

« Qui me dit que ton talent les vaut ? répondez-vous avec fierté.

—Rien, Vierge, rien… mes paroles ne valent pas plus que du vent ! »

Vous n'avez pas vu ses lèvres bouger lorsque les derniers mots ont été prononcés. C'est l'air qui les a portés jusqu'à vous. Et l'air vous souffle à présent le nom de *Illydia*, et vous comprenez que c'est le patronyme de cette Naine étrange. Peut-être, si vous avez assez d'argent à votre retour, peut-être que vous ferez appel à elle. Pour le moment, vous emmenez Twigan jusqu'à la jetée au **12**.

39

Parlementer avec Glim à vos côtés n'a pas de sens. Bien qu'il puisse faire œuvre de raisonnements subtils, dans l'action l'attrait du combat l'emporte sur tout !

Vous serez incapable de le retenir, sauf si vous avez le talent de *Négociatrice*, auquel cas vous pouvez retourner au **54** et considérer les autres choix.

Sinon le Demi-Troll se jette sur la Manticore, hache au poing, et vous coupe même toute possibilité de vous intéresser au faucon en train de déployer ses ailes. Rendez-vous au **18**.

40

Vous serrez la main griffue du Commandant pour valider ses conditions.

« Très bien. Et rappelez-vous qu'on ne trompe pas les Hommes-Oiseaux… » Vous pensez qu'il va vous quitter sur ces mots, mais son regard perçant continue de vous sonder. « Il y a un riche marchand habillé d'or sur ce navire. Vous le reconnaîtrez facilement… Pangara veut que vous l'empêchiez d'agir. Ne m'en demandez pas plus… »

Sur ce, il se détourne franchement de vous. La lance au poing, il ressort de votre cabine et rassemble son escadron qui s'était engagé dans une partie de dés avec vos hommes. Pourquoi le Dieu des vents utiliserait-il les Hommes-Oiseaux pour vous donner des directives ? Et au nom de quoi devriez-vous lui obéir ? Une brise nocturne vous apporte le mot *Tribut*.

Une fois que le groupe s'est perdu à l'horizon, vous remontez sur le gaillard arrière, furieuse, à la recherche de Twigan. Celui-ci vous dévisage piteusement en bafouillant des explications : « Je savais, bien sûr, pour le tribut… je ne pensais pas que

vous feriez usage de la musique… pas à ce moment… je ne peux pas vous prévenir, Vierge ! C'est la règle de notre magie... »

Lassée de ces jérémiades, vous gardez les lèvres serrées. Rendez-vous au **13**.

41

Hors de question de vous attarder plus longtemps sur les passerelles ! De toute façon c'était une mauvaise idée d'emprunter ce chemin, de la fierté mal placée sans doute. La voix se faufile encore derrière vous : « Dommage. Pourtant j'ai des souvenirs, des souvenirs à toi... » Les derniers mots ne vous parviennent pas parce que vous courez.

Il y a encore des cages et des Yeux Vides qui ponctuent votre parcours jusqu'à la jetée, mais vous fermez votre esprit à leurs supplications obscènes. Twigan trotte derrière vous jusqu'à arriver au ponton, au-dessus de la plage de graviers où ballottent les esquifs des pirates. Enfin vous soufflez. Rendez-vous au **50**.

42

Vous avez vaincu ce monstre légendaire ! L'exploit vous vaut de regagner 1 point de COURAGE. Vous restez en garde, inquiète de ce que le marchand peut encore vous réserver comme surprise. Mais ce qui se produit dépasse votre entendement : l'animal mourant retourne son dard vers son maître dans un ultime soubresaut et le plante profondément dans sa nuque. Celui-ci n'esquisse aucun geste pour se protéger et s'affale à genoux, un sourire radieux sur ses lèvres blêmes. « Nos destins sont irrémédiablement liés… Magrid et moi… c'est ainsi qu'elle a été dressée ! Et vous n'en saurez pas plus. Maintenant je me prépare pour la Traversée... » Il s'effondre, la face contre le sol.

La fouille de la cabine luxueuse vous permet de faire main basse sur de nombreux objets de valeur, mais également de trouver dans un secrétaire un coquillage blanc gravé que vous reconnaissez : le signe de reconnaissance des Enfants de Vanator. Ainsi le marchand du sud est un disciple de cette secte. Voilà qui expliquerait son sacrifice mystique.

Mais la nouvelle n'a pas de quoi vous réjouir. Vous n'avez pas du tout envie de vous mêler des affaires de ces fanatiques, qui ont colonisé votre île et semblent laisser tranquille le port de la Crête Noire depuis quelque temps. Réveiller leur hostilité ne

peut rien apporter à vos affaires. Si vous avez abattu le faucon, rendez-vous au **4**. Sinon rejoignez vos hommes sur le pont pour faire le point sur votre butin au **10**.

43

Le combat a été rude, vous y avez sans doute perdu des hommes. Mais peu importe, les survivants sont fiers d'être venus à bout d'une créature mythique. Ils pourront se vanter de ce haut fait au cours de leurs futures beuveries et impressionner les ribaudes qui ne les croiront pas, mais qui feront tout comme. Cet exploit vous ajoute 1 point de COURAGE.

Glim, votre second, insiste pour qu'on ramasse le tentacule de Kraken qui frémit encore sur le pont et pour qu'on le garde en soute. Vous devinez que le Demi-Troll a dans l'idée que ce membre est comestible. Vous pouvez suivre son avis si vous le voulez (notez alors le *tentacule de Kraken* en soute).

Il est temps ensuite de regagner votre cabine parce que la nuit promet d'être courte. Votre bref temps de repos ne vous permet de regagner que 2 points d'ENDURANCE et votre crâne bourdonne légèrement lorsque Glim frappe à la porte de votre cabine. Rendez-vous au **30**.

44

Une main griffue s'abat sur votre épaule et vous sursautez. Le Commandant des Hommes-Oiseaux s'est posé derrière vous et ses yeux de rapace balayent les richesses éparpillées à vos pieds. Il pousse des petits cris qui ressemblent à un rire : « Voilà qui est tout à fait convenable ! Les prisonniers ne m'intéressent pas mais bien sûr nous prélevons le tiers du butin. » Vous jetez un regard à la *Mélopée* où les membres de l'escadron ont pris place autour de Twigan qui était resté à bord. Vous n'êtes pas en mesure d'affronter les Hommes-Oiseaux sous peine de perdre votre précieux musicien, et peut-être même le navire…

Si vous avez le mot *Ken-Itiba*, rendez-vous au **5**, sinon rendez-vous au **29**.

45

Soudain, le claquement d'une paire d'ailes gigantesque perturbe le battement uniforme des roussettes. C'est une

chauve-souris de la taille d'un homme qui fond sur vous ! Elle s'abat sur Twigan et le recouvre de ses ailes membraneuses. Elle tente de planter les crocs dans sa nuque.

L'ivrogne pousse un cri jubilatoire : « La grosse ! Je vous l'avais bien dit ! » Votre objectif est ici uniquement de désarçonner le monstre. Si vous êtes *Traqueuse*, vous ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque*.

CHAUVE-SOURIS HABILETÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous réussissez à faire fuir le monstre, rendez-vous au **32**.

46

L'homme s'est engouffré sous une arcade en bois et vous l'avez bien vu descendre l'escalier. Sur votre droite, un autre escalier monte vers les étages supérieurs (deux à ce que vous pouvez en juger), mais vous n'hésitez pas et vous dévalez les marches.

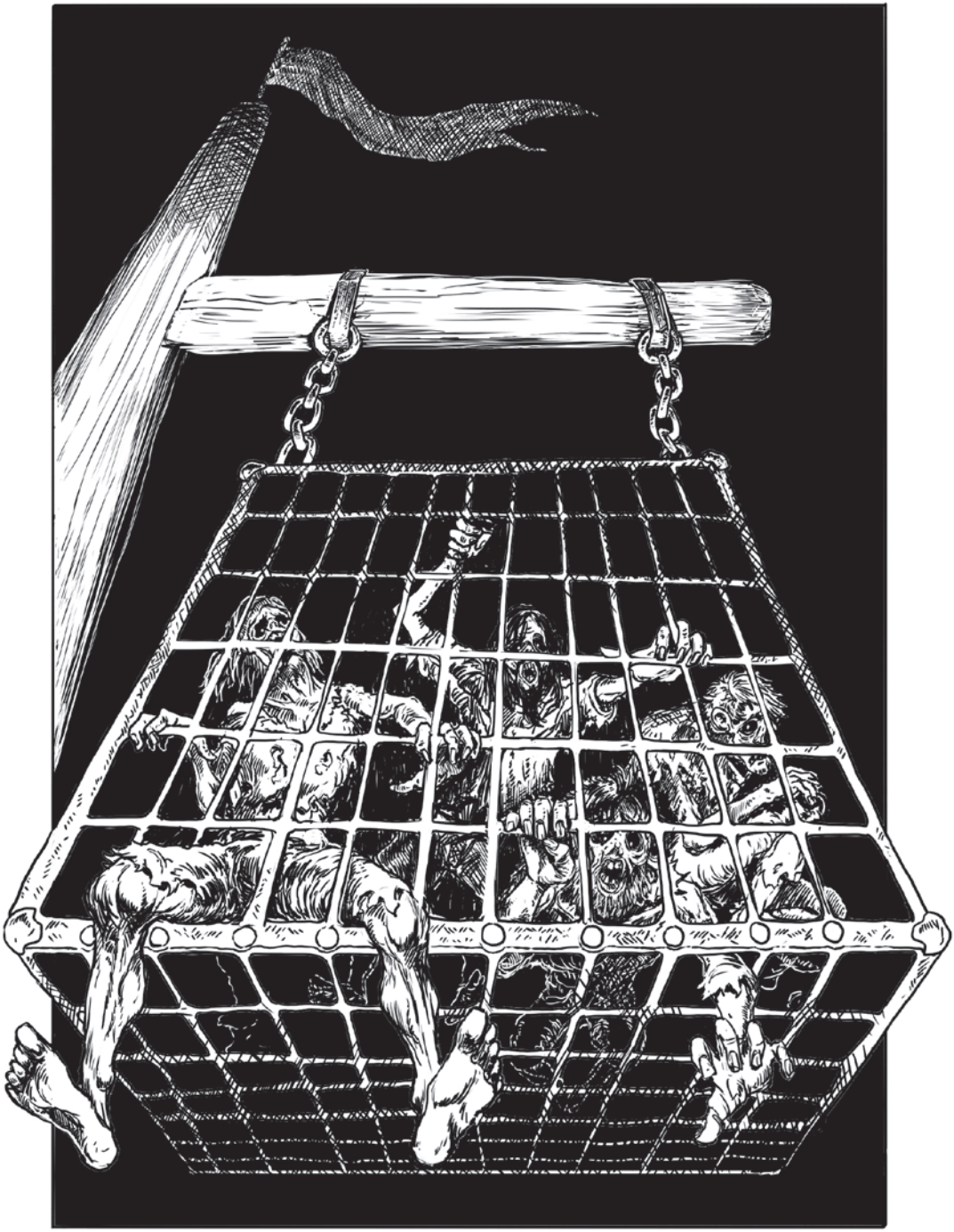
Vous débouchez sur une coursive longue d'une dizaine de mètres. La première pièce que vous ouvrez sur votre gauche est un bureau vide, sans doute réservé au capitaine ou à son second. Ceux-ci sont probablement sur le pont en ce moment. Peut-être morts.

Vous avancez de quelques pas et vous arrivez à hauteur de deux portes en vis-à-vis. Comme le navire, elles sont peintes en rouge et bordées d'une frise géométrique dorée. Sous celle de gauche, vous voyez s'écouler un filet de sang inquiétant. Vous tentez d'ouvrir d'abord celle de droite, mais la poignée vous résiste. Elle est fermée à clé. En vous plaquant contre elle, vous entendez une sorte de grognement étouffé. Il n'y a pas d'autre porte plus loin.

Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de gauche (**8**) ou plutôt défoncer celle de droite (**54**) ?

47

Vous grimpez à une échelle de corde, suivie de Twigan qui s'emploie à ne pas laisser tomber ses précieux parchemins. Arrivés sur la passerelle, vous êtes accueillis par la lumière jaune des lanternes qui balancent au rythme du vent. Déjà vous entendez les gémissements.



47 *La cage est suspendue plusieurs dizaines de mètres devant vous, mais les Yeux Vides ont détecté votre présence.*

« La Vierge est là.

— Qui l'accompagne ?

— C'est Twigan. Cornelius... »

La cage est suspendue plusieurs dizaines de mètres devant vous, mais les Yeux Vides ont détecté votre présence. « Décidément, je ne les aime pas », bougonne Twigan dans votre dos.

Vous ne pouvez pas avouer que vous vous sentez sur le point de défaillir chaque fois que vous les approchez. Lorsque vous arrivez sous la boîte grillagée, ils pressent leur visage décomposé contre le treillis. Les spirales qui ont mangé leurs yeux s'ouvrent en palpitant.

« La Vierge ? Tu es là ?

— Ne nous laisse pas.

— Reste avec nous, la Vierge ! »

Vous pressez le pas en retenant votre souffle. Vous ne supportez pas leurs suppliques et vous ne savez pas pourquoi les Yeux Vides vous harcèlent, vous et vous seule ! Vous perdez 1 point de COURAGE.

Une voix éraillée s'échappe d'un coin d'ombre : « Deux Pièces, la Vierge, donne-moi deux Pièces d'Or... et ne panique pas, affronter ses peurs, c'est un bon début ! »

Une mendiante ! C'est une catégorie que l'on croise rarement à la Crête Noire, les pirates n'ayant pas la réputation d'avoir la main sur le cœur. Celle-là ne manque apparemment pas d'aplomb pour vous interpeller de la sorte.

Est-ce que vous voulez vous arrêter et lui donner 2 Pièces d'Or (**38**) ? Ou bien préférez-vous continuer tête baissée jusqu'à la jetée (**41**) ?

48

Vous accompagnez vos hommes pour voir les surprises que vous réserve la cargaison de la jonque. Tout ce qui a de la valeur et facilement transportable a déjà été monté sur le pont. Vous allumez un briquet d'amadou et découvrez l'encombrant chargement.

Deux cages aux barreaux d'acier, des cubes de deux mètres de côté, occupées par des créatures inattendues. Dans l'une d'elles, un Oursconse est recroquevillé, ses grands yeux ronds reflétant la lueur du briquet. Dans l'autre, c'est un Ptérodactyle

qui tente inlassablement de déployer ses ailes avant de les coincer contre les barreaux trop étroits. Il vous adresse une grimace hargneuse en agitant sa langue bifide.

Vous êtes habituée à trafiquer avec les marchands d'esclaves, mais pour ce genre de cargaison vous n'avez aucune expérience. Et vous et vos hommes avez pour habitude de ne jamais vous encombrer de marchandises dont vous ne connaissez pas la valeur. Mais un soupçon de nouveauté peut mettre du piment dans les affaires… en somme, vous pourriez bien charger un de ces spécimens sur votre navire, mais certainement pas les deux. Si vous le décidez, il vous faudra alors renoncer à 2 PRISONNIERS. Dans ce cas, opérez la modification et notez si vous embarquez l'*Oursconse* ou le *Ptérodactyle*.

De retour sur la *Mélopée*, comme c'est la tradition, Glim fait défiler les prisonniers torse nu devant vous avant de les mettre aux fers. Vous avez instauré ce rituel sans savoir pourquoi et, comme à chaque fois devant le spectacle des muscles saillants et luisants sous le soleil, le sang vous monte à la tête.

Vous pouvez dépenser 2 points de COURAGE pour résister à l'échauffement de vos sens et passer une nuit tranquille avant de vous rendre au **15**, ou bien céder à vos impulsions au **21**.

49

Un réflexe tardif vous permet d'éviter de recevoir le poignard en plein poumon. Malheureusement, il s'enfonce dans la chair de votre bras et vous pestez contre votre manque de vigilance. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ.

La silhouette qui vous a visée se lance hâtivement sur une échelle de corde. Avec votre blessure, il est hors de question de la suivre dans son ascension. En revanche, vous avez aperçu la robe dorée d'un riche passager dévalant des escaliers, sans doute pour se terrer dans sa cabine. Et vous vous proposez d'aller jeter un coup d'œil sur ce que ce gentilhomme pourrait avoir à cacher. Rendez-vous au **46**.

50

Deux hommes sont en train de débarquer un tonneau jusqu'au ponton. Dans la pénombre vous reconnaissez l'un deux, Joss Courte Tête, un gars facilement identifiable qui n'a pour ainsi

dire pas de cou, le crâne directement vissé dans ses épaules. Il hisse l'avant du tonneau contre son dos, tandis que son compère grimpe derrière lui en l'aidant. Joss est un homme du Perce-Oreilles et vous savez qu'il est chargé de la contrebande de Vin d'Enfer. C'est un breuvage particulièrement prisé des créatures du Chaos qui viennent se débaucher à la Crête Noire, là où les canailles de toutes les espèces peuvent se côtoyer.

Gandâl le Perce-Oreilles a le monopole de fait sur l'approvisionnement du port en Vin d'Enfer et la brise du soir vous murmure que c'est là l'occasion de vous venger de sa provocation. La Vierge des Vents ne peut pas laisser s'insinuer sur l'île la rumeur d'une faiblesse, surtout vis-à-vis de celui qui n'hésite plus à s'afficher comme son rival.

Sans crier gare, vous dégainez votre épée et transpercez l'homme qui soutient le tonneau d'un coup à travers son gilet. Lorsqu'il s'effondre, Joss Courte Tête bascule en arrière avec le tonneau. Il se rétablit avec agilité et s'accroupit, une lueur de panique inscrite dans ses yeux lorsqu'il reconnaît votre masque. Il cherche une possibilité de fuite sur le côté.

Allez-vous le laisser filer pour qu'il aille rendre compte au Perce-Oreilles de vos représailles (**58**), ou bien préférez-vous le faire taire (**33**) ?

51

Au moment de s'envoler, les membres de l'escadron empoignent sauvagement deux de vos hommes et les entraînent avec eux dans les airs. Les pirates battent désespérément des jambes en l'air, poussant des hurlements. Le Commandant des

Hommes-Oiseaux plane au-dessus de vous en piaillant une dernière fois à votre adresse : « Voilà mon tribut, Vierge ! Je ne me déplace pas pour rien, vous le saurez maintenant. Adieu ! » Et l'escadron prend le large, emmenant les malheureux. Réduisez de 2 points votre total d'ÉQUIPAGE. Une fois qu'ils se sont perdus à l'horizon, vous rejoignez le gaillard arrière, hors de vous, à la recherche de Twigan. Il fait mine de manipuler les pièces de son orgue mais vous l'obligez à lever le nez vers vous. Il bafouille de piteuses justifications : « Je savais, bien sûr, pour le tribut… je ne pensais pas que vous feriez usage de la musique à ce moment… je ne peux pas vous prévenir, Vierge ! C'est la règle de notre magie.. »

Indifférente à ses jérémiades, vous gardez les lèvres serrées. Twigan a bien de la chance d'être irremplaçable. Rendez-vous au **13**.

52

Vous n'êtes pas inspirée ce soir. Il faut dire que les événements des derniers jours n'ont rien de glorieux. D'un autre côté, écrire son journal ne signifie pas forcément rédiger une hagiographie… quoi qu'il en soit, les mots ne viennent pas et c'est le nez en l'air que vous voyez un des vos hommes faire irruption bruyamment dans la cabine.

C'est Glim, le colosse au sang de Troll, qui roule des yeux affolés : « Vierge, venez vite ! On a un problème dans la soute… » Vous bondissez de votre chaise et vous lui emboîtez le pas, sans oublier d'empoigner votre épée au passage. Sur le pont principal, l'homme de garde a été poignardé. Il se vide de son sang à côté de l'écoutille. C'est fini pour lui. Mais ce n'est pas ce qui semble inquiéter Glim.

Vous descendez à sa suite dans la cale où les marins passent la nuit. Ici encore, un autre de vos hommes baigne dans une mare de sang. Les autres font cercle à l'entrée de la soute. À la lueur d'une torche, vous distinguez les auteurs du forfait : ce sont deux hommes de confiance de Gandâl, que vous avez déjà croisés à la Crête Noire. Ils se sont infiltrés jusqu'à la soute et l'un d'eux tient Twigan contre lui, une lame sur la gorge. Le petit homme retient à peine des sanglots de peur. Voilà

pourquoi Glim est paniqué. Il sait combien le talent du musicien est essentiel pour votre bande.

L'homme qui a pris Twigan en otage s'adresse à vous : « J'ai un message de la part du Perce-Oreilles, la Vierge : il reconnaît qu'il n'aurait pas dû se servir sur le territoire que tu avais réservé, mais c'était une erreur. Tu es allée trop loin en attaquant nos hommes, et voici ta punition. Tu vas dire à tes hommes de charger le fût de Vin d'Enfer sur notre chaloupe et nous emmenons Twigan… nous te le renverrons demain à l'aube. Gandâl garantit qu'il ne lui sera fait aucun mal et que les représailles s'arrêtent ici. Nous attendons ta réponse. »

L'homme est déterminé. En général, les lieutenants de Gandâl ne plaisantent pas. Quelle est votre réponse :

Vous acceptez ses conditions (**24**) ?

Vous l'attaquez (**55**) ?

53

Ni vous ni vos hommes n'aimez prendre la mer de nuit mais un pirate fait rarement ce qui lui plaît. Vos hommes envoient la grande voile, et vous montez sur le gaillard arrière pour demander à Pangara de porter la *Mélopée*. Le navire prend le large, puis vous le faites virer de bord vers le sud et la zone de chasse que vous avez réservée au Grand Carillon.

Mais, au bout d'une heure à peine d'un rythme soutenu, une mauvaise surprise vous attend. Un marin pousse un cri d'alerte à l'avant du navire où la mer est parcourue d'un étrange scintillement. Vous le voyez reculer précipitamment alors qu'un tentacule gigantesque déborde du bastingage pour tenter de l'agripper.

Un Kraken Phosphorescent. Jusqu'ici vous étiez persuadée que ces monstres légendaires ne s'ébrouaient pas ailleurs qu'au fond d'une pinte de bière brandie par les soiffards les plus imaginatifs ! On raconte qu'ils se nourrissent de la lumière de la lune et qu'à la nouvelle lune le manque leur est tellement insupportable qu'ils remontent à la surface et s'attaquent à tout ce qui se présente à eux. Et ce soir le ciel est noir…

La bonne nouvelle c'est que ces pieuvres ne sont pas plus dangereuses qu'un Kraken commun. La mauvaise nouvelle c'est qu'un Kraken commun est largement à même de broyer

votre navire… Vous vous tournez vers le visage anxieux de Twigan pour lui demander si l'*Escadron des Hommes-Oiseaux* est susceptible de vous aider mais il mord ses lèvres et refuse de vous répondre, crispé sur son gouvernail.

Vous maudissez sa superstition qui lui interdit de vous donner des indications sur sa magie et vous agrippez furieusement le bastingage, prête à hurler vos ordres. Allez-vous ordonner à vos hommes de combattre (**36**) ou demander à Twigan de recourir à la musique (**9**) ?

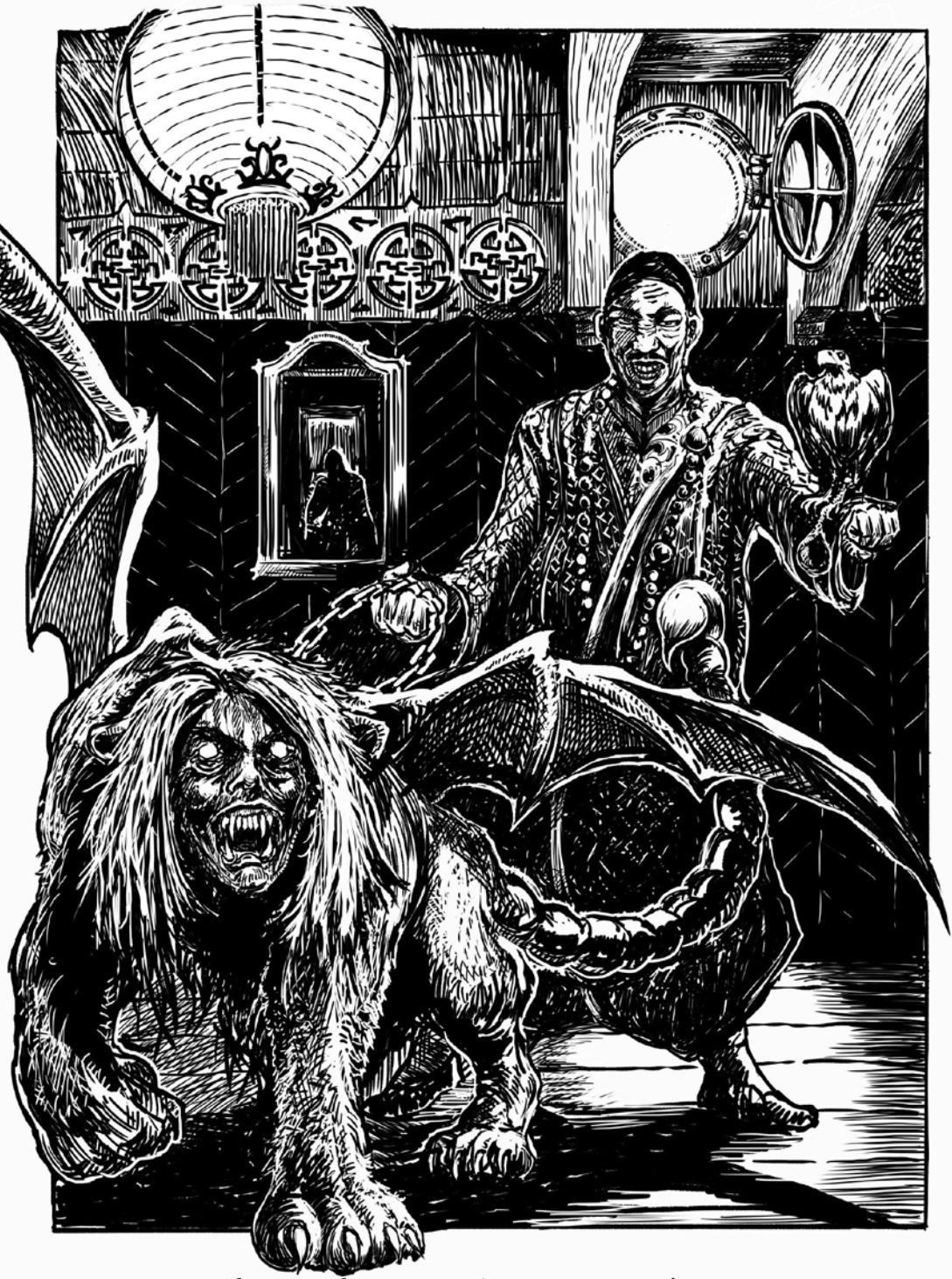
54

Un coup de botte bien placé suffit à faire sauter le verrou en éclatant le cadre de la porte qui n'était pas conçu pour supporter une telle brutalité. Comme vous vous en doutiez, le riche personnage que vous avez aperçu s'est bien réfugié dans cette chambre. Il vous attend, drapé d'une robe ample, dont les reflets dorés ondulent autour de son buste. Son visage épais abrite deux yeux bridés et deux traits de moustache qu'on dirait dessinés au fusain. Il a ouvert le hublot dans son dos. Le faucon qui se tient perché sur sa main gauche agite ses ailes, se préparant visiblement à quitter le navire sur l'ordre de son maître. L'oiseau de proie porte une bourse de cuir nouée à ses serres.

Mais ce n'est pas forcément la fuite de l'oiseau qui retient le plus votre attention en ce moment. L'homme n'a pas peur de vous, même s'il respire bruyamment. Et s'il n'a pas peur de vous, c'est que de son autre main il tient en laisse une créature que vous n'auriez jamais imaginée ainsi apprivoisée : une Manticore ! Contrairement à la plupart de ces monstres, celle-ci a un visage féminin, aux traits durs et aux crocs acérés.

Retranché derrière elle, il la retient juste ce qu'il faut pour que sa face ne vienne pas se jeter furieusement sur la vôtre. L'homme veut négocier : « Nous ne sommes pas obligés de nous battre. Croyez-moi, cette bourse ne contient rien qui puisse vous intéresser, vous autres pirates ! Moi et Magrid sommes résolus à la faire parvenir à ses destinataires… et vous savez qu'il vous en coûterait d'affronter une Manticore. »

Alors qu'il reprend son souffle, c'est l'occasion pour vous de réfléchir à ce que vous pouvez entreprendre.



54 ... *il tient en laisse une créature que vous n'auriez jamais imaginée ainsi apprivoisée : une Manticore !*

En premier lieu, si Glim est avec vous, rendez-vous sans plus tarder au **39**.

Si vous possédez de la potion anti-monstres, vous pouvez en boire une dose avant de prendre une décision.

Si vous possédez un disque de métal, il est encore temps d'abattre le faucon qui a quitté le poing de son maître pour le rebord de la lucarne. Ainsi vous pourrez juger par vous-même de la valeur du contenu de la bourse. Dans ce cas, allez au **2**.

Vous pouvez écouter ce que le marchand veut vous proposer au **19**.

Vous pouvez vous jeter immédiatement sur la Manticore pour mettre fin au débat au **18**.

55

Il est hors de question de laisser la Vierge se faire humilier par Gandâl et ses hommes ! Vous vous précipitez sur celui qui vient de s'adresser à vous et vous le transpercez de part en part… quant à son complice, il se fait purement écharper par vos hommes.

Ce n'est que lorsque le bouillonnement du sang dans vos tempes s'est calmé que vous mesurez l'étendue du désastre. L'homme de Gandâl a eu tout le temps d'égorger Twigan avant de s'écrouler lui-même ! Le petit musicien est prostré à vos pieds, le visage figé dans un sourire étrange au-dessus de son cou gargouillant de sang.

Par orgueil vous avez sabordé votre meilleur atout dans la compétition féroce que se livrent les pirates de la Crête Noire. Et ce conflit ne pourra se régler qu'au prix d'une guerre totale avec le Perce-Oreilles, guerre dont vous êtes loin d'être assurée de sortir vivante… mais c'est une autre histoire qui n'est pas contée dans la suite de cette aventure.

56

Le visage tuméfié et tremblant de peur, l'impétueux passager vous conjure de lui laisser la vie sauve. En même temps, il conserve une certaine morgue qui ne manque pas de vous intriguer.

« Excuse-moi, Vierge… oui, c'est vrai, quand je t'ai vue j'ai pensé prendre possession de ton masque… » Il crache un filet de sang. « Mais j'ai quelque chose de… précieux… caché dans

ma cabine. Je t'y amène... Et peut-être que je peux faire partie de ton équipage ? »

Vous le traînez par le col jusqu'au pont. Il en profite pour ajuster sa chemise dans ses chausses et reprend son verbiage :

« Je m'appelle Llandry… je suis… commerçant ! Je vends toutes sortes d'objets d'art. » Vous le poussez dans le dos et vous montez un escalier menant à une galerie qui dessert plusieurs cabines. « J'ai eu quelques soucis à Arion… peu importe, je suis allé me ressourcer du côté du Hachiman… pas facile de s'y introduire, si tu veux savoir ! » Après une nouvelle bourrade, il vous entraîne dans ce que vous supposez être sa cabine. « Ma cargaison officielle est en soute. Mais il y a un objet que j'ai gardé auprès de moi. Trop précieux et… inhabituel. Tu peux relâcher mon bras ? »

L'épée pointée vers lui, vous le laissez s'agenouiller pour défaire deux lattes du plancher. Un espace a été aménagé à cet endroit – exprès pour y conserver des objets de valeur ? il faudra penser à faire inspecter les autres cabines ! – et Llandry s'empare délicatement d'un globe de verre qu'il approche de la lumière. Et vraiment ce que contient ce globe est étrange ! Le jeune roublard n'a pas menti.

À l'intérieur, une forme endormie s'enroule doucement sur elle-même, comme en suspension. Il s'agit d'un renard à neuf queues. Llandry profite de votre surprise pour avancer un peu plus ses pions : « Voilà, c'est pour toi… c'est une divinité du Hachiman, je crois. Je comptais la revendre à un sorcier d'Arion. Alors, tu penses que je pourrais faire partie de ton équipage ? »

Il semble avoir complètement oublié qu'il voulait vous embrocher il y a quelques minutes. Vous, non.

« Tu peux déjà être heureux d'avoir la vie sauve… à partir de maintenant tu es mon prisonnier, certainement pas un de mes hommes ! » Vous l'empoignez à nouveau pour aller le remettre à Glim qui s'en chargera avec la délicatesse que vous lui connaissez. Llandry marque un peu le coup mais se fait vite une raison… dans le couloir, un courant d'air imprime le mot *Llandry* dans vos oreilles. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **23**.

57

L'un de vos hommes s'approche de vous, il tient une boîte de bois entre ses mains. Son contenu est protégé par un verrou et la petite grille découpée sur le couvercle n'est malheureusement pas suffisante pour en savoir davantage. « En tout cas, ça bouge ! »

Vous la prenez dans vos mains et, en effet, vous percevez des raclements contre le fond de la boîte. C'est certainement un animal qui est retenu captif là-dedans.

« Il y a deux créatures beaucoup plus grosses en cage, dans la cale. Difficile à déplacer… Vous venez jeter un coup d'œil ? » Glim vous a déjà pris la boîte des mains et il la secoue avec une excitation puérile. « Je me demande ce que c'est quand même ! On peut l'ouvrir ? »

Si vous avez le mot *Ken-Itiba*, rendez-vous au **7**, sinon vous pouvez laisser Glim forcer la serrure au **14** ou lui demander de reposer la boîte et aller visiter la cargaison de la jonque au **48**.

58

Le pirate devine dans votre attitude que vous n'allez pas le tuer maintenant. Sans demander son reste, il bondit de côté et file le long du ponton en direction de la Crête Noire. Il va certainement chercher refuge dans une taverne. Ira-t-il lui-même se plaindre au Grand Carillon ou va-t-il ensuite rallier le vaisseau de Gandâl, qui doit mouiller non loin, tout comme vous ?

Vous n'allez pas attendre ici de le savoir. Vous demandez à Twigan de vous aider à embarquer le tonneau sur votre chaloupe et il s'exécute en sifflotant. Notez que vous possédez un *tonneau de Vin d'Enfer*. Tandis que vous descendez votre butin, une bourrasque dans votre dos souffle le mot *Tempête*. Rendez-vous au **60**.

59

La présence de Hommes-Oiseaux vous permet de venir à bout des hommes en armes sans essuyer trop de pertes. Une fois le navire en votre possession, les Hommes-Oiseaux se replient sur votre frégate. Ne reste que leur Commandant qui s'adresse à vous d'une voix stridente : « Notre travail est fini. Nous vous laissons prendre possession des biens et des hommes avant de régler votre tribut. » Après une hésitation, il ajoute : « Il y a un riche marchand habillé d'or sur ce navire. Vous le reconnaîtrez

facilement… Pangara veut que vous l'empêchiez d'agir. Ne m'en demandez pas plus... » Puis il s'envole à son tour jusqu'à la *Mélopée*, vous laissant avec vos interrogations. Pourquoi le dieu des vents se servirait-il des Hommes-Oiseaux pour vous envoyer des ordres ? Et au nom de quoi devriez-vous lui obéir ? Et puis de quel tribut a-t-il voulu parler ? Vous interrogez du regard Twigan, demeuré sur votre navire et encerclé par les Hommes-Oiseaux, mais celui-ci plonge du nez pour s'esquiver. Un murmure vous apporte le mot *Tribut*.

Il n'est pas l'heure de laisser vos pensées se disperser. Vous avez pris pied sur le navire, mais tout danger n'est pas écarté pour autant. Il reste toujours des passagers qui sont prêts inexplicablement à risquer leur vie pour protéger leurs biens. D'ailleurs, si les Hommes-Oiseaux vous laissent la tâche de fouiller la place, c'est certainement qu'ils craignent d'avoir à se battre dans des lieux exigus où leurs ailes encombrantes deviendraient un désavantage.

Les divinités se font l'écho de vos inquiétudes et vous entrevoyez la lame d'un poignard qui tranche l'air jusqu'à vous. Si vous êtes *Agile* ou si vous souhaitez dépenser 1 point de COURAGE, rendez-vous au **16**. Sinon, allez au **49**.

60

La *Mélopée* mouille au-delà des bras rocheux qui marquent l'entrée de l'anse de la Crête Noire. Elle tient sa place au cœur de la Couronne, un arc de cercle formé volontairement par des bâtiments armés dont la fonction est de protéger l'accès à la Crête Noire par la mer.

Vous démontez le mât et rangez la chaloupe, que vos hommes s'empressent de hisser le long de la coque.

Si vous possédez un *tonneau de Vin d'Enfer*, rendez-vous au **28**.

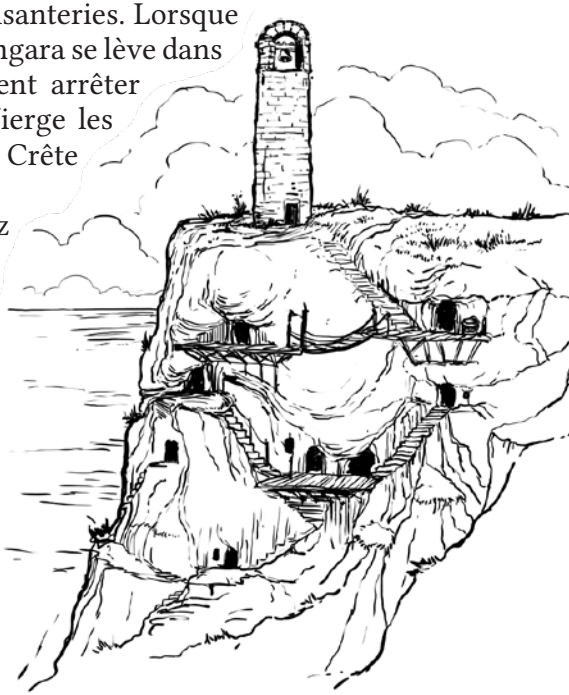
Sinon, vous pouvez décider de prendre la mer en pleine nuit (**53**) ou d'attendre l'aube pour partir à la recherche d'une proie (**6**).

61

Le lendemain matin, vous vous éveillez de bonne humeur. Vous regagnez 3 points d'ENDURANCE. Vous passez du temps à feuilleter votre journal avant de vous montrer sur le pont. Il vous faudra consigner les événements de la dernière journée, mais c'est un travail que vous reportez à l'après-midi. Pour l'heure, vous compulsez quelques-uns de vos exploits passés avec l'espoir d'y apprendre quelque chose sur vous-même. Mais vous ne trouvez dans vos écrits que ce que vous y avez laissé. Vous lâchez un soupir mais cet essai infructueux ne suffit pas à entamer votre moral.

Vous regagnez 2 points de COURAGE.

Vos troupes aussi font preuve d'un certain relâchement. Quelques-uns de vos hommes sont déjà en train de parier la part de butin qu'ils n'ont même pas encore reçue. Les autres se contentent d'échanger des plaisanteries. Lorsque vous apparaissez, le vent de Pangara se lève dans votre dos et les pirates peuvent arrêter les manœuvres et laisser la Vierge les guider jusqu'au havre de la Crête Noire.



Là-bas vous consoliderez votre réputation, ce qui n'est pas inutile en ces périodes troubles au Grand Carillon. Et puis vous y ferez des affaires. Et puis vous dépenserez votre argent. Avant de repartir.

Mais ces événements vous seront décrits plus en détail dans l'épisode 2 de *la Vierge des Vents* :

MORTELLE BEUVERIE

JOURNAL DE MELDOR FÉLICE, ARPENTEUR ÉPISODE 6

Je me languis. Je suis au désespoir. J'éprouve le manque des manques.

Écrit par Manu De Wit
Illustré par Vincent Grimm

Qui lira ceci me pardonne. J'ai besoin de dire ce mal-être qui me traverse tout entier, que cela soit inscrit dans la postérité. On me jugera faible. On me fera le reproche de cet épanchement. Baste ! Je n'en ai cure. Après toutes ces errances à la recherche des lieux imaginaires, la nécessité de retrouver mon foyer s'avère impérieuse. J'ai donc pris la décision de mettre un terme à ce long voyage et de réintégrer mes pénates. À l'instant où j'ai gravé cette décision dans le marbre de ma détermination, j'ai senti un poids se soulever de mes épaules. J'en ai parlé à Gus, au capitaine Lawson, à l'équipage. Ils ont accepté de me reconduire à la maison. Je rentre !

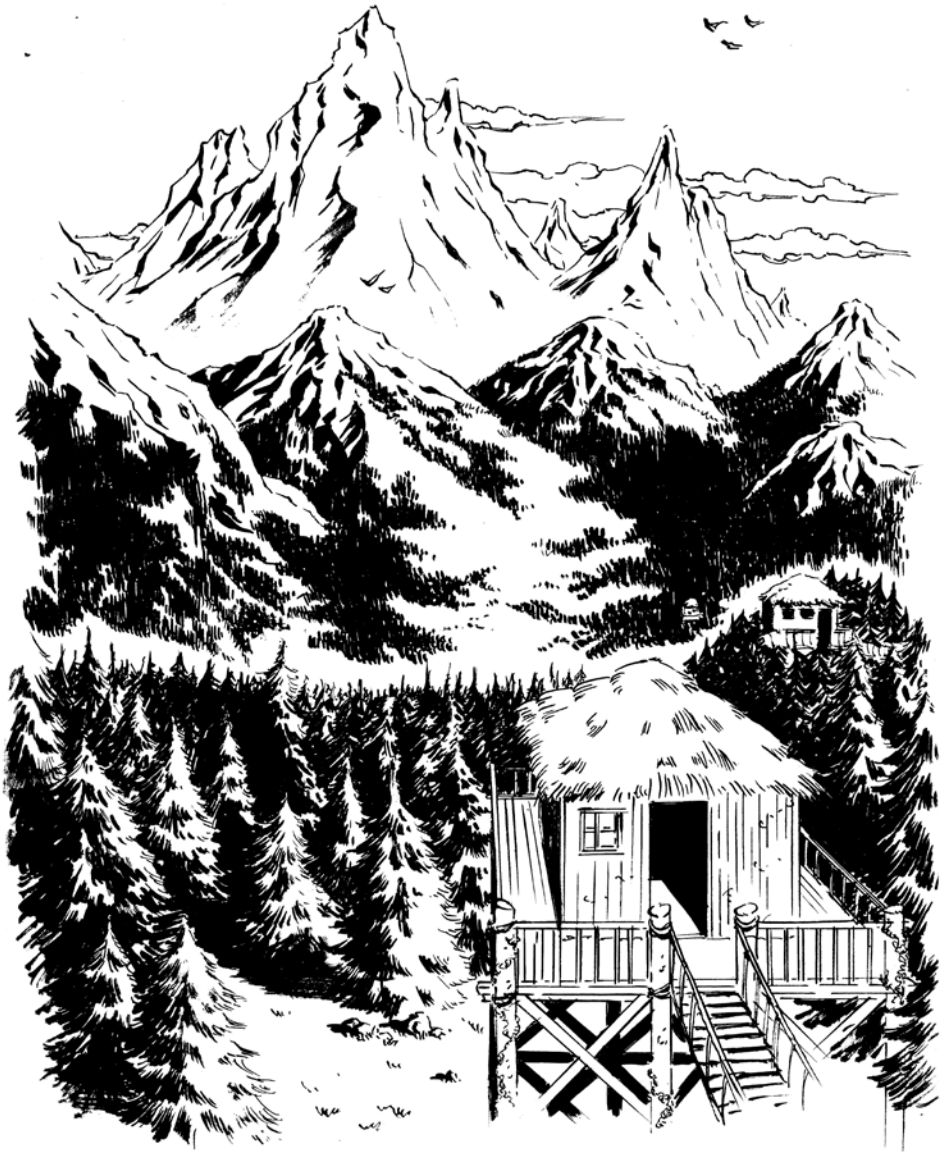
Or donc, le *Duke of Scotland* vogue. Comme d'habitude, j'agrémente le voyage de longues discussions avec Gus, de monologues sur la condition d'Arpenteur, ou de siestes paresseuses. À l'issue de l'une d'elles, le capitaine Lawson m'aborde, une tasse de café à la main. Il me fait savoir que nous appro-

chons de l'archipel de la Sagesse et qu'à sa connaissance, cela vaut le détour. Il a piqué ma curiosité. Son sourire en coin témoigne de la satisfaction d'avoir réussi son coup. J'entreprendrai donc une dernière exploration avant mon retour. Finir en panache, comme dit le capitaine. Soit, va pour le panache. Le lendemain, on met le canot à l'eau, et je rame vers cette nouvelle terre.

Trois ou quatre cents îles réparties sur environ deux mille kilomètres carrés. Vous comprendrez que je ne vais pas les présenter toutes, ce serait creuser ma tombe. D'autant plus que je ne les ai pas visitées toutes. Trois seulement, pour être exact. Ainsi, trois abordages, à commencer par **Ignorance**.

Dans cette chaîne de montagnes, des reliefs rudes et escarpés alternent avec des ondulations molles et moussues. J'y rencontre une foule de créatures plus étranges les unes que les autres. Comme le Pique-Mot, oiseau ébouriffé qui vole les mots à peine prononcés par quelqu'un. J'assiste d'ailleurs à l'un de ces larcins alors qu'un autochtone m'explique ce phénomène, justement. Mon interlocuteur doit chasser le volatile et me répéter la phrase qu'il vient d'énoncer, car il y manque le verbe et deux des compléments. Plus tard, je fais la connaissance du Terrible Trivium, démon des tâches mesquines et des travaux sans intérêt. Cet élégant gentilhomme n'a ni nez, ni yeux, ni bouche. Bizarre. Et cela rend la communication complexe. Heureusement, un quidam de passage là m'éclaire. Le Terrible Trivium aime les efforts inutiles. Cela ne mène nulle part selon lui, et c'est ce qui le séduit. Rencontre inutile, si vous voulez mon avis. Je continue. Et tombe, peu après, sur le géant gélatineux. Je remarque d'abord qu'il ne présente aucune forme, et qu'il s'efforce d'imiter celle des choses près de lui. Tantôt le pic d'une montagne, tantôt un arbre, ou encore un gratte-ciel. Il a peur de tout et se montre incapable d'assimiler une idée, en raison de sa difficulté à les digérer. Soit, je m'en éloigne, ce qui m'amène auprès des trois Démons du Compromis. Ceux-là se contentent de tourner en rond. L'un dit blanc, l'autre noir, et le troisième approuve. En vérité, j'éprouve pour eux de la sympathie. Surtout après avoir rencontré les Regardencoins, des gorgones haineuses et malicieuses, semblables à des escargots géants. Ou le Jesaistout, dont l'arrogance n'a d'égale que sa propension à prodiguer de faux renseignements. On comprend l'amitié qui le lie à la Grosse Exagération dont on dit qu'elle a déchiqueté la vérité. Enfin, je quitte Ignorance après avoir dû me débarrasser de la Banalexcuse, petite créature en haillons, qui récite en boucle la même excuse et s'accroche à qui veut bien l'écouter.

Quelques coups de rames plus tard, je foule le sol de **Baleuta**. Sur cette île, on vit conformément à l'idéal politique de Platon, et les philosophes ont pris le pouvoir. Notons qu'ils ont tous étudié l'art de gouverner à l'université. Quelques faits méritent que je les énumère ici. D'abord, sur Baleuta, les services de santé s'éloignent des préceptes d'Hippocrate. Afin de maintenir un taux de mortalité suffisamment élevé, on favorise, par exemple, les épidémies. Quant aux docteurs, ils ne guérissent pas de maladies curables. Par ailleurs, aucune activité artistique ne subsiste dans l'île. En vertu de la règle platonicienne, les poètes ont été bannis de la cité. Néanmoins, ils sévissent clandestinement. On considère la recherche de la beauté pour la beauté comme immorale. D'ailleurs, les maisons sont toutes laides et délabrées en façade, mais correctement aménagées à l'intérieur. J'ai pu constater, au centre de la capitale, la présence d'une statue représentant Platon portant Kant sur ses épaules. Tout l'enseignement repose sur l'étude des classiques, dont Homère et Horace. Cependant, on rejette l'aspect poétique de leurs écrits pour prendre en compte la seule grammaire. Enfin, je terminerai en disant qu'à mon arrivée, j'ai dû remplir un formulaire faisant état de mes convictions philosophiques. Soucieux d'éviter les ennuis, j'ai sensiblement aligné les miennes à celles de l'île, histoire de ne pas m'attirer d'histoires, si vous voyez ce que je veux dire.



Troisième et dernière étape de ce court périple en Sagesse : **Vléha**. Une île volcanique, sans aucun doute la plus belle de l'archipel. Un jugement certes subjectif, mais sincère. Le climat subtropical, la splendeur des montagnes qui rappellent les Dolomites ou la Jungfrau, les vallées luxuriantes : tout concourt à la fascination. Ce n'est pas un hasard si Vléha est devenue le centre touristique de Sagesse. Des bungalows exotiques se dressent çà et là sur toute l'île, traversée par un réseau ferroviaire dense afin de faciliter les déplacements des visiteurs. Dans les montagnes, on s'adonne aux joies du ski ou de la randonnée. Cepen-

dant, les insulaires se montrent complètement indifférents aux splendeurs alentour. Il faut dire qu'ils sont eux-mêmes très beaux, et le charme sensuel des femmes a de quoi faire chavirer le plus insensible des cœurs. Indolents, les habitants de Vléha ne se soucient aucunement de l'avenir, car ils vivent sur un volcan qui peut, à tout moment, les balayer de la surface de la Terre. Il semblerait que l'île soit le véritable berceau du bouddhisme. Je suis sceptique. Cependant, je note que le bouddhisme local a pour idéal le triomphe de l'esprit sur les émotions, et qu'il dévalorise le plaisir afin de minimiser le contraste avec la douleur. Mais la jeune génération réfute cette idée. Un agitateur du nom de Sterridog a pris la tête de l'opposition. Il prétend briser la barrière de montagnes, au nord, pour laisser les vents froids balayer l'île. Objectif : faire comprendre à tout le monde que la douleur causée par la morsure du vent est le seul moyen d'accéder au vrai plaisir. Là aussi, je reste sceptique.

À l'issue de cette troisième visite, je n'ai pas le courage de pousser plus loin mes investigations. Décidément, le cœur n'y est plus. Je regagne le *Duke of Scotland* et confie mon corps fatigué aux bons soins de ma couchette. Le capitaine Lawson comprend que je n'aspire qu'à rejoindre mon *home sweet home*. Au cours de ce voyage de retour, je ne sors presque pas de ma cabine, je mange à peine, trouve le temps long. Jusqu'à ce matin où Gus vient m'annoncer que nous arriverons bientôt à destination. D'un coup, je retrouve appétit et entrain. Tout l'équipage me fait ensuite une sacrée surprise en organisant une soirée en mon honneur. Soirée qui vire à la beuverie, n'ayons pas peur des mots. Quelle ambiance ! Plus tard, je leur fais mes adieux, le cœur alourdi par la séparation. Gus ne peut retenir une larme, et nous nous jurons de rester en contact, si possible. Une page se tourne, ce journal touche à sa fin. Je me tiens devant le bâtiment de l'Institut géographique. J'ignore si monsieur Chantebise travaille toujours là. On verra bien, me dis-je en poussant la lourde porte de bronze. Je gravis les escaliers qui mènent au bureau de mon directeur, je toque, il m'invite à entrer. Il met quelques instants avant de me reconnaître. Puis, il se lève et contourne la table pour me serrer la main, chaleureusement, et me demander si je vais bien. Nous nous asseyons, et je vois bien qu'il m'observe tandis que les rouages de son cerveau s'agitent.

— Rappelez-moi ce que vous faisiez, ces dernières années, dit-il.

Diantre ! A-t-il donc oublié la mission qu'il m'a confiée ? Je lui rafraîchis la mémoire.

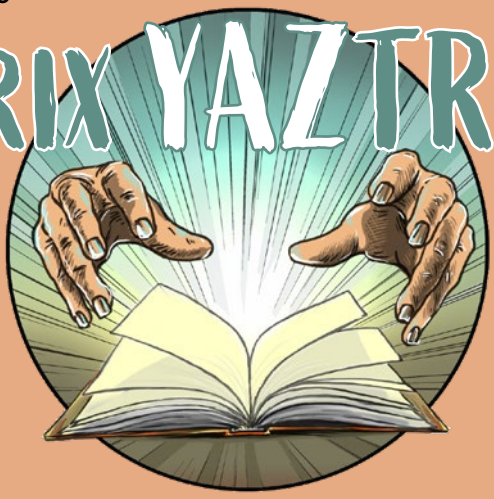
— Oui, bien sûr, fait-il. Les lieux imaginaires ! Beau projet, beau projet. Mais on a laissé tomber. Pas rentable pour l'Institut. J'aurais dû vous prévenir. Mais comment aurais-je pu ? Vous étiez injoignable. Bon, c'est bien que vous soyez rentré. Il y a beaucoup de travail et l'équipe sera contente de vous intégrer à nouveau. Laissez-moi vous expliquer…

Pas de doute, je suis de retour.

Tous les lieux que la lectrice ou le lecteur sera amené•e à découvrir à la lecture de ce journal sont issus de l'ouvrage *Dictionnaire des lieux imaginaires*, d'Alberto Manguel et Gianni Guadalupi, Babel, 2001.

VOTEZ POUR LE PRIX YAZTROMO

Vous avez jusqu'au 15 février !



Le Yaztromo récompense les meilleures œuvres de littérature arborescente de l'année écoulée.

Pour voter, vous devez être inscrit sur le forum **Rendez-vous au 1** ou **La Taverne des aventuriers**.

Les aventures en lice :

- *L'Appel de la Sainte*, de Robert Douglas, traduction de Loi-Kymar
- *Le Rire de Gorulga*, de Voyageur Solitaire
- *Conte du Griot céleste*, d'Henry Pichat
- *Le Labyrinthe initial*, de Martin Rodde
- *Le Gris Mage*, de steflip
- *Cité de l'Harmonie*, de Aklaq
- *L'Affaire Sinclair* (tome I), de Encrelin

Le prix Yaztromo 2021 sera remis aux lauréats au **Palais des Festivals de Cannes** lors du **Festival international du jeu** 2022.

Littéraction.fr
Le site de livres-jeux dont VOUS êtes l'auteur !

le forum de la littérature interactive
La Taverne des Aventuriers
L'antre des passionnés de **Livres dont VOUS êtes le Héros**

HAMALRON

du JdR au LIVRE-JEU

Nous créons un jeu de rôle à partir d'une aventure dont vous êtes le héros.

On vous raconte...

Par Thierry Maire

Les acronymes dans cet article :

AVH : aventure dont vous êtes le héros. Récit arborescent où le lecteur joue un rôle en choisissant la suite du récit et en incarnant le héros, généralement avec des règles.

JdR : jeu de rôle. En l'occurrence, forme traditionnelle sur table avec un maître de jeu (MJ) et des joueurs.

Aux Éditions Alkonost, on a toujours souhaité faire le lien entre littératures de l'imaginaire, AVH et JdR.

Quoi de mieux que de transformer une aventure dont vous êtes le héros en un jeu de rôle pour concrétiser ce projet ? Voici un résumé de notre démarche.

Au départ, une envie

Tout a commencé quand j'ai lu le premier ou le second livre dont vous êtes le héros de Rémi Dekoninck (trilogie *Les Chroniques d'Hamalron*). En vieux joueur de JdR, je me suis fait la réflexion que c'était dommage de quitter un uni-

vers encore riche en mystères à la fermeture d'un livre, que j'aimerais voir ce qui se passe après la dernière page ou dans l'ombre de l'histoire racontée. Alors pourquoi ne pas faire un JdR dans l'univers d'Hamalron ?

Après discussion avec Rémi qui avait déjà en tête l'idée d'une règle, nous avons décidé de mener le projet à deux et nous sommes jetés dans le bain avec enthousiasme... et naïveté.

Naïveté, oui, car utiliser une AVH comme base n'est pas forcément une facilité pour créer un JdR. Voyons pourquoi.

Des rails...

Une AVH est un mécanisme de précision où rien n'est oublié. C'est un labyrinthe avec un point de départ et plusieurs arrivées (les différentes fins possibles, dont les morts du personnage).

C'est un travail exigeant et précis, mais qui se restreint aux choix de son créateur.

Par exemple, si l'écrivain n'a pas l'intention que le héros grimpe sur un toit pour poursuivre le vilain de service, il ne le propose pas. C'est simple et sans discussion. Dans un JdR, si le joueur décide de se risquer sur les toits, rien ne s'y oppose. Non seulement il peut tenter le coup, mais il est probable qu'il faudra une règle pour voir si cela fonctionne ou non.

On pourrait comparer l'AVH à un réseau ferré avec ses aiguillages et ses fins de lignes qui, à nul moment, ne s'arrête sur le vide. Aucun déraillement possible. Mais comme dans un train, on ne voit que le paysage que l'on côtoie, aussi beau et riche soit-il.

... et du hors-piste

En JdR, impossible de se limiter à un décor de surface. Il est nécessaire de proposer plus d'opportunités aux joueurs, tant au niveau de la richesse de l'univers que des possibilités d'actions qu'offrent les règles du jeu. On quitte les rails pour explorer des contrées plus vastes.

Certes les règles sont sujettes à interprétation. Le maître de jeu et les joueurs doivent compléter les espaces non traités par le concepteur car il est impossible de tout prévoir avec perfection. L'objectif des deux supports n'est pas le même : une AVH est une histoire que l'on peut rejouer quelques fois alors qu'un JdR offre une infinité d'heures de jeu... s'il est bien conçu.

Attention, je ne dis pas que l'un est plus compliqué à réaliser que l'autre, mais que la conception est différente.

Après ces généralités sur les deux concepts, voyons comment nous avons procédé dans notre démarche créative.

Le même parfum

Pour coller à l'atmosphère des livres où le héros (ou l'héroïne, rien n'est précisé quant au sexe du personnage principal), notre choix s'est porté vers un jeu orienté sur les intrigues et les affrontements politiques plutôt que sur un concept med-fan traditionnel. D'où la présence de factions alliées ou opposées selon les circonstances et un système de jeu aux compétences originales favorisant des solutions autres que le combat. Le but n'était pas de faire rejouer l'AVH mais de la prolonger pour donner la possibilité de la continuer, de donner une suite à l'histoire. Rien n'empêche de placer les aventures avant les événements ou de les jouer différemment.

Les règles du jeu elles-mêmes ont été pensées pour reprendre un des grands principes des AVH : le choix du destin du personnage. Plutôt qu'un système totalement aléatoire utilisant des jets de dés, les joueurs ont en main des cartes d'un Tarot de Marseille et ils choisissent celles qu'ils jouent pour affronter les épreuves de la partie. Rien ne les force à réussir une action, ils peuvent délibérément choisir un échec pour conserver une meilleure carte pour plus tard. Il arrive aussi que plusieurs types de réussites soient possibles en fonction de la main du joueur. Nous voulions retrouver cette symbolique du destin, d'où notre choix du Tarot de Marseille, utilisé en cartomancie.

Des contraintes créatives

Si, de notre côté, nous nous sommes imposé des contraintes, il est évident

que chacun est libre de modifier l'univers et les règles à sa guise. C'est d'ailleurs un des grands plaisirs des maîtres de jeu.

Nous sommes partis du postulat que tout ce qui était écrit dans l'AVH devait se retrouver dans le JdR, à commencer par la carte. Aucune distance n'était indiquée sur la carte de Chenara mais nous disposions d'indices sur les temps de déplacement. Après quelques estimations, nous avons posé une échelle. L'espace utilisé pour les aventures était étriqué pour un univers de jeu. Heureusement, les régions alentour représentant l'empire englobant Chenara étaient plus vastes et nous permettaient d'élargir le « terrain de jeu ». Nous n'avons pour autant pas décrit l'ensemble du monde. L'idée était vraiment de nous concentrer sur les intrigues de l'Empire des Cinq Contrées. Produire un jeu utilisant la même règle mais adapté à des aventures plus lointaines est en cours de réflexion.

Cette restriction d'échelle est assumée. L'objectif est de pouvoir passer, sans perdre de temps en longs trajets, d'une intrigue à l'autre.

De la même manière, les illustrations d'Olivier (Koa) Raynaud donnaient une atmosphère spécifique, les représentations des races non-humaines devenaient les références auxquelles nous voulions coller. Si leur représentation visuelle était aisée, en revanche, les rendre intéressantes à jouer a nécessité beaucoup de travail de fond. Il est toujours complexe d'offrir aux joueurs à la fois quelque chose d'exotique, de crédible tout en étant accessible à l'interprétation et équilibré en termes de jouabilité.

Ainsi, les Krinals ont été exclus parce que trop éloignés du jeu des factions et détestés par les autres peuples d'Hamalron. Il paraissait difficile de les intégrer comme personnages joueurs, mais dans un autre contexte, il sera possible de les incarner.

On retrouve la liste de sortilèges des ouvrages agrémentée de nouveaux mais il est tout à fait possible d'en créer d'autres en essayant de respecter la « logique » de la magie. Par exemple, la magie n'influence pas directement l'esprit ou le temps, d'où l'absence de sorts de charme ou de télépathie, afin de ne pas transformer les magiciens en acteurs indispensables dans des scénarios d'enquêtes et d'intrigues.

La « liste de sorts » des livres a entraîné la conception d'un système plutôt classique mais facile à aborder. La magie présente dans les AVH n'étant pas pratiquée à outrance par le personnage principal, nous avons tenté de le retranscrire tant par la règle que dans l'attitude des populations envers les pratiquants des arcanes.

Fin de chantier

J'aimerais dire que nous arrivons au bout mais la création d'un JdR prend beaucoup de temps, même si dans notre cas nous avions les livres comme base. Au contraire, les AVH nous ont imposé des contraintes chronophages.

L'intervention d'un œil extérieur, un autre Rémy (avec un y) nous amène à l'heure où j'écris ces lignes à retoucher nombre de choses, mais nous le remercions pour ses judicieux conseils et son investissement. Comme souvent, lors d'un travail de création, les auteurs, obnubilés par leur ouvrage, oublient de prendre du recul.

Puisse Hamalron nous soutenir dans notre quête !

REMISE 2020 ET 2021 DES PRIX YAZTROMO LORS DU FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

Dans ce numéro qui a pris du retard, nous vous faisons revivre **deux remises des prix Yaztromo** pour le **prix** d'une (vous me suivez ?). Celle de 2020 à laquelle j'ai eu le plaisir de participer et celle de 2021 organisée à distance, crise sanitaire oblige.

Par Laurent Centro

Cuvées 2019 et 2020

Il s'agissait des deuxième et troisième cérémonies publiques, mais le Prix Yaztromo existe, lui, depuis 2004 et le Mini-Yaz depuis 2012. Le « Yaz » récompense des œuvres de littérature arborescente conçues dans l'année et soumises au vote de la communauté. Le prix Mini-Yaz distingue les œuvres de 50 paragraphes maximum, sur un thème imposé – celui de 2019 était « la mer, l'océan » et celui de 2020 « péché capital » – et une période d'écriture d'environ trois mois seulement, contre un an pour le Yaz.

Deux remises, deux concours, donc quatre cuvées. Vous trouverez tous les détails dans les encadrés intitulés « Œuvres ».

On trouve des livres-jeux de qualité dans chacun des concours. J'aimerais toutefois vous faire remarquer **la concentration de pépites dans le Mini-Yaz 2020** : *L'autre et moi*, *7*, *Anubis ou le Maître de son destin*, *Catabase*, *Le dernier jour du reste de votre vie*, *Escale à Poésie*, *Le Temple du Faune*, *La dernière tentation de frère Edgar*, *Un jour sans fondement*, *Les Voies d'Attégia*, *Le Héros*, *la Mort et le Talisman*. Chaque titre est une réussite que je vous encourage à découvrir.

Logo du site Littéraction. Crédit : G. Romero.

Logo du forum Rendez-vous au 1. Crédit : WhiteRaven.

Un vent de renouveau

Le nombre d'auteurs concourant, lui, ne connaît pas la crise. De nombreux nouveaux auteurs ont rejoint la communauté en 2020 et 2021. Ils ont tout de suite mis les mains dans le cambouis

et ont accepté de passer l'épreuve du feu. Citons Patrick Delemotte, Nicquel, Samuel «Albatros» Génin, Fred Purple, Sylvain Gauthier, Benoît Smith, Rorschach (Lycurge), Death Ambre, Pinchard et Pinchart, Henry Pichat, Jean-François Delorme, Pierrick Hervé, Torghun, Cobail et le retour de Niki, premier gagnant des Yaztromo en 2004.

Certains de ces auteurs ont posé leurs valises dans la maison des artistes qu'est devenu le forum Rendez-vous au 1. Les vieux locataires se réjouissent de ces arrivées qui alimentent les discussions, proposent de nouveaux livres-jeux et participent aux critiques des textes en construction.

Et les anciens alors ? Eh bien tout le monde est sur le pont, et l'on brasse l'expérience, le style, les concepts, les univers, les personnalités et les idées. Nous avons eu le plaisir de lire de nouvelles AVH de JFM (avec le dernier *Nils Jacket*), Jérôme Wirth, Voyageur Solitaire, Éric Berthe, Adrien Maudet, Guillaume Romero, Jean-Baptiste Landy, Frédéric Bouix, Romain Baudry, Guillaume Wroblewski.

Très récemment, le mini-YAZ 2021 a marqué le retour de Sunkmanitu, Gwalchmei et Pierre Sensfelder.

La scène et les coulisses

Ces remises de prix s'intègrent à la cérémonie du Graal d'or (voir encadré «Le GRAAL»). Comme en 2019, l'édition 2020 s'est tenue fin février dans le cadre prestigieux du Palais des Festivals de Cannes, dans une salle de cinéma. La classe. La fierté tient parfois à peu de choses : je peux me targuer d'avoir prononcé un discours devant un public dans une salle de cinéma lors du Festival de Cannes.

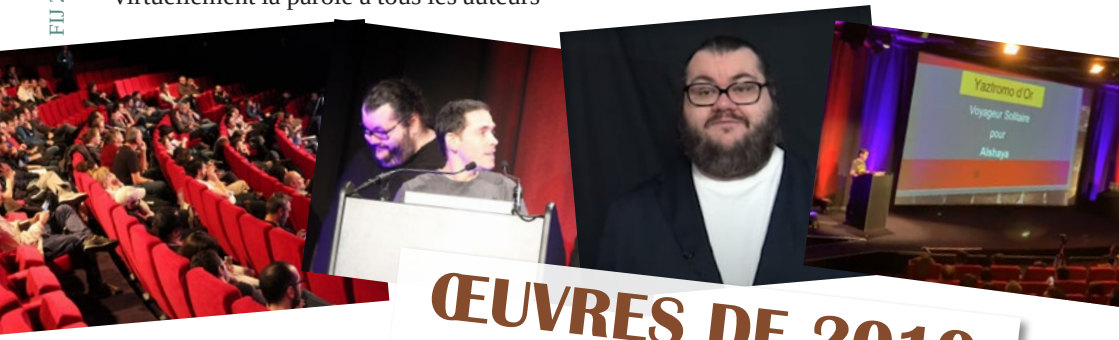
Chaque aventure en lice a été résumée en quelques mots puis les lauréats ont été présentés et leur AVH plus détaillée. La tâche des organisateurs, en premier lieu Philippe Jaillet, a consisté à réunir au préalable toutes les informations

FIJ 2021. Technique : Jérôme Gayol et Mickaël Touil, 2021.

concernant les œuvres et les auteurs, ainsi qu'à contacter les lauréats pour leur demander un discours enregistré ou un texte à lire. Aucun des lauréats n'ayant pu se déplacer, j'ai été désigné pour récupérer toutes les coupes et les bises de Philippe, et ai dû m'acquitter de ces quelques discours face au public de Cannes qui, à cause de la crise, ne m'auront même pas permis de briller en soirée à mon retour de la Croisette. L'édition 2021 du Graal d'or s'est tenue en petit comité et a été filmée. Elle prend la forme d'un film incluant les vidéos envoyées par les lauréats. Pour ce qui est des Yaztromo, on retrouve Philippe Jaillet en maître de cérémonie, donnant virtuellement la parole à tous les auteurs qui se sont prêtés au jeu du message filmé. Je vous conseille chaudement de visionner ces quelques minutes, vous y découvrirez vos auteurs favoris presque pour de vrai ! De quoi mettre un visage sur un nom, ou encore une voix, une intonation, un bout de cuisine, de salon ou de verdure. Bref : un grand bol d'humanité !

Pour que cette célébration du livre-jeu et de l'humanité s'envole plus haut encore, souhaitons que le festival se tienne normalement en 2022. J'espère que les lauréats pourront se déplacer pour vivre cette expérience magique : le trac, la scène, le public, le pupitre, le discours, le trophée et... la bise de Philippe !

FIJ 2020. Philippe Brucker, 2020.



FIJ 2021. Technique : Jérôme Gayol et Mickaël Touil, 2021.

ŒUVRES DE 2019 (PRIMÉES EN 2020)

Yaztromo

Yaz d'Or : ***Alshaya***, de Voyageur Solitaire
Yaz d'Argent : ***L'Épreuve des Clans***, de Jérôme Wirth
Yaz de Bronze : ***Nils Jacket derrière les barreaux***, de JFM
4e : ***L'Hérétique*** d'Alexander Abati, traduit, de Alessandro Perna
5e : ***Le Sanctuaire des Kamis***, de Xav'
6e : ***L'évasion d'Al Ratraz***, de Shamutanti
7e : ***La St Valentin dont vous êtes le héros***, de Pinchard et Pinchart
8e : ***Le Dahlia Pourpre***, de Death Ambre

Mini-Yaz

Mini-Yaz d'Or : ***Transduction***, de Guillaume Wroblewski
2e : ***Ici sont les dragons***, de Frédéric Bouix
3e : ***L'horizon est gommé***, de Romain Baudry
4e : ***Le trésor des fonds saumâtres***, de Kieran Coghlan et traduit par Guillaume Romero

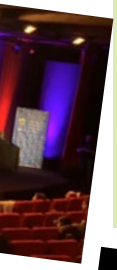
ŒUVRES DE 2020
(PRIMÉES EN 2021)

Yaztromo

Yaz d'Or : ***Dans l'ombre des sept collines***, d'Henry Pichat
Yaz d'Argent : ***Les Marées de Chrome***, de Steffen Hagen, traduit par Adrien Maudet
Yaz de Bronze : ***Les Lieutenants des Ombres***, de Victor Cheng, traduit par Guillaume Romero
4e : *Xer*, de Niki
5e : *Une journée à l'Hosto*, de Charles Dubrez
6e, ex aequo : *Le Retour du Nécromancien*, de Sylvain Gauthier
6e, ex aequo : *La série Dragowolf*, de Marco Zamanni, traduit par Alessandro Perna
8e : *Départ d'Eureka*, de Felicity Banks, traduit par Benoît Smith
9e, ex aequo : *Le château de la Reine Maléfique*, de Jean-François Delorme
9e, ex aequo : *La Garghomme*, de Pierrick Hervé
9e, ex aequo : *Hôtel Lugosi*, de Cobail

Mini-Yaz

Mini-Yaz d'Or : ***Les voies d'Attégia***, d'Adrien Maudet.
Mini-Yaz d'Argent : ***Un jour sans fondement***, de Benoît Smith.
Mini-Yaz de Bronze : ***Catabase***, de Jean-Baptiste Landy.
4e : *Le Héros, la Mort et le Talisman*, de Frédéric Bouix.
5e : *L'autre et moi – L'étoile du matin*, d'Éric Berthe.
6e : *La dernière tentation de frère Edgar*, de Meneldur.
7e : *Escale à Poésie*, de Samuel « Albatros » Genin.
8e : *Le Temple du Faune*, de Fred Purple.
9e : 7, de Stéphane Alin.
10e : *L'autre et moi – L'œil*, d'Éric Berthe.
11e : *Anubis ou le Maître de son destin*, de Patrick Delemotte.
12e : *Le dernier jour du reste de votre vie*, de Nicquel.
13e : *Titre provisoire*, de Rorschach (Lycurge).



FIJ 2020. Philippe Brucker, 2020.

FIJ 2021. Adrien Maudet, 2021.

Résultat des Mini-Yaz 2021

Les auteurs ont eu de la mi-février au 31 mai pour créer des mini-AVH sur le thème imposé « Chasse/Course-poursuite/Traque ». Après une période de vote d'un mois et demi, les résultats ont été divulgués le 16 juillet.
Voici les lauréats :

Mini-Yaz d'Or : ***Des Ombres***, de Gwalchmei
Mini-Yaz d'Argent : ***Anoki et le Dieu Ours***, de Sylvain Gauthier
Mini-Yaz de Bronze : ***Terreurs boréales***, de Benoît Smith
4e : *Dans l'Angle mort*, de Jérôme Wirth
5e : *Yin Yang*, de Pierre Sensfelder
6e : *Pat Magnum contre La Drogue*, de Charles Dubrez
7e : *Paradoxe*, de Jean-Baptiste Landy
8e, ex aequo : *La chèvre de Mr Raymond*, de Sunkmanitu
8e, ex aequo : *Gabriel*, de Sunkmanitu
10e : *Le Criminel de Pique*, de Matthias
11e : *Anubis ou la naissance d'un dieu*, de Patrick Delemotte
12e, ex aequo : *Plongée en Enfer*, de Torghun
12e, ex aequo : *Traque dans le Marais aux Robots*, de Dave Morris, traduit par Gauthier Wendling

… et bravo à tous les participants !

Cannes : l'édition 2022

Les prix Yaztromo et Mini-Yaz 2021 seront remis aux lauréats au Palais des Festivals de Cannes lors du Festival international du jeu 2022. Les résultats du Yaztromo seront tout chauds car ils auront été dévoilés quelques jours auparavant.
Le dépôt des œuvres en lice pour le Yaztromo 2021 vient juste d'être clôturé (30 novembre).

Les votants devront départager les AVH suivantes :
- *L'Appel de la Sainte*, de Robert Douglas, traduction de Loi-Kymar
- *Le Rire de Gorulga*, de Voyageur Solitaire
- *Conte du Griot céleste*, d'Henry Pichat
- *Le Labyrinthe initial*, de Martin Rodde
- *Le Gris Mage*, de steflip
- *Cité de l'Harmonie*, de Aklaq
- *L'Affaire Sinclair (tome I)*, de Encrelin

Pour voter, vous devez être inscrit sur le forum Rendez-vous au 1 ou La Taverne des aventuriers.
Bonne chance aux auteurs !

Le GRAAL

Créé en 2001, le GRoupement Azuréen des Associations Ludiques, qui **rassemble une quinzaine d'associations, fédère les activités ludiques dans le sud-est de la France**, et est un grand habitué du Festival International des Jeux de Cannes où il organise les **animations** autour des jeux de rôle, des jeux de plateau, des GN et des wargames. Il décerne chaque année le GRAAL d'or, prix qui récompense les meilleurs jeux de rôle commercialisés en France.
Pour en savoir plus : graal-sud.com

Crédit : Freepik.

Merci au GRAAL pour son aide !

VULCAN VERSE

Jeu de rôle & imaginaire
Alkonost

LA NOUVELLE SÉRIE DE LIVRES-JEUX DE DAVE MORRIS ET JAMIE THOMSON

Un nouveau monde ouvert mêlant avec liberté et imagination la mythologie gréco-romaine et la *high fantasy*.

« We think they're some of the best stuff we've ever done. » — Jamie Thomson

Cinq livres-jeux dans le style de ***Fabled Lands***.

Ce qui ne change pas
Un monde ouvert à explorer librement.
Passez d'un livre à l'autre au gré de vos parcours.
Des codes mémorisent vos actions.

Ce qui change
Règles simplifiées.
Moins de morts sans possibilité de résurrection.
Un arc narratif principal.

SOUTENEZ LE PROJET SUR ULULE

Mars 2022

Parution Décembre 2022

ROMAIN BAUDRY

Littéraction atmosphérique

Les œuvres de Romain (Alias Outremer) nous transportent dès les premières lignes. Tel un équilibriste du non-dit et de l'évocation, Romain emplit ses textes de sensations et de mystères. Cet onirisme est préservé grâce à des règles de jeu minimalistes. Littéraire mais sans jamais broder, Romain excelle en tissage de scénario et fait de ses arborescences de vraies dentelles cousues main.

Au cœur d'un cercle de sable et d'eau, par Klaus Pillon

Par Skarn et Voyageur Solitaire

VS : Quelle est l'origine de ton pseudo ? Une invitation au voyage, à l'exotisme, une évocation du monde maritime ?

Il y a longtemps de cela, j'ai été maître du jeu dans des parties de Donjons & Dragons (une activité qui n'est pas sans similarités avec l'écriture de livres-jeux). L'un des personnages récurrents que j'avais inventés s'appelait « Outremer ». Le nom m'est resté par la suite dans la tête, sans doute

parce qu'il évoquait en effet une idée de voyages maritimes vers des destinations lointaines. Les îles sont un cadre qui me séduit beaucoup en général et que j'ai employé dans trois aventures différentes.

Skarn : Entre *Interlude Sylvain* (ta première AVH recensée) et *Fleurir en hiver* (ton plus gros projet interactif à ce jour), il s'est écoulé dix ans, et encore plus de cinq jusqu'à aujourd'hui. Qu'est-ce qui a changé dans ta façon d'écrire, d'aborder le genre sur cette longue période ?

Ma première évolution a été rapide : entre *Interlude Sylvain* en 2005 et *Labyrinthe* fin 2007, je suis passé d'une imitation des Défis Fantastiques à une aventure onirique sans jets de dés ni caractéristiques chiffrées. J'avais réalisé entre-temps que la littérature interactive n'a pas du tout besoin de se cantonner au modèle des livres-jeux de l'époque classique.

La deuxième évolution a porté sur ma méthode de travail et s'est produite pendant que j'écrivais *Fleurir en hiver*. La longueur et la complexité scénaristique de l'aventure m'ont obligé à en planifier intégralement le contenu avant de passer à la phase de rédaction, alors que je procédais jusque-là de façon beaucoup moins rigoureuse. Bien que plus lourde, cette méthode présentait des avantages si manifestes que je ne suis pas revenu en arrière par la suite.

VS : Pourquoi t'être lancé dans l'écriture d'AVH ? Outre le plaisir personnel sans doute, quelles raisons t'ont poussé à franchir le pas ? Est-ce pour toi un besoin, une passion, un passe-temps, voire une simple détente ?

J'ai commencé à écrire de la fiction de façon régulière lorsque j'avais 17 ans, pour canaliser mon imagination et les idées que m'inspiraient mes lectures. Le meilleur mot pour désigner mon rapport à l'écriture serait peut-être celui de « vocation » : il n'y a aucune autre activité qui puisse m'inspirer autant de satisfaction à long terme, et lorsque j'y consacre moins de temps que je ne le pourrais, cela m'inspire des regrets.

La création d'AVH n'est qu'un aspect de l'écriture. À l'origine, je ne comptais pas en écrire tant que ça avant de revenir à des nouvelles ou des romans plus classiques. Mais la découverte des possibilités qu'offre la littérature interactive m'a incité à poursuivre dans cette voie.

Skarn : Plusieurs de tes aventures comportent un chemin victorieux minimaliste, souvent fort bien caché, qui permet de triompher en n'effectuant qu'un nombre très réduit d'actions. Y a-t-il une raison à cela ?

Ça dépend des scénarios, mais je considère qu'il est souvent plus élégant et plus *fair-play* d'autoriser le joueur à faire des choix prudents – voire passifs – sans se condamner à un échec inévitable. Bien entendu, il faut aussi récompenser la prise de risque à bon escient. Le mélange de ces deux principes s'observe particulièrement dans *Au cœur d'un cercle de sable et d'eau* : l'héroïne peut flemmarder pendant les deux tiers de l'aventure, mais cela l'empêchera de découvrir des choses qui rendraient le dernier tiers moins difficile.

VS : De toutes tes propres AVH, quelle est ta préférée et pourquoi ?

Fleurir en Hiver, à la fois parce qu'elle comble un désir que j'avais depuis longtemps (écrire une aventure d'intrigue) et parce que je n'ai pas le sentiment que j'aurais pu faire beaucoup mieux au niveau de l'exécution (ce n'est pas un hasard si c'est de loin l'AVH sur laquelle j'ai passé le plus de temps). Ma deuxième préférée est plus ancienne : c'est *Labyrinthe*, dont j'aime toujours le concept et beaucoup des idées, mais dont l'exécution – avec le recul – laisse fortement à désirer.

Skarn : Ta bibliographie est plutôt bien équilibrée entre trois genres : la fantasy pseudo-moyenâgeuse, la fantasy contemporaine, et la SF d'anticipation. Y en a-t-il un avec lequel tu as le plus d'appétence ou de facilité ? Est-ce que ta façon d'écrire ou d'organiser le jeu change selon le genre choisi ?

Ces trois genres sont vastes et souples. Je me tourne vers l'un ou vers l'autre suivant ce qui convient le mieux au scénario que j'ai en tête, mais je n'ai pas le sentiment que ce choix ait un impact majeur sur le style ou la structure que j'emploie. Quelques-uns de mes livres-jeux pourraient sans doute changer de genre sans que cela ne transforme en profondeur leur contenu.

Skarn : Seuls deux de tes écrits, qui plus est consécutifs dans le temps (*Le Château du Sorcier* et *Au Cœur d'un Cercle de Sable et d'Eau*), comportent une dimension exploration libre, avec une liste de lieux à visiter dans n'importe quel ordre. Dans les autres, même si les choix sont nombreux et conséquents, l'évolution est plus guidée. Cet essai structurel ne t'aurait-il pas convaincu ?

J'aime beaucoup jouer à des livres-jeux qui permettent d'explorer un cadre librement, mais j'ai davantage de mal à les écrire. Gérer un scénario et le point de vue d'un protagoniste dans une histoire modulaire – où les événements peuvent s'enchaîner dans n'importe quel ordre – est une tâche que je trouve contraignante et facilement frustrante. Je me sens paradoxalement plus libre avec une structure plus classique.

VS : Es-tu plus indulgent envers une AVH faible au niveau règles mais à l'histoire attrayante, immersive et bien racontée ? Ou bien la faiblesse des règles est-elle vraiment rédhibitoire à tes yeux ?

Les règles jouent bien sûr un rôle subordonné, mais il ne faut pas négliger leur importance même dans un livre-jeu qui donne la priorité au scénario et à l'atmosphère, car elles ont un effet important sur l'immersion du joueur. Dans beaucoup de cas, je suis en fait d'avis qu'un système de jeu ultra-mi-

nimaliste est pour le mieux, de façon à laisser toute la place possible à l'histoire. Lorsque des règles élaborées sont souhaitables, je pense que l'un de leurs objectifs doit être de contribuer à l'implication du lecteur, en lui permettant notamment de faire des choix tactiques plutôt que de s'en remettre entièrement au hasard. Des règles inadaptées ne diminuent pas les qualités littéraires d'un livre-jeu, mais elles peuvent l'empêcher d'exprimer tout son potentiel.

Skarn : C'est triste à dire, mais encore aujourd'hui, tu es un des rares auteurs à régulièrement proposer d'incarner une héroïne (relative parité de tes protagonistes là où même des livres modernes comme les Escape Books présupposent presque toujours un héros masculin). Qu'est-ce qui empêche la concurrence de sauter le pas selon toi ?

L'immense majorité des livres-jeux sont écrits par des hommes et je pense que beaucoup d'auteurs – de littérature interactive ou non – se sentent moins à l'aise lorsqu'ils emploient le point de vue de personnages du sexe opposé. De plus, l'exemple des livres-jeux de l'époque classique exerce encore une forte influence et ils étaient extrêmement masculins (plus encore en français qu'en anglais). La relative rareté des héroïnes ne me surprend donc pas, même si elle est bien sûr regrettable.

VS : Quels sont tes projets d'écriture pour les temps à venir ?

J'en ai essentiellement deux, qui sont encore au stade de la planification. J'ai longtemps caressé l'idée d'améliorer *Labyrinthe* en profondeur, mais je réalise désormais que c'est une œuvre trop ancienne pour que je sois encore capable de me la réapproprier et de la modifier ; au lieu de cela, j'ai donc décidé de me servir de *Labyrinthe* comme inspiration pour écrire une nouvelle aventure onirique, avec laquelle je m'efforcerai naturellement de surpasser l'original. Mon autre projet est une aventure encore plus longue, dont l'histoire s'étendrait sur une douzaine d'années ; le concept serait difficile à résumer, mais je prévois d'y expérimenter un peu avec les possibilités de la littérature interactive, notamment en ce qui concerne la participation du lecteur/joueur.

Skarn

Explorateur de la littéraction

Alchimiste ? Technicien ? Inventeur ? Expérimentateur ? Quel titre pourrait le mieux définir ce créateur audacieux ? Tous évidemment ! Éric Berthe (alias Skarn) s'évertue à explorer les ressources de la littéraction pour créer des œuvres novatrices tant dans le mécanisme que dans la narration. Le tout avec une plume de qualité, s'il vous plaît !

xxxHOLiC, Pika Édition, CLAMP.

Par Voyageur Solitaire et Outremer

Outremer : Quels ont été tes premiers contacts avec la littérature interactive ?

En fait, je crois bien que mon tout premier livre-jeux était dans un magazine Mickey. Le concept m'ayant intrigué, j'ai enchaîné avec les, alors fraîchement republiés, *Dragon d'Or* 1 et 2, par Dave Morris et Oliver Johnson.

Et là, ce fut le déclic. À l'époque, je jouais beaucoup aux JRPG type *Final Fantasy*. Et, avec trois fois rien, ces courts bouquins réussissaient à m'offrir des options absentes de ces jeux pourtant monumentaux.

Par exemple, pouvoir triompher d'un boss autrement qu'en le combattant, ou avoir plusieurs façons contourner un obstacle. Des petits riens qui accroissaient énormément la sensation de liberté du joueur.

Le Dieu perdu en particulier allait très loin dans cette déconstruction, le « meilleur » chemin se basant sur la lâcheté et l'abus des règles plutôt que la capacité martiale.

Après, ça a été l'escalade, les autres *Dragon d'Or, les Loup Solitaire, les Défis Fantastiques*…

Aparté

Pour qui souhaiterait (re)lire les *Lone Wolf* : Ils sont tous légalement et gratuitement disponibles (en anglais) sur le site de Project Aon.

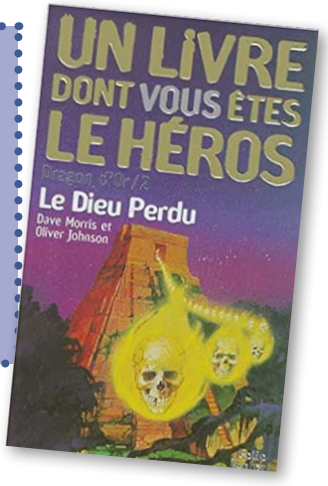


Illustration de Svetlana Murdzheva
dans *Героѝ* (trad. bulgare de *Y*). Knigi-igri.

VS : Pourquoi ce pseudo ? Quelle est son origine ? Une référence à l'univers de Loup Solitaire il me semble, non ?

C'est en effet un mot de la série Loup Solitaire, où il signifie simplement « loup ».

Gamin, j'adorais le côté évolutif de cette série, avec son protagoniste gagnant en équipement et compétences au fur et à mesure des volumes et de nos choix. D'où ce pseudo, qui est resté.

Aparté pour qui souhaiterait (re)lire les *Lone Wolf* : Ils sont tous légalement et gratuitement disponibles (en anglais) sur le site de Project Aon.

OM : Tes aventures se distinguent par leurs idées originales, que celles-ci portent sur le personnage principal, le scénario, la narration ou autre chose encore. Avec le recul, quelles sont les idées dont tu es le plus satisfait ? Et y en a-t-il que tu regrettes de ne pas avoir exploitées différemment ?

Pour citer (à peu près) Miyazaki : « Ne me demandez pas ce que j'aime dans mes créations, je ne me souviens que de leurs défauts. »

J'aimerais écrire un jour un combat-jeu qui soit riche, dynamique, stratégique, passionnant. J'en suis trois échecs en trois tentatives, mais je ne désespère pas.

Dans *Toile*, il y a une scène où il faut manipuler un personnage uniquement par le dialogue. Un concept, repiqué au jeu vidéo, à peine effleuré dans ce cadre, et qui mériterait d'être repris dans une aventure d'enquête (interrogatoire) ou de gestion (négociation).

Dans *Y* et *Fanfare*, on supervise non pas un mais de multiples personnages, qu'on va répartir entre différentes missions. Autant l'idée est alléchante, autant son exécution est encore très simpliste. Par exemple, les interactions entre membres d'une même équipe sont inexistantes, alors que ça pourrait aisément être un jeu dans le jeu de les mettre à la colle façon *Fire Emblem* (TRPG connu pour son système de « soutiens »).

VS : Qu'attends-tu d'une AVH quand tu t'apprêtes à la lire ? Que doit-elle t'apporter ? Ou l'abordes-tu de façon neutre, sans attente particulière ?

Je suis très sensible à l'aspect jeu. J'ai un faible tout particulier pour les aventures avec un fort potentiel de relecture, riches en secrets à découvrir. En fait, je m'amuse souvent plus à creuser une AVH dont j'ai déjà atteint la fin qu'à arriver à la fin pour la toute première fois.

OM : Tes aventures ne font presque jamais intervenir de jets de dés. Pour quelle raison ?

La vie demande déjà assez de chance comme ça, je me refuse à exiger de mon lecteur qu'il en ait pour arriver au bout de mes textes.

Plus prosaïquement, je trouve que ça nuit à la relecture. J'aime personnellement beaucoup essayer des chemins différents à chaque parcours, et donc quand les dés me poussent dans une direction que je connais déjà, ça m'enquiquine.

OM : *L'autre et moi* est une aventure épisodique où tout – personnages, lieux et scènes d'action – n'est décrit que par le biais de dialogues. Qu'est-ce qui t'a inspiré ce concept ?

Je parcourais Litteraction à la recherche d'AVH un peu passées sous le radar quand je suis tombé sur ton *Île où Tout s'Achève ou Commence*. Une aventure en 50 sections orientée action avec deux protagonistes jacassant énormément, ce dialogue presque continu fournissant la plupart des informations au lecteur en lieu des traditionnelles descriptions.

Je me suis alors demandé s'il ne serait pas possible de pousser le concept jusqu'à son paroxysme… Et ça a donné *L'autre et moi*.

Histoire de boucler la boucle, j'ai d'ailleurs repris le découpage en épisodes courts des Xhoromag auxquels l'Île rendait hommage.

OM : Tes personnages principaux sont très majoritairement féminins. Est-ce qu'il y a une raison particulière à cela ?

L'influence bénéfique des mangas probablement. On sent dans mes textes l'inspiration d'œuvres comme *Cardcaptor Sakura*, *xxxHOLiC Puella Magi Madoka Magica*, *Yozakura Quartet*, *Eizouken*… Qui ont tous des protagonistes au féminin, souvent au cœur d'équipes féminines.

Fanfare est un cas un peu extrême, puisque, pour ne pas m'embêter avec les accords genrés de groupes pouvant être mixtes ou non, j'ai féminisé tout le casting qui était à la base en parité. C'était ça ou tout au masculin, et ce dernier cas a déjà beaucoup trop été fait.

VS : Quand tu écris, que souhaites-tu apporter, offrir au lecteur ? D'ailleurs, souhaites-tu lui apporter quelque chose ou écris-tu comme tu le ressens, après c'est au lecteur d'aimer ou pas ce que tu lui proposes ?

Quand je me suis mis à l'écriture, c'était vraiment dans le creux de la vague de la littérature interactive, et écrire un livre-jeu, c'était pour moi une façon de remercier les auteurs amateurs d'alors pour leurs propres efforts. Un retour d'ascenseur direct, vous avez écrit des bouquins qui m'ont fasciné, je vais tenter de vous rendre la pareille.

Cette philosophie a assez peu changé avec les années. Je « réponds » aux textes de gynogege et de Kraken en 2021 comme je « répondais » à ceux d'Oiseau et d'Outremer il y a 15 ans.

C'est aussi pour ça que je m'efforce d'essayer de nouvelles choses à chaque nouveau titre, en particulier au niveau des mécaniques de jeux. Derrière il y a l'idée que même si l'expérience n'est pas concluante dans ce texte-là, peut-être que cela inspirera un autre auteur pour une œuvre plus aboutie.

VS : Tes *feedbacks* sont (selon moi) francs et directs, ce que j'apprécie. Penses-tu quand même que cela pourrait décourager/rebuter de nouveaux

Illustration d'auteur inconnu dans *Feuille d'aventure n°5*.

auteurs encore hésitants et tâtonnants ? Acceptes-tu que certains aient pu te trouver parfois (trop) sévère ?

Mes premières années de « critique d'AVH » coïncident avec mon adolescence, et ne sont guère glorieuses, ma prose constamment pleine d'une agressivité hors de propos. J'ai véritablement des regrets à ce sujet.

J'essaye de mettre de l'eau dans mon vin depuis mais il me reste encore de sacrés progrès à faire.

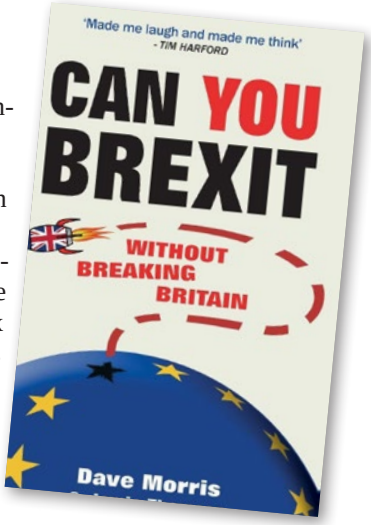
OM : *La reine des fleurs*, ta toute première aventure, est la seule de tes œuvres à dépasser les 150 sections ; et depuis Y (en 2013), tous tes livres-jeux font moins de 70 sections. Quelles raisons t'ont poussé à privilégier les formats courts ?

Si *La reine des fleurs* est longue, elle est éclatée en une multitude de « clairières » rédigées indépendamment et qui sont autant de mini-histoires. De même pour Y. En fait, je ne crois pas qu'un seul de mes textes se concentre longtemps sur une seule idée.

Que ces fragments forment un seul volume, une série d'aventures courtes, ou une seule mini-aventure, dépend surtout de la mode du moment. À l'origine, il était inenvisageable de ne pas viser au moins 300 sections, par mimétisme avec les livres-jeux historiques. Puis le 100 sections est devenu le nouveau standard sous l'influence de la « publication en magazine » (fanzines), et avec l'arrivée du mini-Yaz', le 50 sections a explosé en popularité.

VS : Quels sont tes projets d'écriture pour les temps à venir ?

Je vais essayer de me concentrer uniquement sur deux choses pour espérer en boucler au moins une en 2021 :



Continuer *L'autre et moi*, ma série d'aventures courtes fantastique/action amorcée en 2020.

Finir le premier volume d'une série aux épisodes plus longs. Il sera consacré à poser tranquillement l'univers, avec l'objectif affiché de préparer le terrain pour une aventure de type jeu de gestion, dans la lignée du *Grand Maître d'Irsmun* ou de *Can You Brexit ? Without Breaking Britain*, le récent livre-jeu de politique-fiction par… Dave Morris (et Jamie Thomson), celui-là même avec qui j'ai commencé les livres-jeux.

Voyageur Solitaire

La *fantasy* autrement et ailleurs

Lion Mask par Nightrhino

« J'aime une *fantasy* violente, passionnée, tumultueuse, emplie de tragédie, d'inéluctable et de destinée avec des cités séculaires et des empires grandioses... Sensuelle aussi, avec des personnages vivants, de chair et de sang, qui aiment, qui désirent. Rien de plus chiant et insipide que ces amours courtois avec de preux héros asexués et des jeunes filles chastes et vertueuses. »

Par Skarn et Outremer

Skarn : Ton tout premier livre-jeu est une suite officieuse du *Talisman de la Mort* (Défis Fantastiques 10) et le second continue quant à lui l'histoire de *L'Île du Roi Lézard* (Défis Fantastiques 7). Pourquoi ces deux ouvrages en particulier ? Serait-ce par eux que tu as commencé les livres-jeux ?

Mon premier contact avec les livres-jeux, on va dire que c'était l'époque : dans ces années 1980, on en trouvait partout, les librairies leur réservaient des étagères entières, on en parlait au collège, c'était difficile d'y échapper. De plus, certaines couvertures attiraient l'œil. Mes premiers ont été demandés à Noël, les deux premiers *Loup Solitaire* et *Le Talisman de la Mort* pour être exact.

Skarn : Pourquoi une suite au *Talisman de la Mort* et à *L'Île du Roi-Lézard* ?

Pour le premier, j'ai adoré Griseguilde, ville fascinante décrite dans le livre, hautement évoluée et violente, où érudits et sages côtoient voleurs et assassins sur fond de luttes de factions religieuses... De plus, l'univers décrit est d'une telle richesse, avec tant de personnages, qu'il offrait un matériau de premier choix pour une suite. C'était trop tentant même si j'avais conscience de m'attaquer à un monstre sacré.

Pour le second, j'ai toujours aimé les univers exotiques, originaux, qui font voyager. Cette île me plaisait avec son côté tropical, sa jungle, son volcan, si différente de l'univers classique des autres livres-jeux. J'ai énormément

aimé cette atmosphère, ces hommes-lézards, cette faune inhabituelle, ce décor dépaysant. Là encore, la tentation était trop grande. La fabuleuse couverture, à elle seule, résume mon sentiment : flamboyante, sauvage, éclatante.

OM : Parle-nous de tes sources d'inspiration littéraires.

Il y a eu un grand virage littéraire chez moi, au tournant des années 1980-1990. J'ai découvert des auteurs qui sont devenus mes références : Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Abraham Merritt, Tanith Lee, Catherine Moore, Lovecraft, Karl E. Wagner et bien d'autres. Et à travers eux, une *fantasy* très différente, païenne, sensuelle, flamboyante, épique. Jusqu'ici, j'avais Tolkien en unique référence. Et là, j'ai découvert des mondes crépusculaires éclairés par des soleils noirs, des cités millénaires aux tours orgueilleuses dressées vers les étoiles, des prêtres-rois couronnés de joyaux étincelants, jugeant les hommes depuis leur trône de granit… Des mondes désertiques brûlés de soleil, des jungles étouffantes et mystérieuses où battent des tambours… Des héros qui avaient des faiblesses, des vices, pouvaient être voleurs, assassins… Et attachants quand même. Une *fantasy* libre, ardente et passionnée, où les personnages aiment, désirent, haïssent, vivent au lieu de survivre. Conan, Agnès la Rouge, Jirel de Joiry, Kane par Karl Wagner, guerrier immortel entiché d'occultisme et de philosophie, Elric de Ménilboné, hanté et torturé, Vazkor l'homme-dieu à la recherche de sa mère Uasti, la sorcière blanche... Et du coup, les fameux livres-jeux me sont apparus tellement fades, gentillets et si corrects, insipides (à leur décharge, ils étaient prévus pour un lectorat adolescent dans des parutions estampillées « jeunesse »). Et c'est pourquoi je les ai délaissés un long moment. Avant d'y revenir quand j'ai réalisé que j'avais la possibilité de les « récrire » à mon goût. D'où ces suites au *Talisman de la Mort* et à *L'Île du Roi-Lézard*. Et puis, l'appétit venant en mangeant, je me suis dit que je pouvais créer mes propres univers plutôt que de retoucher ceux existants…

Couverture de ***A Taste of Honey*, Kai Ashante Wilson** par Tomy Arnold

Skarn : Les récentes Shamanka et Alshaya utilisent un système de création de personnage où toutes les caractéristiques sont tirées aléatoirement. Pourquoi ce choix résolument rétro ?

Les règles, c'est mon point faible. Je suis plus doué pour proposer un univers immersif, des personnages atypiques et une histoire dépaysante que pour établir des règles équilibrées, voire originales. Et je l'avoue, il m'arrive de forcer sur l'histoire pour compenser cette faiblesse. J'ai donc voulu faire simple et j'ai repris ce système en le tournant à ma sauce. L'équilibrage est venu avec les retours qui m'ont amené à une nouvelle version aux statistiques corrigées, avec certains combats plus/moins difficiles, plus/moins d'occasions de regagner des points de vie… Les quatre compétences que j'ai rajoutées sont là pour donner plus d'épaisseur au personnage et de variété à l'histoire.

OM : Si tu devais écrire une aventure dans le monde réel, sans éléments surnaturels ni rien de ce genre, quelle époque et quelle région du monde choisirais-tu ?

Avec ma passion pour l'Antiquité et l'Afrique, je proposerais volontiers une AVH en Afrique romaine. Mais aussi en Amérique du Sud à l'époque des conquistadores. En plaçant à chaque fois le héros en porte à faux entre les deux camps, dans une situation ambiguë, inconfortable : je déteste les univers et personnages manichéens.

Skarn : Aucune de tes aventures ne fait moins de 300 sections. Envisages-tu de t'essayer à des formats plus courts (50-100 sections) ?

Impossible ! J'ai essayé mais je n'y arrive pas, pour une raison primordiale : je tiens à offrir au lecteur une grande rejouabilité, de nombreux itinéraires, de nombreuses rencontres à faire, décisions

Poetry, Barry Windstor Smith

à prendre… Je veux que sa première lecture achevée, il ait envie de recommencer pour essayer les chemins, découvrir les endroits, rencontrer les personnages qu'il n'a pas pris/découvert/rencontré. Raison pour laquelle j'offre aussi quasiment toujours plusieurs fins différentes. Tout ça implique un nombre de paragraphes conséquent.

OM : Est-ce que tu vas continuer d'utiliser le monde des *Tambours de Shamanka* et *d'Alshaya* pour de nouvelles œuvres ?

Non, ce monde « African Fantasy » s'arrêtera avec le dernier tome de la trilogie. J'ai d'autres idées, d'autres envies. Pour autant, je n'en ai pas terminé avec Shamanka… Au fil du temps, j'ai regroupé toutes mes notes sur cet univers, géographie, climat, bestiaire, races, histoire et mythologie, personnages et leur biographie, calendrier, mode vestimentaire, langues et dialectes… J'ai tout réuni dans une « Encyclopédie du monde de Shamanka ». Mon rêve serait que cet univers devienne celui d'un jeu de rôles, voire même d'un jeu vidéo. Mais on est dans le rêve là…

Skarn : Beaucoup d'auteurs de livres-jeux se font aussi traducteurs à l'occasion (depuis l'anglais, l'italien, le bulgare…). Y a-t-il des œuvres interactives non francophones qui t'ont tapé dans l'œil et que tu envisages de transposer dans la langue de Franquin ?

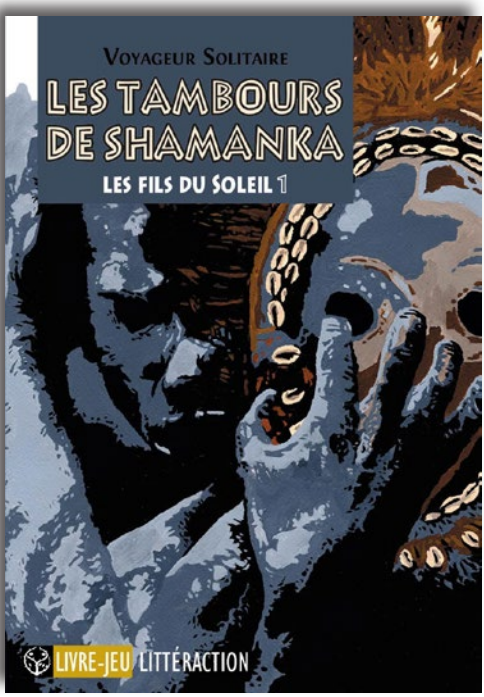
Depuis quelque temps, je corresponds étroitement avec la communauté des livres-jeux russophone, grâce à un auteur passionné. J'ai donc lu certains de leurs écrits. De là à les traduire… Déjà, ils m'ont envoyé leurs textes traduits du russe en anglais (que je parle et lis couramment) et il me faudrait les transposer en français. Je crains de perdre, en passant par trois langues différentes, beaucoup de l'esprit originel. Traduire une langue, c'est traduire un autre schéma de pensée et c'est difficile.

Sinon, ayant longuement séjourné en Afrique, je m'intéresse énormément à ce qui se passe là-bas. La *fantasy* et la science-fiction africaines existent et regorgent de pépites offrant un dépaysement garanti. Si traductions il devait y avoir, elles viendraient plus de là.

OM : Comment t'y prends-tu pour concevoir et planifier tes aventures ?

De façon complètement anarchique et illogique !

Une fois que j'ai, en gros, l'histoire en tête, j'installe et développe les moments « forts » avant de les relier entre eux. Au lieu de partir du début et d'écrire de façon chronologique, je pars de ces moments importants qui me sont venus en tête et je construis le reste autour, quitte à modifier l'histoire en cours de route. Il m'arrive ainsi de commencer par le paragraphe de fin… Je suis une éponge au niveau inspiration : une musique, une lecture, une scène de film, peuvent me



Le premier tome de la trilogie des *Fils du Soleil* devrait paraître en 2022 chez Posidonia. Couverture provisoire.

donner tout à coup une idée intéressante. Je la mets alors en place et la développe, quel que soit son positionnement dans l'histoire avant de la relier aux autres. Comme un collier dont j'installerais d'abord les différentes pierres avant de les relier entre elles...

Skarn : Il y a un aspect très tragédie grecque dans Shamanka. Certains événements sont ainsi inéluctables même s'il est possible de les repousser un peu dans le temps par nos choix. De même, certaines situations et dialogues ont une résonance plutôt théâtrale. Coïncidence, inspiration directe, inspiration indirecte (par l'intermédiaire d'autres œuvres) ?

C'est voulu. Je n'ai jamais imaginé la *fantasy* sans ce côté « inéluctable », sans ces notions de destinée, de fatalité, les prophéties implacables, les destinées tragiques et grandioses… Sans oublier les personnages « hantés », marqués par le destin. Ainsi Olmec sait qu'il est condamné, d'une manière ou d'une autre. Il se bat, se débat mais au fond de lui-même, il ne se fait pas d'illusions. Le côté lyrique ou théâtral de certains dialogues vient renforcer cet aspect. Je ne peux pas imaginer une *fantasy* joyeuse, bon enfant, avec de gentils hobbits vivant dans des villages champêtres…

OM : Parle-nous un peu du dernier tome de ta trilogie, *Le Rire de Gorulga*.

Il se passe 10 ans après le premier tome. Olmec est mort, le règne des seigneurs blancs est terminé, Méroé n'est plus qu'une ville-fantôme, les tribus noires se déchirent… L'occasion pour le culte de Gorulga, le dieu-gorille, de renaître, allié à une secte d'assassins, pour prendre le pouvoir sur tout Shamanka.

On incarnera ici Edenrun, la reine des Amazones Noires. Une femme, noire et souveraine, préférant les belles guerrières à ces mâles arrogants et stupides (rires). Là encore, il y aura des passerelles avec les précédents tomes puisqu'on pourra rencontrer les héros que l'on a incarnés avant, Ronan le Nordique favori d'Olmec et Timkat le jeune nomade. Ronan a maintenant 47 ans, Timkat 37 et on verra ce qu'ils sont devenus. On pourra même (peut-être) faire un bout de chemin avec l'un d'eux… Et la boucle sera bouclée.

Fighting Fantazine

THE FIGHTING FANTASY & GAMEBOOK FAN MAGAZINE

AT THE CORE OF THE GAMEBOOK COMMUNITY

Fighting Fantazine is a fan magazine based on the ***Fighting Fantasy*** range of gamebooks first published in 1982 by Steve Jackson and Ian Livingstone.

It focusses both on the worlds those ***Fighting Fantasy*** adventures are set in, especially the fantasy world of Titan, and also looks at the real life creators behind the range and investigating the books themselves in depth. The aim of the magazine is to be an outlet for the more creative interests of *Fighting Fantasy* fandom, such as illustrating and writing, as well as making room for more light-hearted or academic analysis of the books and their fictional creations. More recently the magazine has widened its gaze to include gamebooks of all stripes and denominations, from classic series such as ***Lone Wolf*** and ***Choose Your Own Adventure***, through to more recent titles like ***Destiny Quest*** and modern electronic series such as ***Gamebook Adventures***.

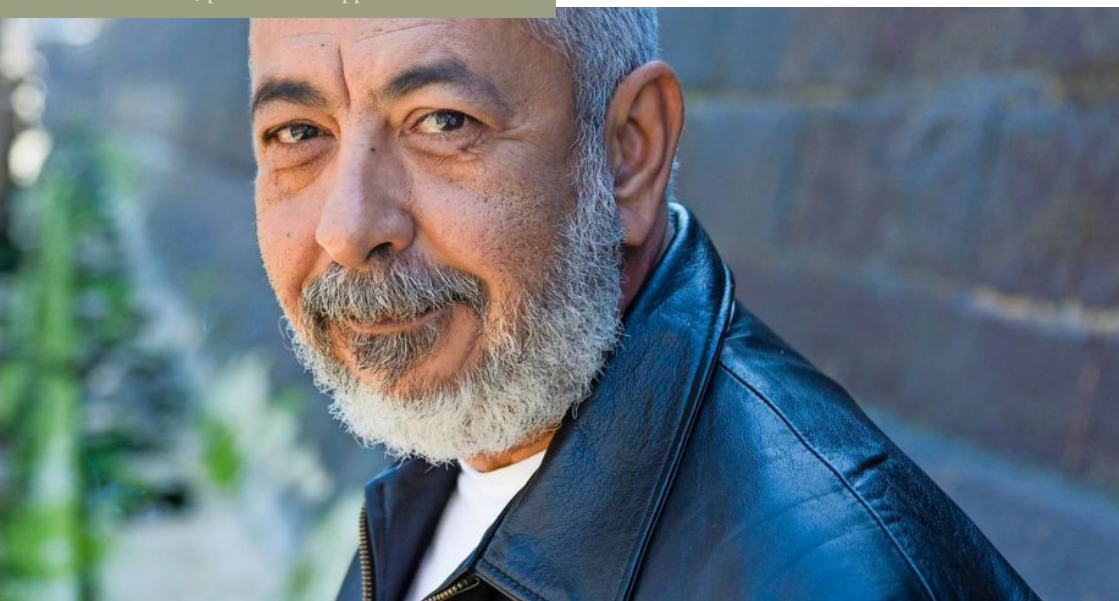
EN LUTTE !

Avez-vous entendu parler de *L'homme qui aimait les chiens* de **Leonardo Padura** et de *Central Europe* de **William T. Vollmann** ?

Par Rémi Dekoninck

Il y a peu de livres dont vous êtes le héros ou de jeux de rôle ayant comme cadre les terribles luttes idéologiques qui ont secoué le « court vingtième siècle », concept élaboré par l'historien marxiste Eric Hobsbawm, et qui couvre la période allant de la Première Guerre mondiale (1914) à la chute du mur de Berlin (1989). Pourtant, ces quelques décennies regorgent d'histoires passionnantes à raconter et à jouer.

C'est l'époque des totalitarismes, des guerres totales alternant avec des guerres d'influence, une époque binaire où il faut être « pour » ou « contre », où la nuance n'a pas sa place et où elle est même condamnée. En coulisse, les puissants négocient, pactisent, sacrifient. C'est l'âge d'or des services secrets, des agents infiltrés, des meurtres commandités par des États. C'est aussi un nombre ahurissant de victimes, déplacés, prisonniers, rééduqués ou tout simplement tués. Cette toile de fond sert de cadre



Leonardo Padura, photo de Philippe Mastas.

narratif à deux ouvrages qui conjuguent intrigues, érudition et éloge de l'être humain. Leur point commun est de centrer leur récit autour de deux figures russes du vingtième siècle : le révolutionnaire Lev Davidovitch Bronstein, mieux connu sous le nom de Trotsky, et le génial compositeur Dmitri Chostakovitch.

L'homme qui aimait les chiens, de

l'auteur cubain Leonardo Padura, nous mène sur les traces de Trotsky, et de son assassin. Derrière ces destins croisés, le narrateur, sorte d'alter ego de l'auteur, nous raconte aussi l'histoire de Cuba et du socialisme réel. En suivant les traces de l'exilé révolutionnaire, de la mer noire jusqu'au Mexique, le lecteur va s'imprégner peu à peu de ce personnage complexe, adulé et haï, qui dédia toute sa vie à son idéal politique. En parallèle nous sont contées la vie et la transformation de Ramon Mercader, idéaliste qui, sous de multiples identités, deviendra l'arme secrète du Kremlin.

Central Europe, de William T. Vollmann, plus complexe, traite de la même période mais sur un ton plus expérimental, plus difficile à saisir. Il y a parfois un côté halluciné dans sa prose et sa plume nous plonge dans l'esprit de ceux qui ont fait l'histoire : Hitler « le Somnambule », Staline « le Réaliste » et bien sûr Chostakovitch, l'être humain authentique, déchiré par des volontés qui le dépasse. Le roman explore en profondeur la psychologie de « ces contemporains de la catastrophe » et dépeint avec brio la violence absurde qui caractérise cette période. Vollmann poursuit ici son obsession sur les origines de la violence et accouche d'un roman-fleuve incontournable pour tous ceux qui affectionnent cette époque.

Ces deux romans magistraux mêlent habilement faits historiques et littérature et offrent une somme d'informations utiles à tous les auteurs de jeux de rôle ou de livre-jeu désireux de s'inspirer de cette période mouvementée de l'Histoire.

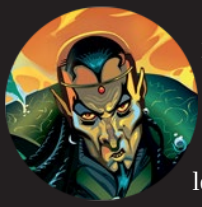
Wiliam T. Vollmann Padura, photo de Ulf Andersen.

L'HOROSCOPE

(dont vous n'êtes pas le héros)

Deux dés, un crayon, une gomme, un sextant, un alambic, trois gousses d'ail, un sac de dents, une éponge et six rouleaux de papier toilette sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure spirituelle. Les astres seuls décident pour vous de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Maintenant, lancez les dés. Bonne chance…

Par Amalia Angeli



2. Sorcier/Sorcière de la montagne de feu

Il va falloir voir les choses en face : votre célébrité n'est plus ce qu'elle était. Vous voilà dépassé.e. Natifs et natives du premier décan, évitez les endroits oppressants comme les montagnes ou les cryptes et optez plutôt pour une petite maison de campagne.

3. Voleur/Voleuse du Port du Sable-Noir

Voler c'est mal. On vous l'a sans doute déjà appris à l'école, malheureusement vous faites fi des conseils avisés et préférez suivre votre propre chemin. Saturne vous fera payer pour votre arrogance.

4. Roi/Reine-Lézard

Ce n'était pas facile à l'école d'être l'unique reptile, mais quand vos petits camarades voulaient devenir sorcier, chevalier, combattant, vous visiez plus haut. Aujourd'hui, vous êtes le despote que tout le monde craint et faites régner la terreur pour vous venger de vos traumatismes passés. Vous avez bien raison, Mercure vous encourage sur cette voie. La rédaction vous conseille malgré tout de prendre contact avec un thérapiste.

5. Créature venue du Chaos

Humain, amphibien, cucurbitacée ? C'est *so* 2018 de mettre des gens dans des cases. Vous en avez bien conscience et avec l'appui de Mars en lune vous acceptez pleinement votre existence confuse.

6. Chasseur/Chasseuse des étoiles

Entre deux combats vous réalisez que Pluton n'est plus une planète. Inspiré.e par la position de Vénus dans votre ciel, vous décidez de tout plaquer et d'entamer des recherches.

7. Homme/Femme-Lézard de l'Empire

Fieffé sujet du Roi-Lézard vous lui vouez une admiration sans limites. Né.es aux alentours du solstice n'oubliez toutefois pas de faire passer votre couple avant votre suzerain.e.

8. Esclave de l'éternité

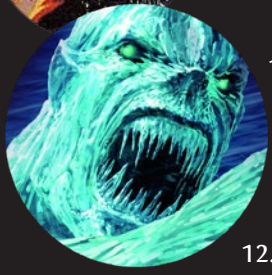
Jupiter dans votre ciel vous oblige à mettre les bouchées doubles. Maintenant au boulot.

9. Justicier/Justicière de l'univers

« Tueriez-vous une personne pour en sauver cinq ? » depuis que Saturne a placé sur votre route le dilemme du tramway, vous n'arrivez plus à dormir. Choisir votre profession après la lecture d'Hercule Poirot était-il vraiment judicieux ?

10. Arpenteur/Arpenteuse de la lune

Vous redoutez la prochaine éclipse totale et à raison. Se retrouver pris en sandwich entre la terre et le soleil n'augure rien de bon pour les affaires, vous pensez à passer ces quelques jours en Suisse.



11. Maître/Maîtresse des tempêtes

Vos problèmes d'aérophagie vous empêchent de semer le chaos. Détendez-vous. Prenez la mer. Sortez la grand-voile. Glissez sous le vent.

12. Spectre de l'angoisse

Peut-être qu'en changeant de pseudo sur Tinder vous auriez plus de chances de rencontrer l'âme sœur. Guidé par Jupiter en solaire vous finirez par dévoiler votre émotivité aux yeux du monde, mais rien n'est plus déroutant qu'un spectre qui pleure.

Shassozillus

DANS QUEL LIVRE SE CACHE CETTE IMAGE ?

À vos bibliothèques… Prêts… Cherchez !

Trouvez :

- ► le livre
- ► le numéro du paragraphe
- ► le nom de l'illustrateur

… **et gagnez un cadeau !**

Vous avez trouvé ? Vous avez tout de suite reconnu le style du dessinateur ! Vous avez alors dressé la liste des ouvrages qu'il a illustrés – avec l'aide de planete-ldvelh.com, avouez…

Super ! Vous avez le livre ? Mais où ? Dans votre bibliothèque de collectionneur, évidemment ! Vous avez déniché le tome, l'avez feuilleté à toute vitesse et… *Yes* ! Elle est là !

Bon, on se calme, qu'est-ce qu'on fait maintenant ? Vous n'êtes peut-être pas le seul à avoir trouvé, et il n'y aura qu'**un gagnant : le plus rapide**. Il faut aller vite.

Envoyez un courriel à concours@scriptarium.org

Précisez :

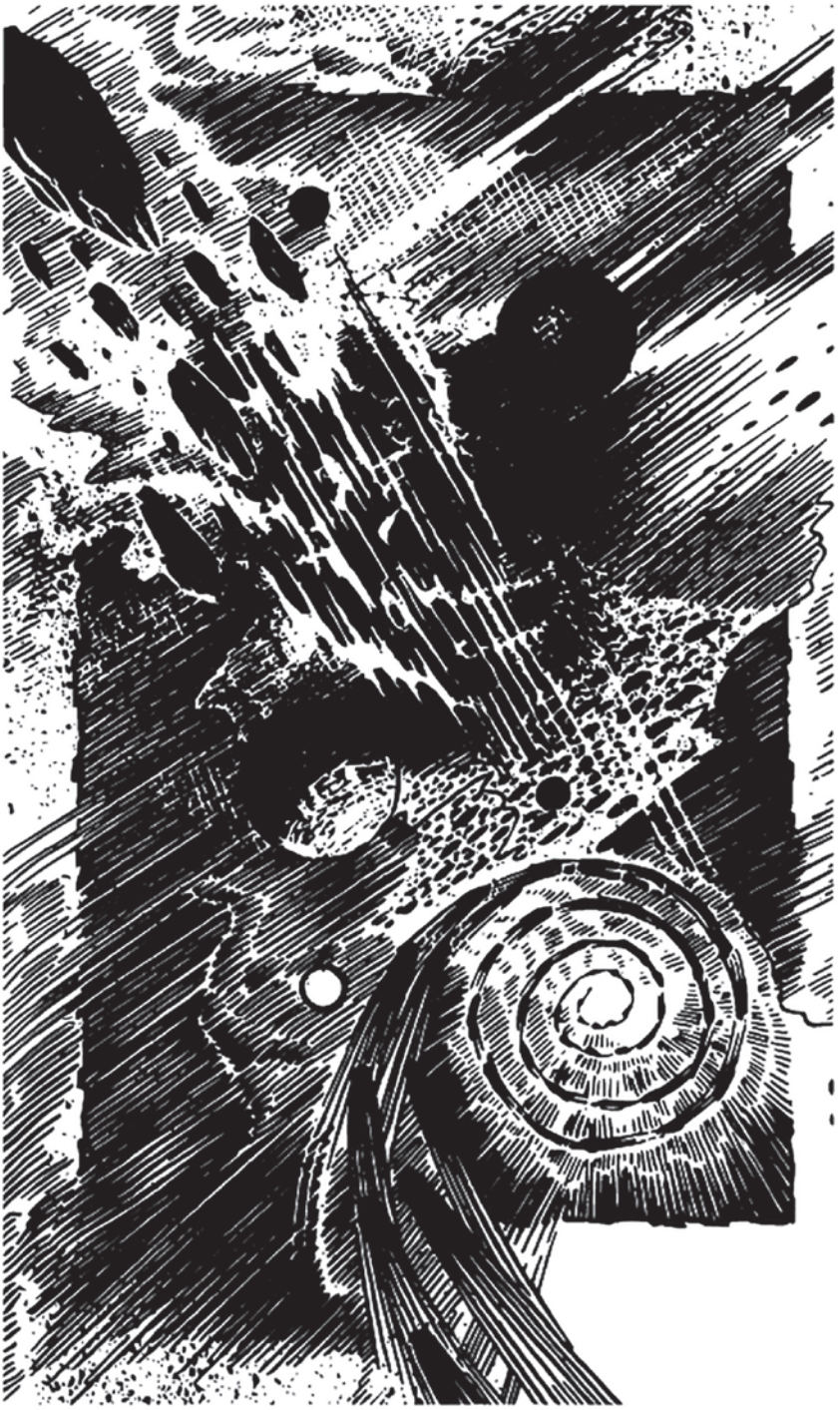
→ le titre du livre,
→ le numéro du paragraphe (ou renvoi),
→ le nom de l'illustrateur.
→ **En objet : « Concours Alko Venturus »**

Nous recontacterons le gagnant afin de préciser avec lui adresse postale et choix du cadeau.

Bonne chasse !

Choisissez votre cadeau parmi les livres-jeux Scriptarium *Rêve de Dragon* et tous les livres-jeux Alkonost.

Solution du n°2 : section 1 du *Port des Assassins* (*L'Épée de Légende 3*), illustration de Russ Nicholson. Merci à lui pour son aimable autorisation et bravo au gagnant : Cédric Zampini.



Février 2022

Alko Venturus

Jeux de rôle Livres-jeux Univers

LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

À la plume dans ce numéro

Rédaction
Amalia Angeli, Romain Baudry, Éric Berthe, Laurent Centro, Christophe Dang Ngoc Chan, Manu De Wit, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Cyril Le Strat, Nicolas Lubac, Thierry Maire, Meneldur, Voyageur Solitaire, Gauthier Wendling, Jérôme Wirth

Illustrations originales
Adrien-Angelo Bastien, Vincent Grimm, Guillaume Romero

Traduction
Cyril Le Strat, Jérôme Wirth

Relecture
Laurent Centro, Christophe Dang Ngoc Chan, Florent Haro, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Gauthier Wendling, Jérôme Wirth

Maquette
Amalia Angeli & Laurent Centro

alkonost-editions.com

scriptarium.org

AV3.5