

Janvier 2024

# Alko Venturus

Jeux de rôle Livres-jeux Univers LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

## COMMUNAUTÉ LITTÉRATION

LA LITTÉRATION AU PALAIS DES FESTIVALS DE CANNES  
SALLA, FLAM ET HENRY PICHAT S'INTERVIEWENT



RENDEZ-VOUS AVEC...  
JONATHAN GREEN

## ALKTUALITÉS ALKIDS HOROSCOPE SHASSOZILLUS



## DÉFIS FANTASTIQUES

UN SCÉNARIO POUR DF-JDR  
UNE AVENTURE À JOUER

## HAMALRON MAÎTRISER UNE INTRIGUE



## PRIX YAZTROMO VINGTIÈME ÉDITION



## AVENTURE À JOUER MORTELLE BEUVERIE



# JONATHAN GREEN

## GAMEBOOK FOREVER EN VERT ET CONTRE TOUT !

Prenez du **Jon** et prenez du **Green**, battez vos cartes et lancez les dés. L'auteur britannique a **le don de mélanger les couleurs**. Apports originaux à l'univers de Titan avec son premier DF<sup>1</sup> écrit en 1994, suivi de six autres tomes, jusqu'en 2010. Aujourd'hui, retour aux classiques : *Alice*, *Peter Pan*, *Le Monde perdu*, *Le Magicien d'Oz*, *Beowulf*, *Dracula*, etc. habilement relookés en *gamebooks* et repeints d'une couche de *dieselpunk*. Jon Green n'a jamais délaissé les livres-jeux, même quand le secteur battait de l'aile. Nous non plus d'ailleurs, alors **continuons d'agiter nos plumes colorées** !

Par Laurent Centro  
et Cyril Le Strat



Jonathan Green a toujours porté le flambeau des livres-jeux. Il a écrit son premier *Fighting Fantasy*, *Spellbreaker*<sup>1</sup>, à l'âge de 23 ans. Trente ans plus tard, sa production atteint des sommets : depuis 2015, il publie en moyenne un livre-jeu par an. Sa passion est devenue son métier. Jonathan se donne donc corps et âme à la conception et à la promotion de ses œuvres. Il s'implique sur les réseaux sociaux, multiplie les campagnes de financement participatif et part en quête d'éditeurs étrangers pour que des traductions fassent le tour du monde.

Il pilote et participe activement aux éditions de la *Fighting Fantasy Fest* : dédicaces, conférences, maître de cérémonie, etc. Le festival se tient à Londres au moment de la rentrée tous les deux

ou trois ans depuis 2014. Maniant tant la plume que le carnet d'adresses, il organise aussi depuis 2020 l'International Gamebook Day. Ce festival 100 % en ligne dédié aux livres-jeux a lieu chaque année au mois d'août.

En janvier 2019, Jonathan Green contacte Alkonost pour lui confier la traduction d'*Alice's Nightmare in Wonderland*<sup>2</sup>. Imaginez l'émotion partagée par l'équipe à la lecture de cet email ! Le succès de cette édition française a permis à *Oz*, *Pan* et *Beowulf* d'enrichir le catalogue d'Alkonost, ainsi que la parution prochaine des autres titres de sa collection *ACE Gamebook*.

Il faut dire que la réputation des petits éditeurs de livres-jeux et jeux de rôle français est bonne à ses yeux, depuis

1 *Défis Fantastiques, Le Sépulcre des Ombres.*

2 *Alice au pays des cauchemars.*

qu'il a découvert les productions de Scriptarium. Ses relations avec l'éditeur remontent aux débuts de la gamme *Défis Fantastiques – le Jeu de rôle* avec sa participation à l'élaboration des cartes en français de l'Allansia en 2013 et de l'Ancien Monde en 2014, un continent qu'il a contribué à enrichir grâce à quelques-uns de ses meilleurs DF. Scriptarium était aussi au rendez-vous pour concourir à la réussite de la première Fighting Fantasy Fest en 2014, organisée par Jon (la 5<sup>e</sup> aura lieu cette année). Celui-ci a également été sollicité plus récemment par l'équipe Scriptarium sur les rééditions en V5 des DF *Le Pirate de l'Au-delà* et *La Nuit du Nécromancien*, lorsqu'il y avait une interrogation sur un élément de jeu, ou pour obtenir quelques infos exclusives pour les textes-bonus *Les Archives de l'Ancien Monde*.

La collaboration entre Scriptarium et l'auteur prend un nouveau tournant avec le projet de traduction lancé, pour publication par l'éditeur français, de son ouvrage *You Are The Hero* dans sa version unifiée, qui devrait sortir dans l'année (et la VF suivra assez rapidement si tout va bien).

Vous en saurez encore plus sur la vedette de ce numéro d'*Alko Venturus* en vous plongeant dans l'interview qu'il a accepté de donner entre deux finalisations de manuscrits. Il aborde notamment sa participation à la série *Défis Fantastiques* et aux projets qui s'y rattachent. Que vous débarquiez sur Titan ou que vous arpentiez de longue date ce monde commun aux séries *Défis Fantastiques* et *Sorcellerie !* on vous invite à la taverne. Vous vous laisserez bien tenter par une chope ou deux : on vous propose une *Mortelle Beuverie*, une AVH inédite, deuxième épisode de *La Vierge des Vents* de Jérôme Wirth amorcée dans *Alko Venturus 3*. Si vous avez encore

soif, vous n'aurez qu'à vider une bouteille de *Bleu écarlate*, un scénario haut en couleur pour DF-JdR de Rémy Lucot.

Les Aktualités recensent les dernières sorties de livres-jeux, bien au-delà des univers de Jonathan Green, suivies des Brèves – portant essentiellement sur les sorties VO et les autres produits dérivés en lien avec les univers de livres-jeux – et de la rubrique Alkids pour les parutions jeunesse. Pour préparer la sortie prochaine du JdR *Hamalron*, son coauteur Thierry Maire vous donne les outils pour construire un scénario de type « intrigues ». Quant à son comparse hamalronien Rémi Dekoninck, il nous a composé une nécrologie imaginaire, sans rapport avec l'Empire des Cinq Contrées : Fulgence Bienvenue, inventeur du métro aérien.

Ne ratez pas la station Communauté Littéraktion. Empruntez le tunnel des Aventures dont vous êtes le Héros et montez les marches : vous sortirez sur... la Croisette ! Montez ces quelques autres marches – les fameuses – et entrez au Palais des festivals de Cannes. Là, revivez les deux dernières cérémonies de remise de prix organisées lors du Festival International des Jeux, en attendant la prochaine qui sera coprésidée par Jonathan Green et Dave Morris en personne ! Le reportage est accompagné de trois interviews d'auteurs, un article célébrant la vingtième édition des prix Yaztromo et une micro-AVH spéciale dédicace aux Yaz.

Côté bien-être, Amalia lira votre avenir dans les étoiles, pardon, avec les dés, dans son Horoscope aux couleurs des *Contes tordus* de Green. Enfin, ne fermez pas *Alko Venturus* sans avoir résolu le défi Shassoziillus : dans ce numéro, l'illustration mystère se cache dans un livre de... Jonathan Green !

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/editionsalakonost  
facebook.com/scriptarium

## Rédaction

Amalia Angeli, Laurent Centro, Rémi Dekoninck, Sylvain Gauthier, Florent Haro, Cyril Le Strat, Nicolas Lubac, Rémy Lucot, Thierry Maire, Adrien Maudet, Henry Pichat, Emmanuel Quaireau et Jérôme Wirth.

## Crédits images

Illustration de couverture : photographie fournie par l'auteur et couvertures de livres des éditions Gallimard Jeunesse et Alkonost.

Logo Littéraktion : Guillaume Romero.

Illustrations pour AV4 : Olivier Raynaud et Guillaume Romero.

Autres images : Crédits en légende des images. Crédits pour les images du sommaire : cf. articles. Le dessinateur de l'illustration mystère « Shasozillus » 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, Julien Ribeyron et Jérôme Wirth.

## Relecture

Éric Berthe, Caïthness, Laurent Centro, Florent Haro, Inbadreams, Frédéric Jeannin, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Joël Mallet et Jérôme Wirth.

## Maquette

Laurent Centro.



*Une aventure à jouer*  
Mortelle Beuverie

## Actualités

- 6 L'ACTUALITÉ DES LIVRES-JEU : état des lieux des tendances
- 14 LES BRÈVES : les sorties hors livres-jeux francophones

## Alkids

- 20 POUR LES ENFANTS : une sélection de livres-jeux pour les plus jeunes

## Rendez-vous avec...

- 22 JONATHAN GREEN : gamebook hero



*Rendez-vous avec...*  
Jonathan Green

Photo fournie par l'auteur

## Atelier

- 114 HAMALRON : construire une intrigue pour le jeu de rôle.



## Communauté Littération

- 120 CONCOURS YAZTROMO : remise du prix en public, à Cannes
- 126 LES YAZ ONT 20 ANS ! Retour aux origines du concours
- 134 AVH SPÉCIALE POUR LES 20 ANS ! Incarne un auteur d'AVH
- 142 HENRY PICHAT : alias Grattepapier. Aventure. Littérature. Culture.
- 152 ADRIEN MAUDET : impliqué à plusieurs niveaux dans la communauté
- 162 SYLVAIN GAUTHIER : trois participations, trois médailles Mini-Yaz

Cliquez sur les numéros de page



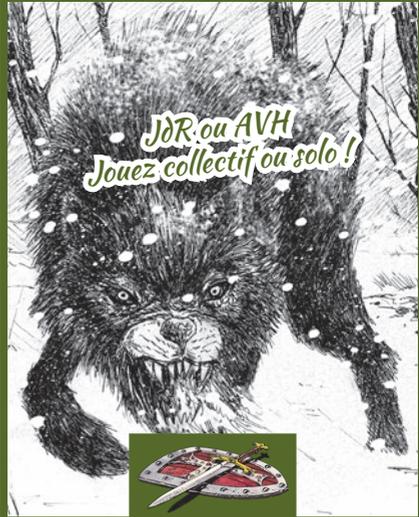
### Pour les néophytes trois acronymes à connaître

**LDVELH** : collection « Un livre 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.

## DOSSIER



## DÉFIS FANTASTIQUES

### Scénario DF - JdR

- 36 BLEU ÉCARLATE : le sang se mêlera-t-il à la glace ?

### Aventure à jouer

- 50 MORTELLE BEUVERIE : deuxième épisode d'une AVH exclusive !

### Nécrologie imaginaire

- 170 FULGENCE BIENVENUE : l'ingénieur qui donna des ailes au métro parisien

### Bien-être

- 174 HOROSCOPE dont vous n'êtes pas le héros...

### Jeu-concours

- 176 SHASSOZILLUS : dans quel livre se cache cette image ?



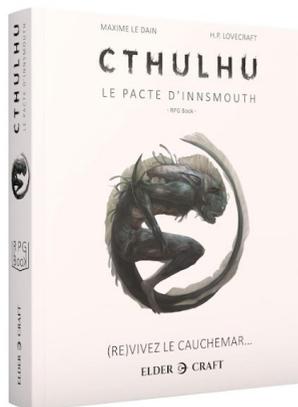
La Carte dont vous êtes le héros – la Nuit du Loup de Sang, 404 Éditions.

# AKTUALITÉS

## LIVRES - JEUX

Holà ! l'aventurier, salutations, l'aventurière. Je te préviens que si tu n'as pris qu'une seule sacoche au contenu limité à six objets cela va être un peu léger au vu **des trésors qui sont sortis** entre deux *Alko Venturus*... Eh oui, téméraire lectrice, robuste lecteur, **les récits interactifs reviennent en force** et je vais te conter cette riche traversée. Alors pose ton épée, assieds-toi sur un rocher et prends des notes.

Par Nicolas Lubac  
de [livres-jeux.fr](http://livres-jeux.fr)

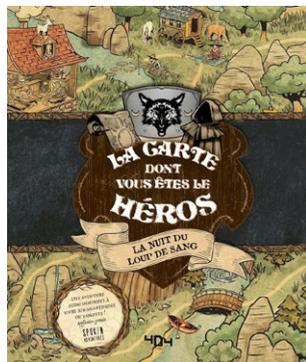


### Hybrides

Dans le précédent *Alko Venturus*, je mettais l'accent sur les livres hybrides et il y a eu quelques bonnes surprises encore.

D'abord **Elder Craft** et ses deux *RPG Books* (*Cthulhu – Le Pacte d'Innsmouth* de Maxime le Dain, *Out there* de Fibretigre) ont imaginé un livre « trois en un », à lire seul, en groupe ou en jeu de rôle. Si la lecture en groupe ne m'a pas convaincu, j'ai vu un grand intérêt à appréhender et vivre le scénario seul avant de le proposer en jeu de rôle.

Dans l'originalité, **404 Éditions** a traduit un jeu interactif audio, *La Carte dont vous êtes le héros – la Nuit du Loup de Sang* de David Samson et Oliver McNeil, qui propose de vivre une quête d'*heroic fantasy* avec juste une carte à déplier et une connexion internet. Les joueurs progressent par injonction vocale à l'application, ce qui donne un jeu familial, d'une durée de vie courte mais très amusant.



Les éditions **Vagnon** ont publié un livre-jeu de plateau, *Quest Game – La Quête du loup blanc* de Nicolas Lubac, votre serviteur, qui propose une aventure en solo, ou en duo, grâce à cinq plateaux de jeu contenus dans le livre. Un format hybride qui tente une approche différente, à encourager vivement.



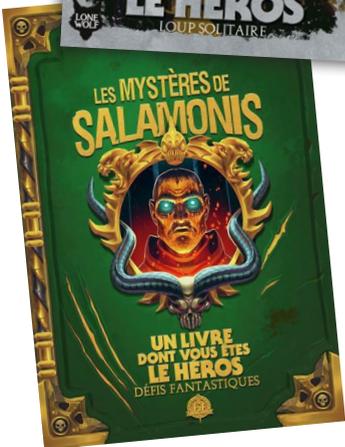
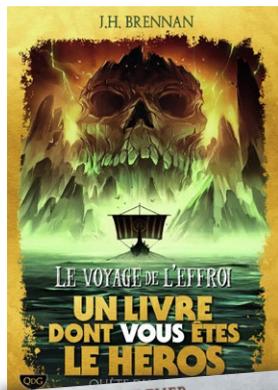
Les éditions **Bayard** ont elles aussi créé un croisement, *Missions à tous les étages*, qui, avec déjà deux volumes sortis en 2023, mélange les livres classiques à choix et leur propre concept d'énigmes *À tous les étages* de Paul Martin.

**De Architecturart** édite dans un coffret *Les Veilleurs* de Gwalchmei, une aventure jouable du point de vue de deux protagonistes dont les objectifs sont diamétralement opposés : soit ouvrir, soit sceller l'entrée d'un souterrain. L'originalité est, en plus d'un livre, d'utiliser un plan, des cartes et de nombreuses fiches des lieux visités comme supports de jeu. Dans cette gamme, qui se rapproche du jeu de société, le coffret *Les Âmes seules* propose quant à lui une enquête dans le Haut Doubs en 1906.



Enfin, les éditions **Cambourakis**, sous la plume de Jason Shiga (expert en mathématiques), lancent une collection de livres-jeu qui se rapproche des *BD dont vous êtes le héros* mais avec un style graphique et des univers bien particuliers. Tout le monde se souvient du labyrinthique *Vanille ou chocolat ?* qui a marqué les esprits avec ses voyages temporels. C'est dans cette continuité que l'auteur propose *Une BD dont vous êtes le héros – l'héroïne : Léviathan* ainsi que le second tome indépendant : *L'Au-Delà*.





## À l'ancienne

Si ton profil est guerrier et que tu penses que les mélanges de styles ne valent pas **un bon vieux Livre dont vous êtes le héros**, tu as de quoi te réjouir. **Gallimard Jeunesse** continue, chaque année, les rééditions des *Loup Solitaire*, *Quête du Graal* et *Défis Fantastiques* en grand format.

Plus que l'intérêt des nouvelles couvertures, ce sont surtout leur retour en librairie ainsi que les très nombreuses corrections et améliorations apportées par rapport aux précédentes versions, notamment l'intégration de nouvelles règles et pouvoirs dans les LS, et les textes additionnels de *Scriptarium* dans les DF et les LS, ainsi que l'ajout des dessins manquants dans les précédentes éditions, qui en font des volumes intéressants.

C'est ainsi que le tome 4 de *Quête du Graal*, *Le Voyage de l'Effroi*, de J.H. Brennan ressort avec une couverture jaune dorée.

Pour les *Loup Solitaire* de Joe Dever, ce sont les T4 *Le Gouffre Maudit*, T5 *Le Tyran du Désert*, T6 *La Pierre de Sagesse*, T7 *La Forteresse Maudite* et T9 *La Métropole de la Peur* qui sont parus. Le T8 *Dans L'Enfer de la Jungle* sort en janvier 2024. Tous ces livres ont bénéficié des corrections et ajouts des Collector et Definitive Editions (cf. Brèves page 14). Ont également été réimprimés dans une nouvelle version intégrant ces éléments le T2 *La Traversée Infernale* et le T3 *Les Grottes de Kalte*.

C'est du côté des *Défis Fantastiques* que notre cœur tambourine car en plus du T19 *Le Pirate de l'Au-delà* et du T20 *La Nuit du Nécromancien* de Jonathan Green, c'est un inédit qui sort en version collector, le T27 *Les Mystères de Salamonis* de Steve Jackson et Jonathan Green. Dans ce dernier, le lecteur incarne un jeune sans le sou mais rêvant d'aventure qui va être amené à vivre plein de quêtes pour découvrir ou redécouvrir la région de la cité des aventuriers, Salamonis. Un volume qui n'a pas à rougir de ses prédécesseurs et qui ravit les anciens comme les nouveaux lecteurs. D'ailleurs, tous ces tomes n'ont pas vieilli et procurent toujours de fortes sensations épiques, si ce n'est la difficulté élevée du T19 qui peut rebuter le marin d'eau douce.

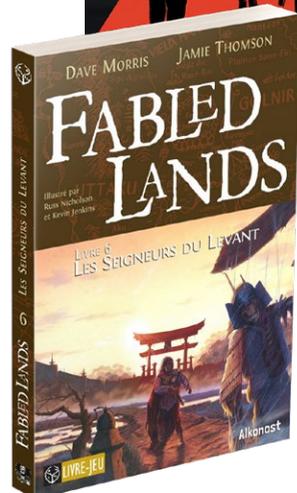
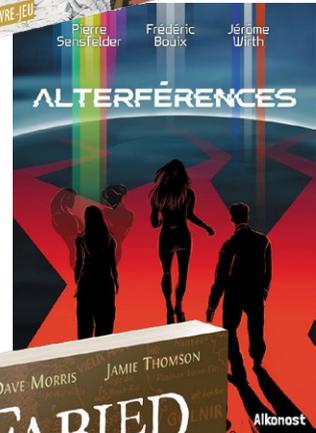
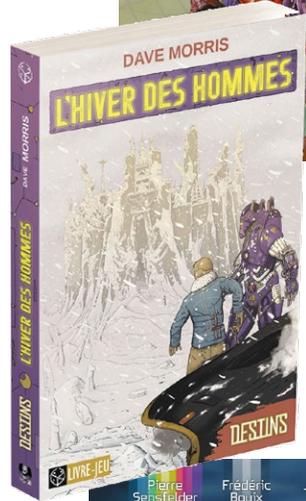
Mais ce n'est pas tout, oh non, tu vas être bien occupé par la déferlante **Alkonost** qui réédite la série *Destins* (initialement parue dans la collection *Un Livre dont vous êtes le héros* chez Gallimard), poursuit sa série nommée *Contes tordus* avec trois nouveaux titres et continue de mettre en avant les aventures récompensées aux Mini-Yaz' ainsi que la série *Fabled Lands*.

La série *Destins* est particulière puisqu'elle se joue sans dé et ne repose que sur les choix du lecteur. Elle se distingue aussi par des sujets traités par Mark Smith qui font écho à des préoccupations contemporaines comme *L'Étoile de la Destinée* qui traite de déforestation ou *Le Peuple maudit* qui évoque l'oppression et la tyrannie. Ludiquement, j'ai surtout été convaincu par le défi de *L'Hiver des Hommes* de Dave Morris avant d'être complètement embarqué par son *Pirate des sept mers* qui est d'une remarquable immersion scénaristique. Enfin, *Le Collier maléfique* est, disons-le, plus classique.

D'ailleurs les classiques en prennent un coup avec Jonathan Green qui démantibule les contes à coup de hache pour les rapiécer à coup de génie. Ses livres mélangent les personnages et histoires originelles avec des univers plus sombres et mécaniques. C'est donc revisités que sortent en librairie *La Machination d'Oz*, *Pan et le monde perdu* ainsi que *Beowulf, le Fléau des monstres*.

Le tour des sorties de chez Alkonost ne serait pas complet sans parler d'*Alterférences*, un recueil de trois auteurs pour trois scénarios de science-fiction (*Prisme* de Pierre Sensfelder, *Disruption* de Jérôme Wirth et *Exalie* de Frédéric Bouix). Ces récits plébiscités par la critique ne vous laisseront pas indifférents car ils apportent tous une atmosphère déroutante ainsi qu'un défi à relever palpitant. Ils ont été primés aux Mini-Yaz pour de bonnes raisons.

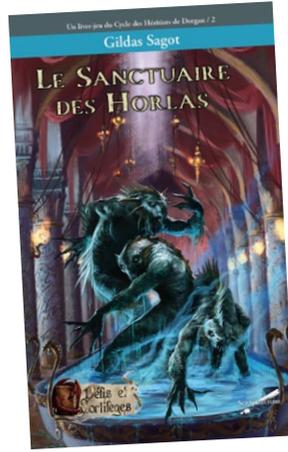
Maintenant, nous attendons avec impatience la caisse remplie des prochaines nouveautés promises au dernier financement participatif. En attendant, le **tome 6 de *Fabled Lands*, *Les Seigneurs du Levant***, de Dave Morris et Jamie Thomson vous permet de découvrir une nouvelle contrée hostile qui vous donnera du fil à retordre.



1 Concours annuels qui récompensent les meilleurs manuscrits de récits interactifs de 50 sections maximum. Voir la rubrique Communauté Littération page 120.

Devant la ferveur de ces éditeurs témeraires, le roi Gallimard cède les droits *Un Livre dont vous êtes le héros* sur les séries qu'il ne compte plus publier et c'est **Scriptarium** qui a obtenu les droits pour la collection des *Défis et Sortilèges* de Gildas Sagot. Avec un format assez proche des originaux, ce sont sous de nouvelles couvertures et entièrement relus et corrigés, agrémentés de dessins additionnels de l'illustrateur original Philippe Mignon, et d'annexes de background que paraissent *Les Héritiers de Dorgan* et *Le Sanctuaire des Horlas*. La spécificité du cycle des *Héritiers de Dorgan* est de permettre de diriger quatre héros et d'avoir des paragraphes différents à lire suivant celui que vous décidez de jouer pour accomplir une action.

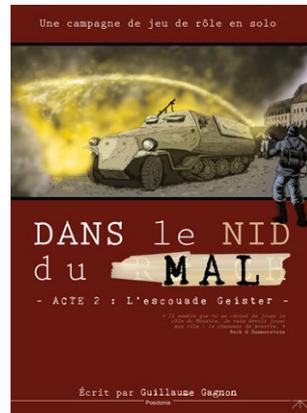
Chez **Posidonia**, les *Histoires à jouer* de la collection *Les Livres à remonter le temps* sont réimprimés dans un format plus grand. Pour mémoire, il s'agit de jouer des périodes de l'Histoire comme le Moyen Âge japonais du XVI<sup>e</sup> siècle avec *La Voie du Sabre* de Jean-Pierre Pécau et Fabrice Cayla, la vie d'un chevalier sous le règne de Philippe Auguste en 1200 avec *Le Chevalier errant* des mêmes auteurs, la vie des marchands vénitiens du XIII<sup>e</sup> siècle avec *Le Rubis sacré* de Jacques Denoyelle et Pascale Putegnat, la prohibition de 1929 avec *La Guerre des Gangs* de Jean-Claude Bailon, l'opération Overlord de 1944 avec *Les Soldats de l'Ombre* ou de grands mythes comme *Les Sept Voyages de Sindbad* et *Le Voyage d'Ulysse* encore de Jean-Pierre Pécau et Fabrice Cayla. Les règles, avec dés, de cette collection sont basées sur un principe commun mais sont, à chaque titre, enrichies de spécificités différentes, pour coller au



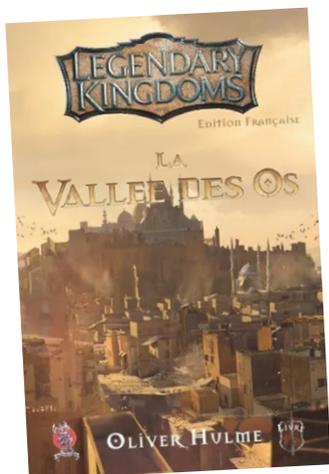
mieux à la thématique. En plus du scénario, le plaisir est donc renouvelé par les ajouts de mécaniques ludiques.

*Les Tambours de Shamanka – Les Fils du Soleil* de Voyageur Solitaire est un premier volume de 450 sections, inspiré par l'Afrique, qui tient toutes ses promesses avec un univers riche, original et une aventure prenante. Le second, intitulé *Alshaya*, ne saurait tarder.

*Dans le nid du Mal – Acte 2* de Guillaume Gagnon est un jeu de rôle solo impressionnant par son édition cartonnée A4. Un format peu commun et une aventure historique et paranormale interactive pendant la Seconde Guerre mondiale entrecoupée d'archives et de documents d'époque. Il est nécessaire d'avoir l'*Acte 1* pour pouvoir appliquer les règles de jeu qui ne sont pas réexpliquées dans cette suite.



Et si l'on reste dans les grands formats à la couverture cartonnée A4, il y a le premier tome de **Legendary Kingdoms**, *La Vallée des Os*, d'Olivier Hulme qui ne passe pas inaperçu d'autant que la proposition de jeu est attrayante. En effet, *Legendary Kingdoms* permet de diriger une équipe d'aventuriers via un scénario propre à chaque tome et un univers s'étendant sur plusieurs. Le tome 2 devrait paraître en français, les éditions **Épic ou Rien** ayant reçu le soutien nécessaire pour prolonger cette série.



Pour ceux qui aiment l'univers décalé de Naheulbeuk, John Lang avec *Aventures à Chnafon* chez **Le Grimoire** propose une aventure avec de la magie urbaine et trois dés (dont un à 20 faces). Très inspirées du jeu de rôle, les règles sont suffisamment simplifiées pour être accessibles au plus grand nombre.

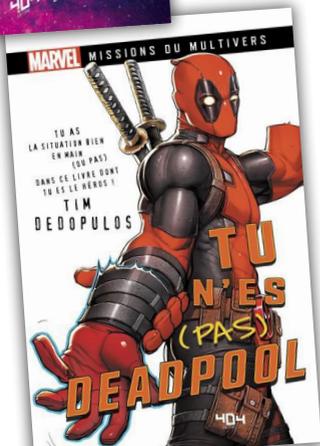
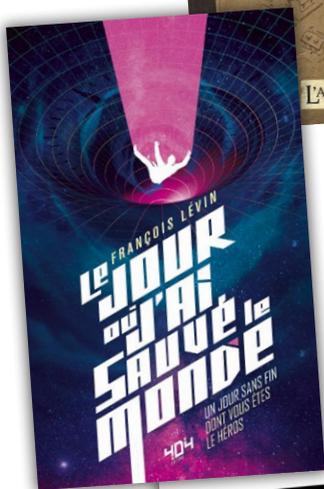
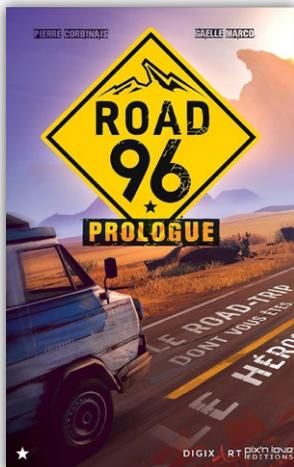
### Sans oublier...

Maintenant, laisse-moi te conter le retour du ménestrel en voyage qui rapporte dans son sac des nouvelles d'éditeurs parfois plus confidentielles mais toujours avec des récits arborescents.

D'abord, son regard s'est porté sur l'éditeur du jeu de rôle *Les Ombres d'Esteren*. **Agate** édite une aventure solo, sans jet de dé, **Chemins de traverse**, d'un collectif d'auteurs, qui comblera les rôlistes et saura convaincre ceux qui ne connaissent pas le JdR de jeter un œil à ce dernier tellement l'ambiance du livre est prenante.



Ensuite, c'est la couverture du *Retour d'Askavre* chez **Heresium Games** qui attire l'attention et ses illustrations intérieures très percutantes affichent l'horreur de nombreux démons. Au niveau des règles, pas de dés ni de caractéristiques affectées au départ, ce sont vos choix qui vont les déterminer et c'est une bonne idée. La suite, *L'Empire de Kimchra*, est attendue.



Parfois la route rejoint celle des jeux vidéo et quand c'est pour un « Road-Trip dont vous êtes le héros » aux éditions **Pix'N'Love**, j'embarque ! *Road 96 Prologue* de Pierre Corbinais et Gaëlle Marco, un roman arborescent inattendu, sans dés, dans un univers qui sent l'essence, l'asphalte et la poussière. Belle sortie de route !

Les éditions **Alchimiste** avec *La Fuite*, *Wa-kiza* et *Les Décombres du monde* sortent des romans SF en format poche tellement épurés qu'ils questionnent sur l'illusion du choix interactif au profit d'un unique scénario principal. Comme *Choose Cthulhu* chez **Shakos** qui traduit une collection de livres espagnols dont l'originalité est d'adapter les œuvres de Lovecraft en livre-jeu, tout en conservant la trame principale des histoires. C'est le plaisir de lecture qui répond à la question de l'intérêt et je constate que j'ai apprécié la plupart de ces ouvrages tout en comprenant aisément la frustration que certains peuvent ressentir.

Chez **404 Éditions**, François Lévin propose une expérience de roman arborescent à boucle temporelle, *Le jour où j'ai sauvé le monde*. Dans ce « jour sans fin dont vous êtes le héros », il s'agit de jouer et rejouer une journée aux très (très) nombreuses issues mortelles. Les paragraphes de fin d'aventure font partie du *gameplay* jusqu'à en trouver une issue plus glorieuse. Un livre-jeu qui nécessite un acharnement sans faille pour l'achever.

Pas d'erreur (404), *Tu n'es pas Deadpool* de Tim Dedopulos est la première traduction d'une série de romans arborescents dans l'univers de **Marvel**. Dans ces *Missions du multivers*, il en existe deux autres en VO (cf. les Brèves page 15) sur Miss-Hulk et Moon Knight (le dernier écrit par Jonathan Green, voir l'interview page 28) mais ces superhéros moins connus auront-ils leur version française ? En tout cas, comme dirait le mercenaire en costume rouge : « Un grand pouvoir entraîne de grandes irresponsabilités. »



Il est dit de bouche-à-oreille d'Alchimiste que *Piège arctique* de Gauthier Wendling est le dernier *Escape Book*. Si c'est bien le dernier, la collection se termine en beauté. Pour mémoire, cette collection, entre *escape game* et LDVELH, a toujours pâti de règles assez complexes à prendre en main et surtout d'absence d'aide à la résolution des énigmes – c'est aussi le cas de certains LDVELH ! Les derniers tomes limitent ces points de frustration et *Piège arctique* en est un bon exemple. De plus, ce dernier offre une aventure palpitante découpée entre deux protagonistes et des flashbacks.



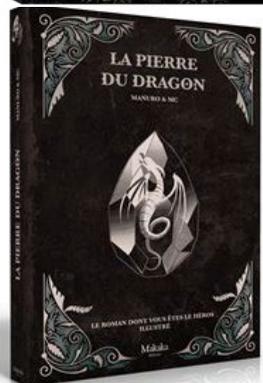
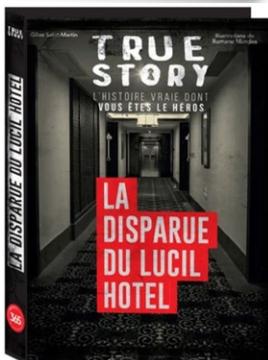
Mais qui voilà ! Un Billy et un Pyro Barbare qui nous ordonnent de lire *La Forteresse du Chaudron noir* chez **Omaké Book**. C'est l'auteur, **Bob Lenon**, un Youtuber aux 2 millions d'abonnés, qui semble investi par l'écriture arborescente et dont le second tome, *La Corne des Sables d'Ivoire* est déjà dans les tuyaux. Son univers *fantasy* est rempli d'humour avec des combats aux dés et pleins de succès à débloquer (comme dans un jeu vidéo). Il a gagné mon respect malgré mes *a priori*.

Pour ceux et celles qui aiment plutôt les histoires vraies, **Édition 365** sort une collection *True Story*, sous-titrée « L'histoire vraie dont vous êtes le héros » avec des titres comme *Le Tanneur* de Guillaume Natas traitant du trafic d'animaux, *La Disparue du Lucil Hotel* de Gilles Saint-Martin évoquant l'histoire d'un décès au Cecil Hotel dans les années 2010, *Une Nouvelle Petite Sœur* de Valérie Cluzel au sujet d'une surprenante adoption, *Les Gardiens disparus* d'Alice Millot inspiré de la disparition des gardiens d'un phare et pour une cible plus ados connectés (*Un*)follow d'Oriane Krief et *Secret Island* de Gilles Saint-Martin prenant comme source les réseaux sociaux.

Chez **Makaka** est parue une BDDVELH centrée sur l'art de la guerre avec *L'Obsidienne* qui impressionne par sa qualité graphique. Suivie par *Zone 25* et son monde SF post-apocalyptique. Les robots ont pris le pouvoir, l'humanité est victime d'un virus et tu es le dernier espoir. Une aventure labyrinthique très ouverte avec des combats, des numéros cachés et une grande durée de vie.

Enfin, *La Pierre du Dragon* d'Emmanuel Quaireau, un roman entrecoupé de cinquante illustrations pleine page, propose via l'aventure de quatre coéquipiers, un nouveau format. Le genre n'a pas fini d'évoluer et c'est pour notre plus grand plaisir.

Allez, salut à toi l'aventurier, bon vent l'aventurière, rendez-vous au prochain numéro !



# AKTUALITÉS

## LES BREVES



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



### Sorties livres-jeux VO

► *Lone Wolf (Loup Solitaire)*, chez Holmgard Press : ultime réédition collector, du tome 28 *The Hunger of Sejanoz*, dans une version augmentée de 50 paragraphes par Vincent Lazzari de Scriptarium (début 2022) et lancement des *Definitive Editions* cette même année,

des versions corrigées avec encore plus de soin par une équipe d'experts internationaux (dont ceux de Scriptarium) et augmentées avec des éléments de règles et des objets nouveaux – les deux 1<sup>res</sup> séries, *Kai* et *Magnakai*, sont à ce jour publiées en format deluxe, la 1<sup>re</sup> en édition poche aussi.

► *Fighting Fantasy (Défis Fantastiques)*, chez Scholastic : la réédition des deux derniers *Sorcery! The Seven Serpents* et *Crown of Kings* (4/2022) et deux

### Kai Series Books



### Magnakai Series Books



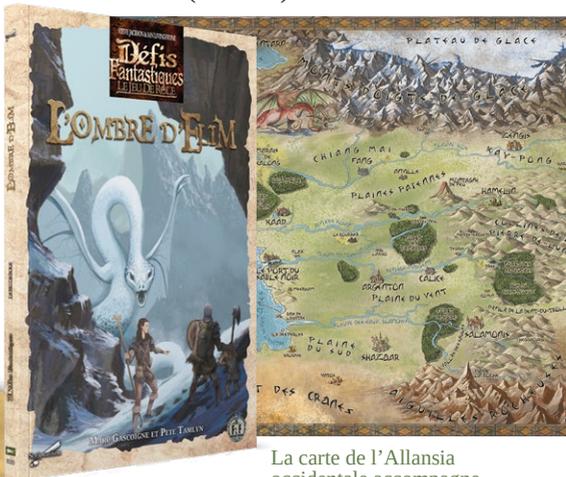
nouveaux DF, *Secrets of Salamonis* de Steve Jackson & Jonathan Green (n°20) et *Shadow of the Giants* de Ian Livingstone (n°21)(9/2022).

► Aventures solo *Das Schwarze Auge* (L'Œil noir), chez Ulisses-Spiele : *Das Garadan Komplott* (30/6/2022), *Keine Rose ohne Dornen* dans le recueil *Rosenduft & Bühnenspiel* ainsi que *Nachts auf dem Silberberg* dans le recueil *Lotosblüten & Visionen*, paru dans le cadre de la souscription sur Raïa, la déesse de l'amour (6/2023).

► Une nouvelle série *Marvel Multiverse Missions* chez Aconyte Books, la maison d'édition de Marc Gascoigne, le "grand ordonnateur" des DF, avec deux titres de Tim Dedopulos, le 1<sup>er</sup> déjà traduit en français, et *She-Hulk goes to Murderworld* (07/2022), mais aussi *Moon Knight: Age of Anubis* de Jonathan Green, (9/2023), voir l'interview page 28.

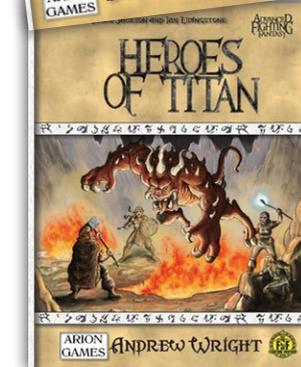
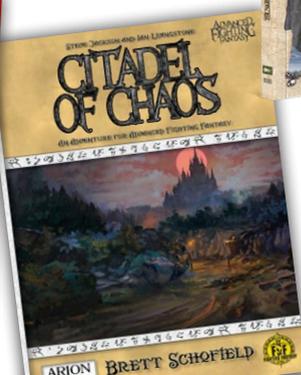
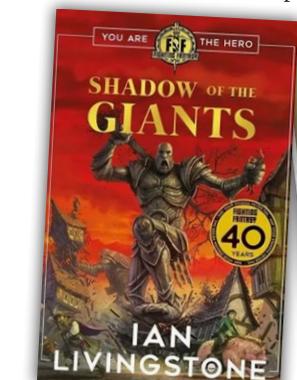
### Sorties jeux de rôle

► *Défis Fantastiques – Le Jeu de rôle*, chez Scriptarium : supplément de contexte *Voyages en terre d'Arion* de Graham Bottley et Scriptarium (6/2022), campagne *L'Ombre d'Elim* de Marc Gascoigne et Pete Tamlyn (9/2023), réédition couverture cartonnée et mise à jour du livre de base, et réédition pdf des *Accessoires du Meneur de Jeu* (12/2023).



La carte de l'Allansia occidentale accompagne *L'Ombre d'Elim*.

► VO *Advanced Fighting Fantasy*, chez Arion Games : *Citadel of Chaos*, l'adaptation du 1<sup>er</sup> DF de Steve Jackson par Brett Schofield et *Encyclopedia Arcana Vol I – Treasures* d'Andrew Wright (été 2022), *The Atlantis Campaign* de Graham Bottley (8/2023) et *Heroes of Titan* de Wright (9/2023), plus toujours de nouveaux sets pdf de figurines par John Kapsalis, même si l'impressionnant flux de sorties semble se tarir (*Return to the Pit IV* et *V*, *Animal Heroes*, *Monsters II* et *Fantasy Constructs* publiés entre mars et novembre 2022), magazine *The Warlock Returns*, numéros 6 à 10 (sortis entre 4/2022 et 8/2023).



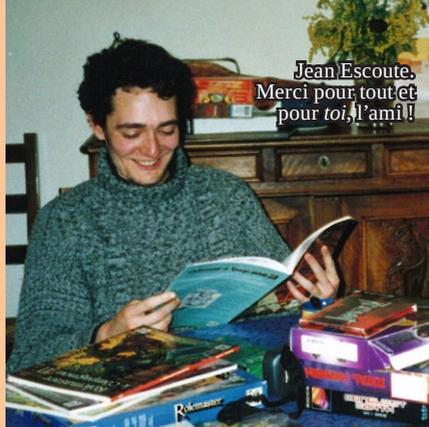


Notre ami David Latapie (Scriptarium) et notre cher Russ Nicholson à Trolls & Légendes en 2013.

## Nécrologie

10/5/2023 : le britannique **Russ Nicholson**, premier illustrateur des *Défis Fantastiques* (dans le dernier desquels – *Les Mystères de Salamonis* – un hommage clin d’œil lui avait été rendu via le magicien Ruznik Ulsson) mais aussi de *L’Épée de Légende*, de *Fabled Lands*, de quelques autres LDVELH, et plus récemment de *Beowulf*, il est connu aussi pour ses travaux pour *Advanced Dungeons & Dragons* et *Warhammer* (voir l’article du 20/5/2023 sur le Potinier de Scriptarium).

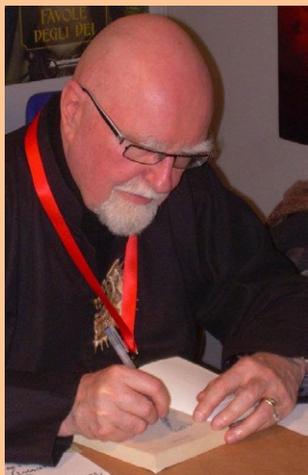
22/07/2023 : **Jean Escoute**, relecteur Scriptarium et Gallimard Jeunesse ; amateur de *Défis Fantastiques*, jusqu’aux derniers titres sortis en VO, il avait fait partie de l’équipe de relecture du livre de base DF-JdR, dont il avait playtesté la campagne *Le Tambour de Gondrim*, il avait participé à la relecture du recueil de scénarios *Périls dans les contrées de Titan*, et décortiqué entre-temps le DF *Le Sang des Zombies*. Ce contributeur discret était aussi un passionné d’Extrême-Orient, devenu professeur de Japonais et ayant enseigné le français plusieurs années au Japon. Il nous avait par exemple appris que le nom du “Japon des DF”, le Hachiman, était celui du dieu nippon de la guerre, ou encore que le nom de sa capitale Konichi évoquait en Japonais le mot « aujourd’hui » de façon un peu formelle (*Konnichi*). Et il se faisait une joie de voir revenir via Scriptarium *La Voie du Tigre*, sa série de LDVELH préférée, il avait d’ailleurs commencé à faire remonter quelques éléments de relecture ; nul doute que s’il n’avait pas été si handicapé par sa maladie, il nous aurait aidés avec entrain ! C’était par ailleurs un rôliste, amateur de *Bushido* évidemment, mais aussi de *Paranoïa* pour son côté délirant, ou encore de *Rolemaster* en particu-



Jean Escoute.  
Merci pour tout et  
pour toi, l’ami !

lier pour ses nombreuses tables d’échecs critiques rigolotes et ses innombrables classes de personnages disposant de pouvoirs magiques, la voie du Mentalisme et l’Oniromancien ayant sa préférence – dans le registre du mental, il aimait beaucoup également *Le Méthode du Docteur Chestel* ; enfin il était un grand joueur (et MJ) de *L’Œil Noir*, de la 1<sup>re</sup> à la 5<sup>e</sup> édition, qui aura d’ailleurs été le tout premier, mais aussi dernier JdR auquel il ait joué, quelques semaines avant sa tragique disparition.

01/01/2024 : ça vient de tomber à l’heure où nous bouclons AV4, et notre équipe est bouleversée de l’apprendre : la disparition du britannico-irlandais **James Herbert Brennan**, que nous avons eu le plaisir d’interviewer dans les pages du précédent AV. Très connu et apprécié des amateurs de LDVELH (*Quête du Graal*, *Loup Ardent\**, *Épouvante !* et *Défis de l’Histoire* dont les tomes 3 et 4 ont été plusieurs années une exclusivité française, commandés par Gallimard), il était aussi auteur de jeux de rôle, restés non traduits (*Man, Myth & Magic*, *Timeship*, *The Monster Horrorshow*), et de nombreux romans, notamment la série jeunesse *La Guerre des elfes*, et livres New Age ou sur l’occulte, certains publiés sous le pseudonyme de Cornelius Rumstuckle ou Maria Palmer.



James Herbert Brennan. Photo fournie par l’auteur.

► *L'Œil noir* (VF chez BBE) : recueil d'aventures **La Voie des Héros** – traduction par Scriptarium (3/2022), supplément *Magie Aventurienne* (1/2023). Une nouvelle association, Les Ateliers d'Alrik, dédiée à la traduction de petites aventures et suppléments non “cœur de gamme”, a également été créée en 2022, autour d'une partie des membres de la 1<sup>re</sup> équipe de traduction Scriptarium, et ils ont poursuivi la parution (en pdf uniquement) de la *Gazette aventurienne* (numéros 4 à 6) mais aussi publié quelques aventures courtes (en pdf toujours).



► Pour le JdR dédié au monde de Légende *Dragon Warriors* (*Les Terres de Légende*, bientôt de retour en français chez Alkonost), dont le dernier supplément chez Serpent King Games remontait à 2016, rien de nouveau dans l'officiel mais foison de matériel de jeu publié par le collectif de fans **Red Ruin Publishing** en pdf gratuits, dont 9 aventures en solo et 10 de groupe, et le fanzine *Casket of Fays* (n°6 de 6/2022 au n°11 de 9/2023).

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

Un livre sur l'histoire des livres-jeux, **En Quête des Livres dont vous êtes le héros** de Raphaël Lucas chez Third éditions (05/2023), avec notamment

des témoignages rares de Gallimard Jeunesse mais aussi d'autres acteurs des livres-jeux, dont Scriptarium.

**■ Beaucoup de choses pour la licence Lone Wolf, du fait de la dynamique de Holmgard Press, sous l'impulsion de Ben Dever :**

► Retour des *LW Newsletters* en pdf, dans une présentation identique à celle de la version papier des années 80-90, mais n'incluant cette fois que les news et un courrier des lecteurs, pas de contenus sur l'univers ou des jeux, comme à l'époque où Joe Dever les réalisait.

► **Gamebook Playmat & Accessories Set**, un ensemble d'accompagnement des livres-jeux de la 1<sup>re</sup> série incluant un tapis de jeu couleur avec la *Feuille d'Aventure*, la *Table de Hasard*, la *Table des Coups Portés* et la carte des Fins-de-Terre, des jetons pièces d'or, Repas, stats et combats, des dés customisés, des marqueurs effaçables, et deux jeux de cartes illustrées par Tony Hough (armes, Objets contenus dans le Sac à Dos, Objets Spéciaux, Disciplines Kai, créatures et adversaires).

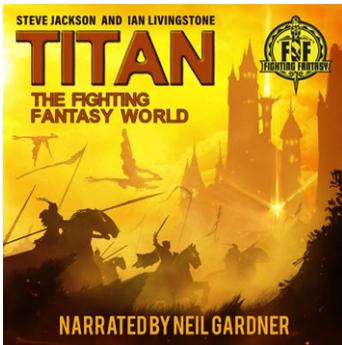




- ▶ Posters de toutes les couvertures des *Collector* et *Definitive Editions* par Alberto Dal Lago.
- ▶ Toujours plus de merchandising pour collectionneurs : des carnets A5 avec les couvertures des *Definitive Editions*, des T-shirts et **mugs LW** ou des bijoux sur le [MagnamundShop d'Etsy](#).
- ▶ *The Fortress of Death* Audio Adventure, une reprise du concept de *Phone Quest* de Joe Dever adapté aux smartphones, avec images, musique et sons pour redécouvrir Kazan-Oud, la Forteresse Maudite.
- ▶ Packs de portraits de personnages célèbres, par l'illustrateur J.E.Fuller (12/2023).
- ▶ Calendrier 2024 avec des illustrations cultes de Gary Chalk.

### ■ Côté Défis Fantastiques, beaucoup de choses aussi :

- ▶ L'adaptation audio du livre *Titan, The Fighting Fantasy World* de Marc Gascoigne (ouvrage de référence existant en français chez Scriptarium), lu par Neil Gardner et accompagné de musique (2/2022, chez Spokenworld Audio).



- ▶ Poursuite des adaptations en jeu vidéo chez Tin Man Games de livres-jeux de Steve Jackson et Ian Livingstone dans la série *Fighting Fantasy Classics*, avec *Freeway Fighter (Le Combattant de l'Autoroute)* (5/2022), *Assassins of Allansia* (9/2022) et *Appointment with F.E.A.R. (Rendez-vous avec la M.O.R.T.)* (1/2023).
- ▶ Pas mal de nouvelles éditions étrangères (brésilienne, danoise...) avec des nouvelles couvertures et parfois des nouveaux dessins intérieurs, mention spéciale à l'édition hongroise du DF de Rhianna Pratchett *Crystal of Storms*, illustrée par István Lakatos, dans un style proche de John Blanche, de quoi ravir tous ceux qui n'avaient pas digéré les dessins enfantins de la VO (Chameleon Comix, 05/2022).
- ▶ Comme à chaque édition de la Fighting Fantasy Fest, la FFF4 a permis à ses heureux participants de pouvoir mettre la main sur des T-shirts et **sweat-shirts Fighting Fantasy** chez Seven Squared, mais aussi des badges, cette fois par sur l'événement lui-même mais pour célébrer les 40 ans des DF, également fêtés par la mise en vente d'une nouvelle figurine en tirage limité de Zagor, le Sorcier de la Montagne de Feu, par Blue Giant Studios (9/2022).
- ▶ *Dice Men* de Ian Livingstone et Steve Jackson, l'histoire de leurs débuts et du développement de Games Workshop, mais avec aussi pas mal d'anecdotes sur les premiers DF (11/2022, VF chez Arkhane Asylum 6/2023).
- ▶ Posters N&B ou couleur de la carte de l'Allansia occidentale réalisée pour *Shadow of the Giants*, par Rian Magee alias Aesot Erik (7/2023)... mais si vous



cherchez une belle carte poster couleur sur cette région en français et mise à jour avec les dernières sources, alors tournez-vous plutôt vers celle de Jidus (avec la participation exclusive de Ian Livingstone) offerte avec le livre *L'Ombre d'Elim* ☺ cf. page 15.

► Une nouvelle salve de **figurines Fighting Fantasy Legends** chez Blue Giant/Atlantis Miniatures, des personnages célèbres, dont le Baron Sukumvit et son frère Lord Carnuss, l'Archimage de Mampang, Zharradan Marr ou encore, pour prendre un personnage du Bien, le héros Chadda Darkmane des romans et de la BD *The Trolltooth Wars* (11/2023).



■ **Fighting Fantazine n°17 (8/2022)**, incluant entre autres une interview de Dave Morris, un article sur Kharé et le Kalkhabad, la fin d'une aventure pour *Advanced Fighting Fantasy* et une AVH DF.

■ **Plusieurs nouveaux numéros du mook Le Marteau & l'Enclume** consacrés aux livres-jeux, disponible en pdf couleur ou en version courte papier n&b : n°4 *Loup Solitaire* (1/2022), n°5 *Défis et Sortilèges* mais traitant aussi des autres séries françaises *Métamorphoses*, *Messagers du Temps* et *Histoires à jouer* (4/2022), n°6 *Dragon d'Or* mais aussi les autres séries de Dave Morris *L'Épée de Légende*, *Destins* et *Fabled Lands* (9/2022), n°7 *Défis Fantastiques #1* – ceux de Ian Livingstone (12/2022), n°8 *Les Terres de Légende* et autres univers mixtes livres-jeux/JdR comme Titan (2/2023), n°9 *Défis Fantastiques #2* – ceux de Jonathan Green (5/2023), et n°10 *Sherlock Holmes* (10/2023), avec la participation de Scriptarium sur les n°4, 5 et 7.



HAMALRON

À venir

### Financement participatif pour Hamalron le JdR en février

*Hamalron* : le jeu de rôle, la réédition de la trilogie de livres-jeux et un tome inédit.

Les *Chroniques d'Hamalron* sont nées avec Alkonost, et ont grandi avec elle. Thierry Maire, une plume d'Alkonost, a rejoint Rémi Dekoninck pour en faire un univers, puis un jeu de rôle. Testé sur de nombreux festivals, il arrive à maturité en 2024. Style de jeu et système de règles se sont construits ensemble, l'un appuyant l'autre.

Préparez vos cartes de tarot – ou optez pour les spéciales Hamalron – et laissez-vous entraîner par les superbes illustrations dans un monde de magie et d'intrigues. Cf. l'Atelier page 114.

Cerise sur le gâteau, un nouveau livre-jeu écrit par Rémi Dekoninck accompagne cet événement : *Le Limier du désert*. Un tome ancré en Hamalron mais indépendant des *Chroniques*. À cette occasion, la trilogie des *Chroniques d'Hamalron* fait peau neuve, des couvertures jusqu'à la mise en page !

<https://fr.ulule.com/hamalron/>

FORGE DIVINE

### Forge divine (Vulcanverse) en librairie le 7 mars

À venir

Parution le 7 mars 2024 : *Notos* et *Hadès*, deux tomes (sur cinq) d'un système de livres-jeux JdR solo en monde ouvert façon *Fabled Lands* (plusieurs livres-jeux à choix avec une infinité de quêtes sur un monde tellement vaste que les livres couvrent chacun une région et disposent de renvois entre eux, au niveau des frontières). *Notos* et *Hadès* sont écrits par les mêmes auteurs (Morris et Thomson) mais avec plus de narration et plongent le héros dans une version décalée de la mythologie grecque.

Deux autres tomes, *Borées* et *Arcadie*, sont en cours de relecture et illustration. Dave Morris finalise l'ultime tome : *Héphaïstopolis*.

TESTÉS & APPROUVÉS  
PAR LES ENFANTS  
ET LES PARENTS

## Une sélection de livres-jeux pour lire et jouer avec les enfants

Voici les **BD interactives** et **livres-jeux** que Nicolas et la rédaction ont testés cette année avec et pour les enfants.

Par Nicolas Lubac  
de [livres-jeux.fr](http://livres-jeux.fr)



Chez Makaka en 2023, la part belle est faite aux enfants avec une pelletée de nouveautés pour nos progénitures. En effet, la gamme **BD dont tu es le petit héros** s'élargit avec plusieurs univers et toujours son système d'onglets de couleurs et de symboles pour naviguer de vignette en vignette. Dans la série, il y a *Les Petits Chevaliers* de Shuky, *Chatons & Dragons – Le Réveil du volcan*, *Les Petits Alchimistes* de Jarvins et *Hocus & Pocus Minus* de Johan Troïanowski.



Un petit jeu maintenant : si je vous dis « livres verts à spirales avec quatre roues de couleurs et découpés en 3 parties sur la longueur ». Vous répondez ? « **Ma Première Aventure** » évidemment, la collection Gameflow de Roméo Hennion pour enfants qui se prolonge tout en essayant de varier le système de jeu et de renouveler les thématiques. Ainsi il existe maintenant une enquête *Au Vol-Œuf !*, un mystère bucolique à élucider *Sur la piste du Dahu*, une aventure avec une écriture inspirée par une

orthophoniste *La Bibliothèque infinie* et enfin, *Pattie et l'Épreuve des Dieux* tiré d'un film d'animation sur fond de mythologie grecque.

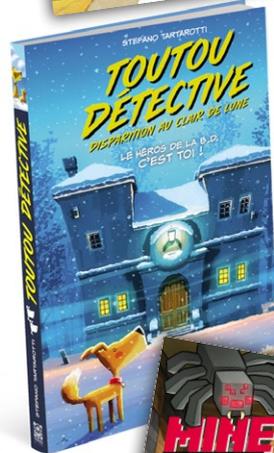
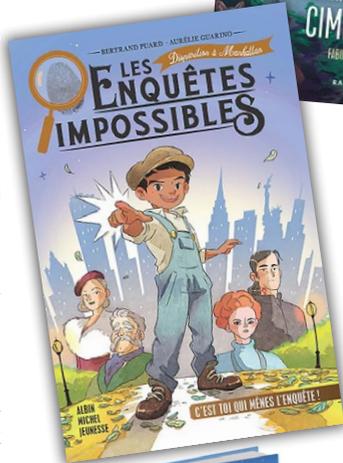
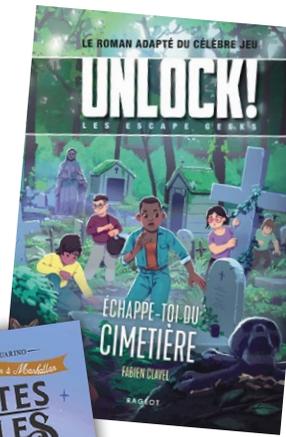
Pour les jeunes lecteurs, Rageot éditions met le jeu de société **Zombie Kidz** en livre à choix multiples grâce à la plume de Fabien Clavel. Quatre profils d'enfants à jouer pour quatre très courtes aventures afin de libérer l'école des zombis.

Toujours dans l'adaptation de jeu de société, la licence **Unlock!** perdue avec les romans *Échappe-toi du donjon* et *Échappe-toi du cimetière* de Fabien Clavel. Le système de jeu induit une multitude de pages quasi blanches mais il est fonctionnel. Il s'agit souvent de choisir l'*escape geek* qui saura le mieux répondre à une situation, ainsi qu'un peu de combinaisons d'objets.

Si vous avez entendu parler du prix du livre-jeu, vous connaissez sûrement **Les Enquêtes impossibles** de Bertrand Puard chez Albin Michel puisque ce concept a remporté le Prix Jeunesse en 2022. Avec raison puisque les enquêtes et les illustrations sont vraiment très agréables. *Disparition à Manhattan* est le troisième tome sorti en 2023.

Un autre lauréat du Prix Jeunesse, **Toutou Détective**, en 2021, se voit prolongé par une suite : *Toutou Détective – Disparition au clair de Lune*. Cette BDDVELH, parue chez Ynnis éditions, poursuit les aventures canines et humoristiques avec toujours le scénario et les illustrations de Stefano Tartarotti.

Et si votre enfant est toujours collé à sa console de jeu vidéo après cela, il est temps de lui mettre entre les mains **Minecraft : Échappe-toi ! En mode survie** de Gauthier Wendling chez 404 Éditions. Une aventure avec des énigmes, dans la lignée des **Escape Book**, où il est bon de fabriquer des objets pixelisés pour avancer. La suite, *L'Île infernale*, est d'ores et déjà annoncée pour 2024.



# JONATHAN GREEN

Par son implication dans de multiples univers imaginaires et sa plume prolifique, Jonathan Green a naturellement tissé **des liens avec les équipes d'Alkonost et Scriptarium**. Son professionnalisme et son aimable disponibilité rendent nos échanges fréquents et féconds. Cette longue et riche interview en témoigne. Régalez-vous !

Par Florent Haro  
Cyril Le Strat  
Jérôme Wirth  
et Laurent Centro



Jonathan Green lors de la convention Dragonmeet à Londres en 2023.

**Quel a été votre premier contact avec les livres-jeux et comment en êtes-vous arrivé à travailler avec Steve Jackson et Ian Livingstone ?**

Le premier livre-jeu que j'ai lu c'est *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, l'année où il fut publié. Avant cela, j'avais feuilleté quelques *Choose Your Own Adventure*<sup>1</sup> à la bibliothèque de l'école, mais il ne s'agissait que de récits à embranchements et non de livres-jeux.

<sup>1</sup> *Choisis ta propre aventure* chez Héritage et Pélican, ou *Choisis ton aventure* au Livre de poche.

Pour moi, un livre-jeu doit comporter une forme de mécanisme de jeu ou des énigmes. Les livres CYOA que j'ai lus ne proposent rien de tout cela.

Lorsque j'ai quitté le lycée, j'ai écrit à Puffin Books afin de leur demander si je pouvais écrire des livres-jeux pour eux. Marc Gascoigne, qui était à l'époque responsable des *Défis Fantastiques*, m'a répondu en m'expliquant comment soumettre une proposition d'aventure. Deux ans plus tard, après avoir proposé deux idées complètement différentes

et de nombreuses modifications, j'ai été chargé d'écrire *Le Sépulcre des Ombres*<sup>1</sup>, qui a été publié en 1993.

Je n'ai rencontré Steve et Ian en personne qu'en 2009. Nous avions déjà échangé des courriels, principalement lorsqu'ils voulaient publier *Le Pirate de l'Au-delà* chez Wizard Books. Ce n'est qu'en 2016 que j'ai repris la direction de [www.FightingFantasy.com](http://www.FightingFantasy.com), après avoir organisé une Fighting Fantasy Fest très réussie en 2014. Au cours des deux dernières années, j'ai travaillé avec eux sur des livres que nous avons coécrits : *Les Mystères de Salamonis* avec Steve, et *Magic Realms: The Art of Fighting Fantasy* avec Ian.

**Avant de devenir auteur de livres-jeu, quelles étaient vos séries de livres-jeu préférées, en dehors des Défis Fantastiques, bien sûr ?**

Pour moi c'était surtout les *Défis Fantastiques*. J'avais quelques livres de *Loup Solitaire*, mais quand j'étais enfant, je préférais de loin les DF. J'ai eu quelques titres d'autres séries, comme *La Dernière Invasion*, qui était un titre de la série *Histoire*, mais ils ne m'ont tout simplement pas plu.

1 *Spellbreaker*, couverture ci-dessous.

**Et actuellement ?**

Mes séries favorites sont celles auxquelles j'ai le plus contribué : *Défis Fantastiques* et les *Contes tordus* ! ☺

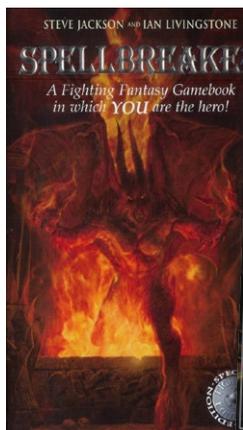
**Qu'attendez-vous d'un livre-jeu ? Et quel regard portez-vous sur les vôtres ?**

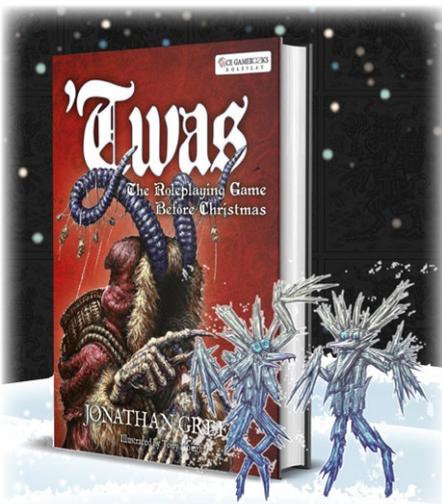
Lorsque je lis un livre-jeu, je veux qu'on me donne souvent des choix significatifs à faire. Ce que je ne veux pas, c'est lire des pages et des pages d'histoire qui se terminent par un seul choix.

J'aime à penser que j'ai écrit quelques bons livres-jeu au fil des ans, en particulier plus récemment. J'ai écrit des romans, des nouvelles, des poèmes et autres livres, mais mon premier amour, en tant qu'auteur, a été le livre-jeu.

**Dans la 2<sup>nde</sup> moitié des années 2 000, vous avez écrit des titres phares qui ont contribué au renouveau des Défis Fantastiques comme *La Nuit du Loup-Garou*, *La Nuit du Nécromancien* ou *Le Pirate de l'Au-delà*... Que représente pour vous cette période aujourd'hui ?**

Je suis très fier de ce que j'ai accompli lors de ma seconde vague pour ainsi dire, et je pense toujours que *La Nuit du Loup-Garou* et *La Nuit du Nécromancien* font partie de mes meilleurs livres-jeu. C'est aussi à cette époque que





j'ai pu collaborer à nouveau avec Tony Hough et Martin McKenna, qui sont deux de mes artistes DF préférés. Tony et moi collaborons encore aujourd'hui, sur mon **jeu de rôle 'Twas**.

**Puisque vous en parlez : comment en êtes-vous arrivé à écrire 'Twas ? Êtes-vous également à l'aise dans l'écriture de JdR ?**

J'ai aimé créer l'univers du livre-jeu 'Twas et j'ai voulu le revisiter en développant une version JdR, en ajoutant encore plus de contenu, ce que j'ai continué à faire depuis. Je suis très à l'aise en tant qu'écrivain de JdR ; je pense que cela convient au style d'écriture conversationnel que j'utilise pour mes livres autres que ceux de fiction.

**Pouvez-vous nous parler de votre collaboration avec l'iconique Steve Jackson sur *Les Mystères de Salomonis* ?**

Steve et Ian voulaient tous deux écrire un livre-jeu pour marquer les 40 ans des *Défis Fantastiques*. Steve prenait des notes depuis des années et il avait l'idée générale et celles des diverses rencontres qu'il aimerait voir figurer dans l'aventure. Cependant, on lui avait diagnostiqué la maladie de Parkinson

et c'était difficile pour lui d'écrire une fiction de longue haleine. Il m'a donc contacté pour me demander si je pouvais l'aider à transformer ses idées en une aventure, ce que nous avons fait. Certaines scènes avaient déjà été développées, alors que pour d'autres, il ne s'agissait que d'une liste de noms sur une page.

Je voulais que le livre rende hommage au plus grand nombre possible de livres écrits par Steve, et j'ai donc inséré des références, et même quelques liens directs, vers *La Citadelle du Chaos*, *La Créature venue du Chaos* et *The Trolltooth Wars*.

**De quelle manière avez-vous accompagné les auteurs guests de *Défis Fantastiques* Charlie Higson et Rhianna Pratchett ?**

Dans les deux cas, il s'agissait de les aider avec les règles, d'équilibrer les batailles et les jets de dés, et de les conseiller sur certains aspects de l'univers de Titan. Nous avons discuté de l'endroit où leurs aventures pourraient se dérouler, mais ce sont eux qui ont imaginé les intrigues et les rencontres.

**L'influence des *Défis Fantastiques* sur votre propre série de livres-jeux *Contes tordus* est assez évidente. Quelles sont selon vous les principales différences entre les deux séries ?**

Les règles des *Contes tordus* sont légèrement différentes, en ce sens qu'elles incluent l'initiative, et qu'il existe des règles supplémentaires qui vous permettent d'éviter les batailles ou de changer significativement le cours de l'histoire. Et il n'y a pas de score de CHANCE ! Il n'y a pas non plus de *One True Path*. Je précise même que vous pouvez «jouer» sans utiliser les règles de combat ni tester vos caractéristiques.



**Vos livres-jeux *Défis Fantastiques* et *Contes tordus* montrent un réel intérêt de votre part pour les thèmes horri-fiques. D'où vous vient cet attrait ?**

Je ne sais pas, si ce n'est qu'il s'agit d'une autre forme de fiction spéculative (fiction qui pose toujours la question «Et si... ?»). Je me souviens que je regardais *Doctor Who* lorsque j'étais enfant et d'avoir eu tellement peur que ma mère éteignait la télévision. C'est peut-être là que tout a commencé. Le folklore contient également beaucoup d'horreur – de nos jours, on parlerait d'horreur populaire – et j'ai toujours été fasciné par les contes de fées, les mythes et les légendes.

**Dans les *Contes tordus*, vous travaillez avec divers illustrateurs emblématiques des livres-jeux. Comment choisissez-vous l'artiste qui correspond le mieux à votre histoire ?**

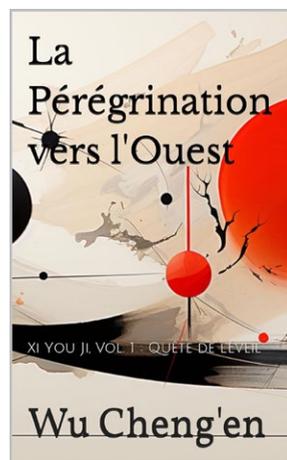
Trouver le bon illustrateur pour le bon livre est très important, et c'est une chose à laquelle je consacre beaucoup de temps. Il y a beaucoup d'artistes fantastiques avec lesquels j'aimerais travailler mais que je n'ai pas encore rencontrés, simplement parce que je n'ai pas encore écrit le livre pour lequel leur style conviendrait.



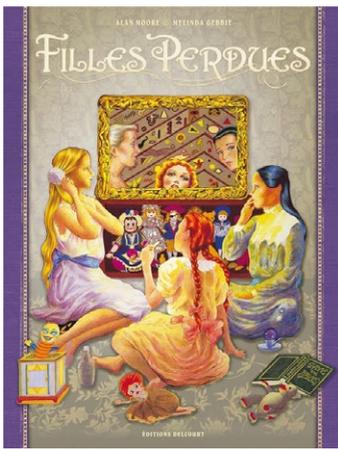
Quand quelqu'un prend un livre que vous avez écrit, la première chose qu'il voit avant de lire l'histoire est la couverture. Ensuite, il est possible qu'il feuillette le livre et jette un coup d'œil aux illustrations intérieures. Pour moi, les illustrations doivent correspondre au ton de l'aventure. Si les deux vont bien ensemble, l'illustration ne fera que mettre en valeur ce que vous avez écrit.

**Les *Contes tordus* sont principalement axés sur la littérature anglaise classique, mais vous avez récemment écrit un livre-jeu inspiré du Japon. Ressentez-vous le besoin d'élargir le spectre de la série ? Ou y a-t-il encore des classiques britanniques que vous comptez adapter ?**

Les deux ! Je veux adapter des histoires de différentes cultures et j'en ai plusieurs en tête, dont *La Pérégrination vers l'Ouest*<sup>1</sup>. Mais il y a encore quelques classiques de la littérature britannique et américaine que j'aimerais transformer en livres-jeux. Le plus grand obstacle que je dois surmonter pour écrire ces livres est d'en trouver le temps !



<sup>1</sup> Un classique monumental de la littérature chinoise avec le Roi Singe en protagoniste. En chinois, le roman s'appelle *Xiyou Ji*.



**Pouvez-vous expliquer à nos lecteurs le lien entre *La Machination d'Oz* et le résumé du film du *Magicien d'Oz* que vous avez lu dans un programme télé ?**

J'ai lu ce résumé décalé et drôle il y a quelque temps et cette phrase a chatouillé mon goût pour l'humour noir : « Transportée dans un paysage surréaliste, une jeune fille tue la première femme qu'elle rencontre, puis s'associe à trois parfaits inconnus pour tuer à nouveau »<sup>1</sup>. Cela m'a donné une idée...

Après la publication de *Alice au pays des cauchemars*, les gens m'ont demandé si j'allais écrire une suite basée sur *De l'autre côté du miroir*. Mais, comme vous le savez si vous avez lu mon livre-jeu, *De l'autre côté du miroir* est déjà la source d'inspiration de la deuxième partie de l'aventure. J'ai donc commencé à réfléchir à ce qui pourrait constituer une vraie suite.

En 1991, le roman graphique *Filles perdues* a été publié. Écrit par Alan Moore et illustré par Melinda Gebbie, il mettait en scène l'Alice des *Aventures d'Alice au pays des merveilles*, Dorothy Gale du *Magicien d'Oz* et Wendy Darling de *Peter Pan*. J'ai décidé que les trois livres pourraient former une quasi-trilogie, et

<sup>1</sup> En matière de scénario, un résumé en une phrase s'appelle une prémisse. Elle annonce le héros, son désir, le conflit et le cadre. Elle se veut pleine de promesses.

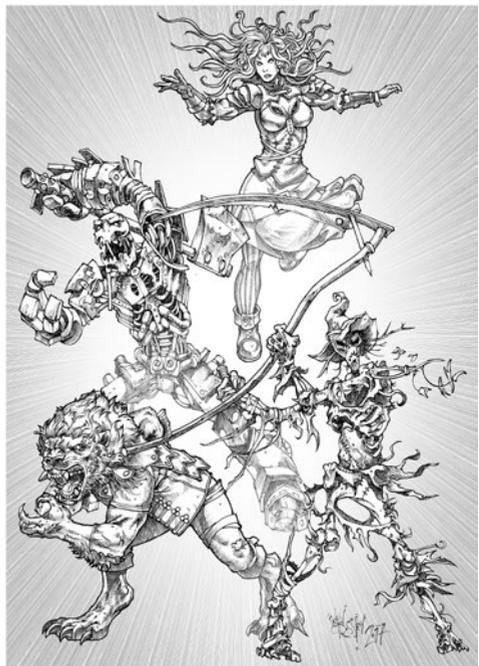


Illustration de Kev Crossley pour *La Machination d'Oz*. Jonathan Green.

deviendraient les trois premiers livres de la série des *Contes tordus*.

Je venais de lire *Le Magicien d'Oz* avec une classe d'enfants de dix ans (j'enseignais à l'époque) et je me suis dit qu'il y avait beaucoup de matière à travailler. C'est ainsi que *La Machination d'Oz* est devenu le deuxième livre-jeu des *Contes tordus*. Mais plutôt que de reprendre les éléments *steampunk* qui figuraient dans *Alice au pays des cauchemars*, j'ai donné au livre une ambiance *dieselpunk*.

**Si vous deviez décrire les personnages d'Oz tels qu'ils apparaissent dans votre version, à quels personnages de films, de bandes dessinées ou de dessins animés les compareriez-vous ?**

En tout cas, à aucun des personnages des différentes adaptations du *Magicien d'Oz* que j'ai jamais vues ! J'ai pensé la prémisse<sup>1</sup> du livre ainsi : « **Tornade des X-Men, l'Épouvantail de Batman, Terminator et Starlion des Cosmocats partent à l'aventure.** »



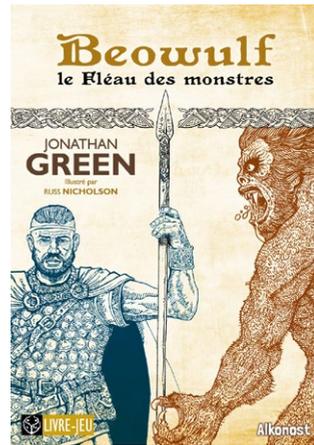
À l'hiver 2012, vous étiez sur le point de transformer le poème épique anglo-saxon *Beowulf* en un livre-jeu d'aventure. Quels événements ont retardé ce projet ?

La vraie vie ! En 2010, nous avons essayé de déménager de Londres à la campagne mais en faisant tout à l'envers. Début 2013, nous sommes revenus à Londres. J'avais écrit à temps plein pendant cinq ans, mais l'argent manquait et je suis redevenu enseignant. Ce n'était pas la meilleure période de ma vie et l'écriture a dû être reléguée au second plan pendant un certain temps. Il n'y avait tout simplement pas assez d'heures dans la journée et je n'avais pas l'énergie nécessaire pour tous les projets d'écriture sur lesquels j'aurais aimé travailler. Cependant, je pense que *Beowulf, le Fléau des monstres* est un meilleur livre parce qu'il a été écrit en 2018 plutôt que cinq ans plus tôt.

Vous aviez déjà les grandes lignes de l'aventure de *Beowulf* en 2013, mais vous n'avez achevé le livre qu'en 2018. Quelles améliorations avez-vous apportées ? Avez-vous rencontré des difficultés avec le récit ?

Selon mon idée de base pour l'aventure, les créatures qui apparaissent dans le poème épique étaient toutes des créatures empruntées au mythe de Cthulhu. Grendel était l'un de Ceux des profondeurs, sa mère était Mère Hydra, et le dragon était un Lloigor. Cela aurait pu être amusant, mais je suis heureux d'avoir gardé l'histoire ancrée dans le mythe nordique finalement.

Si j'avais écrit le livre-jeu plus tôt, je ne l'aurais probablement pas écrit dans un style épique, ni n'aurais inclus des passages en vieil anglais. À mon avis, c'est l'un des points forts de ce livre-jeu, et je n'en connais aucun autre qui comporte des passages en vieil anglais.

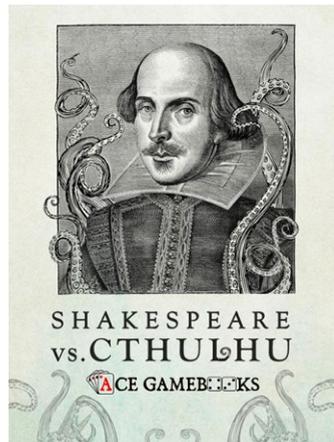


Avez-vous d'autres projets de titres pour enrichir la collection des *Contes tordus* ?

J'en ai des tonnes, probablement plus, que je ne parviendrai jamais à écrire, mais comme je suis très lent (je n'en écris en moyenne qu'un par an), je répugne à révéler la moindre de mes idées. Cependant, je peux confirmer que le prochain livre-jeu des *Contes tordus* sera *Shakespeare vs. Cthulhu: What Dreams May Come*.

Que pensez-vous des versions françaises de vos livres ?

Je ne lis pas le français, mais je suis très satisfait du résultat. Je pense qu'ils sont superbes. J'espère juste que le public français a le même avis que moi 😊.



**Vous avez coécrit dans les années 90 avec Marc Gascoigne, l'un des acteurs majeurs de la franchise *Défis Fantastiques*, deux livres-jeux *Sonic the Hedgehog*. Quelles étaient les différences entre ce travail et vos expériences précédentes en matière de livres-jeux, et comment s'est passée votre collaboration avec Marc ?**

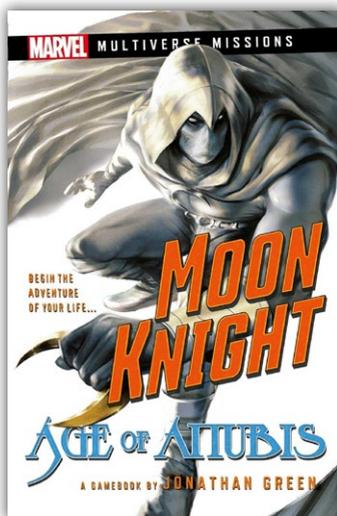
Cela remonte à un certain temps... Je n'avais jamais travaillé pour une licence aussi connue, il y avait beaucoup d'humour dans les livres, ce qui n'était pas le cas dans les DF, les règles étaient différentes et je n'avais jamais rien coécrit auparavant.

C'était formidable de bosser avec Marc. Il avait de l'expérience dans l'écriture pour une franchise, et la plupart des blagues étaient les siennes. Lorsqu'il a fallu concevoir les aventures à deux, au lieu de trouver deux fois plus d'idées qu'en travaillant seul, nous en avons trouvé quatre fois plus, parce que nous nous sommes inspirés mutuellement.

**Vous avez récemment écrit un livre-jeu dans l'univers Marvel (*Moon Knight: Age of Anubis*). Avez-vous choisi ce personnage ou vous a-t-il été imposé ?**

Oui et non ! Lorsque j'ai été invité à écrire mon premier livre-jeu Marvel, on m'a demandé de soumettre des idées pour n'importe quel héros, mais l'éditeur m'a fait savoir que Marvel était très intéressé par une nouvelle aventure de Deadpool.

J'ai esquissé quelques idées dans un courriel, notamment des aventures pour Spider-Man, Hulk et Iron Man. Marvel m'a d'abord répondu que ça n'était aucunement envisageable pour Spider-Man, car il est de loin leur personnage le plus rentable, et pour eux n'importe qui ne pouvait pas écrire sur ce personnage.



Cependant, ils étaient ouverts à des idées mettant en scène Moon Knight et Doctor Strange. Je n'avais pas imaginé une seconde que c'était possible, étant donné que l'un d'entre eux a récemment eu sa propre série télévisée et que pour l'autre un second film venait de sortir. J'ai donc fait des propositions pour Moon Knight, Doctor Strange et Deadpool, et c'est Moon Knight qu'ils ont choisi.

**Est-ce que *Age of Anubis* s'écarte beaucoup des autres livres-jeux que vous avez écrits précédemment, notamment au niveau des règles ?**

Oui. Les règles sont les mêmes que celles qui ont été développées pour *You Are (Not) Deadpool!* et *She-Hulk Goes to Murderworld*, qui sont très différentes de celles qui sont utilisées dans les *Défis Fantastiques* ou les *Contes tordus*. Pour *Age of Anubis* et son héros Moon Knight, elles font de son trouble dissociatif de l'identité une caractéristique du jeu et du déroulement de l'aventure.

1 Tu n'es pas Deadpool chez 404 Éditions.

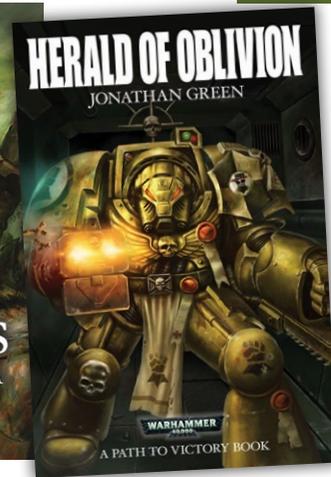
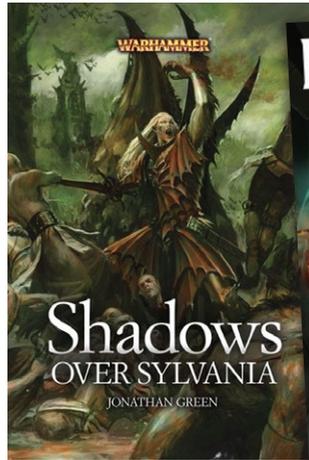


**Vous avez écrit deux livres-jeux dans l'univers de Warhammer (*Shadows over Sylvania* et *Herald of Oblivion*). Êtes-vous fan de cet univers et de ses jeux de figurines ?**

Je suis un grand fan de *Warhammer* et de *40K*, mais je n'ai jamais joué à l'un ou à l'autre. Cet aveu pourrait en surprendre certains, s'ils ont lu les articles que j'ai écrits pour le magazine *White Dwarf* ou le *Citadel Journal* à l'époque. Les contextes sont si riches qu'il était très amusant d'écrire des histoires qui s'y déroulaient, et je lis encore de temps en temps des romans de la Black Library. Je suis un grand fan du travail de Dan Abnett. C'est l'écrivain que je voudrais secrètement être – ou pas si secrètement.

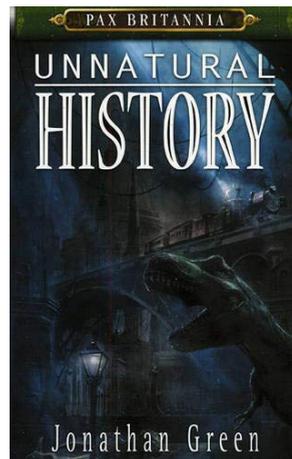
**Vous êtes également auteur de romans, principalement de fictions. Malheureusement, peu de lecteurs français les connaissent (même si un titre comme *Pax Britannia* est susceptible de ne pas attirer spécialement les mangeurs de grenouilles 😊), pourriez-vous les décrire, et nous dire l'accueil qu'ils ont eu au Royaume-Uni et aux États-Unis ?**

*Pax Britannia* est un univers *steampunk* que j'ai créé pour Abaddon Books, une filiale de Rebellion (l'éditeur de jeux vidéo propriétaire de *2 000 AD*). L'histoire ne se déroule pas au XIX<sup>e</sup> siècle, mais à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, alors que la reine Victoria est toujours sur le trône, maintenue en vie grâce à un dispositif ou une machinerie combinant le pouvoir de la vapeur et d'horloges. Des gens vivent sur la lune et sous la mer, et il y a des dinosaures dans le zoo de Londres. En fait, tout peut arriver et les aventures reprennent des éléments de *Sherlock Holmes*, *James Bond* et *Doctor*



*Who*. J'ai écrit plus d'un million de mots pour différents romans, novellas et nouvelles de *Pax Britannia*, mettant en scène le débonnaire agent de la couronne Ulysses Quicksilver, sur une période d'environ cinq ans.

Je n'en suis pas certain, mais je pense que *Pax Britannia* avait plus de fans aux États-Unis qu'au Royaume-Uni. Les livres avaient un public restreint mais fidèle, mais les ventes ont commencé à baisser et *Time's Arrow* a été le dernier roman d'Ulysse Quicksilver, ce qui a laissé l'intrigue principale inachevée.



# Défis Fantastiques

## LE JEU DE RÔLE

AMATEUR DES SÉRIES DE LDVELH DÉFIS FANTASTIQUES OU SORCELLERIE !? DF-JDR EST FAIT POUR VOUS ! UN SYSTÈME ACCESSIBLE À TOUS, RÔLISTES ET NON RÔLISTES, BASÉ SUR LES RÈGLES DE CES SÉRIES, ET DES OUVRAGES TRUFFÉS DE DÉTAILS SUR LE MONDE DE TITAN ET D'ILLUSTRATIONS SOMPTUEUSES, DONT ENORMÉMENT D'INÉDITES OU COMMANDÉES EXCLUSIVEMENT AUX ILLUSTRATEURS CULTE DES DF.



Illustration Russ Nicholson



Le livre de base, pour jouer des années, incluant 5 scénarios bourrés de références aux premiers DF.



Campagne d'initiation : donjons, enquête urbaine dans la légendaire Cité des Voleurs, voyage en milieu hostile. Avec une carte couleur.



Bible offrant une description dynamique et pleine d'humour du monde, avec 5 superbes cartes dont une localisant tous les LDVELH prenant place sur Titan.



Tout sur la cité d'Arion, patrie du seigneur Azzur, et ses alentours (avec 2 plans couleur), proposant des intrigues oniriques et politiques.



L'origine, l'habitat ou les techniques de combat de plus de 300 monstres et animaux, plus des aventures solo ou pour 2 au Kalkhabad et sur l'île du Roi Léopard.



10 aventures courtes et de difficulté variable dans différentes régions (en Allansia, dans l'Ancien Monde ou sur Khul).



### Avez-vous une approche commune entre l'écriture de romans et de livres-jeu ?

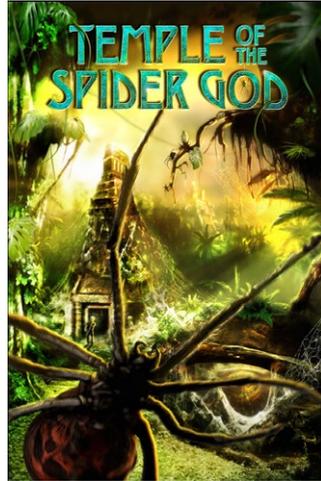
Je suppose qu'il y a des similitudes dans la façon dont je décompose une histoire lorsque je la conçois au départ. Et j'utilise probablement un vocabulaire et des tournures de phrases similaires. Mais en fait, je trouve qu'il est plus facile d'écrire des livres-jeux que des romans.

### Vous étiez professeur à Londres avant de devenir écrivain à plein temps. En quoi ce premier métier vous a-t-il aidé en tant qu'auteur ?

Cela m'a permis de découvrir des livres que je n'aurais peut-être pas lus autrement, comme *Le Magicien d'Oz*. Mais en réalité, cela a probablement nui à mon travail d'auteur, car cela ne me laissait pas beaucoup de temps pour écrire. J'ai la chance d'être aujourd'hui dans une position où je peux probablement gagner plus d'argent en écrivant qu'en enseignant.

### Vous avez adapté *Le Sorcier de la Montagne de Feu* en application Steam et développé la version originale en une aventure beaucoup plus complexe : plusieurs héros, quêtes supplémentaires... Pouvez-vous nous parler de cette expérience, et envisagez-vous de développer d'autres jeux de ce type ?

J'avais déjà travaillé avec Tin Man Games, pour qui j'avais écrit le livre-jeu *Temple of the Spider God*. Neil Rennison (le Tin Man lui-même) était également un grand fan des *Défis Fantastiques* lorsqu'il était enfant et il m'a donc demandé de l'aider à développer le jeu. Ce fut une expérience intéressante, car nous avons plus que triplé la taille du donjon original et créé toutes sortes de nouvelles situations en cours de route. Et j'adore le fait que mon nom



apparaisse dans les crédits d'un jeu Nintendo Switch, même si je ne possède pas cette console. Je n'ai jamais joué qu'à la version PC.

À l'époque, il était question d'adapter ensuite de la même façon *Le Labyrinthe de la Mort*, mais c'était il y a neuf ans, et je pense qu'il est peu probable finalement que nous adaptions d'autres aventures.

### Vous avez lancé de nombreux événements *Défis Fantastiques*, principalement la désormais célèbre *Fighting Fantasy Fest* à Ealing. Pourriez-vous nous expliquer comment vous est venue l'idée et comment vous l'avez concrétisée ? À quels problèmes avez-vous dû faire face ? Quels bons souvenirs en gardez-vous ?

La *Fighting Fantasy Fest* a en fait commencé pour la promotion du livre *YOU are the Hero*. Je n'envisageais pas plus au départ. C'était une façon de remercier tous ceux qui avaient soutenu le projet sur Kickstarter, et tous ceux qui m'avaient autorisé à les interviewer pour le livre. Mais cela faisait beaucoup de monde, alors nous avons commencé à évoquer l'idée d'en faire une célébration de tout ce qui touche à l'univers des DF, ce qui a fini par devenir la



Jonathan Green, Florent Haro et Jérôme Wirth à la FFF4. ▼

Crédit : Scriptarium.



Jonathan Green, Geraldine Cooke, Steve Jackson et Ian Livingstone. Photo prise juste après la FFF1. ►

Crédit : Jonathan Green.

Serrés à la FFF1 ! Stuart Lloyd masterisant AFF entre les stands. ▼

Davantage d'espace à la FFF2 ! La queue pour les dédicaces de Ian et Steve. ►



Crédit : Scriptarium.

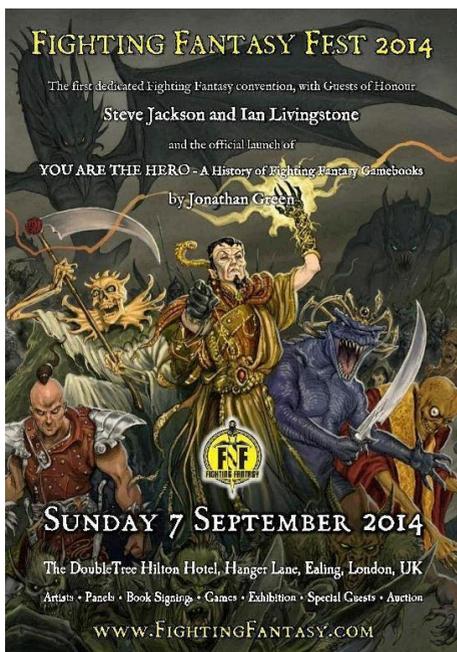
Mais à qui est ce toutou ? Serait-ce celui de Jon, flairant 'Twaz ? ►



Crédit : Scriptarium.



Crédit : Jonathan Green.



**Fighting Fantasy Fest 1** (même si nous ne savions pas que ce serait une première édition suivie d'autres à l'époque).

C'était un véritable défi, mais j'avais récupéré de nombreuses adresses mail lors de la rédaction de *YOU are the Hero*, ce qui m'a beaucoup aidé. Steve et Ian ont également été très accommodants et ont accepté de faire beaucoup de choses le jour même, en termes de conférences, de dédicaces et de ventes aux enchères.

Je garde de nombreux souvenirs merveilleux de cette journée, d'Oliver McNeil haranguant la file d'attente déguisé en gobelin au concours de cosplay, en passant par l'accueil de tout le monde à l'événement jusqu'à la réaction ravie de Steve et Ian sur la façon dont tout s'était déroulé à la fin de la journée. Il est évident que certaines choses auraient pu être améliorées, le principal problème étant par exemple que la salle de réception de l'hôtel où se tenait la FFF1 était tout simplement trop petite. Mais nous avons

réussi à nous améliorer pour la Fighting Fantasy Fest 2 ; il faut aussi savoir commencer petit pour devenir grand...

**Vous avez également écrit une histoire des Défis Fantastiques en deux parties (dont une nouvelle version réactualisée et restructurée verra le jour cette année en un seul grand livre, à paraître en français chez Scriptarium), comment un si beau projet a-t-il vu le jour ?**

J'ai en réalité initié ce projet quelques années avant les 30 ans des DF en 2012. Wizard Books publiait la série à l'époque, et j'ai essayé de leur proposer toutes sortes d'aventures pour marquer ce bel anniversaire, dont une épopée en trois parties de style *Sorcellerie* ! sur la guerre des Mages en Allansia. Lorsqu'ils ont rejeté ces propositions, j'ai suggéré un livre de référence sur l'histoire des DF. L'éditeur m'a dit que mes idées devenaient de plus en plus chères !

J'ai donc soumis l'idée à *SFX Magazine* et j'ai écrit un article sur l'histoire des *Défis Fantastiques*. L'article avait été commandé pour 2 000 mots, mais il en comptait finalement 8 000 ! Je leur suis reconnaissant d'avoir tout publié au mot près. Après avoir écrit cet article, j'ai pensé qu'il y avait suffisamment de matière pour faire un livre d'environ 30 000 mots.

Au départ, j'avais prévu de l'autopublier sur Amazon, et il n'y aurait pas eu d'illustration du tout. Mais un jour, j'en ai parlé à un ami qui travaille dans le secteur de l'édition et il m'a demandé si j'avais entendu parler de Kickstarter, qui arrivait au Royaume-Uni à l'automne. C'est ainsi que j'ai réuni l'argent nécessaire à la production du livre par l'intermédiaire de Kickstarter ; livre qui a fini par faire 100 000 mots et comporter environ 400 illustrations.



DF – JdR. Olivier (Koa) Raynaud. Scriptarium. ▲ ▼

DF – JdR. Russ Nicholson. Scriptarium. ▼



Défis Fantastiques – le Jeu de rôle est un travail remarquable. J'adore le contenu. Et les illustrations supplémentaires que vous avez commandées sont sublimes.

*Jonathan Green*

DF – JdR. Malcolm Barter ▼





Trois ans plus tard, j'ai écrit **YOU are the Hero – Part 2**, qui poursuit la chronique des développements de la franchise de 2012 à 2017 et comprend également des entretiens avec des personnes que je n'avais pas réussi à contacter lorsque j'écrivais la première partie, mais qui m'ont contacté après sa publication largement plébiscitée.

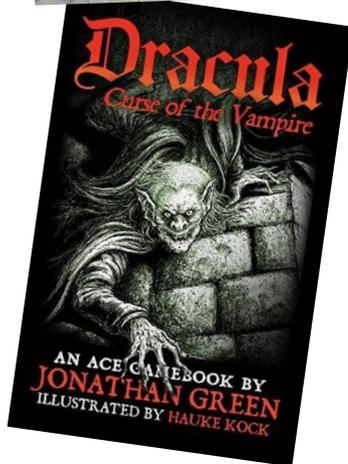
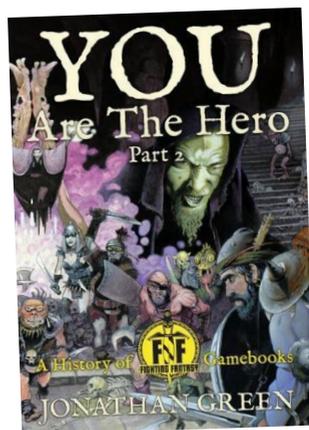
Pour le 40<sup>e</sup> anniversaire de la série, il m'a semblé normal de publier une nouvelle édition du livre, qui reprendrait l'histoire des *Défis Fantastiques* jusqu'à aujourd'hui.

### Quelles différences les lecteurs peuvent-ils trouver dans la nouvelle édition ?

Cette nouvelle édition de *YOU are the Hero* rassemble des éléments des deux premiers livres, avec beaucoup de contenu nouveau, et fait 175 000 mots ! C'est le livre le plus long que j'aie jamais écrit, devançant *Dracula – Curse of the Vampire* de 15 000 mots. L'une des raisons de cette longueur est que, tout comme un livre-jeu *Défis Fantastiques*, il est interactif. Vous pouvez le lire d'un bout à l'autre, ou revenir en arrière et avancer dans les différentes sections qui ont un lien entre elles. Il n'y a cependant pas de combats à mener.

**Vous êtes impliqué dans un projet d'artbook *Défis Fantastiques* avec Ian Livingstone, *Magic Realms*, financé en 2023 et à paraître en 2024. Pouvez-vous nous en parler ?**

*Magic Realms* se concentre spécifiquement sur les illustrations des livres-jeu *Défis Fantastiques*. Environ la moitié de ceux qui ont contribué aux éditions britanniques de la série DF ont eu droit à leur propre chapitre, qui comprend un peu d'histoire sur l'artiste, ses méthodes de travail et les illustrations qu'il a produites pour les livres. Le livre sera



rempli de magnifiques illustrations, en couleur comme en noir et blanc. Il y a également des chapitres qui couvrent les éditions étrangères des livres DF et même les figurines produites par Atlantis Miniatures. L'ouvrage sera publié par Unbound en 2024 et constituera un magnifique objet de collection.

**Que pensez-vous de la version française de *Advanced Fighting Fantasy*, *Défis Fantastiques – le Jeu de rôle* ?**

*Défis Fantastiques – le Jeu de rôle* est un travail remarquable. J'adore le contenu. Et les illustrations supplémentaires que vous avez commandées sont sublimes.



# BLEU ÉCARLATE



Un scénario pour  
*Défis Fantastiques - le Jeu de rôle*

Par Rémy The Storyteller Lucot  
Illustrations d'Olivier Koa Raynaud



DIFFICULTÉ



DURÉE



IMMERSION



## RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Les Héros voyagent en Lupravia et font halte à **Lendstein**, une bourgade située à l'entrée d'une vallée encaissée et longue s'enfonçant au cœur des monts Orsov en Mauristasia. Ce village, qui ne compte qu'une centaine d'habitants à l'année, attire pourtant de nombreux prospecteurs venus de tous les coins de l'Ancien Monde à la recherche de pierres précieuses. Lors de cette halte, ils rencontrent Oigerd Sran, le respecté bourgmestre de Lendstein

qui en profite pour leur confier une mission à laquelle il tient particulièrement. En effet, voilà quelques jours, Oigerd a accueilli un étranger cherchant des filons de diamant sur un sommet appelé pic de Glantanka, puis lui a confié du matériel, mais également sa fille et son fils qui insistaient pour l'y accompagner. Le fils a 24 ans et la fille 18. Complices dans la vie de tous les jours, ils font preuve d'un désir d'aventures marqué et profitent de la moindre occasion pour parcourir la montagne, lui pour y explorer des grottes en recherche de

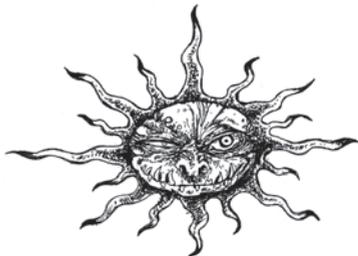
pierres rares, elle plus intéressée par les plantes et la faune sauvage. Leur mère décédée connaissait les moindres recoins des hauteurs entourant la vallée. Leur père est plus réticent à les laisser partir, conscient des dangers auxquels ils pourraient être confrontés.

Le bourgmestre s'inquiète et demande alors aux Héros de prétexter un ravitaillement pour vérifier que tout se passe bien. Ils partent donc vers le pic de Glantanka sans vraiment savoir ce qui justifie les craintes du bourgmestre car, évidemment, ce dernier ne leur a pas tout dit...

L'étranger qui a sollicité l'invitation d'Oigerd et qui semblait si convaincant a promis de reverser la moitié de ses recettes au village. Mais, le bourgmestre a donné son consentement alors qu'un pacte avec un clan d'Elfes des Montagnes lui interdisait justement d'envoyer quiconque fouler le sol sacré du pic. Cet accord, passé des siècles plus tôt et dénommé Pacte du Haut-Sommet, est encore en vigueur ; malheur à celui qui en trahirait ses prescriptions. En effet, les Elfes préservent cet endroit qui abrite un ancien temple dédié à la déesse du Soleil, Glantanka. En échange de cette tranquillité, ils se sont également engagés à protéger Lendstein des créatures du Chaos vivant dans les sommets (Harpies, Loups des Neiges, etc.). Le bourgmestre se sentait déjà mal à l'aise d'avoir trahi le Pacte, presque malgré lui (comme si le prospecteur au regard étrange avait forcé son esprit) mais depuis la nuit de leur départ, il fait des cauchemars dans lesquels il voit ses enfants aux prises avec une sorte de démon de la montagne. Terrifié à l'idée qu'il puisse leur arriver quelque chose, il envisageait d'envoyer un ravitaillement pour s'assurer que tout allait bien,

quand les Héros sont arrivés. Il leur a demandé de rejoindre l'expédition sous de faux prétextes (outil oublié, potions de Chaleur, de Vigueur...).

La vérité est que cet étrange prospecteur n'est autre qu'un jeune Vampire à la solde de Romuald Heydrick<sup>1</sup>. Celui-ci l'a envoyé récupérer une statuette qui *serait* cachée dans le fameux temple. Bien que l'existence de cette statuette ne soit basée que sur une légende locale, le comte Heydrick y croit fermement. Ayant obtenu l'aval d'Oigerd, le jeune Vampire qui a profité de la saison de Cache-Soleil pour se déplacer est donc sur le point de profaner le temple de Glantanka et, si les Héros n'interviennent pas, le Pacte du Haut-Sommet risque de voler en éclat...



## NOTE AU MJ

Dans ce scénario, des tests d'ENDURANCE vont vous être demandés. Les joueurs devront les passer en utilisant 3D6 au lieu des 2 habituels.

<sup>1</sup> Vous pouvez retrouver ce fameux personnage dans *Le Vampire du Château Noir* et *La Revanche du Vampire*, deux LDVELH de la collection Défis Fantastiques écrits par Keith Martin.



## INTRODUCTION

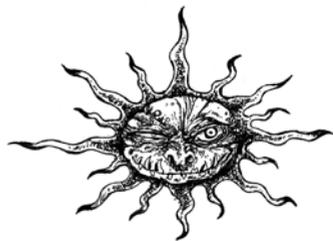
### 1. SUR LA PISTE DE GLACE

#### À lire ou à reprendre

Une journée ! Une seule journée de marche sur une piste glacée aura suffi à vous dégoûter d'arpenter la Lupravia, les monts Orsov et de façon générale, la Mauristasia. Il faut bien avouer que la période ne s'y prête guère. Le froid est insupportable, le vent tranchant. La saison que l'on appelle ici Cache-Soleil est connue pour ses tempêtes continuelles et ses amoncellements interminables de nuages qui empêchent l'astre solaire de briller sur les terres pendant des semaines. Fort heureusement, la mission que vous a confiée Oigerd Sran, le chef du village de Lendstein, n'est pas très complexe. Voilà deux jours, il a autorisé un prospecteur venu de la proche Mortvania à rechercher des filons de diamants sur le pic dit « de Glantanka » dominant le fond de la longue vallée dont le village contrôle l'entrée. À l'issue de l'entretien, Oigerd lui a confié du matériel ainsi que l'aide de sa fille et de son fils pour trouver un chemin vers la montagne, qu'ils connaissent bien. Son fils a déjà participé à des petits chantiers de

prospection et souhaitait absolument mettre à profit ses acquis. Quant à sa sœur, elle a décidé de les accompagner afin qu'ils profitent de ses connaissances des alentours du pic et des meilleurs chemins pour s'y rendre. En contrepartie, l'homme s'est engagé à partager la moitié de ses futures richesses. Mais, visiblement, le bourgmestre de Lendstein est inquiet. L'expédition a oublié d'emporter quelques objets utiles, il vous a donc demandé de la rejoindre pour les apporter, avec quelques provisions supplémentaires, et de vérifier au passage si tout allait bien.

Depuis le petit matin, vous voilà donc transportant deux besaces pleines de nourriture et crapahutant sur la piste qu'Oigerd vous a indiquée, et qui depuis deux bonnes heures commence à monter. La fin de l'après-midi approche quand soudain, à quelques mètres en contrebas de la piste, vous percevez des grognements rauques. La tempête de neige vous empêche de voir ce qu'il se passe... Que faites-vous ?



Un Loup des Neiges est en train de se repaître du corps du fils du bourgmestre. À la fin de la première journée de marche, le Vampire a prétexté une nécessaire organisation de la prospection avec le fils du bourgmestre, ils ont donc confié à la jeune fille d'user de ses talents pour trouver un emplacement sûr



### Loup des Neiges

<b>HABILETÉ</b>	8
<b>ENDURANCE</b>	8
<b>Armes</b>	Crocs (petit)
<b>Armure</b>	Légère
<b>Mod. aux dégâts</b>	+1
<b>Type</b>	Animal
<b>Réaction</b>	Hostile
<b>Intelligence</b>	Moyenne à faible

pour la nuit et le ramassage de bois afin d'alimenter un feu. Profitant de son absence, le Vampire a hypnotisé son frère pour en boire le sang goulûment. Après quoi, la sœur est revenue et a trouvé l'étranger penché sur son frère. Avant même qu'elle n'ait eu le temps de hurler, le Vampire l'avait agrippée et hypnotisée à son tour. Elle servirait de second repas lors de la journée suivante...

Si les Héros descendent, ils surprennent cette horrible scène et le Loup des Neiges se jette sur eux.

À l'issue du combat, **si les Héros observent le cadavre humain**, ils

constatent que le visage et le buste ont été en partie dévorés par le Loup. En revanche, ils ne peuvent pas déduire que la mort a été causée par un Vampire. Les habits et un médaillon frappé du sceau de la famille d'Oigerd pendant du cou de la victime font deviner aux Héros qu'il s'agit du fils d'Oigerd. S'ils fouillent la dépouille (test de Vigilance), les Héros peuvent trouver des gants de mineur, un piolet, une torche, une corde de 5 mètres et une fiole d'eau (qui se trouve être de l'Eau bénite, que seul un prêtre est capable d'identifier, mais un simple test de Connaissance des religions réussi peut mettre sur la piste car le récipient a la forme caractéristique des fioles d'Eau bénite qu'on peut trouver en Mauristasia). **Si les Héros détaillent le cadavre du Loup**, ils s'aperçoivent qu'une partie de flèche de couleur blanche et de belle finition est incrustée dans sa cuisse depuis longtemps (le loup a été la cible des Elfes). Enfin, **si les Héros passent leur chemin**, rendez-vous directement à la **scène 2**.

## 2. PISTE SANGLANTE

Les Héros continuent sur la piste qui grimpe désormais le long du flanc d'une haute paroi. Elle rétrécit considérablement et, à certains endroits, elle ne fait pas plus d'un mètre de large. Ils doivent faire preuve de beaucoup d'agilité pour ne pas chuter dans les précipices qui bordent le chemin. Le vent forçit et la neige tombe à gros flocons sans discontinuer. C'est le moment de faire passer quelques tests à vos joueurs, juste avant qu'ils ne découvrent **le second cadavre**. Attention, il ne s'agit pas de les faire basculer dans le vide, mais plutôt d'installer une tension générée par l'épreuve physique qu'ils endurent.

Faites passer à chaque joueur un test d'HABILITÉ et un test d'ENDURANCE pour voir s'ils ont su éviter les périls liés à cette région montagneuse. Si un joueur rate ses deux tests, lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant.

Jet	Événements
2	Un Héros fait une chute sur un rocher en contrebas (perte de 2 points d'ENDURANCE + test d'Escalade pour remonter).
3	Un Héros chute et entraîne un de ses compagnons (mêmes conséquences qu'au 1).
4	Une chute de pierres menace les Héros (un test d'Acrobaties ou perte de 1 point d'ENDURANCE).
5	Les Héros dérangent 1D6 Corbeaux qui les attaquent.
6	Trois Harpies attaquent les Héros.
7	Épuisés, les Héros font une pause dans une petite grotte de la paroi habitée par une Araignée Géante.
8	Rien ne se passe.
9	Les Héros doivent traverser de gros amas de neige (un test de Force ou perte de 1 point d'ENDURANCE).
10	La piste est coupée. Les Héros doivent escalader la roche pour rejoindre l'autre extrémité (un test d'Escalade ou une chute de deux mètres).
11	Les Héros perdent leurs besaces de ravitaillement.
12	Un Héros perd son arme.



### NOTE AU MJ

Durant ces épreuves, utilisez votre talent de conteur pour faire comprendre aux Héros qu'ils se sentent épiés tout en leur assurant qu'ils ne distinguent ni espion ni menace alentour. Un Elfe des Montagnes est pourtant bel et bien sur leurs traces et les surveille de loin. Il n'intervient pas, sauf si les Héros sont confrontés aux Harpies. En revanche, s'il intervient, ce sera toujours très discrètement. Il tirera quelques flèches bien senties pour les aider.



### Corbeau

HABILETÉ	3
ENDURANCE	5
<b>Armes</b>	Serres (petit)
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Oiseau
<b>Réaction</b>	Neutre à Inamicale
<b>Intelligence</b>	Faible



Ces épreuves passées, les Héros abordent un plateau qui s'étend sur un bon kilomètre et se termine à la lisière d'une grande forêt de conifères. La tempête s'apaise, mais ils ne sont pas au bout de leurs surprises.

En premier lieu, **les Héros peuvent distinguer une petite lueur** qui brille dans la forêt, non loin de la lisière. Ensuite, s'ils sont attentifs, ils remarquent à une centaine de mètres devant eux **un corps à moitié enseveli sous la neige**. Cette fois, il s'agit de la fille du bourgmestre. Elle a été attaquée par le Vampire avant qu'il n'entame la dernière étape de son périple conduisant vers le pic. Elle aussi est morte. Son cou est ensanglanté et elle a plaqué une main sur les perforations laissées par le Vampire. En l'examinant, les Héros pourront cette fois conclure à la présence de la créature dans les parages.

Si les Héros se dirigent vers la lueur qu'ils ont aperçue, rendez-vous à la **scène 3**.

Si les Héros passent leur chemin, rendez-vous directement à la **scène 4**.

Si ce n'est déjà fait, c'est à ce moment-là que vous pouvez faire intervenir les Harpies.

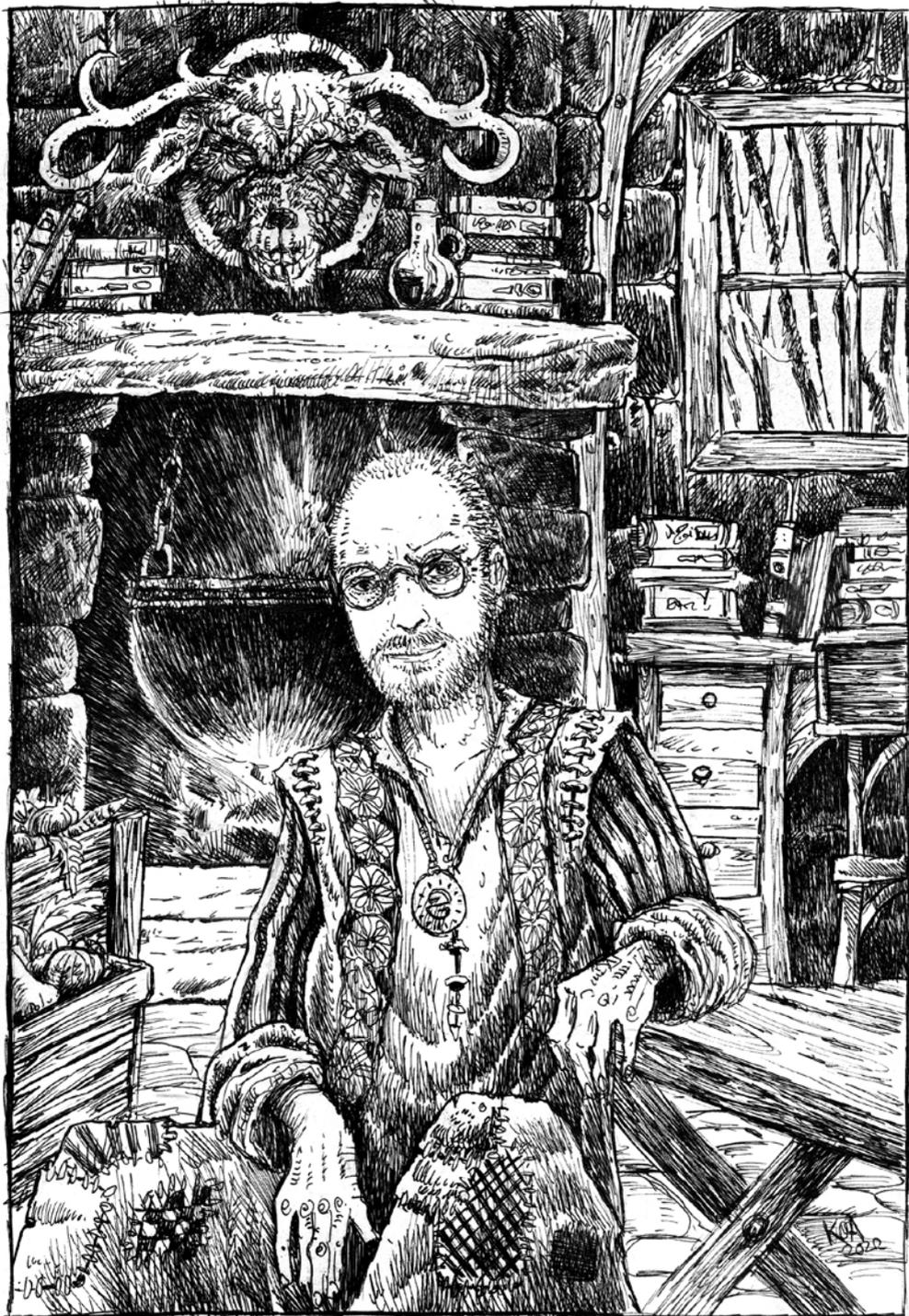
### Harpie

HABILETÉ	7
ENDURANCE	6
<b>Armes</b>	Serres (petit)
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Monstre
<b>Réaction</b>	Hostile
<b>Intelligence</b>	Faible
<b>Spécial</b> : +2 au dé de dégâts lors du premier assaut.	

### Araignée Géante

HABILETÉ	7
ENDURANCE	8
<b>Attaque</b>	2
<b>Armes</b>	Mandibules (moyen)
<b>Armure</b>	Légère
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Vermine
<b>Réaction</b>	Hostile
<b>Intelligence</b>	Faible
<b>Spécial</b> : voir le livre de base (LdB) p. 110 ou <i>Créatures de Titan</i> (CdT) p. 22.	

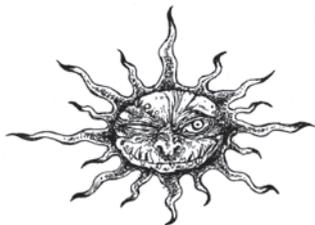




### 3. LE CONTEUR D'HISTOIRES

#### À lire ou à reprendre

*Avec prudence, vous pénétrez sous la frondaison des grands conifères qui s'étendent à des kilomètres à la ronde. Vous avez parcouru quelques centaines de mètres lorsqu'une clairière s'ouvre devant vous. Vous comprenez alors l'origine de la lueur remarquée plus tôt. Une maisonnette malhabilement protégée par une palissade de cordes et de pieux vous fait face. Derrière son unique fenêtre, une silhouette humaine semble vous observer. Mais ce n'est pas tout : un délicat fumet de légumes et de viandes vient chatouiller vos narines.*



Les Héros sont devant la maison d'un conteur d'histoires surnommé Erèl le Haut-Voyageur par les gens du coin. Faites passer aux joueurs un test de Vigilance. S'il est réussi, ils remarquent un tas de pieux affûtés à l'angle de l'habitation. L'homme d'une quarantaine d'années a le crâne presque rasé, la barbe courte et taillée, arbore un lorgnon et s'avère plutôt avenant. S'ils hésitent, il viendra lui-même leur proposer d'entrer et de partager son repas. Quoiqu'un tantinet énigmatique, il affirme que cet abri lui sert de retraite pendant l'hiver et qu'il en profite pour inventer ses prochaines histoires. Les beaux jours revenus, il fera, comme chaque année, sa tournée dans les villages alentour.



L'aménagement est épuré : pour l'essentiel une table vermoulue, également un fauteuil en cuir élimé. Le plus remarquable est le nombre impressionnant de livres et parchemins qui paraissent aussi vieux qu'usés, mais ce qui attirera peut-être encore plus l'attention des Héros est l'odeur délicieuse émanant du chaudron au-dessus du feu, dans la cheminée, où un ragoût est en train de cuire. Ils peuvent également remarquer quelques caisses de nourriture dans un coin de la pièce (légumes, **chapelet d'ail**, pain, viande séchée...).

Si les Héros parlent de l'expédition montée par l'homme étrange, Erèl leur répond qu'il n'a croisé personne dans la région depuis près d'un mois. Alors oui, il a bien entraperçu une silhouette humanoïde dans la forêt hier mais, selon lui, il s'agissait certainement d'un Elfe des Montagnes peu discret qui a très vite disparu.

S'ils évoquent la présence d'un Vampire et le pic de Glantanka, il se montrera plus intéressé. Il leur apprendra qu'un clan d'Elfes des Montagnes protège ce territoire depuis des siècles et qu'il serait insensé de le traverser, y compris pour un Vampire. Il leur donnera alors bon nombre d'explications

sur la situation (Pacte du Haut-Sommet, ancien temple de Glantanka...) et répondra ainsi à leurs interrogations. **En revanche, il leur révélera que le pic l'a toujours inspiré et qu'il a inventé un sacré nombre d'histoires à son sujet, notamment une qu'il a intitulée *La Statuette de l'Ombre éternelle*.** Cette histoire a eu un franc succès dans toutes les villes et les villages qu'il a traversés l'an dernier. Sa notoriété a même franchi les frontières de la Lupravia. L'intrigue est basée sur l'existence d'une statuette qui aurait été touchée par la déesse Glantanka en personne et qui protégerait des effets néfastes du soleil...

## NOTE AU MJ

**La statuette recherchée par les Vampires n'est qu'une invention d'Erël.**

Le comte Romuald Heydrickx a certainement eu vent de cette histoire qu'il a prise pour une véritable information. Le jeune Vampire qu'il a envoyé pour trouver cette statuette court donc après une chimère.

**Cette maisonnette sert de lieu de ressources** pour les Héros. Ils peuvent non seulement marquer une pause dans leur périple, mais aussi récupérer quelques objets importants lors de leur confrontation avec le Vampire (ail, pieux).

S'ils décident de passer la nuit chez le conteur d'histoires, ils récupèrent leurs forces pour le lendemain (chacun récupère 4 points d'ENDURANCE).

En revanche, s'ils décident de passer la nuit à l'extérieur, ils doivent trouver un endroit abrité.

## 4. LES TERRES DU CLAN

Sauf si les Héros ont accepté l'invitation d'Erël, ils vont passer la nuit dans la forêt. Il leur faut trouver avant qu'elle ne tombe un endroit abrité des vents (ils doivent réussir un test de Connaissance de la Forêt pour passer une nuit normale et ainsi regagner 4 points d'ENDURANCE). Si ce test échoue, ils passent une nuit difficile et ne regagnent que 2 points d'ENDURANCE chacun. Même si le test est réussi, les Héros doivent *Tenter leur Chance* pour ne pas tomber sur deux Loups des Neiges affamés.

Le matin suivant, les Héros vont progresser plus avant dans la forêt. Ils finissent par attirer l'attention des Elfes des Montagnes. Mais, avant cela, ils doivent éviter quelques pièges que ces derniers ont fabriqués, notamment contre des Araignées Géantes qui vivent dans le coin.

Les Héros peuvent choisir entre trois directions différentes pour rejoindre les pentes boisées qui conduisent à l'ancien temple de Glantanka : **plein nord, nord-ouest, nord-est**. Demandez à vos joueurs quelle direction ils souhaitent suivre et rendez-vous au paragraphe correspondant.



## NOTE AU MJ

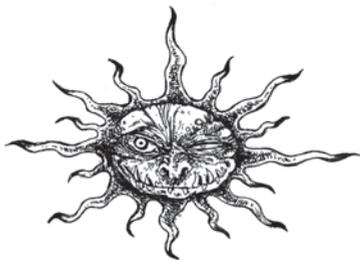
Pour assurer le bon déroulement de la partie, vous pouvez également choisir librement les conséquences des jets de dés mentionnés dans les deux premières directions.

## PLEIN NORD

Cette direction qui semble la plus facile à suivre est aussi la plus périlleuse. Faites passer un test d'HABILETÉ à vos joueurs. Pour chaque test raté, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant.

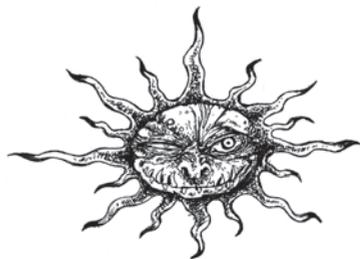
Jet	Événements
1	Le Héros chute dans une fosse à l'intérieur de laquelle une Araignée Géante a été piégée (pour les caractéristiques, voir la <b>scène 2</b> ). Le combat commence. Les Elfes des Montagnes interviendront en fin de combat.
2	Les Héros se font piéger dans un filet géant. Les Elfes des Montagnes arrivent.
3	Les Héros se perdent dans la forêt et marchent des heures avant de tomber sur les Elfes des Montagnes (ils passent un test d'ENDURANCE ; s'il est raté, ils perdent 1 point d'ENDURANCE).
4	Les Héros tombent sur un Folectric avide d'absorber les pouvoirs de leurs éventuelles armes enchantées et les points de CHANCE des Héros.
5	Il ne se passe rien.
6	Les Héros ont de la chance et trouvent, dans un buisson, une hachette en argent massif d'origine elfique.

Rendez-vous ensuite à la **scène 5**.



### Elfe des Montagnes

HABILETÉ	7
ENDURANCE	6
<b>Armes</b>	Arcs longs · Épées
<b>Armure</b>	Légère
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Humanoïde
<b>Réaction</b>	Neutre
<b>Intelligence</b>	Élevée



### Folectric

HABILETÉ	11
ENDURANCE	6
<b>Armes</b>	Électricité
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Créature magique
<b>Réaction</b>	Hostile
<b>Intelligence</b>	Moyenne
<b>Spécial</b>	: voir CdT, p. 98-99.

## NORD-OUEST

Cette route est un peu plus longue que la précédente et à peine moins dangereuse.

Faites passer un test d'HABILETÉ à vos joueurs. Pour chaque test raté, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant.

Jet	Événements
1	Les Héros tombent sur un groupe de 1D6 Loups des Neiges (pour les caractéristiques, voir <b>scène 1</b> ).
2	Il ne se passe rien.
3	Les Héros sont attirés par des Feux Follets et perdent beaucoup de temps (ils passent un test d'ENDURANCE. S'il est raté, ils perdent 2 points d'ENDURANCE).
4	Les Héros ont de la chance et trouvent dans un buisson une hachette en argent massif d'origine elfique.
5	Il ne se passe rien.
6	Les Héros tombent sur un tronc d'arbre mort abritant 1D6 Chauves-souris Vampires.

Rendez-vous à la **scène 5**.

### Feu Follet

HABILETÉ	10
ENDURANCE	6
<b>Attaque</b>	0 (↓)
<b>Armes</b>	Aucune
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Créature magique
<b>Réaction</b>	Hostile
<b>Intelligence</b>	Élevée
<b>Spécial</b> : les seuls dégâts qu'ils occasionnent sont la perte de 3 points d'ENDURANCE sous la forme d'une décharge d'énergie lorsqu'ils sont touchés.	

## NORD-EST

Ce trajet est un peu plus court que les deux précédents, mais mène directement les Héros sur un nid de 1D6 Araignées Géantes (pour les caractéristiques, voir **scène 2**). Si le combat tourne mal, les Elfes des Montagnes interviennent.

Rendez-vous à la **scène 5**.

## 5. EMBUSCADE & NÉGOCIATIONS

### À lire ou à reprendre

*Quatre Elfes des Montagnes vous encerclent. L'un d'entre eux pointe une flèche dans votre direction et vous lance un regard sombre : « Votre présence dans cette forêt est une hérésie. Nous ne pouvons pas vous laisser continuer plus avant. »*

### Chauve-souris Vampire

HABILETÉ	5
ENDURANCE	4
<b>Armes</b>	Crocs (petit) + ponction de sang (↓)
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Mod. aux dégâts</b>	Aucun
<b>Type</b>	Animal
<b>Réaction</b>	Inamicale
<b>Intelligence</b>	Faible
<b>Spécial</b> : ponction de sang. Si plus d'une Chauve-souris Vampire participe à une attaque, les autres se poseront automatiquement sur la cible de l'attaque et commenceront à lui ponctionner chacune 1 point d'ENDURANCE par assaut, jusqu'à la voir succomber ; le port de l'armure de plaques immunise contre cet effet.	

Les Héros font face à une patrouille du clan des Flèches blanches, censée surveiller leur territoire et l'accès à l'ancien temple qui n'est plus qu'à quelques kilomètres au nord. S'ils veulent combattre, signifiez à vos joueurs que la tâche risque de ne pas être aussi simple qu'ils le pensent... Rendez-vous ensuite à la **scène 6**.

Si les Héros choisissent la négociation, il leur faudra expliquer la situation le plus clairement possible. Dans ce cas, **pas de test**. Demandez à vos Héros de désigner leur « représentant » et lui seul pourra s'exprimer en mode narratif. L'évocation des meurtres et de la probable présence d'un Vampire seront des arguments de poids pour convaincre les Elfes de coopérer. Pendant la discussion, faites passer un test de Vigilance à l'un des joueurs. Si le test est réussi, le Héros remarquera que le chef de la patrouille elfique porte une magnifique dague en argent massif.

Si les Héros veulent récupérer cette arme auprès du capitaine elfe pour s'en servir contre le Vampire, il leur faudra s'engager à mettre ce dernier hors d'état de nuire.

## ÉPILOGUE

### 6. CONFRONTATION

#### AVEC LA BÊTE

---

Lorsque les Héros se trouvent à la naissance du pic dans la forêt, ils peuvent repérer l'entrée du temple qui se situe à une dizaine de mètres de haut sur la paroi rocheuse. On peut deviner les vestiges d'un sentier à moitié creusé dans la paroi qui y conduisait mais l'usure du temps a eu raison de lui. Il va

## NOTE AU MJ

Si les Héros ont combattu et tué les Elfes, une dizaine de leurs congénères se lanceront à leur poursuite. Vous les ferez intervenir au moment de la confrontation finale.

donc falloir escalader. Un test d'Escalade doit être demandé à chaque joueur (LdB, p. 57-58 : règles d'escalade et de chute). Les Héros arrivent ensuite au niveau de l'entrée de la grotte qui mène au temple.

### À lire ou à reprendre

*La grotte dans laquelle vous mettez les pieds est loin d'être un site de prospection classique. Vous êtes dans un temple, un temple antique et abandonné qui ne laisse aucun doute quant au culte que l'on y pratiquait : celui de la déesse Glantanka. Les nombreuses peintures murales que vous pouvez observer en attestent. Alors que vous avancez dans cette unique salle, dehors la tempête se calme. Mais, en moins d'une minute, elle se transforme en un orage d'une violence inouïe. La tension est palpable... La composition du temple est très basique. On y trouve simplement un autel et quatre colonnes équidistantes.*

Les Héros peuvent remarquer que certains murs du temple ont été percés très récemment sans aucune forme de technique particulière. L'autel est ébréché. Le jeune Vampire a utilisé un piolet, non sans une certaine sauvagerie d'ailleurs, pour chercher la statuette. Évidemment, il n'a rien trouvé. Alors qu'ils découvrent les dégâts multiples, les Héros peuvent entendre les hurlements d'un grand nombre de loups qui



se rassemblent à l'extérieur. Ils ne vont pas tarder à rappliquer. Dans le même temps, une brume s'installe progressivement dans la caverne (faites-le remarquer aux Héros de façon discrète). Cette brume n'est autre que le Vampire qui se matérialise bientôt sous leurs yeux.

Lorsqu'il apparaît, une quinzaine de Loups des Neiges sont également en train d'investir la grotte. La créature des ténèbres s'adresse alors aux Héros et leur demande où se trouve la statuette. Le combat est sur le point de s'engager.

## NOTE AU MJ

Laissez deux minutes à vos joueurs pour faire le point sur la situation et agir en fonction des ressources qu'ils ont pu récupérer durant l'aventure (ail, armes en argent, pieux, Eau bénite).

Le combat commence alors que les Héros sont largement inférieurs en nombre. Ils devront combattre deux Loups chacun et, à tour de rôle, le Vampire. Au moment où cela tourne mal pour eux, faites intervenir une patrouille d'Elfes des Montagnes qui les auront suivis. La lutte sera ainsi rééquilibrée et chaque

Héros n'aura plus qu'un loup à combattre en même temps que le Vampire. À la fin du combat, plusieurs options se présentent :

Si les Héros tuent le Vampire en respectant le rituel complet (CdT, p. 212), les Elfes seront prêts à concéder une nouvelle chance au bourgmestre. Les Héros gagnent 60 points d'expérience.

Si les Héros ne font qu'éliminer le Vampire de façon « transitoire » (en le tuant avec une arme d'argent), les Elfes iront rendre visite au bourgmestre pour mettre fin au Pacte du Haut-Sommet. Lendstein ne sera plus protégée. Les Héros gagnent 40 points d'expérience.

En revanche, et dans tous les cas de figure, si les Héros ont combattu et tué des Elfes du clan, ils seront faits prisonniers pour être jugés par le conseil de la tribu.

## IDÉES POUR DÉVELOPPER UNE SUITE

**(Réservez à votre imagination la meilleure place au coin du feu)**

S'échapper du village des Elfes ;

Aider le bourgmestre face aux Elfes et prouver que le maintien du Pacte est nécessaire ;

Aider le bourgmestre à organiser sa défense face à des représailles certaines du comte Romuald Heydrickx ;

Prévenir le retour du jeune Vampire (s'il n'est pas définitivement éliminé bien entendu) ;

Développer des idées relatives au temple de Glantanka.

Vampire <sup>1</sup>	
HABILETÉ	10
ENDURANCE	15
<b>Attaques</b>	3
<b>Armes</b>	Crocs · Griffes (moyen)
<b>Armure</b>	Légère
<b>Mod. aux dégâts</b>	+1
<b>Type</b>	Mort-vivant
<b>Réaction</b>	Hostile
<b>Intelligence</b>	Élevée

<sup>1</sup> Pour une description plus complète des Vampires, rendez-vous p. 210 et 212 de CdT.



# MORTELLE BEUVERIE

LA VIERGE DES VENTS, ÉPISODE 2



Écrit par Jérôme Wirth  
Illustré par Guillaume Romero



*Remerciements à Skarn et  
Inbadreams pour leur aide précieuse*

## AU GRAND CARILLON

Samil observe la couronne, ce cordon de navires pirates déployé à l'entrée de l'anse de la Crête Noire pour barrer le passage aux bâtiments hostiles, souvent armés par l'autre Couronne, la vraie, celle d'Arion, qui à intervalles réguliers vient pour en finir avec les boucaniers des îles Rocheuses. Désormais le souverain d'Arion a suffisamment à faire avec les Enfants de Vanator et les expéditions punitives vers la Crête Noire se font plus rares. Une pensée qui serait réjouissante si les Enfants de Vanator n'étaient pas eux-mêmes implantés à l'ouest de l'île et s'ils ne représentaient pas une menace pour les pirates. Mais ces illuminés ne peuvent pas supporter l'existence dissolue des hors-la-loi qui depuis des lustres ont creusé des abris dans la falaise et fait germer leurs baraquements improbables jusqu'à la jetée.

Alors il faut surveiller. Et Samil surveille. De cette pièce qui surplombe ses appartements, il embrasse le havre, puis l'océan, puis l'horizon d'où le soleil s'échappe chaque matin. S'il grimpe l'escalier dans son dos, Samil rejoindra les guetteurs du Carillon. Le Carillon surplombe la falaise et si ses guetteurs peuvent évidemment scruter l'est tout aussi bien que Samil le fait en ce moment, ils sont en général concentrés sur les verts pâturages de l'ouest où les Enfants de Vanator mènent leurs moutons. Bien sûr, depuis que l'éphémère chancelier Falashti a lancé la secte à l'assaut d'Arion, eux aussi évitent les incursions vers la Crête Noire. Mais le jour où la bataille fera véritablement rage, la communauté pirate sera prise en tenaille entre deux armées qui n'hésiteront pas à raser le port sur leur passage.

Pourtant, le Protecteur a reçu il y a quelques jours une proposition inattendue. Et il la rumine, en même temps que les autres ingrédients de ce qui pourrait vaguement ressembler à un plan.

« C'est la *Mélopée* qui rentre ? »

Un bras gracile agrippe la taille de Samil, un bras terminé par de longs doigts bleus aux ongles diaphanes. Kaladinaa s'est postée à ses côtés, retenant de son autre main le balancement de son ventre rebondi comme un melon trop mûr. Kaladinaa est une esclave que Samil a capturée lors de l'un de ses nombreux raids sur la côte, une digne représentante de la race arsinienne.

Ces Elfes fiers à la peau bleue couverte d'écailles ne sont connus qu'à Corda où ils sont chargés de rendre la justice. Mais on dit qu'ils viennent des profondeurs du désert de Scythera.

Samil est tombé amoureux de Kaladinaa et en a fait sa concubine. C'est sa sagesse qui l'a aidé à se faire élire Protecteur de la Crête Noire. Elle est respectée par les pirates, mais certains comme Gandâl n'hésitent pas à affirmer qu'elle a rendu Samil trop faible.

L'Elfe à la peau bleue a de bons yeux, elle a reconnu le navire de la Vierge qui vient s'insérer dans la Couronne.

« Tu ne penses pas qu'elle ferait une bonne Protectrice ? »

Samil passe sa main noire autour des épaules de Kaladinaa. Il a cette intuition aussi que la Vierge des Vents pourrait lui succéder. Mais Gandâl le Perce-Oreilles est le candidat proclamé. Gandâl est cruel. La cruauté est une bonne chose pour un pirate, elle inspire la crainte. Et Samil a été cruel lui aussi, en son temps. Mais Gandâl y prend trop de plaisir, et ce qui est bon pour un pirate ne l'est pas forcément pour le Protecteur de la Crête Noire.

La Vierge est crainte elle aussi. Pas pour sa cruauté, même si elle sait à l'occasion se montrer impitoyable. Plutôt parce qu'elle tient des pouvoirs surnaturels du masque de Pangara. Elle sera respectée, c'est sûr. Pourtant le mystère qui entoure son identité rend les pirates méfiants, et Samil lui-même aurait du mal à lui faire complètement confiance. Sans parler des rumeurs insistantes sur ses crises...

« Je ne sais pas, Kaladinaa... peut-être. »

Deux chaloupes s'échappent de la *Mélopée* pour gagner la Crête Noire. Samil devine la silhouette caractéristique de la Vierge debout sur la seconde, bras croisés. La première, plus grande, est chargée des richesses que la bande compte écouler et des prisonniers qui seront revendus comme esclaves.

Samil n'ignore pas que les hostilités sont déjà entamées avec le Perce-Oreilles. Gandâl a pillé effrontément un navire dans la zone réservée par la Vierge. Et il peut bien jurer ses grands dieux que c'était une erreur... toute la Crête Noire sait que quand le Perce-Oreilles jure ce n'est rien de plus qu'un ricanement. S'il se permet un tel acte, c'est qu'il juge que lui-même, Samil, est suffisamment affaibli.

Gandâl a peut-être raison. Samil est devenu faible. Mais ce n'est pas Kaladinaa qui en est la cause, comme le Perce-Oreilles

le prétend souvent. Elle lui a fait découvrir la musique, appris à lire, elle lui a fait comprendre le sens de la justice. Tout cela ne l'a pas rendu plus faible, c'est même ce qui lui a permis de régenter la crique pendant sept ans, sans essayer de complot ou de tentative d'assassinat. Non, ce qui le rend fragile c'est l'enfant qu'elle porte dans son ventre.

Samil ne veut pas le voir naître sur un îlot rocheux condamné à être écrasé par l'armée qui l'emportera dans la guerre à venir. Il veut que sa mère l'éduque et qu'il ait une chance de devenir un être respecté. Peut-être même plus. C'est lui qui a convaincu Kaladinaa de partir, elle ne l'a jamais poussé à cette décision, mais la rumeur est tenace. Ils ont déjà commencé à réfléchir à leur destination.

Corda est exclue. Les Arsiniens n'accepteront jamais que Kaladinaa ait mêlé son sang à celui d'un Humain. Le mieux est sans doute de quitter Khul, et Sable Noir semble la meilleure option. Le seigneur Azzur n'est-il pas lui-même un ancien pirate ? Il y a fort à parier qu'il ne questionnera pas l'origine de la fortune de Samil et de son épouse.

La décision n'est pas arrêtée encore, mais ce n'est qu'une facette du problème. Une autre facette plus incertaine est la succession de Samil. Même s'il s'enfuit – d'aucuns diront comme un lâche – il ne veut pas laisser la Crête Noire aux mains d'une personne incapable de défendre les chances du repaire pirate. Il pèsera autant qu'il peut sur l'élection pour favoriser le choix d'un Protecteur qui répond aux impératifs de la situation. Mais pour cela, encore faut-il que lui-même sache situer le bon choix...

La voix plaintive de Kaladinaa interrompt le cours de ses pensées : « Samil ! »

Ce deuxième épisode de *La Vierge des Vents* fait suite aux *Orgues de Mélopie*. Il ne peut pas être joué indépendamment, nous vous engageons donc à vous reporter au numéro 3 d'*Alko Venturus* si vous n'avez pas déjà achevé le premier épisode.

**Erratum du 1<sup>er</sup> épisode** : au paragraphe de Conclusion, la Vierge ne regagne 2 points de COURAGE qu'à condition d'avoir un butin d'au moins 250 Pièces d'Or. Si vous vous étiez octroyé ces points sans vérifier la condition, retirez-les de votre total.

## LES RÈGLES

Les règles de cette AVH s'inspirent des *Défis Fantastiques* à cela près qu'elle est conçue pour être jouée sans hasard. Initialement, votre personnage, la Vierge des Vents, est doté d'une HABILITÉ de 8 et d'une ENDURANCE de 18. Pour cet épisode, vous commencerez avec le total d'ENDURANCE que vous aviez à la fin du premier épisode. De même, si votre HABILITÉ s'est trouvée amoindrie des suites d'une blessure, vous commencez l'aventure avec ce handicap.

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

Vous vous reporterez à la table ci-contre pour évaluer le nombre de points d'ENDURANCE perdus au cours d'un combat.

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

Votre navire, la *Mélopée*, dispose initialement de 14 points d'ÉQUIPAGE qui vous serviront pour les batailles rangées que vous ne manquerez pas de provoquer. Là aussi, il est probable que suite aux combats du premier épisode, votre total actuel d'ÉQUIPAGE est plus faible. 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 avez certainement acquis un butin et fait des PRISONNIERS au cours de votre assaut contre la jonque de Kyo-Kyara. Si vous avez le mot *Cabine*, diminuez de 1 point le total de vos PRISONNIERS. Pour le reste, vos possessions sont les mêmes.

Vous disposez initialement 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 en plus 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. Votre total est sans doute d'ores et déjà inférieur à 12, 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 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. Pour mémoire, voici les définitions des talents, n'oubliez pas de noter celui choisi dans le premier épisode :

#### *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.

## RÈGLES DES COMBATS TACTIQUES

Les combats tactiques diffèrent des « batailles rangées » par le fait que les opposants sont séparés en différentes unités susceptibles de se déplacer sur un plan. Ces unités sont caractérisées par un **bonus FA** (bonus à la *Force d'Attaque*) et une **valeur d'ÉQUIPE** (EQ).

Les unités sont dites *engagées* dans un combat si elles occupent le même lieu qu'une unité **ennemie**. Sauf mention explicite, une unité engagée ne peut se désengager et se déplacer.

On fusionne automatiquement les unités alliées présentes sur un même lieu. Cela signifie tout simplement que l'on additionne les bonus FA et les valeurs d'ÉQUIPE de toutes ces unités pour le combat. On parlera dans la suite d'*unités fusionnées*.

Les unités qui ne sont pas engagées dans un combat peuvent parfois avoir une action à distance qui leur permet d'influer sur le bonus FA ou la valeur d'ÉQUIPE de leurs alliés sur un lieu de combat. Elles peuvent aussi se déplacer.

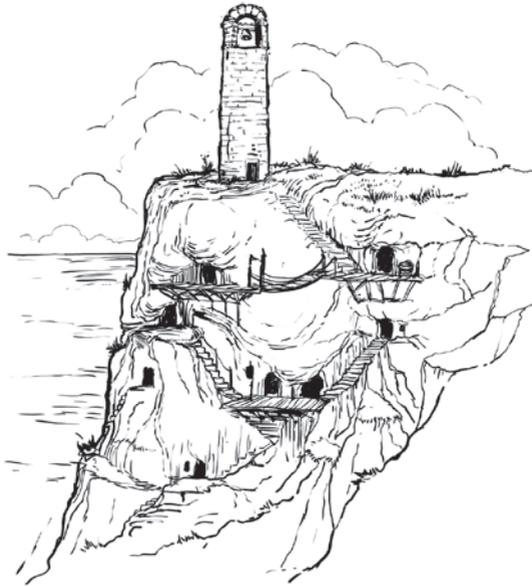
La gestion de l'ordre des différents combats et des déplacements est décrite dans le scénario propre au combat. Il est conseillé d'utiliser le plan et les pions d'unité (pages 105 et 111) pour faciliter la compréhension du combat, même si dans les cas les plus simples une feuille et un crayon de papier peuvent suffire.

**Résolution d'un combat en un lieu** : on utilise pour cela la *Table des dégâts* usuelle, appliquée de la manière suivante :

- ✓ La Diff FA correspond à la différence des bonus FA des unités fusionnées de chaque camp et l'ENDURANCE à la valeur d'ÉQUIPE.
- ✓ Le joueur consulte la *Table des dégâts* pour le Héros :
  - ▶ si son unité n'est pas détruite (ÉQUIPE > 0), alors l'unité adverse fusionnée est éliminée :
    - les dommages indiqués par la table sont infligés aux unités du Héros ;
    - si l'unité est fusionnée, les dommages sont d'abord appliqués aux unités avec les bonus FA les plus faibles, et l'ENDURANCE la plus faible, une unité complètement détruite est vaincue ;
    - les dégâts restants sont infligés aux unités non vaincues selon le même principe ;
  - ▶ sinon, l'unité du Héros est détruite (ÉQUIPE réduite à 0), si l'unité était fusionnée, alors toutes les unités sont vaincues.

**Projectiles** : certaines unités disposent de projectiles. Le scénario du combat vous expliquera à quelle distance ils peuvent être lancés et leurs effets. La Vierge et les unités de son équipage peuvent éviter l'effet d'un projectile au prix de 1 point de COURAGE par projectile.

Si la Vierge est Agile, elle n'a pas besoin de dépenser 1 point de COURAGE pour éviter l'un des projectiles reçus au cours d'un assaut. Si elle est visée par plusieurs projectiles, elle choisit celui qu'elle évite sans coût. Elle peut également parer un projectile visant une unité alliée sur le même emplacement qu'elle, et donc éviter son effet – en conséquence tout se passe comme si elle était visée.



Vous voilà de retour à la Crête Noire, avec cette fois un butin suffisamment conséquent pour rehausser votre prestige, entamé ces dernières semaines. Vous n'avez d'ailleurs pas attendu de regagner la terre ferme pour distribuer leur part à vos hommes, impatientes de tâter les pièces de métal doré.

Pour chaque membre d'ÉQUIPAGE, vous allouez 10 Pièces d'Or que vous retranchez à votre butin. Si d'aventure, vous manquez de pièces, ou si vous ne souhaitez pas gratifier tous vos hommes, alors vous perdez chaque membre d'équipage non rémunéré et vous perdez 1 point de COURAGE pour chacun de ces hommes, qui vous dira adieu aussitôt rejointe la grève.

Vous embarquez dans une chaloupe avec plusieurs hommes pour gagner la crique et vous rendre à la *Taverne de La Nouvelle-Coven*. L'établissement est tenu par M'Khraff, un

Homme-Rhinocéros qui prétend avoir autrefois été soldat dans les troupes de Zharradan Marr. Il a même planté derrière son comptoir un médaillon avec un numéro, médaillon supposé appuyer ses allégations.

Peu importe cette histoire d'ailleurs, il en circule tellement dans la cité pirate ! L'important pour vous, c'est que dans la taverne de M'Khraff vous pouvez trouver la plupart des personnes que vous cherchez pour vos affaires, que ce soit pour écouler de la marchandise, ou au besoin recruter des hommes. Et la bière n'y est pas mauvaise, ma foi ; même si vous goûtez peu ce breuvage il est difficile de clore une expédition victorieuse sans offrir une tournée. Vous pourrez même acheter un tonneau pour vos hommes restés à bord. Parce qu'il est hors de question d'abandonner la *Mélopée* sans surveillance.

Choisissez le nombre de membres d'équipage que vous embarquez pour la terre ferme (pour un maximum de 6 ÉQUIPAGE), notez-le à part.

Twigan n'a pas voulu se joindre à vous. Quand vous l'avez quitté, il était assis à même le plancher sur le gaillard arrière, occupé à démonter et astiquer les tuyaux de l'orgue avec une fiole d'huile dénichée dans le butin de la jonque. Accaparé par son travail, il vous a fait savoir qu'il comptait vous rejoindre après votre passage à la taverne, pour vous accompagner chez Mazatreff.

Glim, quant à lui, vous précède dans une chaloupe avec pour tâche de tenir à l'œil les PRISONNIERS que vous débarquez pour les vendre. Prisonniers ou pas, il ferait beau voir qu'on aille s'enivrer en son absence !

## 1

Vous humez l'air marin, debout sur la jetée, un air qui s'enrichit ici d'une pointe épicée. Vous aimez penser que ce piquant est apporté par la sueur de la canaille qui hante les ruelles et les bouges de la Crête Noire. Quoi qu'il en soit, il ponctue votre retour au port – et il emporte le mot *Vide* si vous l'aviez.

Vos hommes, déjà arrivés sur la plage de graviers, attendent religieusement la fin de votre cérémonial, tout en gardant un œil sur les prisonniers apeurés. Khl'sss le Caarth toise également ces derniers d'un regard perçant, du haut de ses deux mètres. Vous sachant de retour, le reptile s'est instinctivement approché, les pouces rivés à la large ceinture de cuir d'où pendent les deux attributs que chacun lui connaît : un long poignard effilé et une lourde bourse déformée par les Pièces d'Or. Faut-il que les pirates aient peur de lui pour qu'il ose parader ainsi avec son argent ! Khl'sss est l'esclavagiste le plus réputé de l'île et il a déjà bien noté que votre butin est aujourd'hui d'une teneur particulière. Vous ne savez pas si les hommes venant de Kyo-Kyara ont une valeur notable sur le marché – vous n'avez d'ailleurs pas tellement envie de le savoir.

Une prise ne se refuse pas. D'abord parce que vos hommes ne le comprendraient pas. Ensuite parce que l'alternative serait de massacrer les prisonniers ou de les abandonner à une mort lente sur une épave à la dérive. Mais il serait bien hypocrite de prétendre que vous les vouez à l'esclavage par bonté de cœur. Pour beaucoup la mort serait sans doute plus douce, et pour vous les tuer serait peut-être plus facile. Une prise ne se refuse pas.

Mais l'esclavage, et les créatures qui en vivent telles que Khl'sss, vous mettent définitivement mal à l'aise. Voilà bien une facette de la flibusterie dont vous vous seriez bien passée. Vous pourriez d'ailleurs changer d'avis et relâcher tout simplement les prisonniers, histoire de faire enrager ce maudit Homme-Serpent. Bien sûr, ce serait très mal accepté par vos hommes, mais s'il y a un capitaine qui peut se le permettre ici, c'est bien vous !

Allez-vous procéder comme d'habitude (31) ou choisir de libérer les prisonniers (43) ?

← Cliquez  
sur les  
numéros

## 2

« J'ai éliminé Llandry. Voilà pour toi. »

Vous tendez à Don Megun la fiole qui contient le sang prélevé à la gorge de Llandry. Il l'ouvre et immédiatement le Suceur colle son bec au goulot. Après deux secondes de bruits de succion, le plumage blanc de l'oiseau vire au vert.

« Félicitations, Vierge. »

Don Megun s'empare de la clé pendue à une chaînette, au milieu de la toison cendrée de son torse, et ouvre la cassette posée devant lui. Il en retire 40 Pièces d'Or que vous recueillez dans votre bourse, un complément de revenu plus qu'appréciable.

Retournez ensuite au **30**.

## 3

L'homme renâcle à vous écouter, malgré tout il hésite à vous bousculer. La garde de votre poignard luit d'un éclat menaçant au-dessus de son fourreau, et il sait bien que vous n'hésiteriez pas à lui trancher la gorge. Même si M'Khraff vous bannirait alors de la taverne... pour un bon mois au moins.

« Mensonges ! »

Il recule d'un pas, puis d'un autre, tout en continuant ses imprécations. À la fin, il a regagné la table occupée par ses compagnons. Dans votre dos, la prétendue Voleuse de Souvenirs susurre :

« Merci, Vierge... viens donc me voir un moment ! »

Si vous voulez répondre à son invitation, allez au **12**. Sinon, laissez-la s'installer à une table et rendez-vous au **40** pour faire un autre choix (vous pourrez retourner la voir ensuite, si vous le désirez).

## 4

Un bruit d'ailes vous fait sursauter par sa violence inhabituelle. Instinctivement, vous levez un bras pour vous protéger. Au-dessus de vous, baignée par le soleil de fin d'après-midi, la silhouette d'un Homme-Oiseau fond sur vous, tenant dans ses bras un petit corps gesticulant, que vous identifiez immédiatement comme étant Cornelius Twigan. Le couple improbable se pose face à vous. Bien que tenant une lance tout contre

le poitrail du petit homme, l'Homme-Oiseau ne semble pas agressif.

Twigan, s'extirpant de l'étreinte rapace, se précipite vers vous en trébuchant.

« Vierge, nous avons été attaqués, vous souffle-t-il. Les hommes de Gandâl. J'ai... j'ai décidé de faire jouer les orgues. »

Rayez l'*Escadron des Hommes-Oiseaux*. Twigan a dû véritablement paniquer face à l'assaut, pour décider d'utiliser lui-même la magie de Mazatreff ! Agacé, l'Homme-Oiseau prend le relais du récit.

« Nous avons répondu à l'appel magique, Vierge. Nous avons combattu et nous attendons notre rétribution.

– Quelle rétribution ? rétorquez-vous en toisant Twigan d'un regard suspicieux.

– Nous devons recevoir un tiers du butin. Mais il n'y a pas de butin... nous avons juste abattu une poignée de racailles. »

Le musicien se tord les mains, à vos côtés. Bien sûr, il savait. Vous demandez à l'Homme-Oiseau ce qu'il veut en compensation.

« 100 Pièces d'Or nous conviendront. Sinon, nous nous servirons sur le butin de votre prochain pillage. »

Si vous avez 100 Pièces d'Or et que vous souhaitez rétribuer l'Homme-Oiseau, déduisez-les de votre trésor. Sinon, vous promettez de vous souvenir de votre dette et le vent apporte le mot *Tribut*. Il serait délicat d'envoyer paître les Hommes-Oiseaux devant les deux cancanières. Vous avez besoin qu'on ait un peu confiance dans votre sens de l'honneur, même chez les pirates.

Rendez-vous maintenant au **68** si vous avez le mot *Victoire* ou *Vaincue*, et au **22** sinon.

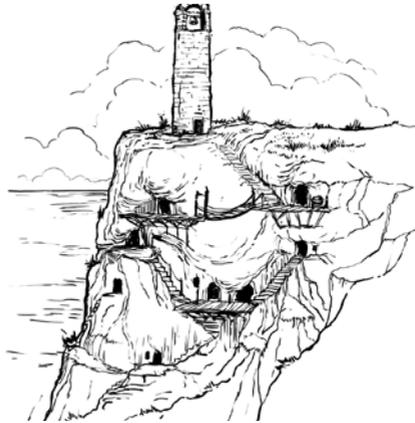


## 5

Bien sûr vous pouvez revendre le tonneau de Vin d'Enfer directement à M'Khraff, d'autant plus que son stock est épuisé et qu'il ronge son frein en attendant la livraison. Vous en tirerez facilement 30 Pièces d'Or, mais au prix de provoquer frontalement le Perce-Oreilles.

Le Fouineur vous en propose 15 Pièces d'Or (ou 20 si vous êtes *Négociatrice*) et il se fera un plaisir d'empocher la différence en livrant lui-même M'Khraff et en vous garantissant la discrétion sur la provenance.

Choisissez si vous voulez faire affaire avec lui, puis retournez au **33** pour continuer vos affaires.



## 6

Vous perdez 2 points de COURAGE.

Lorsque vous revenez à vous, Glim est à vos côtés. Vous êtes adossée au comptoir et le Demi-Troll hésite à vous relever, mais il a bien compris que ce serait ajouter à votre humiliation. Tout endolorie, vous vous redressez et vous rassemblez vos hommes valides. Pour chaque unité complètement vaincue, retranchez 1 point à votre ÉQUIPAGE.

Vous dégagez la porte de la taverne, qui tient à peine sur ses gonds. Le groupe de Gandâl a déserté l'établissement, sans doute pas assez courageux pour vous étripier, ni même vous faire les poches. Ils regretteront cette faiblesse.

Un filet d'air s'infiltré sous votre chemise et vous apporte le mot *Vaincue*.

Dehors, Raija et Mimolette sont debout, en train d'épousseter leurs nippes. Elles s'apprêtent à rentrer chez elles et vous dévisagent, soucieuses. L'ombre commence à s'étendre sur la crique.

Si vous avez le mot *Tempête*, rendez-vous au **4** si vous disposez encore de l'*Escadron des Hommes-Oiseaux* et au **39** sinon.

Si vous n'avez pas ce mot, rendez-vous au **68**.

## 7

Vous jetez un coup d'œil à l'homme accoudé à votre droite. Les épaules voûtées, une cape jetée par-dessus sa tête, il fait tout ce qu'il peut pour passer incognito, ce qui excite votre curiosité. Mais l'ombre couvrant son visage ne vous empêche pas de le reconnaître : il s'agit de l'Elfe Noir Doknâr, un Traqueur tout comme vous. Lui aussi vous a repérée, mais évidemment il évite votre regard. Il a certainement une cible en vue dans la salle.

Un souffle dans le cou vous apporte le mot *Doknâr*. Retournez au **15** faire un autre choix.

## 8

Le Fouineur écoute avec attention le descriptif de la marchandise que vous lui proposez. Il vous répond d'une voix flûtée.

Si vous avez embarqué l'Oursconse, il s'avère que la graisse d'Oursconse est un produit recherché et le Fouineur vous en propose 25 Pièces d'Or (30 si vous êtes *Négociatrice*).

Si vous avez embarqué le Ptérodactyle, le Fouineur ne voit pas trop ce qu'il peut en faire à part le débiter en barbaque pour les Orques. Il propose de vous en débarrasser pour 5 Pièces d'Or, mais pas plus. Pas sûr que vous trouviez mieux ailleurs...

Le Fouineur vous règle tout de suite et récupérera la marchandise plus tard. Quand la transaction est garantie par Don Megun, la confiance est de mise.

Faites donc vos affaires, puis retournez au **33**.

## 9

Parmi les visages gravés au stylet sur les feuillets d'aluminium, l'un d'entre eux vous est familier. Vous n'arrivez pas à le remettre, mais l'homme est lié à votre passé à Arion. Des sensations désagréables, froides et obscures, remontent à la

surface. Des miroirs volent en éclats tout autour de vous, vous hurlez. Mais la cible dont l'image a fait rejaillir ces souvenirs est une présence amicale. Vous avez la désagréable conviction que vous serez incapable de le tuer...

L'air ambiant laisse retomber le mot *Ami* sur vos épaules.



**10**

## Comptoir

Comme le veut l'usage, vous allez vous adosser au comptoir et vous frappez contre le bois plusieurs coups sonores du talon de votre botte. Un silence relatif s'installe. L'assistance a compris que la Vierge était sur le point de recruter.

D'une voix profonde, vous narrez vos dernières équipées, la bravoure de vos hommes et les récompenses scintillantes au bout du danger. Bien entendu, votre talent de narration ne suffira pas. La canaille de la Crête Noire ne s'engagera que moyennant une avance, de quoi se payer quelques instants de débauche avant un périple qui sera peut-être le dernier. Celle-ci s'élève à 20 Pièces d'Or par membre recruté. Vous ne pourrez pas recruter ici davantage que 3 membres (notez le nombre de RECRUES).

Rituel incontournable, chacune de vos recrues s'avance au comptoir et vient, du bout des doigts, toucher votre masque. Elle marque ainsi son appartenance à votre équipage et se connecte à l'esprit qui vous unit. Si vous avez au moins une RECRUE, ajoutez 1 point à votre total de COURAGE.

Une fois ce rituel achevé, retournez au **40**, ou allez directement au **15** si vous avez d'autres affaires au comptoir, et que vous n'y êtes pas déjà allée.

11

Un sourire éclot sous les longues moustaches de Natto.

Diminuez de 1 point le score de TENSION.

« Il me reste encore de quoi t'inviter. »

Il fait signe à M'Khraff d'apporter une bouteille et entreprend de vous raconter son histoire. Les histoires de Natto sont souvent de pures fariboles...

« Ça va te paraître ridicule, mais la dernière fois que j'ai perdu mon navire... oui, c'était une bataille contre une galère affrétée par les Enfants de Vanator, destinée à amener les fidèles sur l'île. Mais il y avait un prêtre d'Hydana à bord – tu sais bien qu'ils sont alliés à Falashti. Cette espèce de sorcier nous a fait sombrer purement et simplement. Je n'avais pas Veruox avec moi, enfin il était alité... »

Il jette un regard noir à l'adorateur de Kukulak, imperturbable sous son voile épais.

« Ce gars attrape à peu près toutes les maladies qu'on peut imaginer. Il s'en remet toujours, note bien... mais peu importe. Nous voilà naufragés, mais surtout mon chapeau... tu connais mon chapeau ? »

Vous opinez du chef, d'abord pour lui faire plaisir, mais surtout pour éviter d'allonger encore son récit.

« Oui. Le chapeau. Confectionné par un maître chapelier, un gars comme on en trouve plus. Et il a des pouvoirs magiques. Inimaginables. Ce jour maudit où nous avons sombré, le chapeau part à la dérive, lentement, et je suis incapable de le rattraper. Et j'ai vu, de mes yeux, les marins à bord de la galère jeter un filet pour le récupérer. Le prêtre d'Hydana s'en est emparé, et même avec le soleil dans les yeux je pouvais deviner son sourire. »

Il s'interrompt, reprend son souffle, se sert une gorgée à la bouteille. Vous bouillez d'impatience.

« Bref. Je sais que ce gars – le prêtre – est installé à demeure chez les Enfants de Vanator, au nord de l'île... dans le palais de nacre que se fait construire Falashti. »

Il lâche un rot sonore et s'essuie la bouche.

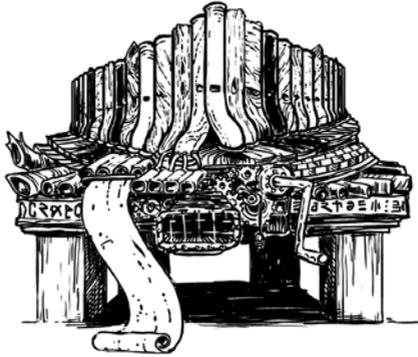
« Et j'ai besoin d'une alliée – toi – pour m'aider à récupérer mon chapeau chez ce maudit prêtre. »

Il se tourne vers ses deux compères, satisfait de l'effet produit.

« Voilà. Finalement c'est très simple. Je te soutiens. Tu m'aides. »

À vrai dire, cette promesse ne vous coûte pas grand-chose. Le palais de nacre de Falashti doit regorger de richesses qui compenseront largement le risque que vous prendrez. Vous serrez la main de Natto pour sceller votre accord, alors que Veruox – le prêtre de Kukulak – lâche dans un souffle le mot *Natto*.

Retournez au **30** si vous êtes à l'Acte I et au **40** si vous êtes à l'Acte II.



## 12

### Table Voleuse de Souvenirs

La Naine a pris place seule, à une table que ses occupants lui ont abandonnée avec méfiance. Vous attrapez une chaise et vous vous asseyez en face d'elle. Sa bouche édentée laisse échapper un sourire, faisant refluer la chair de ses petites joues couperosées.

« Tu es curieuse, n'est-ce pas ? Non, je ne vole pas les souvenirs... je propose juste de les retrouver – contre monnaie trébuchante. »

Elle agite ironiquement la main dans une pantomime de mendicité.

« Ce pauvre garçon, là... je lui ai fait revivre un épisode malheureux de son enfance. Ce n'est pas un hasard si un souvenir s'efface, il n'est pas toujours bon de chercher à le retrouver. »

Si vous avez le mot *Illydia*, rendez-vous au **55**, sinon allez au **26**.

**13**

Vous avez immédiatement reconnu Illydia, la Naine qui vous a proposé de vous « vendre » vos souvenirs. L'accusation de l'homme vous laisse perplexe. Est-ce que la mystérieuse mendicante userait d'un sortilège pour voler les souvenirs ?

Si vous voulez demander des explications, allez au **36**. Si vous préférez laisser l'homme la corriger, rendez-vous au **42**.

**14**

Hors de question de laisser à l'assassin une seconde opportunité d'agir. Vous dégainez le projectile et d'un revers fulgurant vous l'envoyez décapiter l'Elfe Noir sous le regard effrayé autant qu'admiratif de vos hommes. Le fracas de son corps contre le parquet vous apporte le mot *Éliminé*.

Voilà une bonne chose de faite. Votre rapidité aura évité un corps-à-corps pénible. Toutefois elle risque de vous coûter une confrontation tout aussi pénible avec M'Khraff ! Le tranchant aiguisé du métal, après avoir sectionné la jugulaire de votre agresseur, est en effet venu faire voler en éclats le magnifique miroir qui trône à l'arrière du comptoir. Le tenancier est fou de rage. La première conséquence c'est que vous pouvez oublier l'idée de récupérer votre arme, rayez-la donc de votre *Feuille d'Aventure*. La seconde conséquence c'est que le mufler de l'Homme-Rhinocéros vous souffle le mot *Rancune*.

Ajoutez 2 points de TENSION et allez au **30** si vous êtes à l'Acte I, au **40** si vous êtes à l'Acte II, ou au **66** si vous êtes à l'Acte III.



15 *M'Khraff vous accueille avec un grognement qui est chez lui ce qu'on peut attendre de plus amical.*

**15****Comptoir**

M'Khraff vous accueille avec un grognement qui est chez lui ce qu'on peut attendre de plus amical.

« Alors, qu'est-ce que je te sers la Vierge ? »

Vous commandez une chope de bière pour 2 Pièces d'Or, bien que vous n'appréciez pas ce breuvage outre mesure.

Si vous êtes *Traqueuse*, rendez-vous d'abord au **7**.

Il est temps pour vous d'offrir une tournée, attendu que toute la salle est au courant de vos exploits avec la jonque. Offrir la tournée vous coûtera 25 Pièces d'Or et augmentera votre score de COURAGE de 1 point. Si vous décidez de vous en abstenir, en revanche, augmentez la TENSION de 1 point.

Si vous avez un tonneau de *Vin d'Enfer* et que vous souhaitez le vendre à M'Khraff, rendez-vous au **52**.

Si vous n'avez plus rien à faire au comptoir, retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

**16**

Vous devez opérer en une fraction de seconde et, d'une poussée dans le dos, écarter Llandry de la trajectoire. Pour cela, dépensez 2 points de COURAGE (ou 1 point si vous êtes *Agile*).

S'il s'avère que vous n'avez plus assez de points de COURAGE, vous devez retourner au **46** et laisser Llandry succomber (le mot *Llandry* s'envole). Mais le plus probable est que vous venez de lui éviter la mort, et il s'agit maintenant de savoir comment vous allez régler cette affaire définitivement.

Si vous êtes *Agile* et avez un disque de métal, vous pouvez l'utiliser au **14**.

Si vous n'avez pas de disque, ou que vous n'êtes pas *Agile*, et que vous êtes à l'**Acte III**, notez que l'unité Doknâr figure parmi vos ennemis et allez au **66**. Si, dans la bataille, l'unité Llandry est éliminée avant l'unité Doknâr, alors Llandry sera tué et Doknâr quittera immédiatement la taverne. Dans ce cas, le vent emportera le mot *Llandry*.

Dans tous les autres cas, vous vous ruez vers le comptoir pour éliminer le traqueur. Rendez-vous dans ce cas au **57**.

Le garçon que Ken-Itiba avait mandaté tout à l'heure refait son apparition, accompagné d'un petit homme chauve engoncé dans un pourpoint miteux. Vous ne connaissez pas ce personnage qui jette des regards méfiants, mais pas intimidés, tout autour de lui.

Ken-Itiba vous fait signe d'approcher.

« C'est l'homme dont je vous ai parlé. »

L'autre vous salue à peine et s'adresse directement au marchand.

« Qu'est-ce que tu me veux ? »

Ken-Itiba se tourne vers vous.

« Est-ce que vous pouvez faire amener le coffre ? »

Vous opinez du chef et l'un de vos hommes pose la boîte de bois sur la table. On entend très nettement des bruits de grattement. En un instant, les yeux de l'acquéreur s'illuminent et il passe une main potelée le long des gravures qui ornent les côtés de la châsse.

« C'est bien ce que je pense ? »

— Tout à fait... j'avais un acquéreur à Arion, mais j'ai rencontré... un empêchement.

— Il est possible que je sache de qui tu parles... de toute façon il n'y a pas beaucoup d'hommes suffisamment riches et suffisamment fous pour s'offrir ça ! »

Leurs regards entendus commencent à vous échauffer. Il n'est pas dans vos habitudes de laisser une situation échapper à votre contrôle et vous en êtes à vous demander s'il ne serait pas plus simple de passer immédiatement les deux intrigants par le fil de l'épée. Heureusement pour lui, le nouvel arrivant exhibe une bourse de laquelle il extrait précautionneusement un rubis.

« J'achète. »

Un silence sépulcral s'est abattu sur la taverne alors qu'il remet la pierre précieuse au marchand et qu'il déballe trois autres rubis qu'il vous tend placidement. Notez 150 Pièces d'Or de plus dans votre trésor et ajoutez 1 point au score de TENSION. L'homme prend la cassette sous le bras et quitte les lieux avec assurance. Une fois le battant de la porte refermé, les conversations reprennent.

Ken-Itiba se lève à son tour, empoigne la laisse de Magrid et vous salue cérémonieusement.

« Voilà, j'ai rempli mon contrat la Vierge. Il ne me reste plus qu'à vous présenter mes respects et à trouver un capitaine qui pourra me faire quitter ce havre de sollicitude. »

Vous n'êtes pas fâchée de vous séparer du marchand, de son encombrante créature et de ses manières obséquieuses. Et vous êtes plus que satisfaite de l'opération que vous venez de réaliser, au grand jour. Ajoutez 1 point à votre total de COURAGE. Les vapeurs d'alcool emportent le mot ~~Ken-Itiba~~ et déposent le mot *Gonchong*.

Retournez maintenant au **40** ou quittez la taverne au **59** si vous êtes déjà à l'**Acte III**.



## 18

La Naine vous tend la mystérieuse fiole de verre, où tournoie une fumée opaque. Vous remarquez que les extrémités de ses doigts sont bleues, comme s'ils étaient transis par le froid.

« Les Vapeurs du souvenir. Ne les perds pas, sinon quelqu'un pourrait lire tes souvenirs... il n'en aurait peut-être pas l'usage, au demeurant. Ou peut-être bien que si ! »

À nouveau son sourire malicieux laisse entendre qu'elle en sait plus sur votre passé que vous-même. Il est vrai que celui-ci est recouvert d'une brume tenace, de plus en plus épaisse à mesure que les années passent et que vous portez ce maudit masque. Une brume qui n'est pas sans rappeler cette étrange vapeur emprisonnée dans le verre.

« La fiole contient trois doses. Si tu as besoin de plus, on pourra peut-être trouver un terrain d'entente. Mais rappelle-toi, dans tous les cas, qu'il faut du courage pour affronter ses souvenirs. »

À chaque fois que vous achèverez la lecture d'un épisode de *La Vierge des Vents*, vous pourrez recourir aux Vapeurs du passé. Dans cas, feuillotez les épisodes passés (y compris celui en cours) à la recherche de sections figurant des \* (celles-ci sont bien en évidence). Vérifiez que vous avez bien parcouru cette section, c'est-à-dire que vous avez noté le mot que vous apporte le vent, en fin de section. Si c'est bien le cas, vous pouvez alors dépenser une dose de Vapeurs du souvenir pour accéder au souvenir passé. En supplément, vous devez dépenser 1 point de COURAGE pour chaque \* figurant dans le paragraphe. Si vous êtes prête à ce sacrifice, retranchez 10 au numéro de la section et rendez-vous à la section correspondante. Vous pouvez consulter plusieurs souvenirs, à condition de dépenser les doses et les points de COURAGE nécessaires.

Retournez ensuite au **40**.



## 19

Don Megun fait signe au Fouineur qu'il a affaire avec vous et celui-ci s'éloigne discrètement. Il sort de sous son pourpoint trois feuillets de métal.

« Nous avons de nouvelles cibles. »

Il vous tend les plaques où sont gravés les visages et les noms des personnes que la Guilde doit éliminer. Vous les parcourez rapidement pour les mémoriser.

\*

Un frisson vous apporte le mot *Plaques*.

« Et toi, est-ce que tu me rapportes quelque chose ? »

Si vous avez déjà éliminé une cible, rendez-vous au **2**.

Sinon, vous secouez la tête négativement et vous lui rendez les feuillets. Rendez-vous ensuite au **45** si vous possédez une *Fiole de moisissure*, sinon retournez au **30** si vous êtes à l'Acte I ou au **40** si vous êtes à l'Acte II.

## Table Natto

Le capitaine Natto est une « personnalité » à la Crête Noire. Une jambe de bois sous un corps élancé, une fine moustache et deux yeux noirs luisants de l'éclat de la malice, ou de la folie selon certains. C'est un pirate, certes, mais un pirate en général sans navire, accompagné de ses deux inénarrables acolytes : un Pélagin qui prétend être à la recherche de l'esprit de son ancêtre, un prêtre de Kukulak défroqué... la connivence de ce dernier avec le dieu des Tempêtes, et les talents de plongeur de l'autre, permettent au petit groupe de survivre d'une activité épisodique de naufrageurs, sous les sarcasmes de leurs pairs.

« Je te sens frémir d'excitation sous ton masque, ô vierge piratesse... je sais que je ne te laisse pas indifférent, viens te joindre à nous un instant. »

Pour finir, Natto est un personnage qui croit son charme irrésistible auprès de la gent féminine. À ce qu'on dit, certaines femmes le croient aussi. Sans doute l'effet de la pointe de khôl qui souligne ses yeux, leur donnant l'apparence de deux charbons directement tirés des braises de la Fosse. Le capitaine sait bien que pour votre part ses avances sont stériles, mais c'est une sorte de jeu qui s'est installé entre vous, auquel vous participez volontiers. Vous prenez donc place sur un tabouret.

Agitant distraitement un pichet de vin, Natto s'empare de la conversation.

« J'avais envie d'une petite discussion avec toi, parce qu'il y a beaucoup de bruits qui circulent... sur une renonciation de Samil, je pense que tu en as entendu parler ? »

Vous hochez la tête affirmativement.

« Bon. Il y en a apparemment qui pensent que c'est plus que du bavardage. Gandâl par exemple. Figure-toi qu'il m'a proposé... combien déjà ? »

Il se tourne vers le prêtre qui brandit cinq fois ses deux mains gantées.

« Cinquante... c'est bien ça, cinquante Pièces d'Or. Donc, un joli petit magot si je m'associe à lui dans une sorte de campagne... je crois qu'on peut dire ça. Bref, si je lui apporte mon soutien pour la succession de Samil. »

Vous rétorquez que vous ne voyez pas en quoi vous êtes concernée, même si vous devinez bien où il veut en venir. Natto se débarrasse enfin de son pichet agaçant et pose une main sur votre bras.

« Je sais... tu voudrais bien te tenir à l'écart de tout ça. Mais ce n'est pas un secret que Samil pense à toi pour sa succession. Que tu le veuilles ou non, Gandâl te considère comme sa grande rivale. Il s'imagine, et il a peut-être bien raison, que tu inspires plus de respect aux pirates que lui-même. Dans ces conditions on connaît bien ses méthodes, toi et moi. Non ? »

Vous hochez la tête silencieusement. Vous n'aimez pas le tour que prend la conversation mais vous saviez qu'un jour viendrait où ce genre de perspective s'imposerait à vous. Vous êtes entraînée dans un écheveau stratégique duquel il est hors de question de ressortir vaincue. D'un autre côté, Natto est loin d'être ce qu'on peut espérer de plus solide comme allié.

« J'ai besoin de son argent, la Vierge. Tu vois à quoi on en est réduits, moi et mes compagnons... mais je n'ai aucune confiance en lui. Donc je te propose un marché. Et figure-toi qu'il ne s'agit même pas d'une histoire de Pièces d'Or ! »

Vous pouvez donc lui adresser simplement une fin de non-recevoir et quitter la table (retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I**, au **40** si vous êtes à l'**Acte II**), ou écouter ses propositions au **11**.

## 21

Vous arrivez devant *La Nouvelle-Coven*, l'une des rares bâtisses en pierre érigées ici, si on excepte bien sûr les grottes aménagées dans le basalte. On dit que c'était une maison de pêcheur abandonnée, avant même que les pirates viennent s'installer dans la crique.

Postées devant la taverne, Raija et Mimolette vous accueillent, assises sur leur banc de pierre, tout sourire sous leurs fichus noirs.

« Tiens, voilà la Vierge.

— Alors la pêche a été bonne ?

— Comment, tu ne sais pas Raija, le Perce-Oreilles lui a raflé une proie sous le nez ! s'exclame Mimolette en agitant sa canne.

— Ah oui, c'est vrai... »

Les deux veuves de pirate sont les plus intraitables commères

de la Crête Noire. On ne se souvient plus de la dernière fois qu'on a aperçu leurs silhouettes ailleurs que vissées sur ce grand bloc de pierre dont le rebord semble avoir été poli par leurs fesses. Vous pouvez être sûre que toute information lâchée aux deux comparses fera dans la journée le tour de la crique. D'un autre côté, un bout de discussion avec elles est souvent utile pour intercepter les rumeurs.

Si vous voulez vous arrêter pour échanger avec elles, allez au **23**. Si vous préférez les ignorer et pénétrer dans la taverne, allez au **65**.

## 22

Vous prenez une profonde inspiration pour chasser de votre esprit toute l'agitation de cette journée – il faudra consigner cela sur votre journal de bord ! – et vous interrogez Atlaxan :

« Est-ce que tu as une idée de ce que nous veut Samil ? »

Mais le messager reste mutique.

Pour en avoir le cœur net, il vous faudra attendre l'épisode 3 de *La Vierge des Vents*,

## À TRAVERS LES ÂMES NOYÉES

Dans l'intervalle, vous sentez des rafales emporter les mots qui vous sont désormais inutiles, *Colosse*, *Triche*, *Doknâr*, *Enquête*, *Tonnerre* et *Tempête*. Ajoutez à votre ÉQUIPAGE le nombre de vos RECRUES et rendez-vous à la section **PRESTIGE** en fin d'aventure.

## 23

Voyant que vous vous êtes laissée entraîner dans les rets des deux veuves, Glim vous fait signe discrètement qu'il ne vous attendra pas pour aller s'en jeter un à la taverne. Les autres hommes le suivent.

Raija rajuste le bord de son fichu par-dessus les boucles cendrées de ses cheveux, où perce encore un souvenir de la teinte rousse qui faisait la splendeur de sa jeunesse.

« Alors, tu as le temps de t'arrêter pour nous aujourd'hui ?

– C'est vrai Raija que la Vierge n'est pas souvent bavarde.

– Fais-nous plaisir, raconte-nous un peu ton expédition. »

Vous savez qu'il vous faut leur donner un peu de matière, si

vous voulez en échange obtenir les informations les plus intéressantes. Vous leur décrivez donc l'attaque de la jonque de Kyo-Kyara, avec suffisamment de détails, mais en évitant avec soin ceux qui pourraient révéler l'étendue réelle de votre butin.

« Kyo-Kyara ? Voyez-vous ça... On se demande bien ce qu'ils viennent faire par ici.

— Mais Mimolette, tu ne te souviens pas ? Le garçon qui s'est enfui de chez les Vanator pour venir chez nous. Il ne parlait pas d'une sorte d'émissaire qui devait venir du sud pour aider Falashti ?

— Pas faux. Tu n'as rien remarqué sur cette jonque, Vierge ? »

Vous secouez la tête négativement. Raija pouffe de rire.

« Peut-être que tu as tué leur émissaire sans le savoir ! »

Si vous avez le mot *Crypte*, vous pouvez leur raconter votre mésaventure au **38**.

Sinon, allez au **63**.

## 24

Une silhouette, jusque-là paisiblement accoudée au comptoir, tente de profiter de la situation pour vous décocher une fléchette empoisonnée. Vous réagissez prestement pour éviter le trait fatal.

Vous devez dépenser 3 points de COURAGE pour échapper à cet assassin professionnel, qui sous sa capuche dissimule les traits d'un Elfe Noir. Dépensez 2 points de moins si vous êtes *Agile*, 1 point de moins si vous avez le mot *Doknâr* ou le mot *Cible* (tous ces effets sont cumulables).

Si vous ne l'aviez pas déjà, la fléchette vous siffle le mot *Cible* à l'oreille.

Si vous avez sur vous un disque d'acier et que vous êtes *Agile*, vous pouvez l'utiliser au **14**.

Si vous n'avez pas de disque, ou que vous n'êtes pas *Agile*, et que vous êtes à l'**Acte III**, notez que l'unité Doknâr figure parmi vos ennemis et allez au **66**. Si, dans la bataille, la Vierge est vaincue avant que l'unité Doknâr le soit, alors la Vierge sera tuée et votre aventure prendra fin ici.

Dans tous les autres cas, vous vous ruez vers le comptoir pour éliminer ce traqueur qui a un contrat sur votre tête. Rendez-vous au **57**.

**25**

Sous des dehors rustres, M'Khraff dissimule un talent réel de cuisinier. Celui-ci n'est pas tellement apprécié, parce que l'Homme-Rhinocéros fait partie de ceux qui estiment qu'un régime végétarien devrait être la norme, non seulement pour sa race, mais encore pour n'importe qui franchissant le seuil de son établissement. Aussi vient-on chez lui essentiellement pour s'enivrer. Mais quelques-uns ne dédaignent pas ses plats, et vous en faites partie.

En entrant, vous avez reconnu l'odeur de sa mémorable tarte aux herbes et, en passant à côté du comptoir vous lui faites signe de vous en préparer une. Vous allez vous installer seule à une table, profitant de ce repas pour jouir d'un instant de calme. Déduisez 3 Pièces d'Or de votre pécule.

M'Khraff lui-même vient à votre table déposer la tarte fumante sur une plaque de bois. La pâte feuilletée craque délicatement sous vos dents, vous fermez les yeux et l'espace d'un moment vous oubliez que vous êtes une redoutable capitaine pirate. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE.

Vous aviez bien besoin de vous restaurer, mais vous êtes venue ici parce que les affaires vous appellent. Retournez au **30**.

**26**

Après avoir lâché cette sentence, elle vous fixe intensément. À cet instant, tout est rond chez elle : ses yeux écarquillés, sa face rubiconde, sa silhouette potelée, sa bouche... Une bouche qui, après ce long moment de contemplation, laisse finalement échapper d'une voix flûtée :

« Pour toi je dirais que ça vaut le coup... et puis, je suis une commerçante et j'ai besoin de vivre. »

Elle remet ses nippes en place, comme si elle essayait de retrouver une certaine tenue.

« Pour 10 Pièces d'Or, je peux te préparer mes fameuses Vapeurs de souvenir... ça t'aidera à recoller des morceaux de ta mémoire. Ça me prend un certain temps à concocter, donc il faudra qu'on se revoie. Comme j'ai appris que tu t'es pas mal renflouée, je te demande de payer d'avance. »

Elle tend une main. Émergeant de sa mitaine grisâtre, le bout de ses doigts crispés est violet, comme si l'intrigante sorcière était transie par le froid.

Si sa proposition vous a convaincue, réglez-lui 10 Pièces d'Or. Dans ce cas, un filet d'air vous apporte le mot *Commande*. Sinon, il y a pour vous sans doute d'autres affaires à régler au **40**.

## 27

La table de jeux, qui trône au centre de la salle, est bondée comme d'accoutumée. Les pirates y jouent à pique-doigts, le jeu d'adresse le plus populaire dans les bouges du golfe d'Ariona. Chacun pose sa main à plat sur la table, doigts écartés, puis fait danser son couteau entre les doigts le plus rapidement possible, le temps qu'un sablier s'écoule. Les arbitres comptent le nombre de coups dans la table pour désigner le vainqueur, et bien sûr dès que le sang jaillit le concurrent est éliminé.

Vous voyant vous approcher de la table, un frisson parcourt le groupe. Vous êtes réputée pour être la plus habile à ce jeu, à la Crête Noire. Vos hommes vous poussent à vous installer à la table, les ruffians de Gandâl vous jettent de noirs regards. Est-ce que vous allez lancer un défi (**62**) ? Dans le cas contraire, vous vous contentez d'observer le jeu avant de retourner au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II** ?

## 28

Un bruit de chaise renversée vous fait sursauter.

« C'est impossible ! Tu as encore deviné ma fauche... »

C'est l'un des hommes de Gandâl qui a bondi sur ses pieds, dégainant un couteau. Il le pointe tour à tour vers Glim et vers vos hommes qui se retiennent à peine de ricaner. Bien entendu qu'ils trichent ! Mais bien malin qui ira le prouver. Et bien stupide celui qui se hasarde à jouer avec eux...

Glim exhibe calmement ses redoutables canines et demande à l'homme de se rasseoir.

« La partie n'est pas finie. On ne quitte pas le jeu, messieurs... »

Du menton il désigne le tas de Pièces d'Or au centre de la table, tas qui lui est désormais promis. Les hommes de Gandâl hésitent, et celui qui est debout comprend qu'il n'a aucune chance sans l'appui de sa bande. Il ramasse la chaise en maugréant et se rasseoit.

Ajoutez 2 points au score de TENSION. L'orage n'a finalement pas éclaté. D'un côté, vous êtes soulagée, de l'autre vous êtes consciente de l'ambiance électrique. Vous vous forcez à quitter des yeux la table de jeux et à revenir aux affaires qui vous ont amenée ici. Intérieurement, vous récapitulez la liste de ce que vous devez faire, ce que vous avez déjà fait, ce qu'il reste à faire... toute cette organisation repose entièrement sur vous et c'est bien pourquoi des brutes épaisses vous obéissent aveuglément.

Laissez le mot *Triche* filer par la porte et retournez au **40**.

## 29

Tous les hommes de Gandâl ont été terrassés ou se sont enfuis. Vous contemplez les dégâts : les éclats éparpillés de verres brisés, les tables effondrées, les barreaux de chaise arrachés... rien que de normal pour la Crête Noire ! Mais tout cela ne va pas plaire à Samil.

Vous regagnez 2 points de COURAGE tandis qu'un courant d'air s'infiltré par un carreau fracassé en vous glissant le mot *Victoire*.

Si Glim a été vaincu, retirez 1 point à votre COURAGE. Si votre unité à la table de jeux a été vaincue, retirez-vous 1 point d'ÉQUIPAGE. Si votre unité RECRUES a été vaincue, retirez 1 RECRUE.

En soupirant, vous vous mettez en devoir de délester vos adversaires des quelques biens qui encombrant leurs poches. Vous augmentez ainsi votre trésor de 20 Pièces d'Or. Vous gardez également par-devers vous un *Poignard de jet*, agréablement léger, dont le manche en os est finement gravé.

Dehors, Raija et Mimolette sont debout, en train d'épousseter leurs nippes. Elles s'apprêtent à rentrer chez elles et vous



l'ambiance électrique vous a convaincue qu'il vaut mieux vous extirper en groupe.

Si vous avez le mot *Joss*, allez au **37** sinon rendez-vous au **64**.

### 33

#### Table Don Megun

À la Crête Noire, Don Megun est le responsable de la Guilde des Traqueurs, le réseau d'assassins le plus réputé à l'est de Khul. C'est un homme à la stature imposante qui tire incessamment sur sa barbiche tressée en scrutant ses interlocuteurs. Le Suceur est posé sur son épaule gauche, les serres plantées dans son pourpoint de cuir. Vous n'aimez pas ce volatile aux yeux injectés de sang, dont le long bec effilé se termine en ventouse.

Don Megun est celui qui sait qui doit mourir, et il est à ce sujet d'une discrétion absolue, ce qui est nécessaire à la crédibilité de la Guilde vis-à-vis de ses clients. L'homme assis à sa table est d'ailleurs sans aucun doute l'un de ceux-ci. Don Megun vous fait signe de les rejoindre.

« Viens ici, Vierge, je te présente le Fouineur. »

Il est vrai que son visage pointu, au crâne aplati, lui donne bien l'air d'une fouine. Il vous tend une main molle.

« Je suis sûr que vous pouvez faire des affaires ensemble. On dit que tu viens de piller une jonque. Tu as peut-être quelques trophées difficiles à écouler ? Le Fouineur est un spécialiste des trésors exotiques... »

Les yeux du Fouineur se mettent à briller. C'est peut-être en effet l'occasion de vous débarrasser de quelques objets encombrants.

Vous avez peut-être un tonneau de *Vin d'Enfer* que vous souhaitez revendre **(5)** ?

Ou bien vous avez embarqué sur la *Mélopée* une des créatures retenues prisonnières dans la cale de la jonque **(8)** ?

Ou vous possédez une boule avec un renard à neuf queues **(48)** ?

Si vous en avez fini avec le Fouineur ou si vous ne souhaitez tout simplement pas lui proposer quoi que ce soit, allez au **19** si vous êtes *Traqueuse*. Si ce n'est pas le cas, retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

## 34

Vous essayez péniblement de vous relever pour vous dégager de son étreinte. Mais le lieutenant de Gandâl vous fauche d'une balayette et vous retombez sur le parquet. Vous connaissez ce regard fiévreux, le sourire carnassier de l'homme en mal de jouissance... Joss a perdu le contrôle. Il arrache violemment votre chemise, dénudant votre poitrine.

« La Vierge qu'on dit, hein... »

Tous – vos hommes et ceux de Gandâl – tous sauf lui ont plaqué leurs mains pour couvrir leurs yeux. Résignée, vous laissez les événements suivre leur cours. Désormais, de concupiscent le regard de Joss devient incandescent, un feu blanc qui dévore ses orbites. Il s'assèche, le souffle vital s'arrache à sa peau et vous l'aspirez à grandes goulées, avalant le mot *Vide*.

Son corps inerte s'abat contre le sol comme un pantin désarticulé. Vous rajustez tant bien que mal votre pourpoint avant de sombrer vous-même dans l'inconscience.

## 35 – Haro !

Les hommes de Gandâl sont surexcités. Leur mot d'ordre est maintenant de « se faire la Vierge ».

*Spécial* : si la Voleuse de Souvenirs est présente, elle inspire une telle crainte superstitieuse, qu'aucune créature sensée ne se déplacera sur sa table. Seuls la Vierge – et Llandry s'il l'accompagne – ou Doknâr prendront ce risque.

Toutes les unités ennemies se déplacent en tentant de rejoindre l'emplacement de la Vierge, selon les règles suivantes :

- Joss est capable de faire des bonds qui lui permettent de rejoindre l'emplacement de la Vierge, peu importe la distance ou l'obstacle (y compris la Voleuse de Souvenirs), sauf si la Vierge est à la table de la Voleuse de Souvenirs.
- M'Khraff ne se déplace pas.
- Si Doknâr figure parmi vos ennemis, au lieu d'un déplacement normal, il apparaît à cet assaut au même emplacement que la Vierge en ignorant toutes les restrictions éventuelles.
- Toutes les autres unités ennemies se déplacent selon une flèche en respectant la priorité suivante :

1. Si l'unité peut atteindre la Vierge, elle s'y précipite.
2. Si elle peut atteindre une autre unité alliée à la Vierge, elle le fait, en choisissant le cas échéant celle au bonus FA le plus faible.
3. L'unité ne se déplace pas. Les autres pourront bien se débrouiller !

### Protéger la reine

Vous pouvez ensuite déplacer vos unités non engagées selon une flèche. Si la Vierge est *Agile* (et si elle n'est pas engagée), elle peut à nouveau se déplacer, sinon elle ne se déplace pas.

*Reprenez ensuite ce déroulement :*

1. À ce tour, seul M'Khraff peut lancer des pichets, à partir du comptoir. S'il est allié à Gandâl, il vise l'emplacement où se trouve la Vierge.
2. Les unités engagées combattent sur chaque lieu.

### Assaut 2

Table	Vierge	Gandâl
Comptoir	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Voleuse de Souvenirs	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Don Megun	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Natto	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table de Jeux	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Gandâl	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :

Si la Vierge des Vents est vaincue, rendez-vous au **6** si vous avez le mot *Joss* et au **44** sinon.

Si toutes les unités adverses sont vaincues, allez au **29**.

Sinon, rendez-vous au **56**.

## 36

### Entrée

Vous vous interposez entre l'homme et la Naine.

« De quoi s'agit-il exactement ? »

La narine frémissante, le colosse au ventre rebondi hésite à vous répondre. Vous êtes la rivale de Gandâl. Malgré tout, il bafouille une justification :

« Elle... cette sorcière vole les souvenirs... elle les vole... puis elle les remplace par des faux... des mensonges qu'elle vous vend ! »

Il brandit à nouveau le poing.

« Dix Pièces d'Or pour me faire croire que je me suis fait... que j'ai été... »

La rage lui fait maintenant verser des larmes.

« Mensonges ! Ça n'est jamais arrivé. »

Si vous n'avez pas le mot *Éliminé* : et que vous avez sur vous une Fiole de moisissure, rendez-vous au **24**.

Si vous n'avez pas le mot *Éliminé* et que vous avez le mot *Llandry*, rendez-vous au **46**.

Si vous n'êtes dans aucun de ces cas, vous pouvez tenter d'apaiser le colosse avec le talent de *Négociatrice* ou en dépensant 2 points de COURAGE au **3**. Sinon, apprêtez-vous au combat et rendez-vous au **61**.

## 37

Un des hommes du Perce-Oreilles s'interpose carrément entre vous et la porte. Le nez cassé, aviné et l'œil luisant, il est visiblement prêt à en découdre. Il ricane et crache un glaviot à vos pieds :

« Alors la Vierge, tu nous quittes ? Tu mollis, à ce qu'il paraît. »

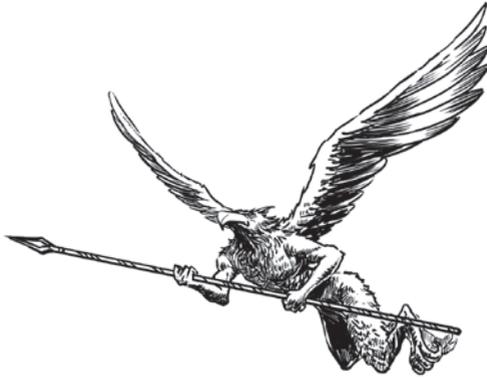
Il est difficile de laisser un tel affront impuni, même si vous auriez aimé éviter un affrontement avec les hommes de Gandâl. Vous savez que tout ça ne peut rien amener de bon. D'un autre côté, la provocation est tellement grossière que M'Khraff lui-même semble ulcéré par l'attitude des hommes de Gandâl !

Le choix est simple :

- vous quittez la taverne avec vos hommes, sous les murmures

réprobateurs qui colportent le mot *Humiliée*, vous perdez 2 points de COURAGE et vous allez au **59** ;

- vous dépensez 1 point de COURAGE (ou aucun si vous êtes *Agile*) pour assommer d'un revers de main fulgurant le provocateur fort heureusement bien éméché, vous aspirez le mot *Ulcéré*, et vous allez au **60** (en notant que l'unité 2 de Gandâl est réduite de 1 point d'ÉQUIPE).



### 38

Les deux commères ne perdent pas une miette de votre récit. Mimolette tourne sa face rubiconde vers sa comparse et s'esclaffe :

« Ah ben voilà ! Je t'avais dit quand même que c'était pas du flan cette histoire de chauve-souris vampire !

— Oui, mais on ne sait jamais avec tous ces ivrognes.

— Mais la Vierge ne boit pas, elle !

— C'est ce qu'on dit, bougonne Raija. »

Les yeux plissés sous les bourrelets de ses paupières, Mimolette vous remercie.

« Je pense que tu fais bien avancer le sujet, la Vierge ! Le monstre est blessé...

— Oui, on devrait pouvoir... »

Raija s'interrompt et siffle un gamin qui passait en trotinant. Intimidé, le va-nu-pieds s'arrête et s'approche. Elle se penche à son oreille, lui glisse quelques mots, puis lui fourre une pièce dans la main. Il détale aussitôt.

Les embruns apportent le mot *Enquête*.

Rendez-vous maintenant au **63**.

## 39

Cornelius Twigan vous rejoint, complètement essoufflé. Malgré sa corpulence et ses courtes jambes, il a couru aussi vite qu'il a pu pour remonter la grève. Vous comprenez qu'il s'est passé quelque chose de grave.

Entre deux bouffées d'air, le musicien vous explique que la *Mélopée* a été attaquée par la bande de Gandâl. Ils étaient six, venus à la nage depuis une barque, armés de couteaux, et ils ont pris d'assaut le navire. Vos hommes se sont défendus vaillamment.

BANDE DE GANDÂL    COMBATIVITÉ 7    ÉQUIPAGE 6

L'effet de surprise et votre absence ont réduit de 1 point la COMBATIVITÉ de votre équipage, par ailleurs la valeur d'ÉQUIPAGE pour ce combat correspond bien entendu au nombre d'hommes restés à bord de votre navire. Si votre équipage a été vaincu, c'est malheureusement ici la fin de votre périple avec la Vierge des Vents.

Sinon, soulagée, vous posez une main amicale sur l'épaule de Twigan pour le réconforter. Celui-ci n'en a pourtant pas fini avec les mauvaises nouvelles. Les assaillants ont tout de même endommagé le navire. Votre score de COMBATIVITÉ est désormais réduit de 1 jusqu'à ce que vous ayez l'occasion de faire réparer les dégâts.

Rendez-vous maintenant au **68** si vous avez le mot *Victoire* ou *Vaincue*, et au **22** sinon.

## 40

### ACTE II – FORTES RAFALES

Si vous n'avez pas encore payé de tournée, ajoutez 1 point au score de TENSION et diminuez de 1 point votre COURAGE. **Cela s'appliquera chaque fois que vous reviendrez à ce paragraphe.**

Si le score de TENSION est au moins égal à 4, rendez-vous immédiatement au **60** en ayant bien en tête l'emplacement où vous vous trouvez actuellement, qui vous aura été indiqué en en-tête de paragraphe.

Si ce n'est pas le cas et que vous avez le mot *Ken-Itiba*, rendez-vous au **17**.

Dans les autres cas, vous reprenez le cours de vos affaires. Vous ne pouvez pas retourner à une table où vous vous êtes déjà rendue, sauf mention explicite du texte.

- recruter de nouveaux membres d'équipage rendez-vous au **10**
- vous rendre au comptoir rendez-vous au **15**
- vous diriger vers la table de Don Megun rendez-vous au **33**
- aller à la table de Natto rendez-vous au **20**
- superviser la table de jeux
  - si vous avez le mot *Triche* rendez-vous au **54**
  - sinon rendez-vous au **27**
- vous rendre à la table de la Voleuse de Souvenirs  
(si elle n'a pas quitté l'établissement) rendez-vous au **12**

**Si vous avez déjà effectué deux des actions listées ci-dessus :**

si vous avez le mot *Triche* rendez-vous au **28**  
 si vous n'avez pas le mot *Triche*  
     mais avez le mot *Tonneau* rendez-vous au **49**  
 sinon, vous pouvez quitter l'établissement, au **32**, ou rester un peu plus longtemps pour visiter d'autres tables.

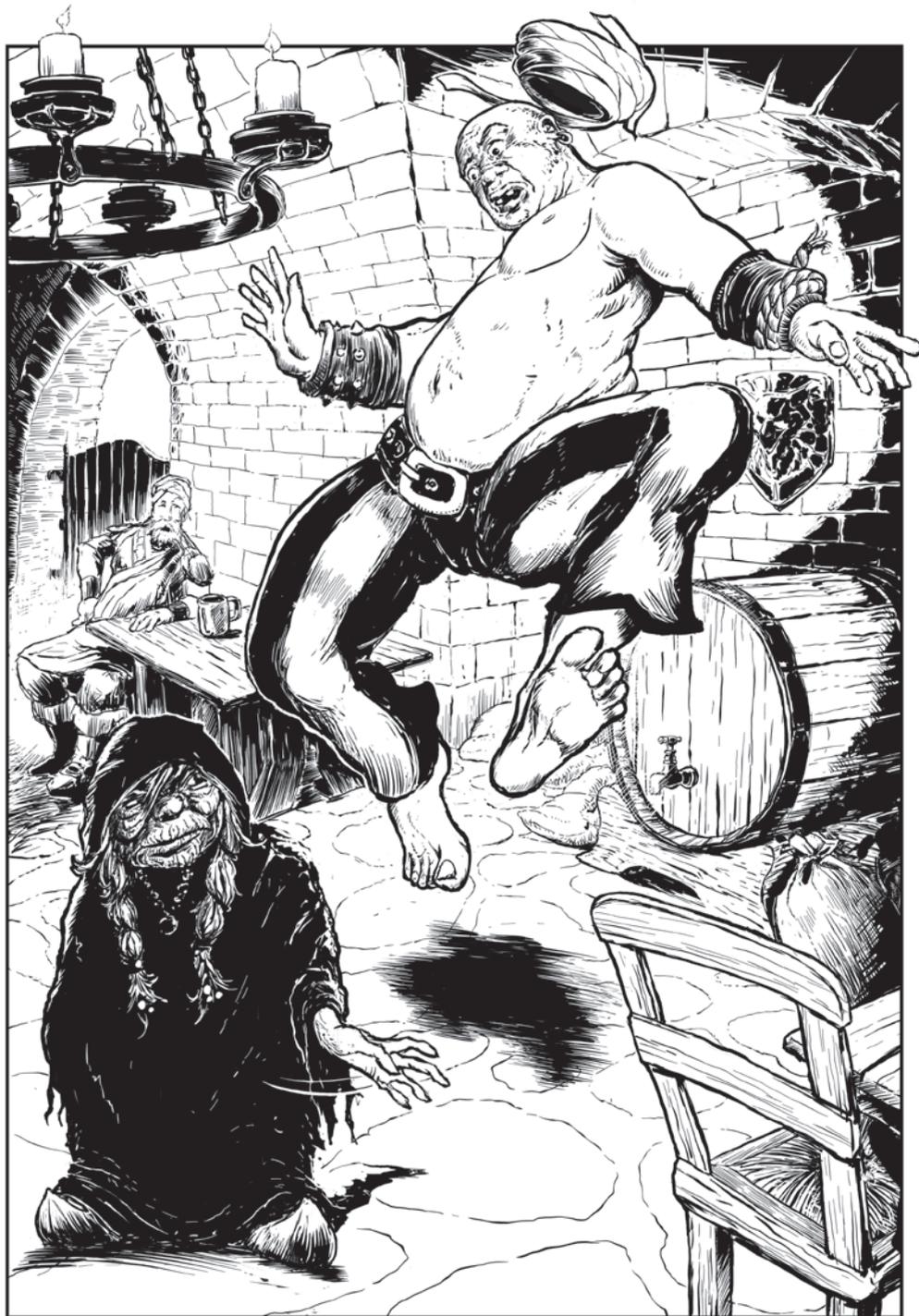
## 41

L'entrée du marchand richement apprêté, tenant en laisse Magrid la Manticore, fait pour le moins forte impression sur la clientèle. M'Khraff lui-même vous lance un regard noir : à la Crête Noire, ce genre de bourgeois est en général pendu à un crochet de boucher, sans parler d'introduire un animal dangereux dans la taverne !

Augmentez la TENSION de 1 point.

Ken-Itiba adresse deux mots à un gamin dépenaillé, qui jetait un œil curieux à la table de jeux. Il lui glisse une pièce et le garçon s'éclipse discrètement. Le marchand glisse avec un sourire satisfait : « Je l'ai envoyé quérir ma connaissance... » Sur ces mots, il s'assoit et commande à boire, pendant que vous jetez un regard au coffre qui contient le Gonchong, qu'un de vos hommes tient sous le bras.

Retournez au **65** et poursuivez votre lecture.



42 Une violente rafale le projette à travers la salle. Sa masse va s'écraser contre le flanc d'une barrique.

## 42

L'homme va pour rosser la Naine loqueteuse, mais alors qu'il se tient à un coude d'elle, une violente rafale le projette à travers la salle. Sa masse va s'écraser contre le flanc d'une barrique, abritée sous une alcôve, puis elle retombe inerte sur le sol.

Augmentez de 1 point la TENSION.

L'aïeule a à peine esquissé un mouvement du bras. Son visage aplati vous jette un regard glacial.

« Il me semble que je ne suis pas la bienvenue ici. »

Sur ces mots, elle tourne les talons et quitte la taverne. L'air balayé par sa robe miteuse s'abat sur vos épaules en vous apportant le mot *Dédain*.

Rendez-vous maintenant au **40**.

## 43

Vous faites signe à Glim de libérer immédiatement les prisonniers.

Comme vous l'imaginiez, votre décision provoque des murmures de réprobation, murmures que votre second fait taire d'un œil noir – tout en vous jetant un autre œil interrogatif.

Vous perdez 2 points de COURAGE.

Pas complètement rassurés, les prisonniers restent groupés, sans doute inquiets d'un possible revirement de votre part. Peu à peu ils se dirigent vers les baraquements du port. Khl'sss les suit à bonne distance, il se retourne plusieurs fois vers vous, une haine silencieuse brillant dans ses yeux jaunes.

Vous suivez la scène, pensive. Le cadeau de la liberté n'est-il pas empoisonné ? Combien de temps survivront-ils à la Crête Noire ? Certains d'entre eux sont de vaillants combattants, ils trouveront sans doute à s'employer. Et dépouillés comme ils l'ont été, personne n'ira les suriner pour une Pièce d'Or.

Sous le regard dépité de vos hommes, vous prenez à votre tour la direction des habitations, ayant soin d'éviter les passerelles et les cages où les Yeux-Vides gémissent continuellement. Vous prenez un sentier vers la gauche, un petit chemin qui monte dans le gravier. Votre prochaine étape est la taverne, où vous espérez réchauffer un peu l'enthousiasme de vos hommes.

L'air apporte le mot *Relâche*.

Rendez-vous au **21**.

## 44

Un goût de sang dans la bouche, vous sentez que vous allez perdre conscience. Joss, le fidèle lieutenant du Perce-Oreilles, s'approche de vous, ses traits déformés par un regard lubrique. Il plonge sa main grasseuse sous votre pourpoint.

\*\*

L'air silencieux et pesant vous apporte les mots *Joss* et *Outrage*. Regagnez 1 point de COURAGE et rendez-vous au **6**.

## 45

Au moment de fouiller pour chercher les portraits, Don Megun a marqué une légère hésitation, et vous avez bien noté qu'il a laissé un feuillet sous son pourpoint. Cela ne peut avoir qu'une seule explication : la Guilde n'a pas le droit de cacher une cible à un membre, sauf s'il est lui-même la cible.

Quelqu'un a mis votre tête à prix, ce qui en soi n'a rien de surprenant. Mais le prix est suffisamment élevé, ou les intérêts de la Guilde suffisamment forts dans l'affaire, pour qu'elle n'ait pas refusé. Don Megun ne peut pas vous révéler cette information, cependant son geste d'hésitation était suffisamment ostensible pour que vous soyez certaine qu'il a voulu vous prévenir.

Vous devez maintenant vous tenir sur vos gardes et vous méfier par-dessus tout de vos confrères traqueurs. Un souffle dans votre dos apporte le mot *Cible*.

Ajoutez 1 point au score de TENSION et retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

## 46

Vous remarquez une silhouette, jusque-là paisiblement accoudée au comptoir, qui tente de profiter de la situation pour décocher une fléchette empoisonnée en direction de Llandry. Le garçon se tient non loin de vous, mais vous devez réagir prestement pour lui éviter le trait fatal.

Si vous préférez ne pas vous mêler de ce qui est probablement un sordide règlement de comptes, laissez Llandry succomber et le vent emportera le mot *Llandry*. Puis, retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I**, au **40** si vous êtes à l'**Acte II**, ou allez au **66** si vous êtes à l'**Acte III**.

Si vous préférez agir pour sauver le jeune homme, rendez-vous au **16**.

## 47

Alors que vous-même vous apprêtez à plonger dans la mêlée, un frémissement de moustache altère le visage impassible de Ken-Itiba. Il laisse tomber la laisse de Magrid dans un claquement sec, couvert par le fracas des chaises et les bris de poterie. Le rugissement du monstre, lorsqu'il s'avance au milieu de la rixe, est en revanche parfaitement audible de tous. Toute la salle est tétanisée.

La queue de Magrid fouette l'air, comme si son dard cherchait une victime, et tous les marins s'écartent, les vôtres comme ceux de Gandâl. On n'entend plus un murmure, seulement le grognement qui s'échappe du visage de la Manticore. Ken-Itiba se lève pesamment et reprend la laisse en main, en caressant la croupe de Magrid.

« Je pense qu'ils ont compris, ma belle. »

La bagarre, ce sera pour une autre fois. Le marchand a une affaire en cours et il entend bien la conclure.

Rendez-vous au **17**.

## 48

Le Fouineur jette à peine un coup d'œil à la boule que vous dévoilez sous ses yeux en espérant attiser sa convoitise.

« Ça c'est de la magie... je ne traite pas les objets magiques, c'est le meilleur moyen d'attirer les ennuis ! Tout ce que je peux vous dire c'est que pour ce genre de truc du sud de Khul, je connais un spécialiste à Arion, qui s'appelle Cathron. Un alchimiste un peu inquietant qui s'est attiré les faveurs du Souverain dernièrement... »

Refroidie, vous rangez l'objet dans votre sac tandis qu'un soupir du Fouineur vous apporte le mot *Cathron*. À ce moment, votre vis-à-vis pointe son nez en direction de Llandry, qui se tient quelques pas derrière vous et détourne nerveusement le regard.

« Et méfiez-vous de celui-là... lui aussi attire les ennuis, croyez-moi ! D'ailleurs, ça ne m'étonnerait pas qu'il vous ait refourgué ce truc. »

Visiblement les deux lascars se connaissent bien et il y a un contentieux entre eux. Vous remerciez le Fouineur pour son avertissement. Ajoutez 1 point au score de TENSION.

Retournez au **33** pour faire un autre choix.

## 49

Un fracas épouvantable secoue toute la taverne. Vous vous retournez et découvrez un spectacle effrayant : Glim debout face à la salle, les yeux exorbités et la mâchoire claquant ; derrière lui, le comptoir en bois qu'il vient d'éventrer d'un seul coup de poing et la silhouette de M'Khraff qui s'empare d'une massue dans l'intention évidente de mettre votre lieutenant hors d'état de nuire. Celui-ci est déjà en train de terrasser toute forme de vie qui se tient à ses côtés au comptoir... ses moulinets projettent les mots *Tonnerre* et *Rancune*.

Diminuez votre total de COURAGE de 1 point.

Dans un éclair, vous fixez le tonneau de bois qui trônait sur le comptoir et qui a roulé aux pieds de Glim, et vous comprenez ce qui vient de se passer. Le Demi-Troll a bu un verre de *Vin d'Enfer*, il s'en est sans doute servi une lampée dans le dos du tenancier. Ce breuvage a la réputation d'agir comme un excitant pour les créatures du Chaos.

Les deux géants se retrouvent pris dans un duel furieux qui a au moins l'avantage d'être bref. Pendant que l'Homme-Rhinocéros abat sa massue sur le crâne de votre lieutenant, celui-ci lui assène un coup de poing dans la mâchoire qui l'envoie rouler à terre. Les deux combattants s'écroulent. Mais ce n'est que le début de vos problèmes... qui s'aggravent au **60**.



## 50

Un coup de vent fait claquer la porte branlante de l'établissement, et une silhouette ramassée se découpe dans le contre-jour, atteignant à peine la moitié de la hauteur du chambranle. Toute vêtue de noir, elle avance d'un pas traînant dans la salle.

Un cri fuse : « La Voleuse de Souvenirs ! »

C'est un homme de Gandâl, épais et ventre nu sous un crâne enturbanné, qui s'est dressé pour tendre un poing rageur vers l'apparition.

Augmentez la TENSION de 1 point.

« Je vais te faire ravalé tes mensonges, sorcière ! »

Il avance sur elle, de plus en plus menaçant.

Si vous avez le mot *Illydia*, rendez-vous au **13**.

Sinon, vous pouvez tenter d'interrompre l'altercation (**36**) ou vous désintéresser de l'affaire (**42**).

## 51

« Tu oublies celui-là. »

De l'index, vous pointez Llandry qui roule des yeux affolés. Khl'sss s'approche de lui.

« Cccelui-là est pluss commun... je t'en offre 3 Pièces d'Or. »

Le jeune bandit s'exclame :

« Tu ne peux pas faire ça, la Vierge ! Je t'ai montré les trésors cachés sur la jonque... »

— Je t'ai prévenu que tu resterais mon prisonnier. Je te traite comme les autres.

— Je ne veux pas être esclave. S'il te plaît, Vierge. Et ce prix est ridicule ! »

Khl'sss s'impatiente.

« Ssssi tu veux le garder, je te le laisse. Mes clients n'aiment pas les esssclaves qui gémissent. »

Si vous choisissez de vendre Llandry, le vent emporte le mot *Llandry*. Sinon, vous lui ordonnez de décamper, mais le jeune homme s'accroche à votre groupe avec obstination.

Rendez-vous au **21**.

## 52

M'Khraff couve le tonneau du regard par-delà sa corne. Il s'appuie sur le comptoir et tire la manche de votre chemise :

« Écoute, la Vierge, je fais affaire avec toi et je t'achète ce tonneau 30 Pièces d'Or parce que j'en ai besoin. Mais vos bisbilles avec Gandâl, ça me concerne pas, et ne compte pas sur moi pour te couvrir si le Perce-Oreilles me demande d'où ça vient... »

Le Perce-Oreilles n'aura pas à se donner cette peine puisque M'Khraff a parlé suffisamment fort et que tous ses hommes tournent leurs regards noirs vers vous pendant que l'Homme-Rhino va chercher les Pièces d'Or (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

Un courant d'air balaye la salle et vous apporte les mots *Tempête* et *Tonneau*. Ajoutez 2 points à la TENSION.

Retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

### 53

« Et puis il y a les Yeux-Vides... »

— Tu nous écoutes, la Vierge ? »

Vous hochez la tête machinalement.

« On sait que tu ne les aimes pas. Mais eux t'aiment.

— Et ils parlent de toi, n'est-ce pas Mimolette ?

— Oh, pour ça, oui. Toujours à appeler ton nom. Mais ce n'est pas le sujet, Raija.

— C'est quoi le sujet ?

— La trahison !

— Ah oui. L'odeur de trahison. Ils sentent cette puanteur qui infeste la Crête Noire. »

Vous songez, à part vous, que les occasions de trahison ne manquent pas ici. Les deux vieilles ont deviné vos pensées.

« Tu es perplexe, hein. Mais fais-leur confiance. S'ils le disent c'est que ce n'est pas habituel.

— Sûrement quelque chose de grave pour nous, n'est-ce pas Raija ?

— Sûrement ! Et surtout ils disent que c'est toi qui dois t'en charger.

— Et puis ils parlent d'autres odeurs. Des miasmes... il faut que tu les écoutes, la Vierge !

— Tu ne peux pas fuir tout le temps ! »

L'air marin vous apporte le mot *Miasmes*.

### 54

Glim s'est lancé dans une partie acharnée de Tarot de la Faucheuse, avec l'un de ses camarades comme partenaire. Ils affrontent une paire de pirates de Gandâl, et un attroupement mêlant les deux bandes s'est formé autour d'eux. Glim est un

expert du jeu, mais vous savez qu'il a surtout mis au point un code avec l'équipage, dont certains lui transmettent des informations sur le jeu de l'adversaire à coups de clins d'œil et de grimaces soigneusement sélectionnées.

Cette ruse pourrait passer inaperçue si Glim ne l'utilisait pas de manière outrancière pour effectuer des fauches systématiques invraisemblables. Une pile de Pièces d'Or a déjà commencé à s'amonceler en face de lui et son sourire carnassier indique qu'il ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Il tapote du doigt la Faucheuse dorée, attendant le bon signal pour faucher le Seigneur ou la Dame écarlate.

La tension est déjà palpable chez les hommes de Gandâl qui rajustent nerveusement les poignards glissés dans leurs ceinturons. Si vous faites décamper le Demi-Troll, les autres – tout forbans qu'ils soient – n'auront pas le courage de pousser la provocation plus loin. Mais il va vous falloir user d'autorité pour cela. Si vous êtes *Négociatrice*, ce sera facile, sinon il vous faudra dépenser 2 points de COURAGE pour renvoyer Glim, qui ira s'enivrer au comptoir en grognant. Dans ce cas, l'air emporte le mot *Friche* et vous diminuez de 1 point le score de TENSION.

Si vous y renoncez, laissez le jeu se poursuivre, malgré le danger. Dans tous les cas, retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

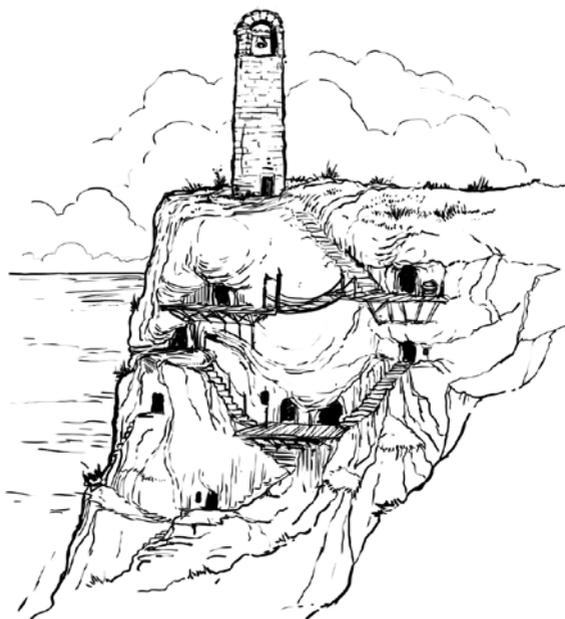


## 55

La Naine brandit une fiole remplie d'une vapeur blanche.

« Je t'ai déjà dit qu'on pouvait faire affaire toutes les deux, la Vierge... je savais qu'on se reverrait, aussi je t'ai préparé ces Vapeurs du passé. Si tu as les 10 Pièces d'Or, tu pourras accéder à tes souvenirs perdus. Pas tous, bien sûr... »

Si vous avez le montant exigé et que vous souhaitez lui acheter les *Vapeurs*, rendez-vous au **18**. Sinon, vous laissez ce personnage pour le moins intrigant et vous vous rendez au **40**.



## 56

Un bruit assourdissant interrompt la bataille. Tous les protagonistes se figent, le poing levé, la bouche grimaçante. C'est le signal de la conque. L'homme qui a soufflé est l'un des sicaires de Samil. Il se tient dans l'ouverture béante de la porte arrachée, son visage sombre presque aussi impassible que votre masque. Deux pas derrière lui, un autre des hommes du Protecteur attend.

« Ça suffit. »

Le ton est sec, sans aucune colère, c'est le ton qui convient pour faire cesser la sauvagerie de votre rixe. Les muscles se relâchent, les hommes contemplent avec étonnement l'étendue des dégâts, tentent de s'asseoir sur les rares chaises encore valides. L'homme à la conque, qui s'appelle Atlaxan, s'avance alors vers vous.

« Samil veut te voir, la Vierge. Il a convoqué Gandâl également. »

On ne se dérobe pas à une convocation du Protecteur de la Crête Noire. De manière générale vous n'avez pas l'habitude de vous dérober, même si vous devinez que ce que Samil a à vous dire ne sera pas forcément agréable à entendre. Vos démêlés avec Gandâl sont de notoriété publique et si elles atteignent

des proportions incontrôlables, Samil doit sévir et imposer son autorité. C'est du moins ce que vous attendez de lui.

Vous rajustez votre pourpoint et votre chemise et vous le suivez hors de la taverne.

Si vous avez le mot *Tempête*, rendez-vous au **4** si vous disposez encore de *l'Escadron des Hommes-Oiseaux* et au **39** sinon. Si vous n'avez pas ce mot, allez au **22**.

## 57

### Comptoir

Lorsque vous êtes prête au corps-à-corps, la capuche du traqueur vous révèle les traits émaciés d'un Elfe Noir, qui dégage une longue dague recourbée.

DOKNÂR    HABILITÉ 8    ENDURANCE 10

Si vous en sortez vivante, ajoutez 1 point de TENSION tandis que des murmures vous soufflent le mot *Éliminé*. L'épisode, qui a entièrement capté l'attention de la salle, aura eu la vertu de faire oublier vos autres démêlés. En revanche, vous avez fait couler le sang dans la taverne de l'Homme-Rhinocéros et celui-ci semble vous en tenir entièrement responsable, sans parler des dégâts au comptoir. Après tout, si vous avez affaire aux Traqueurs, c'est votre faute, d'une manière ou d'une autre ! Notez le mot *Rancune*.

Si vous aviez le mot *Tonneau*, votre combat a provoqué la chute de celui-ci qui gît, éventré, au bas du comptoir, laissant s'écouler le Vin d'Enfer qu'il contenait et le mot *Tonneau*.

Retournez au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou rendez-vous au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

## 58

Raija vous retient par la manche, et à ce moment vous reconnaissez le gamin qui se tient un peu en retrait, à qui elle avait confié une mission avant votre entrée dans la taverne. La cancanière vous souffle :

« Voilà que le petit a des informations intéressantes, la Vierge ! Il semble que la jeune Larissa a été blessée au flanc dans des circonstances mystérieuses. Curieux, non ? »

Vous opinez silencieusement. Voilà en effet une nouvelle inquiétante. Larissa est la suivante et confidente de Kaladinaa, la femme de Samil. Il est important que vous puissiez prévenir le Protecteur de la Crête Noire.

Le mot *Larissa* glisse dans votre oreille et vous retournez au **68**.

## 59

Vous franchissez la porte à double battant de *La Nouvelle-Coven*, soulagée de laisser derrière vous la moiteur de la taverne, les odeurs grasses et les ricanements de la bande de Gandâl. Dehors, Raija et Mimolette ont lâché leur siège, en train de s'étirer le dos et d'épousseter leurs nippes. Elles s'apprêtent à rentrer chez elles et vous dévisagent, soucieuses. L'ombre s'étend sur la crique, elle atteint presque les pitons qui enlacent le port, laissant seulement leurs pointes au soleil.

Si vous avez le mot *Tempête*, rendez-vous au **4** si vous disposez encore de *l'Escadron des Hommes-Oiseaux* et au **39** sinon.

Si vous n'avez pas ce mot, rendez-vous au **68**.



## 60

### ACTE III – DÉFERLANTE

Comme vous le craigniez, c'est maintenant le début d'une bagarre générale. Vous ne pourriez jurer qui en est responsable, mais les hostilités se sont apparemment déclenchées à la table de jeu, où le premier réflexe des hommes de Gandâl est de se jeter sur vos hommes! Cela ressemble à s'y méprendre à un traquenard.

Si vous avez le mot *Ken-Itiba*, allez immédiatement au **47**.

Si vous n'avez pas le mot *Éliminé*,

et vous avez une *Fiole de moisissure*, rendez-vous au **24** ;

ou vous avez le mot *Llandry*, rendez-vous au **46**.

Dans les autres cas, allez au **66**.

## 61

Décidée à éviter de verser le sang dans l'établissement de M'Khraff, vous empoignez une chaise par les barreaux pour corriger l'excité.

COLOSSE    HABILITÉ 6    ENDURANCE 12

Si vous en venez à bout, l'homme s'en va rouler du côté de ses comparses. Ceux-ci font mine de se lever, mais ils se ravisent, abandonnant là leur camarade assommé, et se contentant de vous jeter pour l'instant des regards mauvais. Un nuage de sciure vous renvoie le mot *Colosse*.

Ajoutez 2 points au score de TENSION. Dans votre dos, la prétendue Voleuse de Souvenirs susurre :

« Merci, Vierge... viens donc me voir un moment ! »

Si vous voulez répondre à son invitation, allez au **12**. Sinon, laissez-la s'installer à une table et rendez-vous au **40** pour faire un autre choix (vous pourrez retourner la voir ensuite, si vous le désirez).



## 62

Vous dégainez votre poignard et l'envoyez se ficher au centre de la table. Le défi est lancé, et bien sûr les hommes de Gandâl ne sauraient se défilier. Trois d'entre eux plantent leurs couteaux à côté du vôtre, et vous prenez place. L'assistance retient son souffle.

Ajoutez 1 point au score de TENSION.

L'un de vos hommes retourne le sablier et votre lame se lance dans une sarabande si endiablée que les arbitres peinent à suivre son éclat et à compter les impacts dans le bois. Quoi qu'il en soit, une fois le temps écoulé, vous avez largement dominé vos adversaires. Vous n'avez plus qu'à ramasser la mise et les hommes de Gandâl constatent les dégâts :

Si vous êtes *Agile* ou si vous dépensez 1 point de COURAGE, vous engrangez 20 Pièces d'Or et un homme de Gandâl est blessé. Sinon, vous ne récoltez que 12 Pièces d'Or.

Si vous avez le mot *Joss*, vos adversaires ne sont tout simplement pas à votre mesure et un homme supplémentaire de Gandâl est blessé.

Notez le nombre d'hommes blessés, vous les retirerez du score d'ÉQUIPE des hommes de Gandâl présents à la table de jeux au moment où cela vous sera demandé.

Retournez ensuite au **30** si vous êtes à l'**Acte I** ou au **40** si vous êtes à l'**Acte II**.

### 63

Vous espérez désormais que les deux commères vont vous lâcher une information intéressante. Mimolette sent votre impatience et sourit malicieusement.

« Il se dit des choses sur Samil.

— Oh oui, beaucoup de choses !

— Laisse-moi, je parle...

— Samil et sa jolie princesse à la peau bleue... oui, je te laisse parler Mimolette.

— Tu m'agaces ! Oui, il se dit que Samil voudrait quitter la Crête Noire. Il aurait déjà approché le seigneur Azzur. Pas celui d'Arion...

— Non l'autre, à Sable Noir. Tout là-bas. »

Raija fait un grand signe de la main, manquant de faire tomber son fichu.

« Il a bien réussi celui-là, on peut le dire.

— Et Samil voudrait lui demander l'asile... en quelque sorte.

— C'est mauvais, tout ça, je te le dis Mimolette. Très mauvais. »

Vous frissonnez, alors que l'air marin vous apporte le mot *Samil*. Leur babil incessant commence à vous tourner la tête et vous perdez le fil...

\*\*

« Je crois qu'on l'ennuie, Raija.

— Je vois ça. Allez, vas-y la Vierge. Tes hommes t'attendent à l'intérieur... »

Vous ne les avez pas vexées, elles en ont vu d'autres. Au contraire, vous lisez dans leurs regards qu'elles semblent se faire du souci pour vous.

Rendez-vous au **65**.

## 64

Un des hommes du Perce-Oreilles s'interpose carrément entre vous et la porte. Le nez cassé, aviné et l'œil luisant, il semble prêt à en découdre quand une voix le ramène à l'ordre.

« Ça suffit Telly ! On n'est pas là pour la bagarre... »

Joss Courte-Tête ! Bas sur pattes, les yeux et le goitre d'une grenouille, doté d'une agilité peu commune. Le fidèle lieutenant du Perce-Oreilles, installé à la table de jeux, n'a pas l'air beaucoup moins agressif que les autres membres de sa meute et il est tout autant éméché. Mais il subsiste chez lui une étincelle d'intelligence, qui lui fait comprendre que provoquer ostensiblement la rixe n'arrangera pas les affaires du Perce-Oreilles à la Crête Noire.

En ce qui vous concerne, même si vous auriez aimé éviter une rixe avec les hommes de Gandâl, l'abruti qui vous bloque encore à moitié le passage, hésitant, vous donne un prétexte inespéré.

Le choix est simple :

– vous l'ignorez, quittez la taverne avec vos hommes, et vous allez au **59** ;

– vous dépensez 1 point de COURAGE (ou aucun si vous êtes *Agile*) pour l'assommer d'un revers fulgurant, et vous allez au **60** (en notant d'emblée que l'unité 2 de Gandâl est amputée de 1 point d'ÉQUIPE).



## 65

## ACTE I – CLIMAT D'AFFAIRES

La salle de la taverne s'ouvre devant vous. Il y règne l'animation usuelle, c'est-à-dire un mélange de cris et d'éruclations sonores qui couvrent des conversations parfois plus feutrées.

Désormais, vous tiendrez compte d'un score de TENSION. Si vous avez le mot *Tempête*, ce score est à 2, si vous avez le mot *Joss* il est à 1, sinon laissez-le à 0.

Si vous n'avez pas de Vin d'Enfer en votre possession, les effluves d'alcool émanant du comptoir vous imbibent du mot *Tonneau*.

Parmi ceux qui savent se faire discrets, il y a bien sûr Don Megun, le chef de la Guilde des Traqueurs. À sa table, vous croyez reconnaître un personnage connu pour être capable d'acheter et vendre toutes sortes d'objets illicites.

Près du comptoir, sur la droite, le capitaine Natto, un pirate aux méthodes pour le moins bizarres, s'enivre en compagnie de deux de ses hommes : un Pélagin et un prêtre de Kukulak, le visage couvert par sa robe cérémonielle. Lorsqu'il vous aperçoit, Natto essaie d'attirer votre attention par de grands signes impatients du bras.

Si vous avez le mot *Ken-Itiba*, rendez-vous sans plus tarder au **41**.

Si vous avez discuté avec Raija et Mimolette avant d'entrer, rendez-vous au **67**. Sinon, Glim fait mine de se diriger vers la table de jeux où les hommes de Gandâl sont en train de disputer des parties de Tarot de la Faucheuse. Vous le retenez par le bras, tandis que vos autres hommes s'installent à la table de jeux.

« Pas toi, Glim ! »

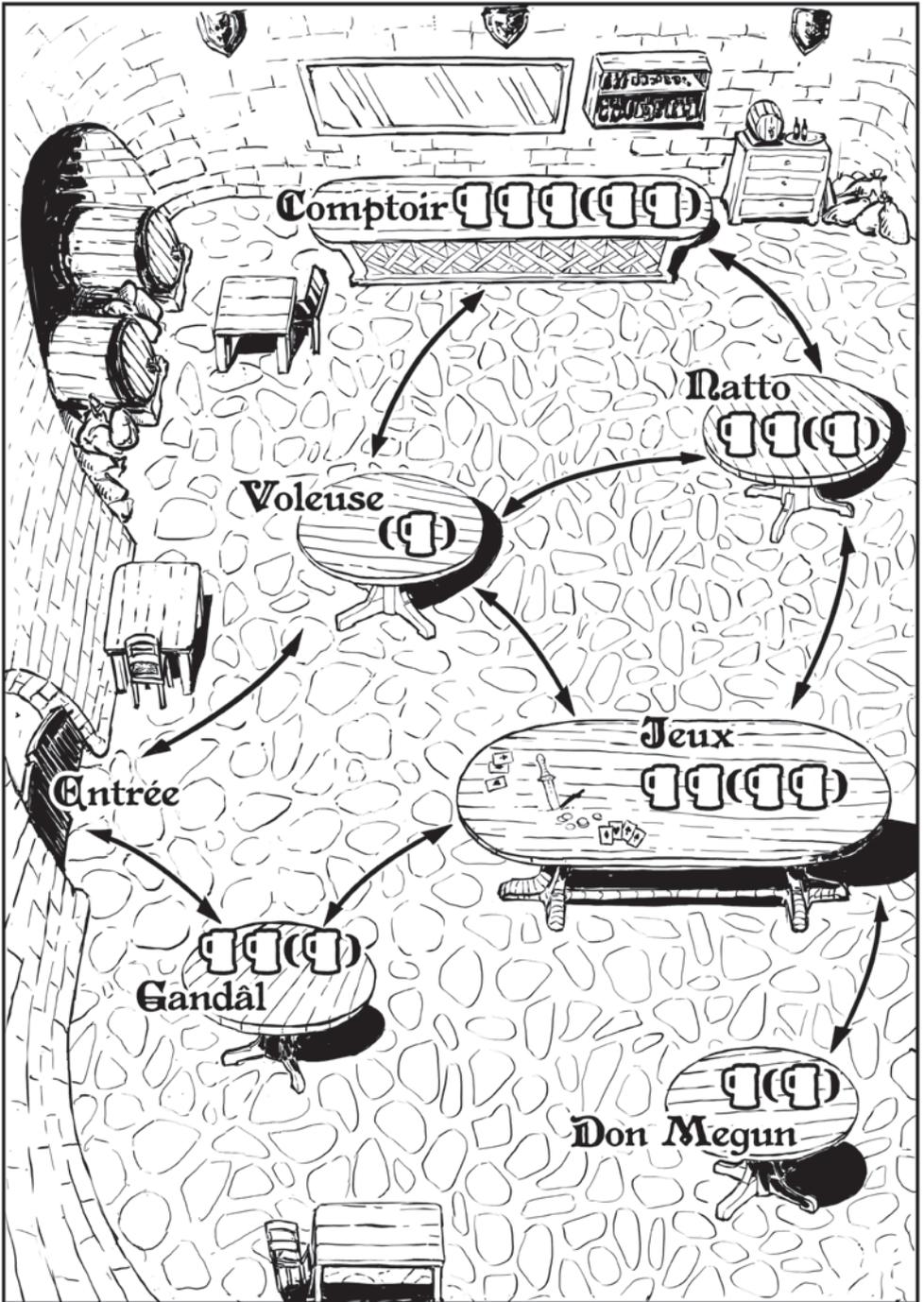
Malgré son regard dépité, vous restez ferme. Votre lieutenant est un fiéffé tricheur et vous ne tenez pas à déclencher une bagarre. La mort dans l'âme, il s'en va noyer sa frustration au comptoir (notez que Glim est au comptoir).

Rendez-vous au **30**.



## 66

Nous vous conseillons d'imprimer le plan et de découper les pions unités pour visualiser le positionnement des différents protagonistes. Mais un papier libre et un crayon peuvent très bien vous suffire !



66 Plan de la taverne.

## Les protagonistes

Vous trouverez les caractéristiques des différentes unités sur les pions page 111.

- ▶ Les hommes de Gandâl sont répartis en deux groupes :
  - à la **table de jeu (unité *Équipage Gandâl 1*)** avec 5 points d'ÉQUIPE ; le cas échéant, retranchez les points d'ÉQUIPE que vous avez notés à ce groupe ;
  - à la **table Gandâl (unité *Équipage Gandâl 2*)** avec 4 points d'ÉQUIPE; si vous avez le mot *Colosse*, retranchez 1 point d'ÉQUIPE à ce groupe ;
- ▶ les hommes de Natto sont à la **table Natto (unité *Natto*)** : si vous avez le mot *Natto*, cette unité est votre alliée, sinon elle est alliée à Gandâl ;
- ▶ les hommes que vous avez amenés avec vous occupent la **table de jeux (unité *Équipage Vierge 1*)** ; les points d'ÉQUIPE de cette unité correspondent au nombre d'hommes que vous avez amenés à terre ;

Les placements qui suivent dépendent du déroulement de l'épisode. Dans la mesure du possible, essayez de ne lire que les items correspondant à votre situation pour vous conserver plus de surprise lors de futurs essais.

- ✓ Si vous n'avez pas le mot *Tonnerre*
  - ▶ Vos RECRUES sont installées au **comptoir (unité *Équipage Vierge 2*)** ; les points d'ÉQUIPE de cette unité correspondent au nombre d'hommes que vous avez recrutés.
  - ▶ Si vous avez le mot *Triche*, Glim est présent à la **Table de jeux**. Sinon il se trouve au **Comptoir**.
  - ▶ Si vous avez le mot *Rancune* ou *Ulcéré*, M'Khraff est sorti de ses gonds et décide de se mêler au combat. Si vous avez le mot *Rancune*, il s'allie à Gandâl, si vous avez le mot *Ulcéré* il s'allie à vous. Placez son unité au comptoir. M'Khraff ne se déplacera pas de tout le combat, il a en revanche accès à un stock illimité de chopes derrière le comptoir. Vous n'avez donc pas besoin de tenir compte de la quantité de chopes, en ce qui le concerne.

- ✓ Si vous avez le mot *Tonnerre*
  - ▶ Glim, vos RECRUES et M'Khraff sont d'ores et déjà vaincus. Ignorez-les par la suite.
- ✓ Si vous avez le mot *Llandry*
  - ▶ Llandry est toujours positionné au même emplacement que la Vierge. En combat au corps à corps, il n'est d'aucune utilité. Pire encore, son bonus FA est de -1.

Un groupe qui se trouve au même emplacement qu'un groupe hostile se trouve immédiatement **engagé** pour la rixe à venir. La Vierge se trouve au dernier emplacement mentionné dans le texte (en gras avec le numéro de paragraphe) avant que la rixe n'éclate.

*Au cours de ce premier assaut, aucune unité ne peut se déplacer.*



## Essuyer l'averse

Un groupe qui n'est pas engagé peut se servir des chopes comme Projectiles et les lancer sur une autre table pour assommer un ennemi.

Chaque unité non engagée lance autant de chopes que possible, sans toutefois pouvoir dépasser ni sa valeur d'ÉQUIPE, ni le nombre de chopes disponibles à son emplacement. Consultez le plan page 105 pour connaître ce dernier. *Si vous n'avez pas payé la tournée, ignorez les chopes entre parenthèses.*

Chaque chope lancée permet d'enlever 1 point d'ÉQUIPE à l'adversaire sur le lieu visé, avant la résolution du combat. N'oubliez pas que les unités alliées à la Vierge peuvent esquiver les projectiles, comme décrit dans les règles de combat tactique en introduction.

Les unités alliées à Gandâl non engagées jettent les chopes en premier : ils viseront l'unité adverse la plus proche, en choisissant le cas échéant celle dont la valeur d'ÉQUIPE est la plus élevée. Les unités alliées à la Vierge non engagées peuvent à leur tour lancer des chopes, sur la ou les cible-s de votre choix.

## Foire d'empoigne

Faites maintenant le point, dans la table ci-contre, des groupes présents aux différents emplacements et de ceux qui sont engagés. Pour chaque lieu, faites la somme des bonus FA et des points d'ÉQUIPE présents dans les deux camps (en tenant compte des Projectiles lancés).

### Assaut 1

Table	Vierge	Gandál
Comptoir	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Voleuse de Souvenirs	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Don Megun	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Natto	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table de Jeux	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :
Table Gandál	Bonus FA : EQ :	Bonus FA : EQ :

Résolvez ensuite cet assaut selon les règles de combat tactique décrites dans l'introduction. Les unités éliminées sont vaincues. Rassurez-vous, il s'agit d'abord d'une bagarre d'ivrognes et, même si le sang coule, vous avez peu de chances de perdre les personnages vaincus !

Si la Vierge des Vents est vaincue, rendez-vous au **6** si vous avez le mot *Joss* ou si *Joss* est vaincu, et au **44** sinon.

Si toutes les unités adverses sont vaincues, allez au **29**.

Sinon, vous poursuivez le combat : *avant de vous rendre au 35 – Haro !*, vous pouvez déplacer la Vierge selon l'une des flèches représentée sur le plan.



## 67

Vous grimacez sous votre masque en constatant que Glim s'est installé à la table de jeux avec vos hommes. À cette même table sont agglutinés quelques soudards de Gandâl, déjà sérieusement éméchés, et vous devinez à leurs regards sombres que votre second est d'ores et déjà en train de les plumer au Tarot de la Faucheuse.

Ajoutez 1 point au score de TENSION.

Vous savez pertinemment que Glim triche avec insolence au Tarot et la situation ne peut que dégénérer. Il serait peut-être sage que vous interveniez rapidement pour lui faire quitter la table. Le brouhaha de la salle vous apporte le mot *Triche*.

Allez maintenant au **30**.



## 68

Si vous avez le mot *Enquête*, allez d'abord au **58**.

Deux hommes descendent de la falaise en empruntant une passerelle. Vous les reconnaissez à leurs silhouettes sombres comme étant des compagnons de Samil. Dans leur sillage, les gémissements des Yeux-Vides vous parviennent, poussés par l'air tournoyant.

« Ils vont voir la Vierge. »

« Ils sentent la colère. Les épices et la colère. »

« Vierge ! Ils viennent pour toi. »

Au moins, vous savez à quoi vous en tenir. Les mains sur les hanches, vous accueillez les deux messagers, pas le moins du monde impressionnés. Il vous a toujours semblé que le masque de Pangara faisait peu d'effet aux hommes de Samil.

« Samil veut te voir, la Vierge. Toi et Gandâl. Il t'appelle maintenant. »

On ne se dérobe pas à une convocation du Protecteur de la Crête Noire. De manière générale vous n'avez pas l'habitude de vous dérober, même si vous devinez que ce que Samil a à vous dire ne sera pas forcément agréable à entendre. Vos démêlés

avec Gandâl sont de notoriété publique et si elles atteignent des proportions incontrôlables, Samil doit sévir et imposer son autorité. C'est du moins ce que vous attendez de lui.

Pour en avoir le cœur net, il vous faudra attendre l'épisode 3 de *La Vierge des Vents* :

## À TRAVERS LES ÂMES NOYÉES

Dans l'intervalle, vous frissonnez sous les rafales emportant les mots désormais inutiles, *Colosse*, *Friche*, *Doknâr*, *Enquête*, *Tonnerre*, *Tonneau* et *Tempête*. Ajoutez à votre ÉQUIPAGE le nombre de vos RECRUES et rendez-vous à la section **PRESTIGE** en fin d'aventure.



### PRESTIGE

À la fin de cet épisode, vous calculez vos points de PRESTIGE qui vous seront utiles dans la suite de vos aventures pour déterminer votre popularité parmi les bandits de la Crête Noire. Le pillage de la jonque vous a valu de gagner 3 points de PRESTIGE à l'issue du premier épisode.

- Ajoutez-vous 1 point de PRESTIGE si vous achevez cet épisode avec un trésor supérieur à 100 Pièces d'Or et 2 points de PRESTIGE si vous disposez de plus de 200 Pièces d'Or.
- Augmentez votre Prestige de 2 points si vous avez le mot *Victoire*.
- Retirez-vous 1 point de PRESTIGE si votre ÉQUIPAGE compte 8 hommes ou moins.
- Retirez-vous 1 point de PRESTIGE si vous avez le mot *Joss*, et 2 points de PRESTIGE si vous avez le mot *Humiliée* ou *Vaincue* (votre PRESTIGE ne peut descendre en dessous de 0).
- Si vous avez 10 points de COURAGE ou plus, ajoutez-vous 1 point de PRESTIGE, si vous avez 4 points de COURAGE ou moins, déduisez 1 point de votre PRESTIGE.
- Si vous êtes *Traqueuse*, que vous avez tué une cible et empêché la prime, ajoutez 1 point à votre PRESTIGE.



## PIONS UNITÉS POUR LE 66

Vous pouvez imprimer cette feuille pour y découper les vignettes. Avec ces pions posés sur le plan page 105, vous visualiserez le positionnement des différents protagonistes.

É. Gdâl 1 B. FA : 0 EQ : 5	É. Gdâl 2 B. FA : 0 EQ : 4	É. Vrge 1 B. FA : 0 EQ :	É. Vrge 2 B. FA : 0 EQ :
Gr. Natto B. FA : 0 EQ : 3	Dōknar B. FA : +1 EQ : 1	Glim B. FA : +1 EQ : 3	Vierge B. FA : +1 EQ : 1
M'Khraff B. FA : +1 EQ : 2	Llandry B. FA : -1 EQ : 1	Joss B. FA : +1 EQ : 1	

### Légende

É. : Équipe  
 Gdâl : Gandâl  
 Vrge : Vierge  
 Gr : Groupe  
 B. FA : Bonus FA

# L'ŒIL NOIR



## LE VAMPIRE DE HAVÉNA

INCARNEZ UN VAGABOND PLONGÉ MALGRÉ LUI DANS UNE AVENTURE NOCTURNE PLEINE DE MYSTÈRES, DE BRUME ET DE RENCONTRES ÉTRANGES DANS LES RUES PAS TOUJOURS BIEN FAMÉES DU PLUS CÉLÈBRE PORT D'AVENTURIE.

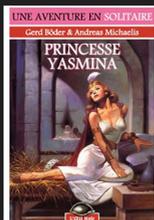
## LA NUIT DU BAPTÊME DU FEU

ACCODÉE AU BASTINGAGE, UNE FORTE BRISE VOUS FOUETTE LE VISAGE. POUR LES AUTRES MARINS, VOUS N'ÊTES ENCORE QU'UNE ENFANT, MAIS VOICI ENFIN L'OCCASION DE FAIRE VOS PREUVES, DÈS QUE VOUS AUREZ MIS LE PIED HORS DU DRAKKAR, SUR LES PAVÉS DU PORT DE THORVAL !

## PRINCESSE YASMINA

LES ENLÈVEMENTS SONT LE LOT DES PRINCESSES, ET APPELLENT INÉVITABLEMENT L'INTERVENTION D'UN SAUVEUR COURAGEUX, À SAVOIR VOUS, HÉROS VÉRITABLE... POUR SURVIVRE À CETTE AVENTURE MÊLÉE D'ENQUÊTE, ARMEZ-VOUS DE COURAGE, MAIS SURTOUT DE VOTRE HUMOUR !

(À paraître chez Scriptarium)



DÉCOUVREZ OU REDÉCOUVREZ L'ŒIL NOIR, LE JEU LOW FANTASY À L'UNIVERS LE PLUS DÉVELOPPÉ DE L'HISTOIRE DU JEU DE RÔLE, DANS UNE ÉDITION TOUT COULEUR, RICHE ÉGALEMENT DE NOMBREUSES AVENTURES EN SOLO, VÉRITABLES LIVRES-JEU AUTONOMES À PART ENTIÈRE, INCLUANT TOUS LES ÉLÉMENTS DE RÈGLES UTILES.

## LA CONJURATION DES MAGICIENS

À L'HEURE DE PASSER VOTRE ÉPREUVE FINALE POUR DEVENIR MAGICIEN, VOUS VOICI MÊLÉ MALGRÉ VOUS À UNE CONSPIRATION MÂTINÉE DE TRAHISSE AU SEIN DE VOTRE ÉCOLE. QUI EST DERRIÈRE TOUT CELA, ET QUE DISSIMULENT CES CORRIDORS EMPREINTS D'ÉRUDITION ?

(À paraître chez Scriptarium)



## POUR ALLER PLUS LOIN...



**COFFRET INITIATION :** TOUS LES ÉLÉMENTS POUR DÉBUTER LE JEU DE RÔLE, INCLUS DES PERSONNAGES PRE-TIRÉS, DES DÉS ET 2 AVENTURES.

**COFFRET DE BASE LE LIVRE DES RÈGLES :** POUR ACCÉDER AUX RÈGLES COMPLÈTES DU JEU.

**COFFRET ACCESSOIRES DU MAÎTRE :** LIVRET SUR LES TAVERNES ET ÉCRAN DÉDIÉ, ET DE NOMBREUSES CARTES GÉOGRAPHIQUES.

**BESTIAIRE AVENTURIEN :** TOUT SUR UNE QUARANTAINE DE CRÉATURES ET ANIMAUX.

[HTTPS://SCRIPTARIUM.ORG/STORE/CATEGORY/26-LCEIL-NOIR/](https://scriptarium.org/store/category/26-lceil-noir/)



# VULCAN VERSE

## LA NOUVELLE SÉRIE DE LIVRES-JEU 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-jeu dans le style de **Fabled Lands**.

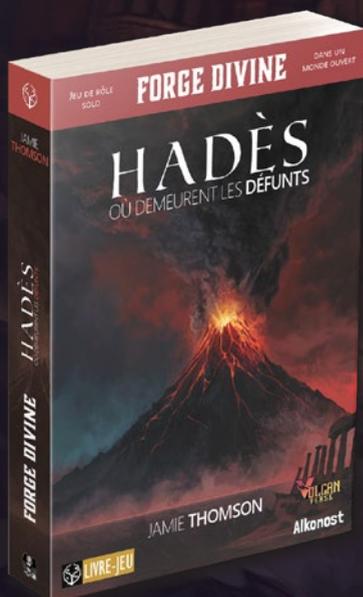
### Ce qui ne change pas

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.

Le 7 mars  
en librairie





David Bulle,  
Alkonost,  
2023.

# CONSTRUIRE UNE INTRIGUE

## pour le jeu de rôle HAMALRON

Nombreux sont ceux qui s'interrogent sur la nature des scénarios qu'ils peuvent créer pour Hamalron au vu du sous-titre « Intrigues dans l'Empire des Cinq Contrées ». Question légitime, d'autant plus que le cadre de jeu implique d'incarner des membres de factions ayant des compétences, des contraintes et des objectifs loin de l'image que l'on se fait de l'aventurier traditionnel. Qu'avons-nous voulu dire par « intrigues » ?

Par Thierry Maire



Si on amalgame les définitions de plusieurs dictionnaires, une intrigue se conçoit comme une combinaison d'actions secrètes, souvent complexes dont le but consiste à assurer le succès ou l'échec d'une entreprise, obtenir des avantages ou nuire à quelqu'un.

En termes de jeu, il est souhaitable de poser un objectif final et laisser les

joueurs libres de l'atteindre selon leurs méthodes. Ils peuvent même le détourner pour leur propre intérêt. Bien entendu, chaque étape conduisant à cet objectif se doit de comprendre un lot d'épreuves, de surprises et de dilemmes tels que les joueurs doivent régulièrement s'interroger sur leurs actes, remettre en cause leurs projets, s'adapter

à la situation. La prise d'initiatives originales doit être favorisée.

Toute forme d'action est possible (diplomatie, enquête, combat, effraction...) en partant du postulat que les personnages des joueurs (PJ) interviennent dans des scénarios où leur appartenance à des factions se justifie, voire fournit les bases du scénario.

## QUELQUES SOURCES LITTÉRAIRES

**Les Trois Mousquetaires** d'Alexandre Dumas. Par fidélité à leur faction (le roi, le régiment des mousquetaires du roi) et par leurs idéaux, les héros démêlent des conspirations de cour... à leur manière. Remplacez mousquetaires par chevaliers de la Rose Grise, ajoutez-y une ou deux autres factions et vous obtenez des intrigues sans grande complexité, mais avec une bonne dose d'action.

**Le Nom de la Rose** d'Umberto Eco. Mission diplomatique qui se transforme en investigation dans les milieux religieux, thèmes transposables aisément dans l'univers d'Hamalron.

**Les romans de Paul Doherty impliquant Hugh Corbett**, clerc royal menant des enquêtes, souvent liées à des complots ou des crimes, avec l'aide d'un assistant issu de la pègre. En jeu, il serait un agent de l'Administrium ayant à son service un membre des Servants ou du Poing de Fer. Ils seraient confrontés à l'opposition entre la complexe organisation impériale et les autorités des royaumes jalouses de leurs prérogatives.

Les romans **Le Trône de Fer** de Georges R. R. Martin contiennent de nombreuses idées transposables. Même si les luttes hamalroniennes sont moins sanglantes que dans le Trône de Fer (quoique le MJ

ait tout à fait le droit de faire jouer ses aventures avec une ambiance sombre et violente), la noblesse s'oppose régulièrement. Sans en faire partie, les héros peuvent servir les intérêts d'une famille aristocratique ou ceux de l'Impératrice. En créant leur historial (background), les joueurs sont invités à établir des liens allant dans ce sens. Par exemple, un personnage peut être l'enfant bâtard d'un noble qui l'entretient et envers qui il se sent redevable... tout en respectant les obligations de sa faction.

**Les Piliers de la Terre** (et les autres romans de cette série), de Ken Follett. L'auteur met en avant les luttes de pouvoir et les contraintes de la société médiévale. Les protagonistes principaux sont soit opposés à des adversaires plus puissants, soit victimes indirectes des rivalités entre factions influentes (nobles, corporations, ordres religieux...). Si les antagonismes se résolvent parfois par la violence, la plupart du temps, l'auteur passe par des intrigues pour régler les conflits. D'où l'importance en JdR de mettre en place des coutumes, droits ou obligations pour entraîner ces frictions qui mènent à des intrigues. Aucune nécessité de tout décrire à l'avance pour l'ensemble de l'Empire, mais simplement poser quelques conditions applicables sur le moment (dans la région du scénario, une faction domine, on y pratique une ancienne tradition ou des lois particulièrement dures, on se méfie de telle ou telle race, etc.)

**Les Aventures de Guilhem d'Ussel, chevalier troubadour** de Jean d'Aillon. Comme chez Ken Follett, ces romans historiques transcrivent parfaitement les liens de vassalité de l'époque féodale ainsi que tous les rapports de force entre les composantes de la société médiévale. Le jeu de pouvoir des factions

dans Hamalron correspond tout à fait à cela. Tractations officielles ou non, influences commerciales ou territoriales, enjeux des mariages, clergé, marchands, administrations régionales ou nationales sont des éléments à utiliser. Ils entraînent des conflits larvés, causes de multiples rebondissements.

De nombreux autres romans décrivent des situations « d'intrigues » dans des styles littéraires très éloignés. Je pense notamment à **César Birotteau** d'Honoré de Balzac qui dépeint les milieux d'affaires et les malversations qu'ils engendrent. Certes, l'histoire se déroule dans la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, mais rien ne s'oppose à s'en inspirer pour le fonctionnement des Guildes Marchandes.

**La meilleure source reste l'Histoire**, petite ou grande, qui regorge de situations complexes se réglant parfois dans la diplomatie, parfois dans la violence. En y ajoutant de la magie et des peuples non humains, votre vision de l'avenir d'Hamalron alimentera les aventures de vos joueurs.

## LE RAPPORT DE FORCE COMME BASE DES INTRIGUES

Une constante des scénarios d'intrigues est le **rapport de force** entre les personnages ou groupes de personnages de l'histoire. Ainsi pour obtenir des faveurs, du pouvoir, de l'argent ou des renseignements, il faut intervenir sur ce rapport de force soit en le modifiant, soit en s'y opposant, soit en marchandant.



David Bulle, Alkonost, 2023.

### Quelles méthodes pour le modifier ?

La diplomatie, le chantage, la corruption, la tromperie, demander à une tierce personne plus influente d'intervenir...

### Quelles méthodes pour s'y opposer ?

La violence (du duel à la guerre en passant par l'assassinat), le vol, l'espionnage...

### Quelles méthodes pour marchander ?

Rendre un service, prêter serment de fidélité, trahir son propre camp, échanger des biens ou des prestations...

Avant d'agir, il est pertinent de **positionner les personnages dans ce rapport de force**. Sans en faire une règle de jeu, on peut donner une valeur représentant l'influence des intéressés d'une



histoire. Disons que la **hiérarchie** d'une faction a une valeur allant de 1 à 10. Les PJ débutteraient à 3. Ils ne sont pas tout en bas (1), mais siègent encore loin du sommet (10). Ils pourraient augmenter ce chiffre en progressant dans les échelons, en améliorant leur réputation ou en gagnant des amitiés haut placées dans d'autres factions.

Au sein de sa faction, un PJ pourrait demander une faveur s'il réussit un test (de Denier généralement) avec la formule suivante :

Difficulté choisie par le MJ (7 en moyenne)  
 + son niveau hiérarchique (1 à 10. 3 à la création du personnage)  
 - le niveau de son interlocuteur  
 + 3 s'il demande quelque chose à quelqu'un d'une autre faction.

Il me semble inopportun d'en faire une règle applicable sans restriction. On imagine mal un brigand du Poing de Fer solliciter une faveur à l'Impératrice et réussir son action, juste parce qu'il a en main un 21 d'atout, mais j'ai constaté que durant des parties tests, les joueurs aiment bien connaître leur position dans la hiérarchie de leur faction et les privilèges qui en découlent.

Par cette simple valeur, on peut estimer le niveau social de protagonistes et le crédit qu'ils s'accordent. Un baron n'ouvrira pas sa porte à un gueux juste parce qu'il le sollicite. En revanche, si un maître marchand lui demande, il considérera la question autrement. Et si c'est un duc, même s'il ne l'aime pas, il n'osera pas lui refuser l'entrée, voire il devra lui céder son lit.

L'Église d'Hamalron est un bon exemple de cette hiérarchie fluctuante. Un Hiéromoine (membre d'un temple), un Hiérodiaque (représentant de l'église non rattaché à un temple) ou un Métropolitain (responsable religieux d'une

ville ou d'un village) peuvent tous être égaux... ou pas. Chacune de ses branches dispose d'une organisation propre et les valeurs peuvent s'échelonner de 2 à 8 (1 étant un apprenti n'ayant pas encore choisi sa voie et 9 étant la position des Archimandrites qui dirigent l'Église, 10 étant le Primat).

Ainsi un Hiérodiaque réputé, négociant des accords au plus haut niveau (soit un score de 7 ou 8) pourra débarquer chez le Métropolitain d'un village (valeur 3 ou 4) et le faire tourner en bourrique à sa guise. Quand il arrivera dans une grande cité comptant un Métropolitain, coté 7 ou 8 comme lui, ils parleront en égaux. S'il veut obtenir quelque chose, il devra négocier. Et si notre Hiérodiaque n'a que 3-4 comme valeur, il va lui falloir déployer des trésors d'ingéniosité pour en tirer ce qu'il désire.

Voilà exactement des situations de jeu qui correspondent à la définition « d'intrigues ». Les trois méthodes proposées (modifier, s'opposer, marchander) en début de l'article pourraient être envisagées par notre Hiérodiaque pour convaincre son confrère Métropolitain si celui-ci refusait de répondre à sa demande.

On en vient à un autre outil pour construire l'intrigue :

## TRAVAILLER LES PERSONNAGES NON JOUEURS

En continuant avec notre exemple, pour que le Hiérodiaque puisse agir sur le Métropolitain, prenez le temps de définir celui-ci. Pas besoin de préparer trois pages à l'avance, mais prévoir **quelques faiblesses, traits de caractère, obligations de sa charge, secrets douteux, etc.** On peut même les improviser au

fur et à mesure. Quand un joueur incarnant un truand du Poing de Fer (qui travaillerait au service du Hiérodiacre) me demande avec un sourire aux lèvres : « Il a de la famille ? », je me doute que ce sera pour aller la menacer ou kidnapper ses enfants. Peut-être que je vais répondre « oui » si j'ai envie que l'aventure prenne ce chemin-là, mais j'ajouterai éventuellement un frère chevalier qui loge chez le Métropolitain (la cible du chantage potentiel), histoire de pimenter l'affaire. Dans tous les cas, je n'aurai pas décrit son arbre généalogique à l'avance. Adaptez selon les personnages et ne fermez pas toutes les portes sinon votre scénario n'ira nulle part. Dans l'exemple, au départ de l'aventure, le PJ du Poing de Fer peut se demander ce qu'il fait dans cette histoire qui oppose des religieux, mais si vous lui laissez exploiter ses compétences, il sera aux anges.

Pensez à **équilibrer avantages et désavantages** que vous donnez à vos PNJ pour compliquer la situation et offrir des portes de sortie aux PJ sans pour autant leur faciliter la tâche. En poursuivant avec notre Métropolitain : il a femme et enfants, les PJ peuvent s'en prendre à eux, mais il a un frère chevalier qui peut leur donner du fil à retordre. Par contre, ce chevalier est un flambeur invétéré, les PJ pourraient profiter de cette faiblesse pour l'attirer loin de la maison. Malheureusement pour les PJ, les amis du chevalier le connaissent et font parfois la tournée des salles de jeu pour le ramener chez son frère, le Métropolitain. Tout cela va pouvoir s'improviser en fonction des actions de vos PJ. Et si au dernier instant, ils préfèrent abandonner l'idée de s'en prendre à sa famille, il vous reste un PNJ avec un entourage fourni. Peut-être même qu'au

## Aparté

Cet équilibre entre avantages et désavantages est également utilisable avec les lieux et les événements, ceci afin d'étoffer l'action. Quelques exemples :

- La maison dans laquelle les PJ veulent entrer a des barreaux aux fenêtres, mais les tuiles du toit peuvent se retirer aisément (pour peu que l'on puisse grimper...).
- Les gardes sont nombreux, mais ils quittent presque tous leur poste pour aller prier à une heure précise.
- La porte de la boutique est facile à forcer, mais le marchand emporte toujours la caisse dans sa maison, un corps de bâtiment situé au fond de l'arrière-cour derrière son échoppe.

final, vos joueurs décideront de miser sur les faiblesses du chevalier pour atteindre son frère ?



David Bulle,  
Alkonost, 2023.

## CONCLUSION

Créer des intrigues ne doit pas vous effrayer, ce n'est pas plus compliqué que préparer d'autres scénarios. Le jeu de rôle Hamalron, tant par le contexte que par les règles, est conçu pour favoriser la tâche de ceux autour de la table. Avec un peu de pratique, vous éprouverez la satisfaction de jouer différemment.



Explorez le monde de Dorgan en prenant en main la destinée à la fois de Yamaël le démon, Galidou l'illusionniste, Valkyr le paladin et Laurin le barde dans la réédition du cycle des Héritiers de Dorgan de Défis et Sortilèges, la première série de livres-jeux francophone, de Gildas Sagot. Relues et corrigées, ces aventures sont enrichies d'illustrations supplémentaires de Philippe Mignon et de textes bonus, d'un nouveau logo et de nouvelles couvertures de David Gallagher (Défis Fantastiques, Warhammer...).

### - Les Héritiers de Dorgan -



Après cinquante ans de paix, les peuples du monde de Dorgan prospèrent. Ils loquent depuis peu sur les terres inexplorées au-delà du golfe de Sirth. Un village de pionniers y a été établi, mais aucune des dernières expéditions n'est revenue de cette région aux dangers inconnus. C'est pour enquêter sur ces disparitions et découvrir ce qu'il est advenu des premiers colons que les Héritiers de Dorgan sont convoqués par le Conseil des seigneurs de Dorgan.

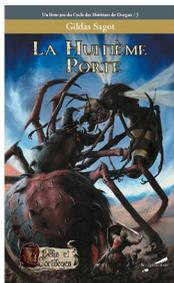
### - Le Sanctuaire des Horlas -

Cinq ans après la libération de Terrah, des tribus barbares autrefois ennemies déferlent du nord. Cette fois, non pas en envahisseurs, mais en tant que réfugiés fuyant un fléau qui les décime. Seuls Synaps, l'ennemi mortel des elfes de l'île de Mani, et ses sinistres prêtres sorciers sont capables de provoquer un tel exode.

Les Héritiers, désormais membres du Conseil des seigneurs de Dorgan, vont devoir s'aventurer dans les contrées au-delà de la route des Conquêteurs pour déjouer leurs plans machiavéliques. Mais ils devront toujours se méfier, car le pouvoir de leur adversaire les frappera même au plus profond de leurs rêves...



### - La Huitième Porte (à paraître chez Scriptarium)



Synaps, l'ennemi des peuples libres, a commis une erreur en sous-estimant la valeur des Héritiers de Dorgan. Cependant, le maître des sorciers de Malmort, s'il a perdu une bataille dans ses rêves de conquête, est parvenu à exiler les quatre responsables de son échec.

Victimes des pouvoirs de la Couronne des Huit, les aventuriers sont piégés à Orchba, le royaume de sable et de lumière, depuis plus d'un an. Pour regagner leur pays, et pour découvrir où se cache leur adversaire, et sous quelle forme, ils devront surmonter les dangers du désert et s'allier avec les plus improbables créatures pour rentrer chez eux.





# REMISE DES PRIX DES YAZTROMO ET DU LIVRE-JEU LORS DU

## FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

Les 25 février 2022 et 24 février 2023, dans le cadre prestigieux du **Palais des Festivals de Cannes**, ont eu lieu les quatrième et cinquième remises publiques des prix **Yaztromo** et **Mini-Yaz**, rejoints par le **nouveau prix du livre-jeu**.

Par Laurent Centro



### Yaztromo et Mini-Yaz

Les prix qui ont été remis marquaient les dix-huitième et dix-neuvième éditions du concours Yaztromo, créé en 2004 pour récompenser des œuvres de littérature arborescente conçues dans l'année et soumises au vote de la communauté. Le prix Mini-Yaz, qui est le pendant du Yaztromo mais pour des textes courts, est un peu plus jeune : il s'agissait des onzième et douzième éditions puisqu'il a été fondé en 2012. Les prix Yaztromo et Mini-Yaz ont été créés par deux forums spécialisés, respectivement Rendez-vous au 1 et La Taverne

des Aventuriers. Les Mini-Yaz récompensent les textes de littéractation de 50 paragraphes au plus, et sur un thème imposé – celui de 2022 était « Mercenaire(s) ! » et celui de 2023 était « Terra Incognita ». Le prix Yaztromo récompense, lui, des livres-jeux écrits au cours de l'année, sans contrainte sur le thème.

### Cuvées 2021, 2022 et 2023

Le concours récompensant les AVH écrites en 2021 a permis à Henry Pichat d'obtenir pour *Conte du Griot Céleste* son second Yaz d'Or. La trilogie *Les*



*Fils du Soleil* de Voyageur Solitaire a décroché sa troisième médaille d'affilée avec son ultime tome. Quant à Martin Rodde, il empoche une médaille de bronze dès son premier Yaz. « Bravo à tous les auteurs qui ont participé, a lancé Adrien Maudet<sup>1</sup> depuis son poste d'assesseur. Mener un projet d'écriture à terme est quelque chose de difficile et l'accomplir est une réussite. » Sur le forum Rendez-vous au 1, Thodur notait qu'à chaque session, miser sur un concept se révèle un pari risqué. En dépit d'une originalité plébiscitée par les votants, les AVH de niche, trop spécialisées, n'obtiennent presque pas de points.



Logo du site  
Littéraction.  
Crédit : G. Romero.

En 2023, on récompensait les AVH écrites en 2022. « Il est nécessaire de souligner qu'avec un nombre d'AVH élevé (15), un nombre de votants plus faible (11) et quelques « vieux briscards » qui nous ont offert des crus exceptionnels, il n'était pas évident pour des jeunes auteurs de faire leur trou, prévenait Jérôme Wirth avant d'annoncer le palmarès. Dans ces conditions, marquer ne serait-ce qu'un point était déjà un bon challenge ! » *Le Vecteur XX1* d'Emmanuel Quaireau et *Pour l'Argent* d'Éric Berthe sont arrivées en tête avec le même nombre de points, l'une dystopique, l'autre poético-fantaisiste. C'est un point du règlement qui a permis de déclarer *Le Vecteur XX1* vainqueur. Éric Berthe, qui prend depuis des années le

soin de lire et commenter chaque œuvre, comme Emmanuel d'ailleurs, avait commencé sa critique du *Vecteur XX1* avec ces mots au sujet de son auteur : « Au bout de presque 15 ans jour pour jour depuis la parution de son premier livre-jeu, je ne sais pas s'il reste grand-chose à ajouter sur la qualité époustouflante de l'écriture et du *gameplay*. »



Logo du forum  
Rendez-vous au 1.  
Crédit : WhiteRaven.

Revenons sur les Mini-Yaz 2022 et 2023. L'écriture est volontairement contrainte dans le temps. En plus de s'astreindre à ne pas dépasser le plafond des 50 sections, les auteurs n'ont que le printemps pour rédiger leur aventure. L'année de la cuvée est donc la même que celle de la proclamation des résultats.

« Cette édition du Mini-Yaz est un vrai succès, déclarait Emmanuel Quaireau, assesseur de la cuvée 2022, autant qualitatif que quantitatif. Une forte participation et un intérêt ravivé avec toutes ces nouvelles têtes. Tout cela augure du très bon pour l'avenir. Félicitations aux heureux élus, Flam<sup>2</sup> et Gwalchmei sont à nouveau titrés pour la 2<sup>e</sup> année de suite au Mini-Yaz tandis que Merlinpinpin<sup>3</sup> décroche la timbale avec deux tiers des autres votants. » Sur le forum Rendez-vous au 1, Thodur trouve « cette cuvée prometteuse. Si les habitués trusent assez logiquement les premières places, les nouveaux me semblent avoir du potentiel pour renverser la vapeur. »

1 Voir son interview page [152](#).

2 Voir l'interview de Sylvain Gauthier page [162](#).

3 Voir les interviews de Pierre Sensfelder dans les numéros 1 et 2 d'*Alko Venturus*.

« La compétition a été particulièrement serrée, déclarait Frédéric Bouix après le dépouillement du Mini-Yaz 2023, avec un résultat final qui s'est joué à rien du tout. Un vote en plus ou en moins aurait pu complètement chambouler le classement. Ça a été un régal pour nous les assesseurs de voir le suspense perdurer jusqu'au dernier moment. » Sentiments partagés par son collègue assesseur Pierre Sensfelder : « Que de rebondissements, dès le début de cette édition, d'ailleurs, dont on se souviendra pour la qualité très homogène d'un grand nombre d'AVH (une mention spéciale aux médaillés de chocolat, qui auraient vraiment tous pu l'emporter, avec l'arrivée remarquée de Lady V aux côtés de deux auteurs... un chouïa plus expérimentés). Heureux d'avoir proposé ce thème de Terra incognita qui a donné naissance à de belles aventures si variées ! » L'AVH gagnante, le *Traité sur l'expérience divinatoire à propos du vampire surnommé Valèque*, a beaucoup misé sur la forme. Tant la mise en page que le style donnent l'illusion d'un ouvrage imprimé il y a deux siècles !

## Le prix du livre-jeu

Le prix du livre-jeu, initié en 2021, diffère des concours Yaztromo. Alors que ceux-là mettent en concurrence des œuvres amateur écrites par des auteurs de la communauté et déposées sur le site litteraction.fr, ce nouveau prix départage les livres publiés par les éditeurs. Les prix Yaztromo sont décernés selon les votes des forummeurs de Rendez-vous au 1 et de La Taverne des Aventuriers qui en parallèle rédigent sur ces forums des critiques argumentées et débattues. Pour le prix du livre-jeu, un jury composé de personnes impliquées dans le secteur reçoit les livres envoyés par les éditeurs et élit les lauréats répartis en catégories : ado/adulte, jeunesse, réédition, etc.

De nombreuses maisons d'édition répondent à l'appel : Albin Michel Jeunesse, Alkonost, Edi8, Elder Craft, Fleurus, Gallimard Jeunesse, Goater, Heresium Games, L'Alchimiste, Larousse, Le Lombard, Makaka, Mango, MF, Posidonia, Pulse Book, Rageot, Scriptarium, Shakos et Ynnis.

Cliquez sur les images

Des vidéos à voir !



FIJ 2023. Florent Haro au titre des travaux de Scriptarium pour Gallimard Jeunesse et FibreTigre en maître de cérémonie.

FIJ 2022. Pierre au pupitre. Technique : Société MAJ



### La scène

En 2022, la cérémonie a eu lieu mais aucun des lauréats n'a pu se déplacer jusqu'à Cannes.

L'année suivante, plusieurs personnes se sont succédé<sup>1</sup> au pupitre. Le célèbre FibreTigre officiait en vénérable maître de cérémonie. On le connaît comme influenceur, auteur et journaliste dans le monde du jeu de rôle. Il est aussi auteur, lecteur, collectionneur et fin connaisseur de livres-jeux. Pas par nostalgie, comme il le dit, mais car la littérature arborescente est « tournée vers l'avenir ». Il a donc mené sa mission de présentation à grand renfort d'anecdotes, de références, de pensées et... d'humour !

Jarvin et Bertrand Puard sont montés sur scène pour récupérer leur coupe et adresser leurs remerciements. Le premier est le scénariste de *Chatons &*

*Dragons – Les Fleurs-Dragon* (Maka Éditions), lauréat du prix du livre-jeu 2022, catégorie jeunesse, illustré par Ju. Le second est l'auteur de la série *Les Enquêtes Impossible*s (éd. Albin Michel Jeunesse), qui a reçu le prix spécial du jury lors de ce même concours. Puis Patrick Delemotte de la maison Alkonost a récupéré la coupe d'Emmanuel Quaireau pour *Cyclades* (éd. Alkonost) gagnante du prix du livre-jeu 2022 catégorie adolescent/adulte. « Difficile de se faire passer pour un Emmanuel Quaireau ! » a-t-il lâché, sourire aux lèvres, en descendant de scène. Pour la catégorie de la meilleure réédition d'un classique en 2022, c'est Florent Haro qui représentait Gallimard Jeunesse pour *Le Tyran du Désert*, de Joe Dever. En effet, Scriptarium, dont il est le président, participe aux rééditions des tomes de la collection « Un Livre dont vous êtes le héros », la série *Loup Solitaire* en l'occurrence.

Toutes les catégories du prix du livre-jeu auront donc vu leur représentant brandir la coupe.

### 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](http://graal-sud.com)

Merci au GRAAL  
pour son aide !



1 Note du membre de l'Académie française qui a bien voulu relire *Alko Venturus* pour nous : et non, ce n'est pas une faute, « plusieurs personnes » ne « sont pas succédées », elles « ont succédé » aux autres.

# LE PALMARÈS

## Lauréats Yaztromo 2022 (cuvée 2021)

- Yaz d'Or** : *Conte du Griot Céleste* de Henry Pichat  
Yaz d'argent : *Le Rire de Gorulga* de Voyageur Solitaire  
Yaz de bronze : *Le Labyrinthe initial* de Martin Rodde  
4<sup>e</sup> : *L'Appel de la Sainte* de Robert Douglas, traduite par Loi-Kymar  
5<sup>e</sup> : *L'Affaire Sinclair – tome I* d'Encrelin  
6<sup>e</sup> : *Le Gris Mage* de steflip  
7<sup>e</sup> : *Cité de l'harmonie* d'Aklaq

## Lauréats Yaztromo 2023 (cuvée 2022)

- Yaz d'Or** : *Le Vecteur XX1*, de Fitz  
Yaz d'Argent : *Pour l'Argent*, de Skarn  
Yaz de Bronze : *Ad Nauseam (saison 1)*, de Gwalchmei  
4<sup>e</sup> : *Les neuf dernières heures de la nuit*, d'Outremer  
5<sup>e</sup> : *D'Écume et de Sang*, de Voyageur Solitaire  
6<sup>e</sup> : *Une Enquête de Maître Renart*, de Loi-Kymar  
7<sup>e</sup> : *L'Ombre et l'Épée*, de Gil Jugnot  
8<sup>e</sup> : *L'Affaire Sinclair – Tome II*, d'Encrelin  
9<sup>e</sup> ex-aequo *La Loi de la frontière féérique*, de Roger Penwarden (traduit par Loi-Kymar)  
9<sup>e</sup> ex-aequo *La Taverne*, de Theubald  
11<sup>e</sup> ex-aequo *Carac*, de Frogeaters  
11<sup>e</sup> ex-aequo *Mission Terre (30 ans après)*, de Fredlgil  
11<sup>e</sup> ex-aequo : *Vacances en Amazonie*, de Fredlgil  
11<sup>e</sup> ex-aequo : *Le Domaine de la mort*, de Fredlgil  
11<sup>e</sup> ex-aequo : *L'Héritage de votre sang*, de Fredlgil

## Lauréats Mini-Yaz 2022

### Sur le thème « Mercenaire(s) ! »

- Mini-Yaz d'Or** : *Kintsugi*, de MerlinPin  
Mini-Yaz d'Argent : *Texaco Bang Bang*, de Flam<sup>1</sup>  
Mini-Yaz de Bronze : *Les Maraudeurs*, de Gwalchmei  
3<sup>e</sup> : *La Nuit des moissonneurs*, de Loi-Kymar  
4<sup>e</sup> : *Le Songe de l'iris*, de Julienb  
5<sup>e</sup> : *Sous l'Œil de la Mère*, de M.G. Planck  
6<sup>e</sup> : *Carac, les origines*, de Frogeaters  
7<sup>e</sup> : *Le Mercenaire ultime de l'extrême limite*, de Fifre  
8<sup>e</sup> : *Iria la Cimmérienne*, de Nicolas Rancier  
9<sup>e</sup> ex-aequo : *Vengeance d'un mercenaire*, de Matthias  
9<sup>e</sup> ex-aequo : *Profession mercenaire*, de Fredlgil

1 Voir l'interview de Sylvain Gauthier page 162.

## Lauréats Mini-Yaz 2023

Le prix sera remis des mains de Jonathan Green et Dave Morris au Palais des Festivals à Cannes le 23 février 2024.

### Sur le thème « Terra Incognita »

- Mini-Yaz d'Or** : *Traité sur l'expérience divinatoire à propos du vampire surnommé Le Valèque*, de Feldo  
Mini-Yaz d'Argent : *Froides Latitudes*, de grattepapier<sup>1</sup>  
Mini-Yaz de Bronze : *Orisha*, de Flam<sup>2</sup>  
4<sup>e</sup> ex æquo : *Belzagar*, d'Outremer  
4<sup>e</sup> ex æquo : *El Cielo inferno*, de Lady V  
4<sup>e</sup> ex æquo : *Hic sunt atomi*, de Skarn  
7<sup>e</sup> : *Résilience*, de steflip  
8<sup>e</sup> ex æquo : *Ikeavh*, de fifre  
8<sup>e</sup> ex æquo : *Portes, Monstre, Trésors*, de Frogeaters  
10<sup>e</sup> : *Le Huitième Continent*, de Fredlgil  
11<sup>e</sup> ex æquo : *Expédition Odyssée*, de Fredlgil  
11<sup>e</sup> ex æquo : *Mission terra incognita*, de Fredlgil

1 Voir l'interview d'Henry Pichat page 142.

2 Voir l'interview de Sylvain Gauthier page 162.

### Lauréats prix du livre-jeu 2022 (cuvée 2021)

Les résultats ont été proclamés le 25 février 2022 lors du Festival international des Jeux de Cannes.

Lauréat de la catégorie livre-jeu **jeunesse** de l'année 2021 : *Toutou détective* de Christian Giove, dessins de Stefano Tartarotti, traduit par Mathilde Tajana (Ynnis Édition)

Lauréat de la catégorie **prix spécial** du jury de l'année 2021 : *L'Escape Game – Les Enfants de la Résistance* de Mélanie Vives, Rémi Prieur, dessins de Ers (éd. Le Lombard)

Lauréat de la catégorie livre-jeu **adolescent/adulte** de l'année 2021 : ex æquo, *Sombres Ressacs* de FibreTigre (éd. Elder Craft) et *Complots sous la lune* de Stéphane Beauverger, illustré par Michel Riu (éd. Posidonia)

### Lauréats prix du livre-jeu 2023 (cuvée 2022)

Les résultats ont été proclamés le 24 février 2023 lors du Festival international des Jeux de Cannes.

Lauréat de la catégorie livre-jeu **jeunesse** de l'année 2022 : *Chatons & Dragons – Les Fleurs-Dragon*, de Jarvin et Ju (Makaka Éditions)

Lauréat de la catégorie **prix spécial** du jury de l'année 2022 : la série *Les Enquêtes Impossibles*, de Bertrand Puard (éd. Albin Michel Jeunesse)

Lauréat de la catégorie meilleure **réédition** d'un classique de l'année 2022 : *Le Tyran du Désert*, de Joe Dever (éd. Gallimard Jeunesse)

Lauréat de la catégorie livre-jeu **adolescent/adulte** de l'année 2022 : *Cyclades*, d'Emmanuel Quaireau (éd. Alkonost)

### Cannes : l'édition 2024

Les prix **Yaztromo** et du **livre-jeu 2024** (cuvée 2023) et **Mini-Yaz 2023** seront remis aux lauréats au Palais des Festivals de Cannes le 23 février 2024 lors du Festival international du jeu 2024. Les résultats du Yaztromo seront tout chauds car ils auront été dévoilés quelques jours auparavant. **Et cette année sera vraiment exceptionnelle, car deux monuments des livres-jeux, Dave Morris et Jonathan Green**, conviés par Alkonost et Scriptarium au stand du Plumier des Chimères, seront présents pour remettre les prix !



Le dépôt des œuvres en lice pour le Yaztromo 2024 a été clôturé le 30 novembre. Les votants doivent départager les AVH suivantes :

- *Terra Incognita – Les merveilleux itinéraires de Jehan de Mandeville* de Gil Jugnot
- *The Independence Job* de Marty Runion, traduit par Salla
- *Et voir les cieux se déchirer* de Steffen Hagen, traduit par Salla
- *Effervescence au palais royal* de Paragraphe 14
- *Les yeux des ténèbres* d'Outremer
- *Liens invalides* de Gynogege
- *Après le brouillard* de Flam
- *Souvenirs d'un hameau* de Manu3259
- *Les joyaux de la couronne* d'Éric Jugnot

Pour voter, vous avez jusqu'au 15 février et devez être inscrit sur le forum [Rendez-vous au 1](#) ou [La Taverne des Aventuriers](#).

Bonne chance aux auteurs !

À VENIR

# Aux origines du prix Yaztromo



## QUI FÊTERA SES 20 ANS EN 2024



Les logos sont de  
Linfias et WhiteRaven.

À l'occasion de la vingtième édition qui est en train de se tenir – les manuscrits sont déposés, la période de vote a commencé –, je vous ramène vingt ans en arrière et revis avec vous **l'émergence des forums de passionnés** et la **naissance du prix Yaztromo**. Une aventure aux suites multiples, dont vous serez peut-être le héros ?

### Début des années 2000, le forum Gamebook

Nous assistons au foisonnement des sites personnels sur un internet qui se démocratise. Et le domaine des LDVELH n'est pas en reste. Un site propose d'écrire un jeu de rôle et le 5<sup>e</sup> tome de la série *Sorcellerie !* Sur d'autres sites, des internautes se concentrent sur l'écriture de leurs propres LDVELH amateurs. Ailleurs, on recense et décortique toutes les séries Gallimard Folio Junior. Nombre de ces sites s'appuient sur des forums où on peut s'inscrire et échanger. Plusieurs communautés se créent, mais la principale se trouve sur le forum Gamebook, associé au site éponyme tenu par un dénommé Lord von Hermann. Nous sommes un certain nombre encore actifs dans la communauté à avoir connu cette époque. On y parle de la collection « Un Livre



Par Adrién Maudet  
alias Salla



dont vous êtes le héros », mais aussi d'AVH, terme qui sera alors réservé aux aventures "amateur" disponibles gratuitement en ligne. Un vaillant Oiseau réussira même à rédiger plusieurs séries dans un univers original : Xhoromag. Ce nom devient aussi celui du site web qu'il fonde pour accueillir les AVH d'autres passionnés.

### Hiver 2005, naissance du prix Yaztromo

Oiseau lance l'idée d'un concours entre les aventures écrites en 2004 hébergées sur le site Xhoromag. Un simple sondage sur le forum Gamebook : les utilisateurs votent pour leur aventure préférée, celle qui a le plus de votes remporte le prix. Le prix Yaztromo<sup>1</sup> de la meilleure AVH est né. Dans la foulée des résultats, jaillit l'envie de recommencer l'année suivante. 2005 voit l'explosion des projets. La revue *La Feuille d'Aventure*, avec son gourmand besoin en aventures courtes mais pas mauvaises (deux médailles d'or en cinq aventures tout de même) a

Remise des prix  
de la 20<sup>e</sup> édition des Yaztromo  
au Palais des festivals de Cannes,  
des mains de Jonathan Green  
et Dave Morris !

<sup>1</sup> Ce nom vient du magicien inventé par Ian Livingstone dans la *Forêt de la Malédiction* – un des tout premiers livres-jeux et personnage récurrent dans la série *Défis Fantastiques*.



également servi de catalyseur. La deuxième édition du Yaz est un succès. Avec plus de candidats on peut récompenser plus de lauréats. On décerne dès lors trois médailles virtuelles : Yaz d'or, Yaz d'argent et Yaz de bronze.

Mais début 2006, le forum Gamebook se retrouve plusieurs fois inaccessible à cause de problèmes techniques, Lord von Hermann n'est plus disponible pour



### Outremer

Lorsque j'ai découvert en 2005 sur Internet une communauté consacrée aux LDVELH que j'avais tant aimés 10-15 années plus tôt, je n'y ai d'abord vu qu'un milieu agréable où discuter de sujets purement nostalgiques.

La découverte du concours Yaztromo (dont la première édition datait de l'année précédente) m'a inspiré l'envie de rendre hommage aux livres-jeux traditionnels en écrivant une petite aventure dans leur style : un monde d'*heroic fantasy*, un aventurier anonyme, des règles empruntées aux *Défis Fantastiques*. A ce moment-là, je ne voyais pas plus loin.

La communauté consacrait alors la grande majorité de son temps à discuter des livres-jeux de l'époque classique. Ces débats et ces analyses auraient pu être entièrement tournés vers le passé, mais le concours Yaztromo ouvrait une porte vers l'avenir : il était possible d'écrire de nouvelles œuvres interactives. Assez vite, les auteurs dont je faisais partie ont réalisé qu'on pouvait s'inspirer de ce qui avait déjà été fait sans vouloir se borner à le copier. Deux ans et demi après mon pastiche des *Défis Fantastiques*, j'en étais déjà à écrire une aventure onirique et surréaliste qui n'incluait ni caractéristiques chiffrées ni lancers de dés.

Le Yaztromo incitait à l'émulation et à l'ambition. Dans ces nouvelles œuvres, les genres se sont fait plus divers, les idées plus originales, les scénarios plus travaillés, les personnages plus fouillés, le style plus soigné, le ton plus mature. La qualité moyenne a monté en flèche et je pourrais citer bien des aventures très méritantes qui n'ont pas pu monter sur le podium tant la concurrence était rude.

### Alendir (Alexis Ravel) et le site Littéraction

Le site [litteraction.fr](http://litteraction.fr) est la vitrine des AVH. Le site héberge toutes les AVH et possède un moteur de recherche pratique pour trouver les auteurs et leurs œuvres, en plus des onglets « Concours Yaztromo » et « Mini-Yaz » à épinglez dans vos favoris. Venez découvrir les AVH, la liste des gagnants et les aventures primées :

[litteraction.fr/romans-hypertextuels](http://litteraction.fr/romans-hypertextuels)

### Who's who?

Auteurs, traducteurs et illustrateurs, parce que leurs AVH ont été publiés, vous connaissez leurs noms :

Dagonides	▶ Gauthier Wendling
Fitz	▶ Emmanuel Quaireau
Grattepapier	▶ Henry Pichat
Gynogège	▶ Jérôme Wirth
Kraken	▶ Frédéric Bouix
Linflas	▶ Guillaume Romero
MerlinPinPin	▶ Pierre Sensfelder
Natisone	▶ Rémi Dekoninck
Outremer	▶ Romain Baudry
Shamutanti	▶ Laurent Centro
Skarn	▶ Eric Berthe

assurer la maintenance du forum et de l'hébergement. La communauté se disperse sur les autres forums.

### Été 2006 : le forum Rendez-vous au 1

Plusieurs anciens forumers appellent de leur vœu un nouveau forum pour que la communauté dispersée se ressoude, dans l'espoir de reproduire l'espace convivial et créatif qu'était le forum Gamebook. Meneldur concrétise ce désir en bâtissant sur la base du logiciel MyBB le forum qui deviendra Rendez-vous au 1. Il sera aidé par Whiteraven pour l'esthétique du site. J'apporte ma petite pierre à l'édifice en mettant

### Fitz vous régale !

Le témoignage d'**Emmanuel Quaireau** prend la forme d'une micro-AVH originale ! Découvrez-la en page 134.





## Caithness

J'ai découvert le site Xhoromag de Oiseau au détour d'une recherche de couvertures Loup Solitaire. Tomber sur un site où un passionné écrivait lui-même ses livres-jeu m'avait étonné. Après un échange par mail, je me suis inscrit sur son forum, puis sur d'autres. Sur le forum Gamebook de Lord, je suis tombé sur un projet collectif *Retour au Marais aux Scorpions* démarré par Ookami mais semblant au point mort.

Extrêmement motivé par le concept, j'ai relancé le projet en créant un forum dédié. En chemin, H.d.V est venu me prêter main-forte pour mener l'aventure à bien. Les aléas de la vie (mariage/expatriation) m'ont obligé à quitter le projet vers la fin. J'en profite pour remercier et féliciter H.d.V pour avoir tenu la barre jusqu'au bout.

Ayant une forte propension à la suranalyse (un psy dans la salle ?) des mécaniques de jeu (rôliste et joueur de jeux de plateau), j'ai tendance à avoir une approche très mécanique des œuvres proposées. Par truchement, mes commentaires en deviennent quelquefois « rentre dedans » et mes excuses à ceux que j'ai pu froisser (ça tient plus du dommage collatéral que d'une volonté propre de nuire). J'aime bien aussi théoriser sur les mécanismes de la lecture arborescente, voire me retourner le crâne sur des concepts même simples en apparence.



à disposition l'hébergement que j'avais déjà pour le wiki Les Défis de Titan, un site encyclopédique sur l'univers des *Défis Fantastiques* construit avec Meneldur et d'autres membres de la communauté. Le forum est en ligne en août 2006. Certains forums décident de fermer pour rejoindre cette communauté, leurs administrateurs étant invités à rejoindre l'équipe de modération. Une bonne partie des membres actifs dans la rédaction d'AVH s'y implique



## JFM

Désireux d'écrire des « livres dont vous êtes le héros », j'étais en quête d'un logiciel adapté. C'est par ce biais que j'ai découvert la galaxie de forums dédiés à l'amour pour cette littérature. C'était au moment où Gamebook n'était plus actif. En manque de temps, je ne pouvais pas m'inscrire sur tous, mais je les parcourais avec plaisir.

Quand Rendez-vous au 1 est né, le problème était résolu. J'ai ainsi rejoint la communauté, et commencé à échanger sur ces ouvrages que j'adore, et sur leur écriture. Peu de temps après est né *Nils Jacket*.

rapidement. Le forum connaît donc un grand succès, surtout sur le sujet des AVH, car la troisième édition du Yaz approche.

Meneldur décidera d'en quitter l'administration un peu plus tard. Ayant en charge l'hébergement, j'ai décidé d'occuper le poste le temps de trouver un remplaçant, qui se fait toujours attendre aujourd'hui. L'administrateur gère les petites tâches régulières, comme les mises à jour du logiciel, ou les problèmes plus pénibles qui arrivent toujours au mauvais moment, comme lorsque Google a décidé de déréférencer le forum qui n'apparaissait plus dans son moteur de recherche. Entre-temps, Alana proposera un hébergement plus performant, qu'il assure encore aujourd'hui. Ponctuellement, l'équipe d'administration a vu la participation bienvenue d'autres membres, comme celles de Vador59 et de Caithness.

### Rendez-vous au 1 se spécialise dans l'écriture d'AVH

Rendez-vous au 1 s'est de plus en plus spécialisé dans l'écriture d'AVH et tout ce qui tourne autour : le concours



### Shamutanti : de RDV1 à Alkonost

J'ai connu les pseudos de certains membres du forum RDV1 en lisant leurs critiques hyperdétaillées publiées sur le site [planete-ldvelh.com](http://planete-ldvelh.com). Jeveutout, Fitz, Outremer, Sombrecoeur, Plume Pipo, Niki, Aragorn, Milos, Segna, etc. Qui étaient ces analystes des vieux livres-jeux démodés qui avaient marqué toute mon adolescence ? Comme eux, ma passion était intacte. Depuis mes douze ans, j'écrivais chaque année une nouvelle aventure qui se voulait meilleure que la précédente. Un fois adulte, c'était tous les trois ans. J'avais même rapatrié ma collection de vieux LDVELH de chez mes parents et entrepris de la compléter. Planete-ldvelh.com référence de manière bien pratique tous les LDVELH, avec les fameuses critiques, et contient des liens vers RDV1. C'est ainsi que j'ai découvert le forum, cette fourmière d'auteurs-lecteurs-critiques. Ce devait être en 2009 ou même avant. Jusque-là simple spectateur, je ne me suis inscrit qu'en janvier 2012 quand des membres ont réfléchi à soumettre à des éditeurs les aventures lauréates des Yaztromo. Face à la tâche contraignante et ingrate des relectures, le projet a fait long feu. J'ai gardé l'idée sous le coude et j'ai définitivement posé mes valises dans le forum.

Le concours des Yaztromo provoque chaque année une effervescence difficilement descriptible, mélange d'attente, de stress, d'entraide, de compétition, d'analyse, dans des proportions variables, que l'on soit auteur, assesseur ou lecteur-votant. Je me souviens du

plaisir et de l'enthousiasme à lire les œuvres de qualité pro de Fitz (*Transsommie*, *Du Sang sous les Vignes*), les œuvres mystérieuses d'Outremer (*Au Cœur d'un Cercle de Sable et d'Eau* : un choc émotionnel) ou magistrales (*Fleurir en hiver*), les inventions ingénieuses de Skarn (Y et toutes les suivantes) et les mini-AVH à succès de Kraken, MerlinPinPin et Gynogege – et plein d'autres ! Puis de l'intérêt à lire les *feedbacks* riches et nombreux avant de me décider à lire une AVH. Le temps que je prenais pour discuter moi aussi avec les auteurs. Les dessins de Linflas et les critiques tant techniques que corrosives de Caïthness.

En 2012 j'ai écrit sur RDV1 une longue critique de *Fabled Lands* que je venais de lire en VO. Le président de La Saltarelle, membre du forum, m'a contacté pour que je traduise le premier tome, puis s'est volatilisé. J'ai pris sa place pour cofonder Alkonost sur les cendres de La Saltarelle. Nous avons publié *Fabled Lands 1* en 2017, que Joël Mallet a heureusement traduit, *Les Chroniques d'Hamalron* de Natisonne, puis les AVH coup de cœur de Fitz, Outremer, Kraken, MerlinPinPin et Gynogege illustrées notamment par Linflas. Alors quel plaisir maintenant de réunir ces auteurs sur notre stand lors de festivals ! Quelle joie de les voir dédicacer leurs livres et discuter avec le public !

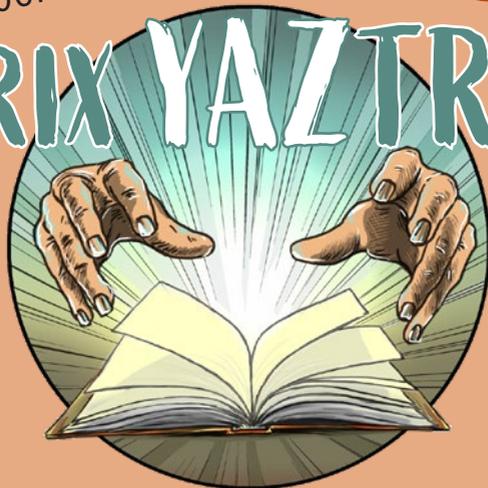
RDV1, c'est donc aussi des rencontres IRL, où des pseudos énigmatiques et fascinants s'incarnent en amis, grâce à Alkonost en ce qui me concerne, et grâce aux jeux de plateau pour d'autres membres.

Yaztromo, qui connaîtra sa vingtième édition cette année, et les publications au format papier, d'abord en auto-édition, puis chez éditeur depuis quelques années. En effet, les autopublications, sur lulu.com par exemple, motivaient beaucoup il y a une dizaine d'années.

Oiseau avait commencé à publier une de ses séries, Fitz a fait de même pour sa trilogie *Gloire Posthume*, ainsi que Fibretigre qui a d'abord édité sa trilogie *Voyage en Osmanlie* sur cette plateforme, ou encore JFM qui continue encore avec ses séries *Nils Jacket* et *Loup*

# 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 :

- *Terra Incognita – Les merveilleux itinéraires de Jehan de Mandeville* de Gil Jugnot
- *The Independence Job* de Marty Runion, traduit par Salla
- *Et voir les cieux se déchirer* de Steffen Hagen, traduit par Salla
- *Effervescence au palais royal* de Paragraphe 14
- *Les Yeux des ténèbres d'Outremer*
- *Liens invalides* de Gynogege
- *Après le brouillard* de Flam
- *Souvenirs d'un hameau* de Manu3259
- *Les Joyaux de la couronne* d'Éric Jugnot

Le prix Yaztromo 2023 sera remis aux lauréats au **Palais des Festivals de Cannes** lors du Festival international du jeu 2024.

Littéraktion.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

*Maudit.* Certains auteurs ont signé chez des éditeurs<sup>1</sup> (404, Makaka, Gründ, De Architecturart, Posidonia, AdA) et Alkonost a été cofondée notamment par des membres du forum : Shamutanti et Natisone. Cela dit, l'intérêt pour les livres-jeux écrits par d'autres n'a pas faibli. C'est d'autant plus important aujourd'hui pour couvrir l'abondance de nouveaux livres disponibles au format papier.

Soulignons aussi que le forum traite d'autres sujets et passions connexes, comme le jeu de plateau que certains membres franciliens peuvent pratiquer ensemble depuis une dizaine d'années. Et tout cela sans trop de frittage entre les membres et sans modération sévère qui peut hélas ! être nécessaire au sein de nombreuses communautés sur le net.

Une telle communauté me semble rare sur le web, sans aller jusqu'à dire qu'elle est unique, car il existe aussi des forums d'entraide à l'écriture, plus généralistes. Même sur le web anglophone, il n'y a pas d'équivalent à Rendez-vous au 1. Et depuis 17 ans, de nouveaux membres viennent régulièrement nous rejoindre.

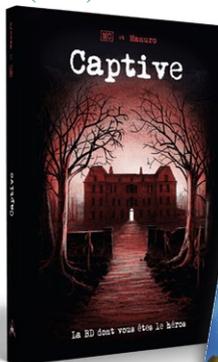
### La Taverne des Aventuriers

N'oublions pas de parler aussi d'un forum qui à l'époque a fait le choix de ne pas rejoindre Rendez-vous au 1. La Taverne des Aventuriers a développé de son côté une communauté tout aussi remarquable, à tel point que la plupart des usagers possèdent un compte sur les deux forums. À plusieurs reprises, la proposition de fusionner le forum a été avancée par quelques forumers, mais faute de proposition concrète et de consensus parmi les deux communautés,

### Un monde d'hommes ?

Les forums Rendez-vous au 1 et La Taverne des Aventuriers se féminisent très lentement. Une fréquentation presque exclusivement masculine qui ne correspond pas à la mixité réelle du lectorat des livres interactifs. Une des causes à ce déséquilibre : le conditionnement exercé par les éditeurs, les diffuseurs, les familles et plus largement la société dans les années 80 et 90. Les garçons de cette époque sont les forumers d'aujourd'hui.

*Captive*, BDDVELH d'Emmanuel Quaireau (Fitz), a eu un impact fort sur la communauté : première signature d'un forumer chez un éditeur, et succès en prime. Suivi par Éric Berthe (Skam) et *Chasseurs de Monstres*.



Gauthier Wendling (Dagonides) fait dorénavant partie des auteurs récurrents chez 404 Éditions



l'idée n'est jamais allée bien loin. La Taverne des Aventuriers constitue aujourd'hui une véritable base de données d'errata, de solutions, de critiques et de variantes pour les livres-jeux publiés, historiques comme récents. Ce groupe de passionnés contribue aussi à l'essor des AVH, en proposant le concours du Mini-Yaz en 2012 et en mettant en avant les nouvelles AVH aux côtés des publications éditées.

<sup>1</sup> Voir les nouvelles parutions de Gwalchmei, Emmanuel Quaireau, Voyageur Solitaire et Gauthier Wendling dans les Brèves page 14.





Lecteur, joueur, parfois maître de jeu, souvent démangé par l'envie d'écrire et de raconter, je suis passé par la fiction interactive logicielle pour finir, par ricochets à travers les forums, sur Rendez-vous au 1 où j'ai trouvé motivation, exemples et conseils pour réaliser ces aspirations !

Loï-Kymar



RDV1 ? Un temple intimidant à sa découverte en 2017, une arène joyeuse grâce aux Mini-Yaz qui m'ont tant aidé à prendre confiance en moi, et depuis : une maison pleine d'amis où je ne manque jamais de lire le soir. Entre amoureux de l'imaginaire, de l'écriture et du jeu, on se sent forcément bien.

MerlinPinPin



Ma première expérience des Yaz fait suite à mon envoi de la Troisième Porte du Rêve au concours Scriptarium. Souvent, on ne vient pas au Yaz, c'est le Yaz qui vient à vous, puisque les AVH publiées sur littéraktion sont inscrites automatiquement au concours. C'est l'occasion alors de se confronter aux druides qui peuplent rdv1 et qui dissertent sur les mérites comparés de telle ou telle œuvre. Parfois sans prendre des pincettes, il faut bien le dire. L'AVH a été plutôt bien accueillie bien que jugée unanimement trop difficile, et plus que l'évaluation finale c'est vraiment la pertinence et la minutie des remarques formulées qui fait le trésor de ce concours ! J'ai forcément une pensée pour Skarn et Fitz qui farfouillent dans tous les recoins des AVH, et je ne me prive pas de glisser quelques bonus exprès pour eux.

Gynogege



La vie et l'activité de la communauté des passionnés ont beaucoup servi à la renaissance des LDVELH dans le monde francophone. Un grand merci à tous ceux qui s'y sont investis à travers les années.

JFM



*Monsieur Yaz, c'est avec tendresse que je te vois atteindre l'âge de maturité. Tu m'as permis de vivre des milliers d'heures de folles aventures. Si les livres-jeux reviennent en nombre et en qualité sur le devant de la scène, c'est aussi un peu grâce à toi. Puisses-tu vivre encore cent ans !*

Fitz



La vieillesse est un naufrage... Je ne me rappelle plus dans quelles circonstances j'ai rejoint le forum RDV1. Mais apparemment, mes premiers messages avaient consisté en une déclaration de guerre virtuelle aux livres de Paul Mason. Ne m'en veux pas, Paul : ce n'est pas moi, c'est toi.

Dagonides



Venu à RDV1 par l'intermédiaire de la Taverne, j'y ai découvert une communauté passionnée et talentueuse, une porte ouverte vers une mine d'or d'œuvres de littéraktion passionnantes qui n'ont souvent rien à envier à celles des maîtres du genre. J'y reviens toujours avec autant de plaisir 10 ans après mon inscription.

Bruenor



J'avais découvert les LDVELH en bibliothèque, puis ma bibliothèque est devenue médiathèque, avec un accès internet. C'est là que j'ai découvert le forum Gamebook de Lord Von Hermann (le nom m'est resté !) aux alentours de 2004 puis que j'ai connu la création de Rendez-vous au 1. Mes parents avaient acheté un ordinateur entre-temps, donc j'ai pu me lancer dans l'écriture, grâce au formidable logiciel d'Oiseau, ADVELH. Ma participation au Marais 2 demeure mon meilleur souvenir en tant qu'écrivain d'AVH, c'était ma première œuvre originale et l'ambiance de «travail» sur ce projet est restée géniale du début à la fin. Écrire est un geste intimidant car on s'expose à l'avis des autres, mais c'est une expérience que je conseille à toutes et tous, au moins une fois.

*Aragorn*

Quelle drôle d'idée j'ai eu fin 2007 de venir sur RDV1 parler de mon adaptation de Défis Fantastiques en retrogaming... Et puis le bien nommé Fitz a gagné le Yaz de l'année, son AVH m'a transporté et je lui ai proposé de l'illustrer. Ensuite, d'autres auteurs m'ont sollicité, et ça ne veut toujours pas s'arrêter. Me voilà désormais dans de beaux draps !

*Linflas*



venu de La Taverne sur RDV1 j'ai proposé une première AVH humoristique au Yaz. Et là, du haut de ses plus de 200 œuvres, le géant The Oiseau avait daigné accorder 1 point d'encouragement au nain que j'étais. Je le suis toujours car la passion de l'écriture m'a délaissé, mais l'essentiel c'est qu'elle se propage chez les nouveaux auteurs et les plus chevronnés !

*Tholdur*

C'est la magie des moteurs de recherche et des liens URL qui – à la suite de requêtes internet incongrues, de navigations hasardeuses sur le web, et de coïncidences improbables et néanmoins véridiques – m'a conduit à La Taverne des aventuriers, à Rendez-vous au 1, à Littéracton et finalement au Yaz.



*Grattepapier*



Quand je découvre la communauté à la fin des années 2000, je n'en reviens pas. C'était comme tomber sur l'Atlantide en plongeant récupérer des lunettes. Et quand je m'inscris en 2012, je respire à pleine bouffée cette liberté de parler d'une passion complètement étrangère à mon entourage.

*shamutanti*

Vous désirez savoir ce qu'est un Mât? Une AVH, un LDVELH, un PFA, un KTS, une FA ou un OTP? Ces termes et acronymes vous sont mystérieux, mais vous semblent porteurs de promesses d'aventures et d'intenses émotions, ludiques et littéraires? Alors une seule solution: allez sur RDV1 !

*Kraken*



Le concours a permis à la littérature interactive de dépasser ses sources d'inspiration et d'exploiter bien davantage son vaste potentiel. On peut escompter que cette évolution n'est pas terminée et que l'avenir amènera de nouvelles œuvres toujours plus créatives.

*Outremer*



J'aime bien ce forum et sa communauté (quid de la réciproque ?), donc je vais rester encore un peu...  
*Caithness*



# UNE AVENTURE DONT VOUS ÊTES L'AUTEUR

## DÉFIS YAZTRONOMIQUES

**Et si vous rédigez votre propre AVH ?**

Pour fêter la vingtième édition du prix Yaztromo, Emmanuel Quaireau a composé cette AVH spécialement pour les lecteurs d'Alko Venturus. Glissez-vous dans la peau d'un auteur décidé à participer au concours – vous savez, cet aventurier qui va devoir relever des défis et affronter maints pièges pour empêcher que sa quête d'écriture ne tombe elle-même sur un paragraphe de fin d'aventure.

Par Emmanuel Quaireau



### 1

Depuis le temps que vous y pensez, c'est le moment de rédiger votre propre AVH. Vous avez lu pas mal d'aventures du concours Yaztromo, vous pensez que votre style n'aurait pas trop à rougir par rapport à la concurrence et ce ne sont pas les idées qui vous manquent. Donc c'est parti !

Ou presque. Parlons un peu règles de jeu. Il vous faut dessiner deux cases : une pour vos points de *Motivation* (qui commencent à 5) et une pour l'*Avancement* de votre AVH en % (0 pour le moment, le syndrome de la page blanche vous guette déjà). Enfin, choisissez et notez deux compétences parmi les trois suivantes :

*Maîtrise des Jeux vidéo*  
*Famille nombreuse*  
*Connaissance du Sport*

Pratique !  
Cliquez  
sur les  
numéros

Comment allez-vous procéder ? De façon carrée, avec un plan détaillé de l'ensemble (au **5**) ou en laissant la créativité vous guider (au **9**).

## 2

Ça vous fait mal au cœur de supprimer toutes ces quêtes secondaires, mais cela semble nécessaire. Tant pis pour la liberté totale. Vous avez une histoire à raconter et il faut bien qu'elle avance. Alors les chemins doivent se rejoindre à un moment. Même le labyrinthique *Loup Solitaire 1* avait une sorte de *checkpoint* avant l'entrée à Holmgard...

Perdez 1 point de MOTIVATION et direction le **10**.



## 3

C'est florilège ! Pour un forum qui ronronne comme un vieux matou arthritique, vous y recueillez pas moins de six commentaires encourageants. Bien sûr, si vous écartez les Neutres-Bons, les Prosélytes qui s'évertuent à augmenter les maigres effectifs de la communauté ou les Machiavéliques qui voient en vous un distributeur de points pour leur propre AVH au Yaztromo, il ne reste plus grand monde. Mais foin de cynisme, les compliments sont encourageants ! Allez-vous vous en prescrire la relecture régulière pour améliorer votre bien-être (une dose matin, midi et soir après les repas au **12**) ou retourner prudemment dans votre coin (au **6**).

#### 4

Contre toute attente, votre club de cœur se trouve très bien parti en coupe d'Europe cette année. Un ami vous propose de voir les matchs dans un bar avec lui. En espérant qu'il y en ait beaucoup. Pourquoi pas jusqu'à la finale ! Vous hésitez. C'est vrai que vous risquez le surmenage à avoir la tête dans le guidon à écrire sans arrêt. Existe-t-il une vie au-delà des LDVELH ?

Un peu de détente ne fera pas de mal (au **11**). Vous ne relâchez pas la pression (au **16**).

#### 5

Une introduction, un système de règles, une fin victorieuse prédéfinie, des étapes obligées, quelques scènes fortes, un schéma pour la structure, un background à tout casser de vingt pages juste pour vous. Voilà. Un boulot admirable, titanesque. Trois mois viennent de passer et vous n'avez pas rédigé le premier paragraphe.

Perdez 2 points de MOTIVATION et continuez au **10**.



#### 6

L'AVANCEMENT augmente de 15 % (ou 10 % si vous avez la compétence *Famille nombreuse*).

« Le silence est l'élément dans lequel se forment les grandes choses » a dit un jour Maurice Maeterlinck. Et Maurice, il ne faisait pas référence à la manière dont il a conçu ses marmots avec son épouse vu qu'il n'en a pas eu, de marmots. Donc vous bâchez, dès que vous le pouvez. De temps à autre, quand pointe le doigt nécrosé du découragement sur votre tête basse, vous refaites un tour rapide sur ces commentaires positifs. L'idée qu'un jour ces aimables inconnus prennent de leur temps pour découvrir votre œuvre vous redonne alors un sursaut d'énergie. Un jour viendra. Bientôt...

Continuez au **20**.

## 7

Pour concilier écriture et votre activité de *gamer*, il vous a fallu quelques concessions tout comme appliquer quelques règles d'or. Avoir mis en pause les multijoueurs fut sans doute la plus profitable. Mais *Baldur's*, c'est *Baldur's* quoi ! Et les critiques sont unanimes en plus. Surtout, vous vous connaissez. Si quelque chose vous trotte en tête, ça risque de vous empoisonner l'esprit. Lâcher un chouia la soupape de sécurité pourrait être pertinent. « Le meilleur moyen de résister à la tentation, c'est d'y céder » avançait Oscar Wilde. Alors si Oscar le dit...

Vous tentez l'expérience (au **14**). Vade Retro Larianas (au **21**) !

## 8

Faites un test de Chance. Vous ne l'échouez que partiellement (au **3**). Vous étiez à deux doigts de le réussir (au **17**).

## 9

Votre cerveau bouillonne, les idées fusent. Ça va être génial ! La liberté d'action, il n'y a que ça de vrai. C'est l'essence même des LDVELH. À un moment, vous avez quand même un léger doute. Au départ, vous comptiez faire une aventure raisonnable de deux-cents paragraphes. Mais là, ça risque de grimper pas mal. Vous avez tellement de choses à raconter maintenant, le héros peut connaître des situations terribles selon les choix du joueur. Ce serait dommage de faire l'impasse dessus !

Il faut profiter de l'inspiration tant qu'on l'a (au **22**) ou voir un peu moins grand (au **2**).

## 10

L'AVANCEMENT augmente de 25 % (ou 20 % si vous avez la compétence *Famille nombreuse*).

Vous ne le jureriez pas, vous ne miseriez pas un point d'Habilité initial là-dessus, mais vous avez le sentiment d'avoir trouvé votre rythme de croisière. Un petit peu chaque jour. Quand ce n'est pas possible, vous essayez de mettre les bouchées doubles le lendemain pour rattraper le temps perdu. Mine de rien, ça prend forme. Sur le forum Rendez-vous au 1, un Grand Ancien vient de laisser le début de sa future AVH dans la section « Le premier paragraphe ». Mouais... C'est bien, mais pas de quoi

vous décourager. En tant que petit nouveau, vous espérez qu'on vous fasse bon accueil si vous osez l'imiter.

Vous copiez un bout du texte pour le coller dans la section *ad hoc* (au **8**) ou vous vous en abstenez (au **13**).

## 11

Vous y avez cru jusqu'au bout. Les poules, trois victoires. Les huitièmes, de justesse. En quarts, victoire écrasante contre les favoris. Patatras ! L'excès de confiance et les demi-finales s'achèvent sur un cauchemar. Finies les chansons entonnées avec des inconnus, exit les pintes de bière de la semaine. Le pire, c'est que vous y aviez pris goût à ces sorties. L'esprit de fête, de charmantes personnes à regarder du coin de l'œil pendant les arrêts de jeux... C'était un peu la vraie vie ! Comment trouver la force de consumer son existence devant un écran blafard après avoir connu ça ?

Perdez 2 points de MOTIVATION et continuez au **16**.



## 12

En fait, on peut y passer du temps sur ce forum. Vous y trouvez une foultitude de vieux sujets intéressants. Quant aux sujets d'actualité, vous y mettez régulièrement votre grain de sel. La découverte de la Taverne des Aventuriers vous remplit encore plus d'aise : c'est très animé par ici ! Vous vous faites plein d'amis, écrivez plein de posts intéressants. Ah ça oui, vous en passez du temps à écrire. Un peu de tout... sauf votre AVH.

Retournez-y au **20**.

## 13

L'AVANCEMENT augmente de 15 % (ou 10 % si vous avez la compétence *Famille nombreuse*).

Autour de vous, peu de gens sont au courant du projet dans lequel vous êtes lancé. Non pas que vous ayez si peur du résultat. Mais vous êtes lucide : votre entourage s'en tamponne pas mal

des livres interactifs. Peut-être même qu'ils s'inquiètent de votre santé mentale de vous voir encore frayer avec ce genre de littérature ! C'est pour ça que vous dissimulez toujours soigneusement votre paire de dés quand quelqu'un est dans les parages. Peu de métiers sont aussi solitaires que celui d'écrivain. Alors, ne parlons même pas des auteurs d'AVH...

Perdez 1 point de MOTIVATION et continuez au **20**.

#### 14

Quelques semaines plus tard, vous disposez d'un stock impressionnant de plantes, cristaux et autres composants récupérés au fil de vos pérégrinations sur la Côte des Épées. Bien sûr, c'est un peu fastidieux et ça prend du temps. Mais quel bonheur de pouvoir se soigner sans avoir de clerc dans le groupe ! Et ne parlons pas de la potion de vitesse, limite craquée. Quant à votre AVH, rien ne presse. Elle peut bien encore attendre quelques mois. Ou quelques années.



#### 15

Cela fait du bien de retrouver vos anciennes activités préférées, mises de côté pour la plupart à cause de ce projet littéraire. Mais quel projet en vrai ? Écrire une histoire dans un genre littéraire de niche, qui ne touchera qu'un public très restreint ? Sans compter le risque de subir une volée de bois vert comme critiques ou peut-être pire, une indifférence glaciale face à votre œuvre inintéressante au possible ?

Si votre AVANCEMENT est d'au moins 60 %, vous estimez qu'il serait trop bête de renoncer maintenant (au **23**). S'il est inférieur, vous préférez prendre un peu de recul (au **19**).

#### 16

L'AVANCEMENT augmente de 10 % (ou 5 % si vous avez la compétence *Famille nombreuse*).

Tiens, c'est aujourd'hui la sortie de *Baldur's Gate III*.

Rendez-vous au **7** si vous avez la compétence *Maîtrise des jeux vidéo* ou au **21** autrement.

## 17

La tuile ! Vous croisez la route d'un troll des forums. Ses attaques spéciales à base de commentaires corrosifs et de lapidations en scène publique ne vous laissent pas indemne. Heureusement, les gardiens séculaires veillent au grain et ordonnent une levée de boucliers. Certains accourent pour vous oindre de bons mots guérisseurs et relever la qualité de votre prose. Mais le mal est fait.

Perdez 2 points de MOTIVATION et continuez au **20**.

## 18

Pris d'une dangereuse frénésie scripturale, votre cadence s'accélère à l'idée de bientôt conclure l'aventure. Un soir, vous consacrez six heures d'affilée à un passage particulièrement exaltant. Mais le lendemain, l'angoisse vous étreint en constatant que le fichier date non pas de la veille, mais du jour précédent. La bouche sèche, vous ouvrez le fichier... et poussez un cri de désespoir en constatant que, abruti de fatigue, vous ne l'aviez pas enregistré au moment de le fermer. Six heures de perdues !

Si votre MOTIVATION est au moins égale à 3, vous trouvez le courage de réécrire immédiatement ce passage (au **23**). Sinon, vous préférez digérer un peu ce drame avant de vous y remettre (au **19**).



## 19

L'avantage avec l'écriture, c'est que ça n'est jamais perdu. Vous vous y remettrez probablement d'ici un an ou deux, quand les circonstances seront plus favorables, votre vrai travail moins prenant, le climat plus doux, etc.

Ou pas.

## 20

L'AVANCEMENT augmente de 20 % (ou 15 % si vous avez la compétence *Famille nombreuse*).

Elle est encore très éloignée, mais vous la voyez cette ligne d'arrivée, la flamme rouge, la lumière du phare... Vous savez enfin à quoi va ressembler l'aventure dans son ensemble.

Actuellement, vous estimez en avoir rédigé environ la moitié. Le plus dur est fait, non ?

Rendez-vous au **4** si vous avez la compétence *Connaissance du Sport* ou au **16** autrement.

## 21

L'AVANCEMENT augmente de 10 % (ou 5 % si vous avez la compétence *Famille nombreuse*).

Vous vous considérez dans la dernière ligne droite. Malheureusement, elle serait plutôt du genre U.S. Route 66 que la Grande Rue de Bidon (Ardèche).

Si vous avez au moins 70 % d'AVANCEMENT, rendez-vous au **23**.

Sinon, vous sentez se lever en vous un vent de lassitude. Allez-vous serrer les dents et poursuivre sur le même rythme (au **18**) ou vous accorder une pause d'une semaine pour mieux repartir (au **15**) ?

## 22

Après trois mois d'euphorie, le constat est implacable : vous êtes en train de donner naissance à un monstre qui devrait faire exploser le record du mythique « 1789 » ! Mais vos points de MOTIVATION auront disparu bien avant d'y parvenir, vous n'avez pas l'abnégation de The Oiseau ou JFM. Et il est désormais trop tard pour recoller les morceaux. Le résultat serait trop artificiel, aussi mal cousu que la créature de Frankenstein (le Maudit). Il faut l'admettre, votre AVH part complètement en sucette (au **51**), en vrille (au **199**), en cacahuète (au **-18**), en gonade mâle (au **22,5**), en live (au **H8M**).

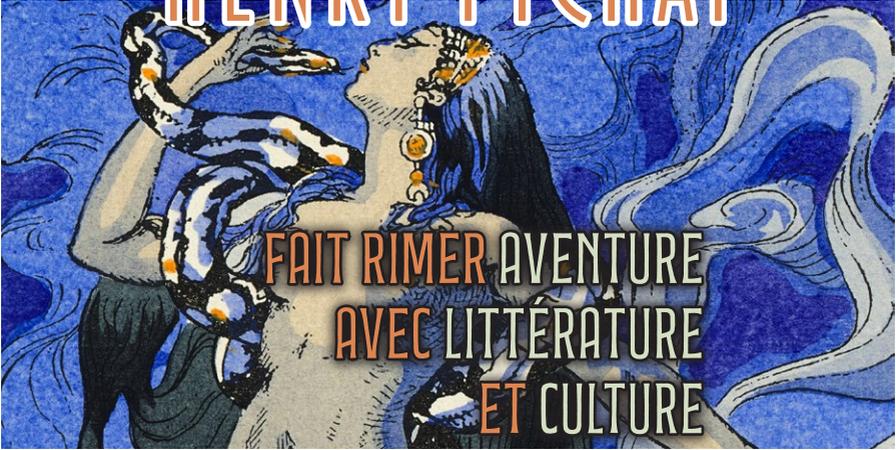
## 23

L'AVANCEMENT grimpe à 100 %.

Vous l'avez fait ! Le point final est dessiné. Vous auriez envie d'écrire les trois lettres magiques FIN si ce n'était pas aussi désuet. Un sentiment de félicité encore jamais connu jusqu'alors vous submerge. Vous pouvez légitimement vous laisser griser par la fierté. Il est devant vous, votre bébé. Personne ne pourra jamais vous le retirer. Il est sans doute imparfait, il a sûrement besoin de corrections et il ne plaira pas à tout le monde, mais il est là, à jamais. Félicitations !



# HENRY PICHAT



Alias **Grattepapier** sur les forums Rendez-vous au 1 et La Taverne des Aventuriers, alias Baron Perché sur le site Littéractiion. Membre actif de cette communauté depuis moins de cinq ans, le citoyen Pichat ne perd pas de temps : il a dévoré à peu près toutes les aventures hébergées sur litteractiion.fr et en a écrit trois, raflant **deux Yaztromo d'or et un Mini-Yaz d'argent**. Rencontre avec ce lecteur-joueur-auteur.

Par Sylvain Gauthier et Adrien Maudet



**Sylvain Gauthier : Peux-tu nous parler un peu de toi, Henry ? Quelle région habites-tu ? Quels sont tes intérêts en dehors de la littérature ?**

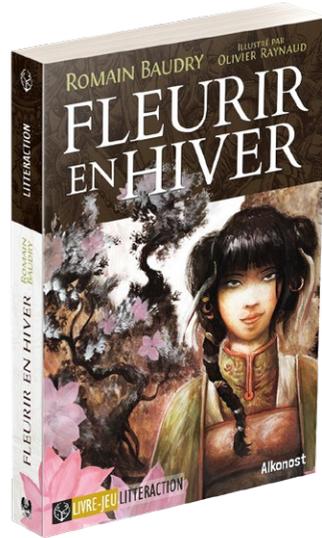
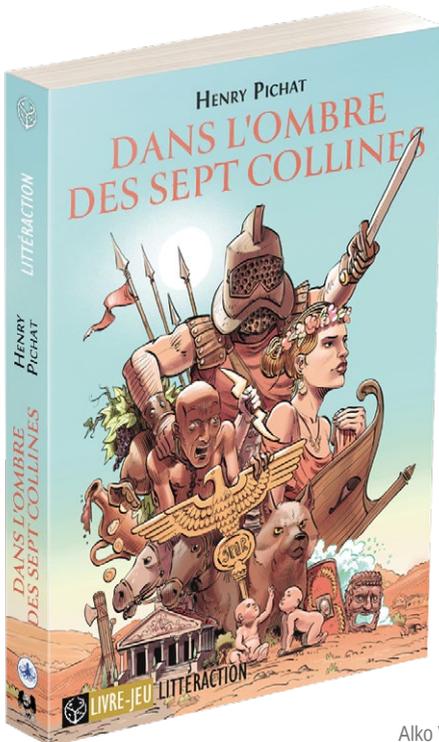
J'habite en région parisienne, avec ma compagne et mes deux enfants. Outre la littérature, j'aime le théâtre classique, le cinéma, la bande dessinée, la musique, les voyages, la nature en particulier la mer, le vélo, le paddle... et beaucoup d'autres choses.

**SG : Excluant les AVH, quelles œuvres littéraires t'ont le plus marqué ? Certaines t'ont-elles inspiré pour la rédaction de tes aventures ?**

La liste risque d'être très longue, car beaucoup de livres m'ont marqué durablement. Je pourrais citer *Salammbô* de Flaubert, *1984* d'Orwell, *Contes*

*d'amour, de folie et de mort* de Quiroja, *Ravages*, *La Nuit des temps* et *Le Voyageur imprudent* de Barjavel, *Le Vieux qui lisait les romans d'amour* de Sepulveda, *Chroniques martiennes* de Bradbury, *Ubik* de Dick, *Tierra del Fuego*, *Cap Horn* et *Le Golfe des peines* de Coloane, *Le Désert des tartares* de Buzzati, *Le Meilleur des mondes* d'Huxley... et plein d'autres. Plus jeune, j'étais un lecteur compulsif, même si je manque aujourd'hui de temps pour lire autant que je le souhaiterais. Outre les histoires qu'ils racontent, je suis aussi assez sensible au style des auteurs, à la poésie d'un Bradbury ou d'un Barjavel, à la cérébralité d'un Borges, la profusion sensorielle d'un Carpentier ou d'un Flaubert, la folie douce d'un Quiroja ou d'un Dick, l'épouvante d'un

Poe ou d'un Lovecraft, le questionnement existentiel d'un Calvino ou d'un Buzzati, les récits d'un Coloane ou d'un Sepulveda... Lire fait encore partie de mes grands plaisirs, et énormément d'œuvres m'ont laissé une empreinte profonde. Lecteur avant d'être auteur, j'écris donc pour en quelque sorte rendre hommage aux livres que j'ai aimés. Et il y a encore tant de livres à qui j'aimerais rendre hommage ! Mais évidemment, j'ai aussi d'autres influences : voyages, documentaires, séries télé, BD et bien sûr d'autres AVH et LDVELH. Par exemple, *Dans l'ombre des sept collines* a été influencé par la cruauté du *Salammbô* de Gustave Flaubert, un ouvrage collectif sur la vie privée sous l'antiquité romaine, mais aussi des séries télé comme *Rome* et *Spartacus*, les AVH *Cyclades* de Fitz, et *Fleurir en hiver* et *Le Château du Sorcier* d'Outremer. De



même, *Conte du Griot Céleste* doit beaucoup aux *Contes initiatiques* peuls retranscrits par Amadou Hampâté Bâ mais aussi aux *Contes des Mille et Une Nuits*, à la Bible, aux *Rois mages* de Michel Tournier, au *Désert des déserts* de Wilfred Thesiger, à *Ségou* de Maryse Condé, à *Méharées* de Théodore Monod, à *L'Empire des serpents* de Fred Carnochan, à des BD comme *Alef-Thau* et *La Quête de l'Oiseau du Temps*, à des documentaires sur les chasseurs de miel du Népal et sur les papous de Nouvelle Guinée, aux LDVELH de Dave Morris... et à mille autres influences !

**Adrien Maudet : Penses-tu à une aventure, LDVELH ou AVH, injustement méconnue sur laquelle tu voudrais mettre la lumière ?**

Me limiter à une seule aventure va être difficile... Le site Littéract regorge de chefs-d'œuvre interactifs méconnus. C'est un vrai délice de l'explorer et de découvrir par hasard, à côté des œuvres primées (à juste titre !) des auteurs d'AVH les plus prolifiques de RDV1, des œuvres moins connues de

ces mêmes auteurs ou des petites pépites d'auteurs moins en vue, mais qui valent également le détour. *La Dèche* de Namron le barbu et *La Danse des sorcières* de Maléfisse (pour citer les auteurs les moins renommés), ou encore (pour évoquer des AVH provenant d'auteurs plus connus) *La Dernière tentation de frère Edgar* de Meneldur, *Chienlit sur chienlit* d'Alexis Ravel<sup>1</sup>, *Une Nuit à l'appart* et *Une Journée à l'hosto de Fifre*, *Tan Noz* et *Les Âmes seules* de Gwalchmei, *Bonnet rouge* de Tholdur, *Le Yaroslavl* de Bruenor<sup>2</sup>, *D'Écume et de sang* de Voyageur solitaire, *Là où sont des dragons* de Kraken<sup>3</sup>, et *L'Horizon est gommé* d'Outremer<sup>4</sup> sont des AVH qui, selon moi, auraient pu être primées ou publiées !

**AM : La relation entre la littéraction et le réalisme historique est un peu particulière. Il y a eu beaucoup de séries historiques, mais aucune n'a vraiment été marquante. Pour les AVH primées, Dans l'ombre des sept collines, ta première AVH, fait office de quasi-exception, avec La Bataille d'Ap Bac de Niki et 1930 de Sunkmanitu. Souhaites-tu voir ce genre s'épanouir à l'avenir au sein de la littéraction ?**

Pour ce qui est de l'absence de séries historiques marquantes, il y a tout de même la collection des *Livres à remonter le temps* que Posidonia a rééditée... Personnellement, j'ai toujours adoré cette série 100 % "fabriquée en France" ! Tous les tomes sont intéressants et bien documentés, et je trouve le ton souvent plus adulte que dans bien des LDVELH. En tant qu'auteur, l'Histoire présente pour moi cet avantage de regorger... d'histoires justement, et



d'univers dépayants. C'est une boîte à outils dans laquelle l'auteur en manque d'imagination peut piocher à profusion. D'ailleurs de nombreux auteurs de littéraction sont des passionnés d'Histoire, et cela se ressent dans leurs œuvres. Par exemple, à un ou deux détails près qui n'ont pas beaucoup d'importance dans le récit, *Les Maraudeurs* de Gwalchmei pourrait être classé dans le réalisme historique. De même, *Fleurir en hiver* d'Outremer<sup>5</sup> reste très influencé par l'histoire de la Chine impériale. Mais je peux comprendre que certains auteurs ou lecteurs souhaitent s'évader vers des univers plus lointains. Pour ma part, j'ai tendance à penser que parfois la réalité dépasse la fiction, qu'elle est encore plus forte qu'elle, et qu'un personnage historique comme Pol Pot est plus effrayant qu'une figure du mal comme Sauron, car lui il a réellement existé !

**SG : Avec Dans l'ombre des sept collines, tu as remporté un Yasztromo d'or dès ta première parution... ce n'est pas rien ! En étais-tu à tes premiers pas littéraires, et plus particulièrement dans le cas des AVH ? Quelles sont les principales difficultés que tu as rencontrées ?**

À part une ou deux tentatives n'ayant pas dépassé la vingtaine de paragraphes

1 Alendir sur RDV1

2 Cyril Le Strat

3 Frédéric Bouix

4 Romain Baudry

5 Romain Baudry



quand j'avais onze ans, je n'avais aucune expérience dans ce domaine quand j'ai entamé la rédaction de *Dans l'ombre des sept collines*, mais les AVH lues sur Littérature ont été d'excellents professeurs.

La première difficulté était que, même si cette période est fascinante, j'étais très loin d'être un expert de la Rome antique. Son histoire s'étale d'ailleurs sur dix siècles, donc difficile d'en connaître tous les aspects ! J'avais évidemment de l'intérêt pour le sujet, et quelques connaissances et je me suis documenté du mieux que j'ai pu, mais j'ai pu m'apercevoir que beaucoup de contributeurs du forum RDV1 maîtrisaient mieux le sujet que moi ! Il m'a fallu accepter qu'étant auteur de fiction et non pas historien, j'avais le droit de ne pas tout savoir, et de trahir l'Histoire pour les besoins de mon histoire, de m'autoriser des inexactitudes historiques, volontaires ou involontaires !

La seconde difficulté a été... d'apprendre à écrire de la fiction, tout simplement ! Imaginer une histoire, faire que le lecteur se projette dans le personnage principal, rendre vivant l'univers dans lequel il évolue, et crédibles les péripéties et les rencontres, faire ressentir des émotions par l'écrit... ce n'est pas quelque chose qu'on apprend à l'école ni même dans sa vie professionnelle ! Heureusement, j'ai bénéficié de la relecture d'un ami et de ma compagne qui m'ont encouragé à améliorer mon texte initial, qui était trop simpliste. Les retours des lecteurs sur RDV1 ont été aussi super enrichissants pour prendre conscience de certains défauts dans le style et les corriger. C'est vraiment une chance pour un auteur qui souhaite progresser de bénéficier de commentaires aussi pertinents et constructifs.



**SG :** Dans cette histoire, le PJ est un anti-héros assumé, ce qui fait justement son originalité. Des choix qui ne sont ni moraux, ni héroïques, une niche à combler dans le monde des AVH ?

La voie a été montrée par des LDVELH précurseurs comme *La Créature Venue du Chaos* et la série *Épouvante*. Plus récemment, *Fleurir en hiver*, dans laquelle l'héroïne n'hésite pas à voler, mentir, et manipuler pour grimper l'échelon social, a été une vraie révélation et a eu une grosse influence sur ma première AVH. D'une façon générale, les héros "sans peur et sans reproche", trop lisses, m'ennuient un peu. J'ai plus d'affection pour les personnages imparfaits, plein de doutes et de failles, qui physiquement ne sont pas forcément des athlètes... des vraies personnes, quoi ! Je comprends que quand on a douze ans et qu'on se cherche on puisse se sentir rassuré par le fait d'incarner un personnage très positif voire un surhomme, mais quand on a atteint la quarantaine, on aspire à un peu plus de subtilité...

et de vérité. Or, les gens sont rarement tout blanc ou tout noir. Ils ne sont pas forcément des salauds mais ils ont leurs faiblesses, leurs lâchetés, leurs petites compromissions, en particulier quand les temps sont durs.

Sur litteraction.fr, il me semble que beaucoup d'AVH proposent déjà d'incarner des personnages s'éloignant – beaucoup ou un peu – de la morale traditionnelle : *Georges le Zombi*, *Le Château du sorcier*, *Ad nauseam*, *Pour l'argent*, *Une Nuit à l'appart*, *Une Nuit à l'hosto*, *Les Maraudeurs...* et j'en oublie !

Personnellement, je trouve cela rafraîchissant et plaisant de pouvoir le temps d'une histoire "jouer" à s'affranchir des barrières morales. Cela ouvre des perspectives narratives et ludiques nouvelles et bien plus intéressantes que d'incarner un énième héros défenseur de la veuve et de l'orphelin. Toutefois pour que le joueur puisse accepter cette transgression, il faut quand même la rendre acceptable et la justifier par l'histoire : par exemple le personnage a été transformé en zombi qui doit se nourrir pour survivre, ou alors il lutte pour sa survie dans un contexte post-apocalyptique qui bouleverse les repères moraux. Sinon, il faut employer un ton clairement humoristique pour créer un effet de distanciation par rapport à l'immoralité du personnage principal.

Pour *Dans l'ombre des sept collines*, le personnage joueur est un homme ordinaire, proche du lecteur finalement, mais projeté dans un cadre inhabituel, une situation d'endettement dans l'antiquité romaine. Le personnage de Marcus n'a pas vraiment le choix : s'il veut sauver sa famille, il ne peut s'embarasser de trop de scrupules. Par ailleurs, il évolue dans un monde antérieur à la

morale chrétienne, très différent dans la mentalité de celui que nous connaissons aujourd'hui. Un monde où le sort des esclaves, des pauvres, des faibles, et des perdants ne suscite aucune compassion, et où seuls ceux qui réussissent méritent le respect et reçoivent les honneurs... Pour lui, et donc pour le lecteur, la fin justifie les moyens, en quelque sorte.

**SG : Avec *Conte du Griot Céleste*, tu as récidivé pour un deuxième Yastro-mo d'or d'affilée. Cette aventure, qui se déroule dans un monde d'inspiration africaine, est un véritable pavé de plus de 700 paragraphes, et comporte une multitude de chemins, ainsi qu'une gestion complexe de codes et d'objets à collectionner. Quelle méthode de travail as-tu employée pour en venir à bout ? Parallèlement, est-ce que tu t'imposes un nombre de mots ou de sections à réaliser chaque jour ?**

Je vais te décevoir, mais je n'ai pas de méthode très élaborée, y compris dans la gestion des objets et des codes : je ne fais pas d'arborescence détaillée et ne tiens pas de listes d'objets et de codes, tout du moins au début. Je fais confiance à ma mémoire et si je recherche une information, par exemple le nom d'un code, je peux la retrouver facilement grâce au moteur de recherche du traitement de texte. Le fait d'écrire les paragraphes à la suite, sans mélanger les numéros, est aussi d'une grande aide pour éviter des erreurs ou des incohérences. Je mélange donc les paragraphes le plus tard possible.

Par ailleurs, il faut savoir que cette aventure n'était pas censée prendre l'ampleur qu'elle a prise au fur et à mesure des ajouts successifs ! Je pensais initialement qu'elle ferait environ 150 paragraphes ! En fait, le processus de création a été, en particulier au début, assez long et anarchique : par exemple



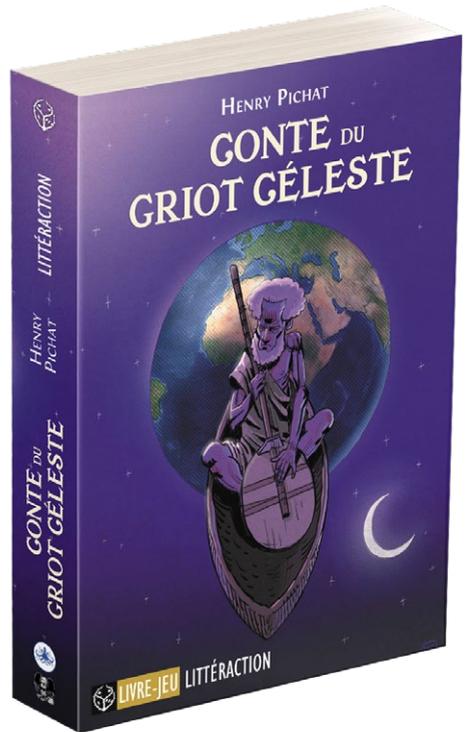
j'ai écrit au tout début quelques épisodes (la genèse du monde racontée par le conteur, l'épisode de la cité des ombres et celui de la grande dévoreuse, la rencontre finale avec les dieux) qui n'avaient pas beaucoup de liens entre eux, puis plus rien : la page blanche pendant des mois !

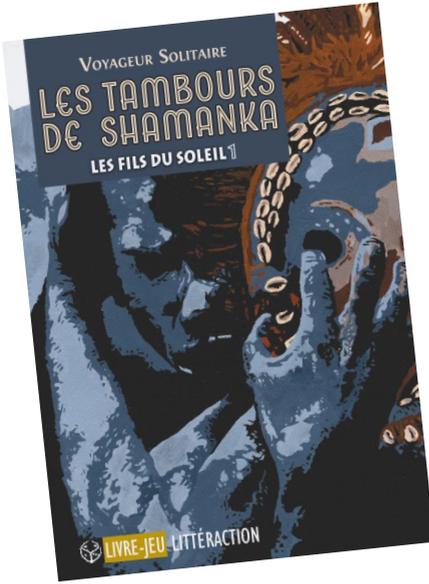
Mais si je devais rationaliser a posteriori cela, je dirais que la première étape consiste à imaginer les grandes lignes d'un personnage, d'un univers, et d'une intrigue. En l'occurrence ici, un musicien doté de pouvoirs magiques, dans l'univers merveilleux de contes africains, qui doit rencontrer des dieux pour éviter que la Terre soit détruite par un cataclysme. C'est clairement pour moi l'étape la plus longue, difficile et compliquée ! En parallèle, j'essaie de me forger des certitudes sur le système de jeu que je vais adopter, par exemple le fait de disposer de points de magie et de ne pas utiliser de système monétaire.

Dans un deuxième temps, je rédige l'introduction et la conclusion. Ensuite, j'essaie d'imaginer des péripéties qui pourraient relier ces deux extrémités. J'ai alors listé toutes les idées que j'avais en un seul mot (par exemple : pillards, amazones, djinn, puits pollué...) et je les ai réparties dans différentes zones : les collines, le lac, le désert, la jungle, la montagne, le fleuve des dieux... Il ne me "reste" alors "plus qu'à" rédiger ces différentes péripéties et à les relier entre elles. Après chaque séance d'écriture, je relis pour traquer les erreurs et les fautes et "rester dans le bain" du récit afin de pouvoir imaginer la suite.

C'est là que cela se complique : l'inspiration ne vient pas forcément et on n'a pas le commencement d'une idée pour démarrer un nouveau paragraphe. S'asseoir devant son ordinateur ne sert

à rien. On rumine vainement. C'est l'inconscient qui commande et on ne maîtrise rien du tout. Et puis un jour, à force d'y penser inconsciemment, une scène s'impose comme une évidence, on s'assoit alors devant son ordinateur et les mots coulent, on est dans le flux. Puis une fois l'épisode écrit, la source d'inspiration se tarit, et on retombe dans une phase de rumination ! C'est frustrant mais c'est ainsi que cela marche. Je serais donc bien incapable de m'imposer un nombre de mots ou de paragraphes à rédiger chaque jour, car c'est l'inconscient qui tient les rênes et qui décide quand je dois écrire !





**AM : Plusieurs cultures et pays d'Afrique subsaharienne ont inspiré cet univers, comme d'autres récemment, par exemple Voyageur Solitaire avec sa saga Les Fils du Soleil, ou encore Sylvain ici présent avec Orisha. Avais-tu un rapport ou un attrait particulier pour ce continent ? Que penses-tu de l'engouement récent pour ces cultures, et de l'apport de la Littéraction ?**

Je suis fasciné par bien des aspects culturels de l'Afrique, tant au niveau de la mentalité et des valeurs, que de sa musique et sa tradition orale, en particulier ses contes, mais là aussi je suis loin d'être un spécialiste du sujet ! C'est évidemment une bonne chose dans notre "monde global" de s'intéresser et de s'ouvrir à d'autres continents, d'autres cultures. Sur littéraction.fr, même si les œuvres de médiéval fantastique sont largement majoritaires (un peu trop à mon goût, même), d'autres auteurs ont mis en avant d'autres cultures dans leurs œuvres, comme la culture polynésienne avec *Au Cœur d'un cercle de sable* et

*d'eau d'Outremer*<sup>1</sup>, la culture amérindienne avec *Le Voyage initiatique* de Sunkmanitu, ou la culture chinoise avec *Yin Yang* de MerlinPinPin<sup>2</sup>, pour n'en citer que quelques-unes.

**AM : Tu présentes *Conte du Griot Céleste* comme un conte merveilleux plutôt que comme une œuvre d'heroic fantasy. Quelle importance a cette distinction pour toi ?**

Disons que dans l'*heroic fantasy* je préfère clairement la *fantasy* à l'*heroic* ! En effet, je suis bien plus attiré par le merveilleux des contes africains où les animaux parlants incarnent des qualités ou des travers humains, que par le manichéisme et les poses hiératiques dans lesquelles sont trop souvent figés les personnages de l'*heroic fantasy*. Il y a dans les contes africains, comme dans les fables, une notion d'apprentissage sur soi-même, de leçon de vie, voire de morale, que j'ai essayé de retranscrire par moment dans mon histoire, et dont les récits d'*heroic fantasy* me semblent dépourvus. Enfin, dans ces contes, le personnage triomphe souvent de l'adversité par sa malice, sa force morale ou une aide surnaturelle obtenue grâce à sa bonté, là où les personnages de l'*heroic fantasy* font appel principalement à leur force physique ou à leurs capacités martiales. C'est pourquoi je me suis posé la contrainte un peu folle de créer une aventure de *fantasy* certes mais sans combat. J'ai donc imaginé ce personnage principal qui n'est pas un combattant, et n'est même pas armé, et qui doit surmonter les obstacles grâce à son astuce, sa gouaille, ou éventuellement le recours à des alliés surnaturels ou à son art magique.

1 Romain Baudry  
2 Pierre Sensfelder



**SG : Cette histoire fourmille de chansons ou de petits monologues écrits sous forme poétique, chose que j'ai personnellement beaucoup appréciée. As-tu le même regard ? As-tu eu plaisir à les écrire, ou ça a été une expérience plutôt difficile ?**

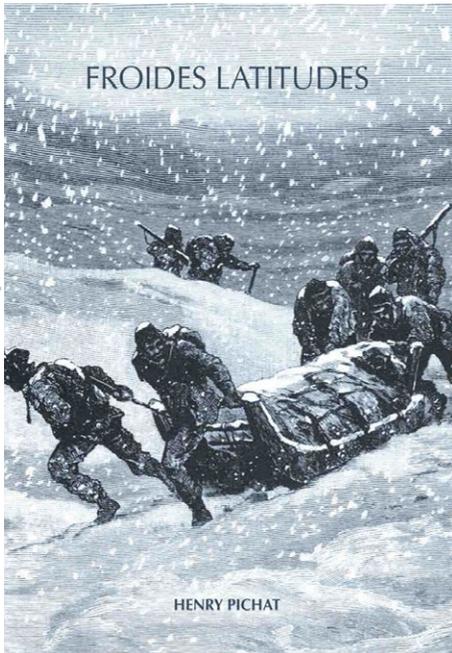
J'ai pris énormément de plaisir à écrire tous les monologues du conteur (qui permettent de présenter la mythologie et les différentes parties du monde dans lequel évolue Yzaak le Griot), en pastichant le style de la Bible et des *Contes des Mille et Une Nuits*. Ces passages ont été vraiment très plaisants et très faciles à écrire, car ils m'ont incité à revenir à l'essentiel, à retrouver l'art du conteur, basé sur la simplicité du style oral et sur des images simples mais belles. C'est, je pense, les parties que je préfère dans ce livre ! J'avoue avoir écrit certains de ces monologues, par exemple celui de la création des baleines ou celui de la conversion au monothéisme du chef

des pillards, plus pour le plaisir d'offrir un moment poétique au lecteur que par une pure nécessité narrative, même s'ils permettent d'enrichir le portrait psychologique des dieux antagonistes. Certains des textes des chansons, qui apparaissent à chaque fois qu'on recourt à la magie, ont été en revanche parfois plus fastidieux à écrire, car c'était une contrainte que je m'étais imposée au début, à laquelle je ne pouvais plus déroger ensuite, et qui s'est révélée assez lourde étant donné le grand nombre de fois où la magie peut être utilisée. Parfois j'étais inspiré, et dans ce cas le texte est long, et parfois je l'étais moins et j'ai alors rédigé des textes très courts.

**AM : Pour le Mini-Yaz 2023, tu as proposé *Froides latitudes*, une autre AVH se déroulant dans un cadre historique réaliste. Quel travail de documentation as-tu fait en amont et pendant la rédaction de cette aventure ?**

Avec *Froides Latitudes*, là aussi j'étais loin d'être un spécialiste des expéditions polaires et du monde arctique, même si ce sujet me fascine. Étant donné que j'ai eu l'idée de l'histoire un mois avant la clôture du Mini-Yaz et que j'ai commencé la rédaction 15 jours avant cette échéance, j'ai eu très peu de temps pour me documenter sur les expéditions polaires dans l'Arctique. J'avais lu il y a longtemps un ouvrage qui m'avait beaucoup frappé à l'époque, *Le Passage du Nord-Ouest* aux éditions Phébus qui reproduit trois récits d'expéditions ayant été publiés initialement au XIX<sup>e</sup> siècle dans la revue *Le Tour du Monde*. L'une des expéditions, qui s'est terminée de façon absolument tragique, dans le dénuement et la souffrance la plus totale, m'avait particulièrement marqué. J'ai réussi à retrouver ce livre sur un site web marchand, à le commander et je

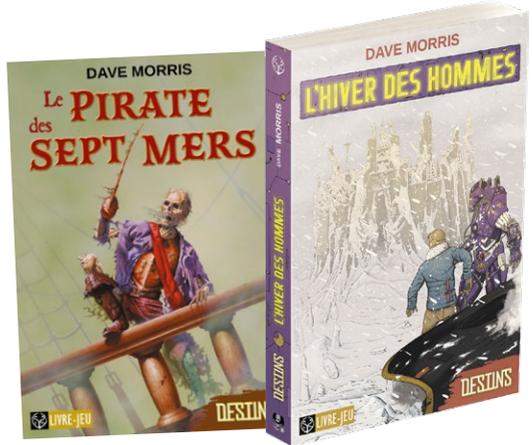
Illustration : Dominique Méréchal



J'ai relu rapidement. J'ai complété cette documentation avec des lectures sur internet, en particulier sur Wikipédia. Il ne me restait ensuite que deux semaines pour livrer l'ouvrage dans une espèce de marathon littéraire qui a vampirisé toutes mes soirées et mes weekends, en me basant grosso modo sur l'itinéraire qu'avait effectué cette expédition, de la mer arctique à la Sibérie orientale, et en l'enrichissant avec des détails glanés dans d'autres récits d'expédition ou lors de mes recherches sur internet. Une fois de plus j'ai pu constater que certains de mes lecteurs en savaient plus que moi en matière d'expéditions arctiques, mais il faut accepter qu'une fiction réaliste n'est pas la réalité, ce n'est qu'une fiction avec des éléments permettant de la rendre vraisemblable !

**AM : As-tu encore d'autres projets d'AVH, historiques ou non ?**

Je viens de retravailler *Froides Latitudes* qui est passé de 50 à 170 paragraphes, pour en faire une version longue que j'espère publier un jour. Sinon, je n'ai pas de projets précis, seulement des envies multiples, parmi lesquelles il m'est difficile de choisir ! Il existe une foule de sujets historiques qui pourraient donner de formidables AVH, car l'Histoire offre un puits inépuisable d'histoires incroyables, mais la plupart d'entre eux sont d'une ampleur trop grande, par exemple la guerre des mercenaires à l'époque carthaginoise, le tour du monde de Magellan au début du XVI<sup>e</sup> siècle, ou l'expédition au Royaume de Siam du Comte de Forbin à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, et tous exigeraient un travail de documentation préalable colossal. Il y a aussi plein d'univers merveilleux que j'aimerais explorer, comme l'Amérique du Sud, l'Égypte antique



ou l'Inde précoloniale, et d'auteurs à qui j'aimerais rendre hommage, par exemple Jules Vernes, HG Wells, et Ray Bradbury pour les précurseurs de la SF, ou encore Borges, Quiroja, Coloane, Sepúlveda pour l'Amérique du Sud ...

**SG : Toutes tes aventures se jouent sans l'intervention du hasard. Crois-tu que c'est ce que les lecteurs préfèrent en général ? Est-ce qu'un échec dû à un mauvais jet de dés est quelque chose qui te rebute particulièrement ?**

C'est une question de mode, et aussi de goût personnel. J'avoue préférer les AVH, comme celles de Skarn<sup>1</sup> et d'Outremer<sup>2</sup>, et les LDVELH, comme la série *Destins*, où le hasard des dés est inexistant. Cela me paraît trop injuste d'être victime de la malchance aux dés. Et j'ai une préférence pour les systèmes de jeu minimalistes où l'on n'a que très peu de caractéristiques et de données à gérer, ceci afin de rester concentré sur le récit. Cela étant dit, je comprends parfaitement que certains lecteurs aient l'esprit plus "joueur" et aiment ressentir le frisson du parieur en lançant les dés. C'est en pensant à eux que j'ai conçu le système alternatif de jeu avec les dés de *Conte du Griot Céleste*, même si le mode sans hasard conserve ma préférence.

1 Éric Berthe

2 Romain Baudry



**AM : Dans l'ombre des sept collines et Conte du Griot Céleste ont bénéficié des illustrations d'Hervé Carton dès leur première diffusion sur litteraction.fr. Comment as-tu collaboré avec lui ?**

J'ai fait la connaissance d'Hervé, qui est illustrateur de métier, dans le cadre de mes activités professionnelles. En plus d'être un dessinateur super talentueux, c'est une personne vraiment gentille et nous avons rapidement sympathisé. Quand j'ai écrit *Dans l'ombre des sept collines*, je lui ai demandé si à tout hasard il pouvait me faire gracieusement quelques dessins et il a immédiatement accepté. Nous avons renouvelé ensuite l'expérience avec *Conte du Griot Céleste*. Pour les couvertures qu'il a réalisées en couleur, j'ai été assez dirigiste, en lui indiquant le sujet que je voulais voir mais aussi les cadrages. Pour les illustrations intérieures, je lui ai laissé beaucoup plus de liberté. Nous avons suivi le même mode opératoire pour les illustrations des versions publiées qui sortiront en 2024.

**SG : Ces deux livres seront publiés prochainement. Peux-tu nous donner quelques informations, par exemple les dates de sorties, la présence d'illustrations, les éventuels différences et ajouts par rapport aux versions présentées aux Yaztromo ?**

Suite au succès de la campagne réussie sur Ulule, campagne au cours de laquelle ils étaient proposés en prévente, les deux livres sortiront en librairie en 2024, dans des nouvelles versions, révisées, augmentées et illustrées. Ces publications contiennent une foule d'améliorations. Il y a bien sûr des changements évidents visant à professionnaliser le rendu : les fautes et les coquilles ont été supprimées par le relecteur Stéphane Alin, certains textes

partiellement réécrits, la mise en page est devenue professionnelle grâce à Philippe Jaillet et Laurent Centro, avec notamment des feuilles d'aventure bien plus belles que les originales. Pour *Conte du Griot Céleste*, j'ai aussi un peu abaissé le niveau de difficulté qui était assez élevé. Par ailleurs, avec l'aide d'Eric Berthe, les quelques bugs ont disparu et le *gameplay* a été amélioré sur bien des points : le scoring, la gestion des objets et des codes, l'ergonomie de la feuille d'aventure...

Mais surtout, la taille des aventures a augmenté : pour *Dans l'ombre des sept collines*, le texte est passé de 300 à 320 paragraphes, et pour *Conte du Griot Céleste*, de 750 à 830 paragraphes ! Cela m'a permis d'enrichir les deux aventures avec par exemple le rajout de deux épilogues supplémentaires dans le 1<sup>er</sup> livre, et dans le 2<sup>e</sup> ouvrage, davantage de choix à certains moments et de nouvelles péripéties comme l'évasion de la caravane des pillards du désert ou encore la visite souterraine de Yoruba, la Cité aux mille traquenards, avec plein de nouvelles rencontres cocasses, tragiques ou dangereuses à la clé. Chaque livre bénéficie aussi des très nombreuses illustrations d'Hervé Carton (qui avait déjà réalisé de belles couvertures en couleur et quelques dessins pour les versions amateurs des ouvrages) : une quarantaine de "pleine page", une vingtaine de "demi-page", une douzaine de cabochons. J'adore son trait à la fois fin et précis, sa capacité à proposer des cadrages inhabituels, et j'espère que ces dessins plairont aux lecteurs. Un grand merci en tout cas à toute l'équipe, de l'éditeur à l'illustrateur en passant par le relecteur-correcteur et le bêta testeur, qui va permettre à ces ouvrages d'exister !



# ADRIEN MAUDET



Boîte du jeu de plateau *La Légende de Zagor*. Parker.

*Dans le milieu, on l'appelle Salla.*

Son nom ne vous dira rien, son pseudo, **Salla**, ne vous parlera que si vous fréquentez le forum **Rendez-vous au 1**. Pourtant, Adrien Maudet est un acteur majeur de la communauté Littéracton. Administrateur du forum d'auteurs précité, il a par ailleurs traduit quatre aventures, décrochant un Yaztromo d'argent en 2020. La même année, il écrivait **Les Voies d'Attégia**, captivante AVH en 50 paragraphes, et remportait le Mini-Yaz d'or. **Un nom à connaître.**

Par Sylvain Gauthier et Henry Pichat



**Henry Pichat : Peux-tu nous en dire un peu plus sur toi, Adrien ?**

J'ai 40 ans, je vis en région parisienne, je fais pousser des tomates et je cuisine mes propres pizzas.

**HP : Comment as-tu découvert la littérature interactive dans ta jeunesse ?**

J'ai découvert les livres dont vous êtes le héros en CM1, je venais d'avoir 10 ans : nous sommes en 1993. Un camarade me prête un livre du nom de **La Forêt de la Malédiction**. Loin d'être grand lecteur, je ne suis pas impressionné par le Changeur de Forme en couverture, mais par la taille du livre, la petitesse des caractères, la lecture des règles et de l'introduction qui me semblent interminables. Je lâche l'affaire au bout de 5 minutes, mais je reste subjugué par le concept : l'idée qu'un

objet aussi petit puisse contenir la promesse d'une grande aventure, un peu comme les jeux vidéo de certains de mes camarades de classe, mais encore inaccessibles pour ma part.

Plus tard, à la bibliothèque, je retombe sur un livre du même type, *La Cité Interdite*, et je retente le coup. Je lis les règles, recopie minutieusement la Feuille d'Aventure sur la première page quadrillée d'un cahier A4 puis j'enchaîne avec l'introduction. Je peux enfin commencer, j'attaque le premier paragraphe. On me fait comprendre que je n'ai que deux semaines pour rejoindre un lieu lointain. On me donne rendez-vous au 126. Je comprends que c'est le numéro d'un paragraphe du livre que je lis, je compte le nombre de pages qui m'en sépare. Plus du quart du livre. Confiant, je me fais la promesse d'y arriver. Je



commence à lire le paragraphe 2. Là, on me donne deux paragraphes de rendez-vous selon ce que je choisis de faire. Je ne comprends plus trop. Je venais de vaincre le démon de l'impatience, je ne comprenais pas que j'étais face à celui de la mécompréhension.

Je finis par saisir le concept et avancer dans cette histoire, et assez vite, je souhaite en essayer une autre. Je demande à mes parents pour retourner à la bibliothèque municipale. Les LDVELH sont nombreux, mais ne sont pas regroupés sur la même étagère, ils sont dispersés avec les autres romans jeunesse, classés par nom de l'auteur. Je passe donc longtemps à les rechercher. La bibliothécaire m'aide à les retrouver. Je ne suis pas le seul à chercher spécifiquement ces livres, elle connaît l'emplacement de chacun d'entre eux. C'est aussi cette bibliothécaire qui rassurera mes parents, un peu déconcertés de voir m'intéresser à des livres étranges qu'ils ne comprenaient pas, tout en étant contents de me voir lire autre chose que des albums illustrés sur les animaux. Enfin, en parcourant les étagères, je vois une autre série de six livres, avec une maquette ressemblant à celles des LDVELH. Il y a aussi des cartes magnifiques à l'intérieur. La version Folio Junior du *Seigneur des Anneaux* en six tomes. Des livres plus gros, écrits plus petits, pas de choix, donc je vais devoir tout lire. Un nouveau défi en parallèle de mes aventures interactives.

### HP : Comment es-tu revenu aux LDVELH ?

Eh bien, je crois ne jamais avoir vraiment quitté la littéraktion. Mes parents m'offrent la série *Sorcellerie !* au Noël suivant. Je lis et relis ma série de cœur. Arrivé au collège, les LDVELH resteront une passion solitaire. Tous mes

camarades avec qui je l'avais partagée avant s'en détournent complètement. Au cours des années, il y aura des hauts et des bas dans le nombre de mes lectures, interactives ou non d'ailleurs. Les lectures contraintes par le collège m'ennuient et elles doivent passer avant les lectures de loisirs. Pourtant, je me souviens de certains épisodes. En troisième, je découvre les brocantes. Je m'offre *La Légende de Zagor* pour cinq francs. Même titre qu'un jeu de société auquel je jouais au collège. Les mêmes persos, le même donjon (en fait non), la même couverture. Ça m'avait marqué sur le coup ! Un même univers pouvait être exploré de différentes façons.



À la même époque, les livres disparaissent de la bibliothèque. La bibliothécaire m'explique qu'ils sont trop anciens et abîmés et que les publications récentes pour renouveler le catalogue sont en fait des rééditions. Mais les brocantes sont encore riches de ces livres à l'époque. J'en fais un ou deux par an, tout en rejouant et réexplorant plus minutieusement ceux que j'avais déjà faits. Je continue comme ça jusqu'au bac. Puis arrivé à la fac, c'est la démocratisation d'internet, je découvre des sites et, encore mieux, des forums, sur tout et rien, et notamment les livres-jeux.

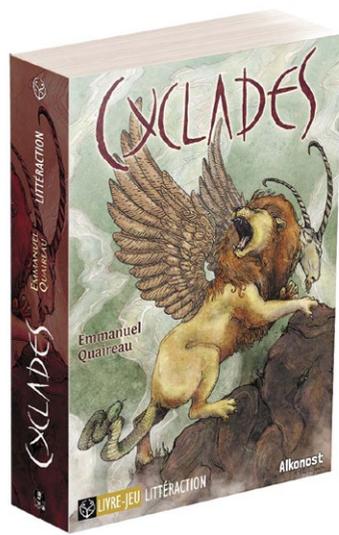


**Sylvain Gauthier : Quelle AVH t'a donné la piqûre pour la littérature interactive, et quelle est l'œuvre moderne (parue au cours des dix dernières années) que tu as la plus appréciée ?**

En tant que lecteur, il s'agit très certainement de la série *Les Enfants d'un Autre Ciel*, de Martin Charbonneau, alias Oiseau. J'avais déjà joué et apprécié des AVH, y compris au sein de Xhoromag, mais cette saga m'a marqué. Les relations entre les personnages, l'histoire, le rythme, l'alternance entre aventures, révélations, découvertes. J'ai dévoré cette saga et je n'en garde que d'excellents souvenirs plusieurs années après. Par contre, ça me paraissait inenvisageable pour moi d'écrire des AVH. J'avais déjà du mal à écrire un rapport de stage...

Se dire qu'on pouvait trouver sur internet des œuvres qui dépassaient en qualité celles publiées chez Gallimard et autres éditeurs historiques, c'était fabuleux. Et ça l'est encore plus désormais que le catalogue de Littéractiion est plus conséquent.

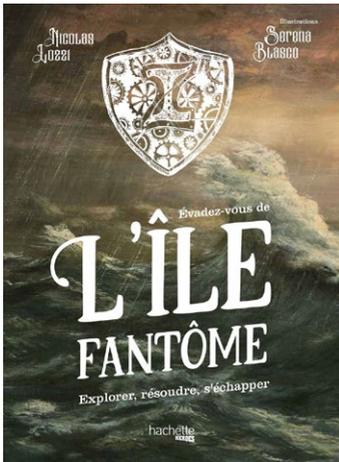
Pour l'œuvre moderne que j'ai le plus appréciée ces dix dernières années, je vais détourner la question et en citer trois.



*Cyclades* pour les AVH. L'aventure a été abondamment récompensée à juste titre et est bien connue des fans. Entre autres qualités : le mécanisme de monde ouvert qui donne un véritable sentiment d'exploration, les trois personnages jouables très différents, l'utilisation de la mythologie, tant dans ses aspects les plus « canoniques » que les ajouts plus originaux.

Pour les mini-AVH, je pourrais citer toutes celles qui ont occupé le haut de mes classements lors des votes, mais je vais me focaliser sur une qui, selon moi, mériterait une meilleure visibilité : *Escale à Poésie* d'AlbatrosSam. C'est une aventure qui met l'accent sur le rôle du narrateur et les variantes successives de son récit, justifiant les arborescences de l'histoire. Un peu comme *Conte du Griot Céleste* et surtout *Kintsugi* qui poussera l'idée plus loin.

Et pour un livre récent qui n'est pas passé par la case AVH, *Évadez-vous de l'Île Fantôme* de Nicolas Lozzi. C'est presque *Myst* en LDVELH. Un livre de style *Escape Game* qui garde la structure numérotée des LDVELH pour faire vivre une aventure mêlant à la quasi-perfection énigmes, mystères et exploration.



**SG : Tu as quatre traductions à ton actif sur Littéraktion, dont *Les Marées de Chrome*, récipiendaire d'un Yaztromo d'argent en 2020. Qu'est-ce que tu apprécies le plus dans le travail de traduction, et quels sont les principaux défis ?**

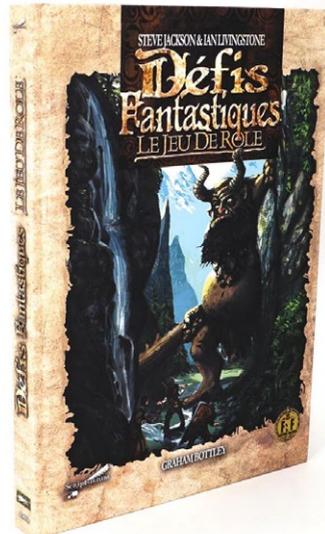
Ma première traduction, *Le Sanctuaire de la Salamandre*, d'Andrew Wright, est sortie en 2010. Il s'agit d'un mini *Défis Fantastiques* amateur publié initialement dans *Fighting Fantazine*, en 2010.

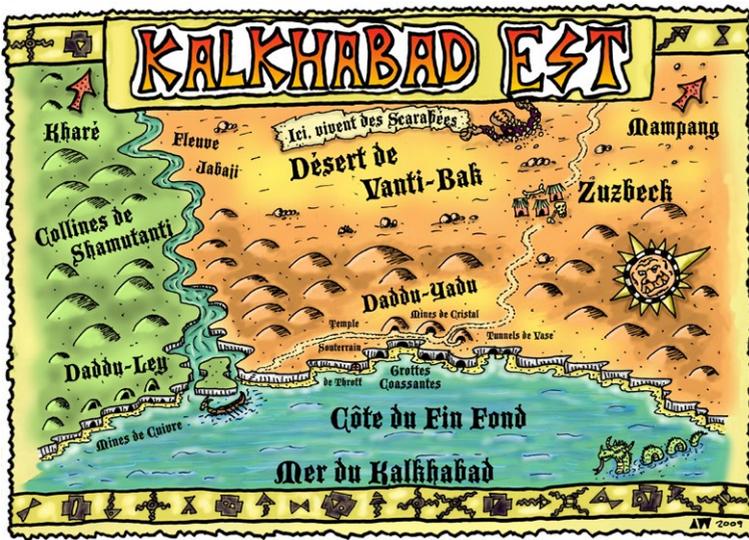
À l'époque, malgré seulement 200 paragraphes dans un style très DF, c'était à mes yeux un gros morceau, n'ayant pas vraiment l'habitude d'écrire, même si j'avais déjà commencé à traduire quelques articles en relation avec les livres-jeux. J'étais confronté à des difficultés nouvelles. Lire dans une langue, c'est une chose, trouver les bons mots, les bonnes tournures, les bonnes expressions dans sa propre langue, c'en est une autre.

J'ai trouvé l'expérience amusante, surtout l'aspect consistant à rechercher les traductions de certains noms propres de l'univers dans les traductions des livres publiés par Gallimard, pour ensuite les reprendre, ou mieux, les adapter dans des compromis, pas toujours heureux,

je l'avoue, entre les libertés prises par les traducteurs et le sens initial d'un terme en anglais.

Dans la foulée, j'ai rejoint l'équipe Scriptarium qui se lançait dans le projet de traduire le jeu de rôle *Advanced Fighting Fantasy 2 (Défis Fantastiques – le Jeu de rôle)* et notamment des ouvrages mythiques à l'époque inédits en français comme *Titan* et *Out of the Pit (Créatures de Titan)*. Ces livres étaient mes premiers achats par internet et mes premières lectures de fictions en anglais, et ça a été un plaisir de contribuer, à ma modeste mesure, au projet de leur adaptation pour le public francophone, au côté des autres traducteurs de l'équipe. À l'époque, c'était surtout ma maîtrise de l'anglais que je devais travailler. Ce fut aussi l'occasion de m'essayer à l'écriture autre que traduction en contribuant aux réflexions autour de la campagne *Le Tambour de Gondrim* du Livre de Base et à la rédaction de quelques scènes. J'ai aussi traduit quelques scénarios, particulièrement un d'Andrew pas encore publié en français.





Andrew Wright, d'après la carte de John Blanche. Fighting Fantazine #2, 2009.

Puis, un travail plus prenant et d'autres passions sont venus s'immiscer dans ma vie, et j'ai quitté l'équipe Scriptarium pour me lancer dans d'autres projets personnels. L'un d'entre eux était de me mettre à écrire mes propres histoires et aventures. J'ai toujours des scénarios qui tournent dans ma tête, et j'ai fini par me convaincre que ça valait la peine de tenter de les écrire et de les partager. Mais se lancer complètement dans le grand bain de l'écriture, personnellement, ce n'est pas rien. Cela comporte une bonne part de difficultés inédites à surmonter. D'une part, les obstacles des créateurs que je ne suis certainement pas le seul à connaître. D'autre part, le nécessaire travail de la langue pour avoir un style suffisamment correct.

Et, la traduction, c'est l'opportunité de travailler le second point sans s'occuper du premier en même temps. En y retournant, j'ai pu me concentrer sur les problématiques propres à la rédaction, que ça soit sur des points techniques (choix rigoureux des mots, éviter les répétitions, l'abus de tournures passives qui passent en anglais, moins en français...), ou de discipline de travail.

Sur ce dernier point, on peut, avec du travail, s'imposer la traduction, la relecture ou la correction d'un ou plusieurs paragraphes par soir et jongler entre les différentes dispositions d'esprit pour mener ces tâches. Sur ce point, j'ai encore beaucoup de progrès à faire, mais compter sur une capacité à écrire un minimum correctement permet d'aborder plus sereinement le défi bien plus complexe de l'imagination. Elle obéit bien moins aux obligations, voire pas du tout. N'est-elle pas mue par le désir de fuir les contraintes justement ?

**HP : Sur quels critères choisis-tu de traduire une œuvre ? Quelle relation établis-tu avec les auteurs que tu traduis ? As-tu une anecdote sympa à nous narrer à ce sujet ?**

J'avais choisi *Le Sanctuaire de la Salamandre* pour son cadre : les grottes de Daddu-Yadu et Daddu-Ley, coins mystérieux du **Kalkhabad** dans la série *Sorcellerie !* de Steve Jackson. Elles apparaissent sur la fascinante carte de John Blanche, mais ne sont jamais explorées dans la saga. J'avais l'opportunité adulte d'explorer ce qui avait provoqué une certaine fascination pour

l'enfant que j'étais à l'époque de la découverte des LDVELH et de la *fantasy* en général.

L'AVH en elle-même n'a pas eu de véritable succès en français, si ce n'est pour les illustrations de Brett Schofield qui a su reproduire l'esprit des illustrateurs classiques, notamment Russ Nicholson. Elle reprend plutôt les codes du DF livingstonien que ceux de Steve Jackson. Mais j'ai une affection particulière pour la démarche d'Andrew vis-à-vis de l'univers de Titan et je trouve qu'il a su en reprendre l'esprit et rendre tout aussi vivantes ces cavernes paradoxales que le reste du Repaire des Vermines du Bout du Monde a pu l'être sous la plume de Steve Jackson.

J'échange de temps à autre avec Andrew, généralement pour lui partager mes retours enthousiastes sur ses ouvrages publiés pour la version anglaise du jeu de rôle *Advanced Fighting Fantasy*.

*Les Marées de Chrome* de Steffen Hagen est une aventure qui m'a rapidement fascinée. Ce monde mystérieux dans un lointain futur, son système d'exploration, cette réinvention de l'exploration de souterrains...

Une fois la traduction terminée, j'étais assez confiant du travail effectué et du chemin parcouru depuis *Le Sanctuaire de la Salamandre*. Les qualités propres à l'œuvre originale y sont pour beaucoup bien entendu, et je suis heureux d'avoir contribué à sa découverte par le public francophone. J'ai contacté et sympathisé avec Steffen lorsque le projet était dans sa phase de finalisation, et il m'a d'emblée transmis sa deuxième AVH, *Et Voir les Cieux se Déchirer*, qui n'avait jamais été diffusée en anglais en raison de l'annulation du Prix Windhammer.

Avec Marty Ruanon, l'auteur de *The*

*Independence Job*, j'ai eu quelques échanges, il a apprécié l'intérêt et le retour que j'ai porté à son AVH et que je la traduise. D'ailleurs, si certains veulent s'essayer à la traduction, n'hésitez pas, la plupart des auteurs seront heureux de votre intérêt et de la possibilité offerte d'atteindre un nouveau public. Je partage avec les auteurs systématiquement les liens vers les sujets de *feedback* sur les forums, un outil de traduction en ligne leur permettant de comprendre les retours sans que j'aie besoin de les traduire moi-même.

**HP : La plupart des AVH que tu as traduites sont issues du Windhammer Prize. Peux-tu nous présenter ce concours ? À part la langue, quelles sont selon toi les différences entre les œuvres qui y concourent et celles qu'on peut trouver sur Littéraktion ?**

Le Prix Windhammer était un concours d'AVH anglophone lancé pour la première fois en 2008 par Wayne F. Densley, auteur de la saga *Chronicles of Arborell*, une série de 18 livres-jeux, accompagnée de nouvelles et encyclopédie. Le parallèle avec l'œuvre Xhoromag et le rôle de son créateur dans la mise en place du prix Yaztromo est tentant. Mais le prix Windhammer avait des spécificités et des contraintes, notamment le nombre maximum de paragraphes restreint à 100 et une limite en nombre de mots. Chaque année, les jouqueurs étaient invités à lire, à voter et à envoyer des retours aux auteurs. L'AVH qui recevait le plus grand nombre de votes était déclarée gagnante et son auteur se voyait offrir un prix de 100 AU\$. Les AVH arrivées en deuxième et troisième places remportaient un « Merit Award », et, à partir de 2013, les aventures arrivées en quatrième, cinquième et sixième places remportaient

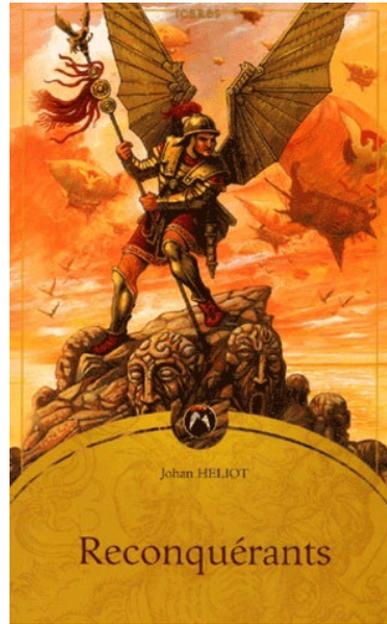
un « Commendation Award ». Hélas, le concours a été arrêté en 2016 et son organisateur a un peu disparu de la communauté internet, bien que son site soit toujours en ligne.

Il en résulte tout un catalogue d'AVH disponibles en ligne, dont une trentaine primées. Nous sommes plusieurs francophones à y avoir puisé pour des projets de traduction, et une dizaine de ces AVH récompensées ou non ont été traduites et sont disponibles sur Littéracton.

Depuis 2021, Stuart Lloyd a décidé de relancer un concours similaire, avec les mêmes règles et les mêmes récompenses : le prix Lindenbaum. Les deux premières éditions ont été un succès avec respectivement 16 et 12 entrées, et la troisième édition a d'ores et déjà été annoncée.

**HP : Ta première production *Les Voies d'Attégia* a remporté le Mini-Yaz d'or 2020. C'est une dystopie ultra ambitieuse qui décrit un univers riche et complexe où l'Empire romain ne s'est pas vraiment christianisé, a établi sa capitale à Lutèce et a perduré des millénaires. Comment t'es venue l'idée de cette "AVH crossover" qui crée des passerelles inédites entre différentes mythologies, allant des dieux grecs au mythe de Cthulhu ?**

Depuis une quinzaine d'années, j'ai un intérêt pour le genre des uchronies. Deux d'entre elles m'ont marqué. La première, *Reconquête* de Johan Heliot, où des Romains fuyant la dictature de César ont fondé une colonie en Amérique du Nord. Quinze siècles plus tard, leurs descendants décident de reconquérir l'Ancien Monde, dont la chronologie a aussi dévié, avec des légions constituées d'amérindiens enrôlés de force. La seconde, *Chronique des Années Noires*, de Kim Stanley



Robinson, où la peste noire a décimé toute l'Europe, décrivant un monde ayant évolué sans la mondialisation imposée par les nations européennes. Un monde qui atteint une époque moderne avancée technologiquement où quatre grands empires politiques se mènent une guerre froide.

Les mondes de ces deux œuvres ne doivent être qu'à quelques sentiers de la petite uchronie que je présente dans ma mini-AVH. Avec des points de divergence différents et une part religieuse qui occupe une bonne part de l'univers en raison du thème proposé pour le Mini-Yaz 2020 : « péché capital ». La démarche propre à l'uchronie étant de poser la question « Et si ? », je me suis posé plein de « Et si ? ». « Et si d'autres péchés capitaux que les sept habituels étaient à la base des interdits d'une société ? », « Et si le syncrétisme pratiqué par les Romains avait réussi à intégrer le christianisme et d'autres

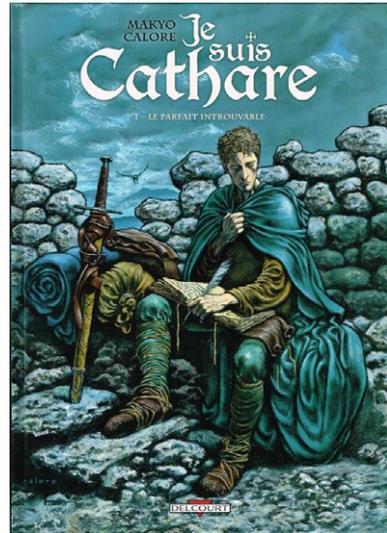


religions (ouest-africaines, nord-américaines, et même lovecraftiennes...) alors qu'il s'étend au-delà des limites historiques de l'Empire dans notre monde ? », « Et si des événements historiques comme la Commune de Paris ou mythiques comme la chute de l'Atlantide s'étaient aussi déroulés malgré les divergences ? »... Ou encore « S'il y avait une part de vraie dans une légende urbaine apparue sur internet au début des années 2000 comme quoi la ville d'Athis-Mons en banlieue parisienne cacherait l'accès à une ville souterraine cachée du nom d'Attégia ? »

**HP : Les Voies d'Attégia est remarquable par son côté abstrait, presque métaphysique, et semble avoir été influencée par le gnosticisme... Ce parti-pris est-il lié à tes goûts personnels ?**

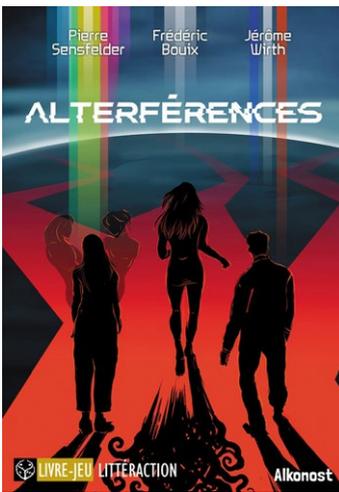
Les multivers sont omniprésents dans de nombreuses œuvres fantastiques. Ils permettent aux créateurs de jouer avec les lignes temporelles. Mais ça laisse aussi songeur sur l'idée que les mondes inconnus sont plus proches qu'on ne peut le penser. Que l'univers accessible est plus vaste qu'on l'imagine. Une ville fabuleuse cachée sous les ruelles d'une banlieue-dortoir d'une métropole moderne ? Géographiquement impossible. Sauf si la géométrie euclidienne n'est qu'une illusion nous cachant d'autres dimensions. Mais pourquoi cette illusion ?

C'est là qu'intervient un de mes autres centres d'intérêt au sein des mondes de l'imaginaire : les univers d'inspiration « gnostiques » que je parcourais avant même que j'en connaisse leurs inspirations mystiques et religieuses. À *la Croisée des Mondes* de Philipp Pullman ou la série de jeux vidéo *Xenoblade Chronicles* en sont de parfaits exemples. Ou, en plus connu, *Matrix*.



Vers 2015, on m'a offert une série de BD, *Je suis Cathare*, de Makyo et Alessandro Calore, qui décrit l'Histoire des Cathares aux XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles dans le Midi de la France, ainsi que les principes de leurs croyances. La description qui y est faite de leur cosmogonie où le créateur du monde n'est pas divin en soi, mais une émanation viciée du divin, un démiurge, m'a interpellé, d'autant plus que j'avais déjà rencontré l'idée dans les œuvres imaginaires que j'avais parcourues. Et si ce démiurge était à la base de l'illusion ?

Bref, je ne suis pas vraiment hyper cultivé sur les questions métaphysiques. Je n'ai jamais lu de philosophes rigoureusement. L'imaginaire, c'est une manière de m'y retrouver. Et peut-être que l'ambiance particulière du premier confinement au printemps 2020 a influencé certaines idées. Comme le besoin de dépasser une réalité soudainement contraignante. J'ai été agréablement surpris que les lecteurs me suivent un peu dans mon délire et que le résultat n'ait finalement pas été trop indigeste.



**SG :** On a parlé de l'univers très développé dans *Les Voies d'Attégia*. Crois-tu que c'est cet aspect qui fait l'âme d'une AVH ? Selon toi, vaut-il mieux privilégier l'histoire ou une grande liberté de choix ?

J'aime beaucoup la découverte de backgrounds originaux dans les œuvres que j'explore, littéractives ou non. J'ai l'impression que ce qui rend un univers imaginaire captivant, c'est la disposition d'un créateur de le faire paraître plus grand qu'il ne l'est. Des astuces, comme des mentions à des événements passés décorrélés de l'intrigue, ou la mention de lieux apparaissant sur les cartes, mais non explorés dans l'intrigue, sont des mécaniques couramment utilisées, en *fantasy* notamment.

Les AVH offrent des spécificités intéressantes en matière de création d'univers. La possibilité de démultiplier les choix et ainsi épaissir l'arborescence que permettent les AVH est un ressort puissant pour donner l'impression d'un univers encore plus vaste que la somme des mots ne mesure. Quand le lecteur a terminé l'AVH, même sur un succès, il doit avoir le sentiment qu'il reste beaucoup à explorer. Un peu comme une œuvre en trompe-l'œil, suggérant une troisième dimension là où il n'y en a que deux.

Bien entendu, l'intrigue est très importante, d'une part parce qu'elle sert de focus au joueur en motivant ses choix, et d'autre part parce qu'elle constitue en soi un élément de l'univers. On est le héros, que nos actes affectent l'univers un minimum, c'est nécessaire pour s'immerger dans le monde.

**HP :** *Les Voies d'Attégia*, *Les Marées de Chrome*, *Et voir les cieux se déchirer* appartiennent toutes les trois au genre de la science-fiction. Est-ce que cela reflète tes goûts personnels ? Comment expliques-tu que la SF soit aussi peu représentée dans la littérature interactive, y compris sur Littéraction, comparativement à d'autres genres comme l'*heroic fantasy* ou le fantastique ?

J'allais répondre par la négative, pensant que la science-fiction ne m'intéresse n'y plus ni moins que le fantastique et la *fantasy*, mais en parcourant la liste d'idées d'AVH que je tiens plus ou moins à jour, je suis obligé de reconnaître que plus de la moitié des synopsis s'inscrivent dans la SF. En termes de lecture, en plus de romans et de grosses sagas de SF récentes, comme *L'Étoile de Pandore* de Peter Hamilton ou *The Expanse* de James SA Corey, je lis beaucoup de nouvelles dans des revues comme *Bifrost* ou *Galaxie* qui font la part belle à la SF. Cela doit donc m'influencer.

La littéraction du XX<sup>e</sup> siècle est effectivement moins foisonnante et convaincante en SF qu'en *fantasy*, malgré quelques titres dans les *Défis Fantastiques* ou la série *L'Épervier* (Falcon en VO). Mais, dans le cadre des AVH, c'est déjà moins le cas. Le récent recueil *Alterférences* en est un parfait exemple, auquel on peut ajouter d'autres AVH récompensées, comme *Le Vecteur XX1*, *Night City 2020*, *Transduction*,



*Consommation, Marines Coloniaux*, toute une partie du *Labyrinthe Initial*...

Peut-être que l'absence notable d'une grande œuvre dans la catégorie particulière et incontournable de SF qu'est le *space opera* peut donner cette impression néanmoins, et qu'il reste un grand trou à combler ici.

### SG : Peux-tu nous parler de tes futurs projets d'écriture, ou connexes au monde des AVH ?

J'ai deux projets en cours d'écriture, mais je préfère ne pas m'épancher dessus.

Sur des perspectives plus lointaines et hypothétiques, je maintiens depuis quelque temps une liste des idées me passant par la tête. Pour l'instant, je garde cette liste secrète bien jalousément !

Je réfléchis aussi comment rendre les règles et le hasard un peu plus ludiques dans une AVH, un peu comme certains jeux de société. C'était cette idée qui m'avait attiré dans *The Independence Job*, même si au final, le résultat n'était pas tout à fait convaincant. Par exemple, les jeux de type *Roll&Write* ont des idées qu'il pourrait être intéressant d'intégrer dans des AVH.

Quant à Attégia et l'univers de ma première AVH, je compte bien y retourner un jour, probablement dans un projet de réécriture hors contrainte du Mini-Yaz, ou dans une nouvelle histoire, je ne sais pas encore.

En termes de traduction, il y a encore de nombreuses AVH Windhammer / Lindenbaum pertinentes, donc il est possible que j'en traduise encore une ou deux. De plus, Steffen est en train de rédiger une véritable suite aux *Marées de Chrome*, où on y incarne le même personnage robotique. Le peu que j'en

ai vu semble prometteur, et je compte bien traduire cette aventure lorsqu'elle sortira.

### SG : Comment entvois-tu le futur de la littérature interactive ?

Ce n'est jamais évident de voir comment les choses vont évoluer.

Il est possible de voir une production d'AVH de plus en plus originales, avec des intrigues rivalisant avec celles des livres non-jeux et qui trouvera, espérons-le, un public adulte grandissant, cherchant plus que de la nostalgie.

Il existe aussi toute une production de livres-jeux édités à destination du jeune public, faite de livres d'enquête et d'*escape*, preuve qu'il y a un lectorat adolescent aujourd'hui qui pourra apporter sa contribution au genre d'ici quelques années.

Enfin, il y a aussi les nouvelles possibilités que proposent les nouveaux agents conversationnels basés sur l'IA comme ChatGPT. Curieux de voir ce que ça va donner concrètement. Certains auteurs n'hésiteront pas à s'aider de ces possibilités. Comment cela sera reçu par les lecteurs-joueurs ? Et puis, il existe désormais la perspective à moyen terme d'avoir des Maîtres du Jeu automatiques permettant de se faire une partie de jeu de rôle en solo, où les possibilités ne seront plus limitées par ce qui a été écrit ou programmé par l'auteur. Les jeux vidéo s'approprièrent possiblement ce genre de possibilités, notamment dans le domaine des jeux vidéo de rôle, de plus en plus ambitieux dans leur volonté de démultiplier les possibilités et les choix pour les joueurs. Mais je ne sais pas si cela aura un impact sur la littérature. Tout ça sera intéressant à suivre en tout cas.





Couverture d'*Anoki* par Vianney Carvalho.  
Application Army of books des Éditions Frogeater.

L'aventurier **FLAM**  
venu d'un pays froid

# Sylvain Gauthier

Depuis quatre ans, le Québécois fait monter la température de la Littéraktion avec son pseudo **Flam**, sa cadence infernale d'une production par an et le moule à médailles qui n'a pas le temps de refroidir : **Mini-Yaz d'argent en 2021 et 2022, bronze en 2023.**

Par Adrien Maudet  
et Henry Pichat



**Henry Pichat : Sylvain, il me semble que tu vis au Québec. Quel est l'état de la littérature interactive là-bas (comparé à l'Europe) ?**

Oui, je suis né en Gaspésie mais j'habite maintenant dans la région de Montréal. À ma connaissance, il y a très peu de littérature interactive produite au Québec, bien que la série Folio Junior a été très populaire à l'époque. Mentionnons la collection jeunesse *Passepeur* de l'auteur Richard Petit, pas moins d'une trentaine de titres d'une centaine de sections chacun. Toutes des histoires d'épouvante qui se jouent sans dés, mais avec des pictogrammes en bas de page ; mes enfants ont beaucoup aimé cette série. Sinon, il ne me vient à l'esprit que *6, chalet de brumes*, une histoire d'horreur écrite en hommage aux « Livres

dont vous êtes le héros » par un collectif d'auteurs fantastiques québécois, paru aux éditions Les Six Brumes.

**HP : En France, la plupart des auteurs ont découvert la littérature interactive par les fameux « Livres dont vous êtes le héros » de Folio Junior... et toi ? Quelle est ta série ou ta collection préférée ?**

Moi aussi, ça a commencé avec Folio Junior. J'avais huit ans, et ma sœur avait reçu *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, une nouveauté de l'année. On y a joué une fois ou deux ensemble, mais elle l'a délaissé plus rapidement que moi, et je me suis emparé du trésor. J'ai vraiment adoré le concept, et j'ai passé des heures à regarder les images, me demandant comment je pouvais atteindre telle ou telle salle. Le labyrinthe m'a fasciné aussi, et j'ai été vraiment fier quand j'ai



réussi à dessiner la carte ! Donc, la réponse à la question est *Défis Fantastiques* pour le côté nostalgique. Surtout les vieux. *Le Labyrinthe de la Mort*, *La Citadelle du Chaos*, *Le Temple de la Terreur* sont parmi mes favoris. J'aime le format en 400 paragraphes de cette série, son accessibilité, la diversité des univers incluant quelques titres de science-fiction, le potentiel de rejouabilité.

À l'époque, j'ai beaucoup moins accroché à *Loup\*Ardent* ou *Quête du Graal*, probablement à cause du style, des règles plus complexes et de mon jeune âge. Une mention honorable pour *Astre d'Or*, une série peut-être mal-aimée, mais que j'ai vraiment appréciée.

**Adrien Maudet : Penses-tu à une aventure, LDVELH ou AVH, injustement méconnue sur laquelle tu voudrais mettre la lumière ?**

Méconnue, non, disons qu'elle est peut-être moins souvent citée, et c'est un grand coup de cœur pour moi : *L'Épreuve des Clans* de Jérôme Wirth, alias Gynogege, Yaztromo d'argent en 2019. J'ai vraiment trouvé cette énorme aventure géniale. En gros, trois Elfes parcourent la forêt d'Yffen afin de retrouver des pierres élémentaires. Tout le parcours est teinté par la relation avec nos deux compagnons – un magicien assez hautain et une chasseuse plutôt rusée et moqueuse. Tout ce qu'on fait détermine des influences qui nous sont attribuées et qui affectent la suite des événements. De plus, le héros a le pouvoir d'entrer dans le monde des rêves et de revivre certains d'entre eux



pour obtenir une conclusion différente. Bref, avec tant de chemins et d'interactions, c'est un énorme et beau casse-tête à résoudre. En format papier, ça serait formidable !

**HP : Comment as-tu découvert le forum Rendez-vous au 1 et quel a été le déclic qui t'a amené à écrire ta première AVH, *Le Retour du Nécromancien* ?**

J'ai découvert le forum un peu par hasard. Au printemps 2020, avec la pandémie et le confinement, j'avais beaucoup de temps libre tout d'un coup ! J'ai eu envie de feuilleter à nouveau certaines vieilles séries des « Livres dont vous êtes le héros » dont j'avais un bon souvenir. J'ai recherché quelques fichiers en format pdf, et puis je suis tombé comme ça sur La Taverne Des Aventuriers. De fil en aiguille, j'ai découvert le site de Littéraction et Rendez-vous au 1.

Je me suis intéressé aux *Chroniques de Titan*. Jamais je n'aurais imaginé que tant d'écrivains, pour la plupart amateurs, fassent revivre la littérature interactive.

Il y avait tellement d'œuvres intéressantes sur Littéracton que ça m'a donné aussi le goût de faire un essai. C'était la première fois que j'écrivais quelque chose, à part quelques embryons ratés étant enfant.

**AM : Ta première AVH, *Le Retour du Nécromancien*, est un dungeon-crawler classique, mais réussi, grâce à un système de règles équilibré notamment. Il a été comparé à des classiques reconnus du genre comme *Le Vampire du Château Noir*, *La Revanche du Vampire* et *Le Manoir de l'Enfer*. Quel regard avais-tu et gardes-tu sur ce type d'aventures aujourd'hui ?**

À mon avis, les trois aventures que tu cites sont excellentes. Bien sûr, ça s'adresse à la base à un public plus jeune, mais l'ambiance est maîtrisée, et l'intérêt de l'exploration est vraiment au rendez-vous. Bref, c'est habilement conçu. Évidemment, il y a de bien meilleurs textes disponibles de nos jours sur Littéracton, plus adultes, plus variés, avec des personnages beaucoup mieux travaillés. Pourtant, le plaisir de jouer est quelque chose que je retrouve dans les vieux ouvrages. Les paragraphes sont courts, c'est donc moins frustrant d'avoir à recommencer à plusieurs reprises.

*Cyclades* combine le meilleur des deux mondes à mon avis, grâce aux éléments de jeu, à l'histoire riche, et aux nombreuses possibilités d'itinéraires.

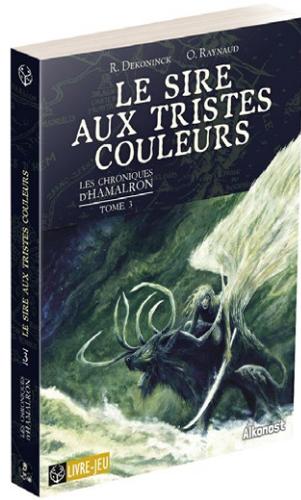
**AM : Comment as-tu construit ce système de règles ?**

Plusieurs vont se rappeler la frustration de lire cette fameuse note dans les *Défis Fantastiques*, juste avant de commencer l'aventure : « Quels que soient vos totaux de départ, vous pourrez remporter la victoire... » Mon point de départ

était que ce soit vrai ! J'aimais aussi l'idée qu'un joueur puisse créer son propre personnage, et pas simplement choisir quelques techniques, ni une classe prédéfinie. Donc tout a été construit en fonction d'un nombre de points d'apprentissage à distribuer dès le commencement parmi les caractéristiques physiques, psychiques, ou encore les compétences. C'est un système très flexible, qui permet d'explorer toutes sortes de combinaisons : guerrier, magicien, hybride... J'ai essayé de balancer<sup>1</sup> le jeu pour qu'il n'y ait pas forcément de choix triviaux. Pour l'équilibre, j'ai calculé l'espérance de perte de vie à chaque combat pour un parcours type. J'ai ajouté les opportunités pour récupérer les points d'Endurance en conséquence, avec un petit coussin. Mais pas trop, on ne veut pas que notre lecteur se la coule douce, et il y a aussi une certaine satisfaction à réussir de justesse !

**AM : Y a-t-il des AVH dans ce style que tu aurais appréciées récemment ?**

J'en ai peu consommé ces derniers temps, mais j'ai bien aimé *Les Lieutenants des Ombres*, traduit de l'anglais (d'un collectif d'auteurs à l'origine il me semble) et agrémenté des superbes illustrations de Linflas<sup>2</sup>, qui reprend tous les éléments d'un DF, en mieux ! Pas tout à fait dans le même style, mais je souligne tout de même *Les Chroniques d'Hamalron* de Rémi Dekoninck. Le



1 Équilibrer

2 Guillaume Romero



système de règles n'a rien à voir avec les vieilles séries, l'histoire est plus développée, avec une facette politique, mais j'y ai quand même retrouvé un petit parfum classique.

**AM : Comptes-tu nous faire réexplorer l'univers de cette première œuvre ?**

Ce n'est pas exclu que j'écrive à nouveau quelque chose du type *dungeon-crawler*. C'est amusant à concevoir, et ça me plaît encore d'en lire, à petites doses. Mais *Le Retour du Nécromancien* se voulait résolument kitch, un peu un hommage aux *Défis Fantastiques*. Si jamais j'y replonge, ce sera avec une coquille plus moderne.

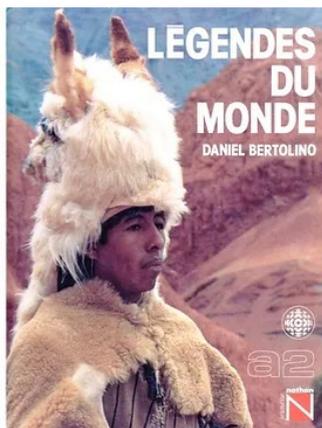
**HP : Avec *Anoki et le Dieu Ours*, *Texaco Bang Bang* et *Orisha*, tu proposes au lecteur d'incarner trois personnages forts et originaux, dans des univers qui le sont tout autant. Quelle part de toi y a-t-il dans chacun d'entre eux ? Et comment en es-tu venu à imaginer ces univers ?**

En fait, il y a très peu de moi dans chacun de ces personnages. Bon, peut-être un peu la nonchalance de James Durand dans *Texaco Bang Bang*... Quand je lis une histoire, je ne cherche pas à m'identifier au personnage. Au contraire, je veux m'intéresser à quelqu'un d'autre. J'aime qu'on me raconte quelque chose d'original, de dépaysant. J'applique le même principe quand j'écris. J'essaie de me glisser dans la peau du personnage, et d'oublier ce que je ferais moi-même, ou comment j'agirais. Autrement, je pense que c'est plutôt mon goût pour la nature, l'hiver, les paysages et la forêt qui transparait. Parfois je m'amuse à insérer une petite référence personnelle. Par exemple, à un certain moment, *Anoki* se rend au cap du Chat. Ça vient directement d'un village de Gaspésie, près d'où je suis né, qui s'appelle

Cap-Chat à cause de la forme de la falaise qui le borde. Je me laisse inspirer par ce qui m'entoure, que ce soit un paysage du nord du Québec, le souvenir d'une vieille émission télé, un livre.

**AM : *Anoki et Orisha* se déroulent dans des univers inspirés des traditions peu explorées jusqu'à peu, surtout dans le monde biblioludique. As-tu un intérêt particulier pour ces cultures ? Reverrons-nous ces univers ?**

Je ne suis pas du tout un spécialiste de ces cultures, mais en effet j'apprécie ces univers riches. J'aime les histoires très imagées, à la manière de raconter des Premières Nations, quelque chose qu'on pourrait entendre au coin du feu. Et puis tout ce qui est un peu tribal, tout ce qui touche aux esprits, à l'animisme, je pense que c'est un excellent terreau pour écrire du fantastique. Avec l'Afrique, il y a tant d'images qui viennent en tête, la jungle, le désert, les villes millénaires, les animaux... c'est une excellente source d'inspiration. Je ne sais pas si j'écrirai à nouveau quelque chose qui se déroulera dans le même univers que *Anoki* ou *Orisha*, mais je vais certainement continuer à explorer cette piste.



Les légendes du monde, série télévisée par Via le Monde, Québec, 1981-1985.

## AM : Quelles autres cultures souhaitez-tu nous faire explorer ?

La mienne ! J'ai commencé à prendre quelques notes pour une nouvelle histoire qui va se dérouler à notre époque, à Montréal. Je ne veux pas trop en dire mais ce sera un peu *trash*, avec beaucoup de joul<sup>1</sup> québécois.

Les Caraïbes feraient aussi un décor idéal pour une aventure originale. La culture arabe offre un grand potentiel avec une mythologie riche, notamment pour tout ce qui est fantastique, et qui n'a pas été surexploitée à ma connaissance. Mais ce n'est pas nécessaire de se limiter à ce qui est connu, on peut tout aussi bien créer nos propres mondes, surgis de nulle part. Bref, ce ne sont pas les choix qui manquent.

## HP : Y a-t-il à chaque fois une envie particulière, un défi à relever, quand tu rédiges une AVH ?

La plupart du temps, tout part d'une simple image qui me vient en tête, un concept, une idée très simple. Par exemple, dans le cas d'*Anoki*, c'était un traîneau avec une voile, pour *Orisha*, une sorcière qui fabrique une statue d'argile et y déverse sa conscience, et ainsi de suite. L'idée qui surgit est souvent plus séduisante que le projet en cours... L'intérêt est de ficeler peu à peu une histoire autour du sujet. J'aime aussi jouer avec les mots, tenter de trouver des petites tournures originales.

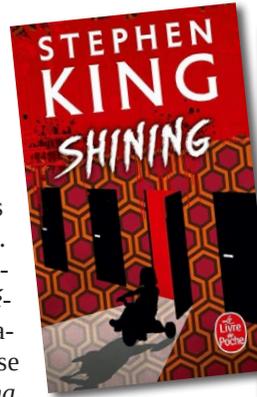
Après ça se complique : j'ai une vision vague de comment ça va se terminer, et passé les premiers paragraphes c'est souvent la page blanche. Les idées de scènes et de choix pertinents à proposer me viennent au compte-goutte, donc je suis incapable de construire un plan.

1 Parler populaire des Canadiens francophones, marqué par des écarts phonétiques, lexicaux et des anglicismes.

La période de relecture est exigeante, parce qu'il faut se préoccuper des jonctions, et que ce n'est pas toujours évident de repérer les répétitions dans une histoire arborescente. En termes de défis particuliers, *Le Retour du Né-cromancien* a exigé d'élaborer une carte très précise au préalable. Pour *Orisha*, je n'ai pas réussi à réunir beaucoup d'informations sur la culture vaudou africaine, j'ai pigé<sup>2</sup> à gauche à droite, c'est donc très "librement inspiré". Le système de combat en quatre phases a été assez pénible à ajuster, d'autant qu'il fallait composer avec les nombreux effets des charmes qu'on peut trouver au cours de l'histoire.

## HP : De tes quatre AVH, quelle est ta préférée ? Et ta plus personnelle ?

J'y vais avec *Texaco Bang Bang*. J'adore tout ce qui est de type *survival*, c'est un cadre qui se prête très bien à la littérature interactive. Aussi, j'ai eu beaucoup de plaisir à écrire cette histoire, en grande partie grâce au personnage de James Durand, qui est un anti-héros plein de petits défauts, assez retors, un peu menteur, mais débrouillard ! J'aime son bagou, et les phrases me sont venues aisément. Je préfère également utiliser le « je », ça me permet d'avoir un narrateur un peu plus aligné. Même si je suis un grand amateur des AVH, je n'aime pas lire une avalanche de « vous » et de « vous vous », je trouve que ça casse un peu l'ambiance. C'est probablement aussi mon histoire la plus personnelle, d'autant qu'elle est plus contemporaine.



2 Au Québec : tirer, piocher



C'est un hommage à tous ces personnages de **Stephen King** que j'ai adorés, buveurs, fumeurs, conduisant de vieilles bagnoles, et aux films d'horreur des années 80 comme *Masacre à la tronçonneuse*.

**HP : Tu as commencé par une AVH de 400 paragraphes, puis tu as enchaîné sur 3 mini-AVH de 50 sections. Avec le recul, quel format préfères-tu ?**

En fait les deux formats ont pour moi un intérêt, tant comme auteur que comme lecteur. Évidemment, on peut développer quelque chose de plus riche et avec de nombreux itinéraires sans la contrainte du nombre de sections. À l'opposé, le Mini-Yaz et son plafond de 50 sections impose des choix cruels lors de la rédaction, mais

c'est un bon moyen pour moi d'arriver à terminer quelque chose. Une aventure de plusieurs centaines de paragraphes, c'est vraiment un travail colossal quand il ne s'agit que d'un passe-temps. Ce que j'aime du Mini-Yaz, c'est que je peux mettre de côté une histoire qui n'aboutit pas pour un temps. Et même si chaque auteur candidat écrit de son côté, j'aime l'idée qu'on soit plusieurs à plancher en même temps sur un thème commun, et j'ai toujours hâte de voir comment chacun aura décliné le sujet. Il y a toujours un peu plus d'action sur le forum durant cette période, alors c'est aussi un bon moment pour échanger et profiter des commentaires des lecteurs. Si certaines

aventures sont destinées au long format, d'autres cadrent très bien à la limite des 50 paragraphes.

**HP : Tu sembles mettre un point d'honneur à proposer à chaque AVH des mécanismes originaux pour les règles. Comment procèdes-tu pour concevoir un nouveau système de règles ? As-tu une affinité particulière pour cela, liée à un hobby ou à ton métier ?**

En tout cas, rien de relié à mon diplôme de génie mécanique. Par contre, j'apprécie depuis toujours les jeux de société de toutes sortes, je pense que mon penchant pour les règles me vient de là. Adolescent, j'ai créé mon propre jeu de rôle, savamment intitulé *Démons & Forces Obscures*, parce que les mécanismes de combat de *Donjons & Dragons* n'étaient pas à mon goût. J'aime explorer cet aspect, autant que l'histoire elle-même. Je n'ai pas de méthode particulière pour construire les règles, simplement je me laisse inspirer par l'aventure. Ou même l'inverse. C'est un tout, les mécanismes doivent s'ancrer dans le texte pour maintenir l'ambiance. Même les termes ont une importance, c'est pourquoi les points de vie deviennent les « cheveux de sorcière » dans *Orisha*. Toujours dans *Orisha*, l'idée des combats en phases m'est venue des jeux vidéo, où un boss évolue à mesure qu'on progresse dans la bataille, et gagne en puissance.

**HP : Quels sont tes goûts en matière de littérature classique ou autres (cinéma, bande-dessinée, jeux vidéo..) ? Dans quelle mesure ceux-ci t'ont influencé dans l'écriture de tes AVH ?**

Je ne pourrai pas tout citer, mais côté littérature, adolescent j'ai lu à peu près tout ce que Stephen King avait écrit à l'époque. Par la suite, j'ai plongé dans



les romans historiques, notamment l'œuvre de Dumas que j'adore. J'ajoute *Mon nom est Rouge* d'Orhan Pamuk, *Le Nom de la rose* d'Umberto Eco (le film est très bien aussi), le cycle *Fondation* d'Asimov. Le cycle de *L'Ombre du vent* de Carlos Ruiz Zafón, son côté nostalgique, romantique et tragique... c'est un grand coup de cœur. Terminons avec Jean-Philippe Jaworski, où chaque phrase est un plaisir, notamment dans *Rois du monde* qui occupe le premier rang de mon palmarès.

Les jeux vidéo sont aussi une grande source d'inspiration. Je n'aime pas beaucoup les RPG en monde ouvert, avec des dialogues interminables, et des missions ennuyeuses du type « pouvez-vous retrouver mon mari qui s'est perdu dans la forêt... ». J'aime les jeux où l'atmosphère est forte, où le peu qui est dit est très bien dit, où on doit fouiller par-ci par-là pour reconstruire l'histoire. La série des *Dark Souls* est incroyable, les jeux d'horreur *Dead Space*, etc. *Hollow Knight*, et son mystérieux univers souterrain, oublié, endormi et dégénéré, m'a donné l'idée du monde sous le baobab dans *Orisha*.

Tout ça définit en quelque sorte la manière dont j'écris.

**HP : Quels sont tes prochains projets littéraires ? Il me semble que tu travailles depuis un moment sur une AVH se déroulant dans le Japon de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle...**

En effet, celle-là a le titre temporaire de *Yokai* et se déroule à Osaka vers 1890. Je n'ai pas beaucoup progressé ces derniers temps, mais je vais y revenir éventuellement. Dans cette histoire, le héros a des pouvoirs de télékinésie et doit mener une enquête pour trouver le ou les meurtriers des membres de son clan. Il y a un côté politique et l'élaboration me demande beaucoup d'efforts. Je travaille aussi sur *La Part du sang*, une assez grosse aventure à la *Bloodborne* qui en est peut-être à mi-chemin. Des monstres et du sang dans un univers pseudo-russe, époque victorienne.



Fin novembre, j'ai également mis en ligne ma cinquième aventure, intitulée *Après le brouillard*, qui raconte les tribulations d'une tribu préhistorique qui doit fuir la brume néfaste en emportant son seul trésor : le feu.



# UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

avec la collaboration de SCRIPTARIUM

Retrouvez la série culte  
dans une édition révisée



Carte postale du pont Saint-Ange et du viaduc du métro. Vers 1910.

## FULGENCE BIENVENÛE

# L'INGENIEUR QUI FIT JAILLIR LE METROPOLITAIN DE TERRE

Ce 3 août 1936, Fulgence H. Bienvenüe, célèbre inspecteur général des Ponts et Chaussées, nous a quittés. Aujourd'hui, grâce aux archives mises à jour par l'APEHP (Agence Pour l'Étude de l'Histoire Parallèle), des faits nouveaux éclairent la vie de ce fonctionnaire.

Par Rémi Dekoninck



La plupart des flâneurs qui se laissent dériver pour la première fois dans les rues de Paris sont bien souvent frappés d'admiration devant le viaduc de fer du métropolitain de la ligne 2, en surplomb du boulevard de la Chapelle et de la place de la Bataille de Stalingrad. Peu d'entre eux savent que cette réalisation du génie civil demeure aujourd'hui le dernier témoignage d'un homme qui voulait révolutionner les déplacements à Paris.

En 1900 un appel à projets pour la construction de la ligne 2 du métropolitain est lancé par la Mairie de Paris.

Gustave Eiffel, connu pour la réalisation de la tour du même nom, et notre Fulgence Bienvenüe se lancent dans la course. Si les deux ingénieurs ne sont pas intimes, ils se connaissent et se respectent. Les travaux sont finalement confiés à Bienvenüe. Malgré les nombreux appuis dont Eiffel bénéficie dans l'administration, son projet est refusé.

Fulgence Bienvenüe travaille d'arrache-pied durant une année. Il a déjà creusé un parcours de douze stations lorsqu'il est pris d'une sorte d'illumination mystique. En tant qu'ingénieur

progressiste et féru de poésie, Bienvenüe caresse le rêve de faire jaillir au grand jour les rames de métro habituellement plongées dans les profondeurs de la terre. D'aucuns voient dans cette œuvre une métaphore de la victoire du progrès sur l'obscurantisme, ou encore celle d'un passage à un état de conscience supérieur. Ne dit-on pas « ouvrage de passage » pour désigner la portion de ligne qui relie une partie souterraine à une partie aérienne ?

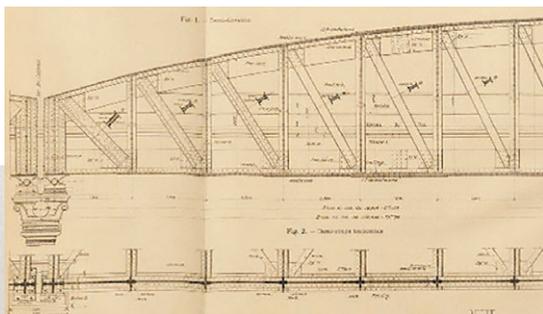
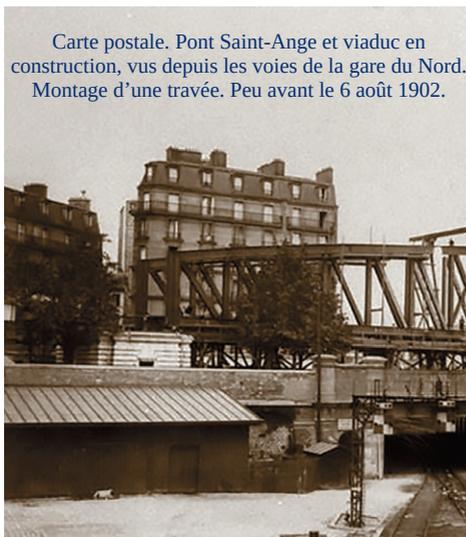
Ces réflexions le décident à extirper le métropolitain des profondeurs en le faisant passer par un viaduc sur près de deux kilomètres. Une passerelle « en poutre en treillis », comme on dit dans le jargon des ingénieurs, va surplomber le boulevard de la Chapelle, le boulevard de la Villette et le pont Saint-Ange afin que les rames de métro circulent en surface le long d'un parcours de quatre stations. Le pont Saint-Ange, qui n'enjambe pas moins de sept voies ferrées de la gare du Nord, est perçu par le maître d'œuvre comme un point nodal de la capitale. Il lui voue une sorte de culte étrange et tout son projet a pour but de créer une intersection multimodale où trains, métro, automobiles,

cyclistes et piétons se retrouveraient rassemblés pour une ode à la modernité. La construction du viaduc s'achève en 1903 et donnera la physionomie que nous connaissons à ce quartier.

Cette initiative non concertée (Bienvenüe mit les pouvoirs publics devant le fait accompli) choqua certains cercles conservateurs qui ne virent pas cette performance d'un bon œil. Un groupe d'action clandestin baptisé Confurgent Terra (le retour à la terre) décida de passer à l'action. Ses membres contactèrent Gustave Eiffel pour lui faire part de « certains problèmes liés à la sécurité du réseau de la ligne 2 ». Eiffel, ravi de cette opportunité qui lui permettait enfin d'attaquer le projet de son ancien rival, mènera une campagne de dénigrement contre la nouvelle ligne de métro. La presse s'en mêlera et bientôt des rumeurs remettront en cause la fiabilité du réseau.

Fulgence Bienvenüe quant à lui ne se soucie guère des ragots. Il ne pense

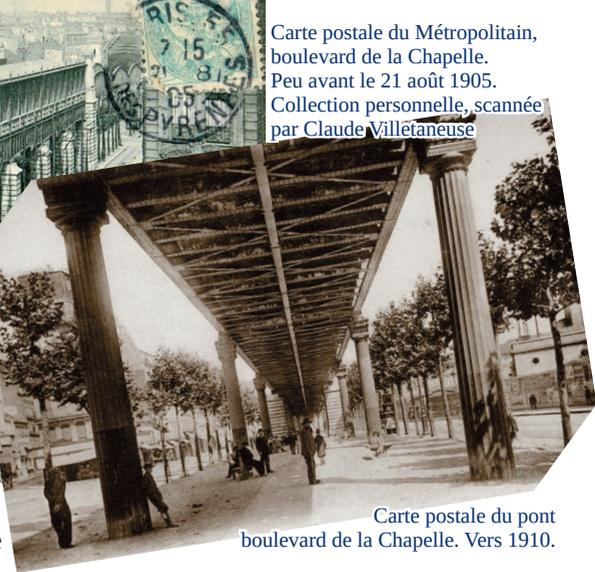
Carte postale. Pont Saint-Ange et viaduc en construction, vus depuis les voies de la gare du Nord. Montage d'une travée. Peu avant le 6 août 1902.



Schémas techniques du viaduc (travée)



Carte postale du Métropolitain, boulevard de la Chapelle. Peu avant le 21 août 1905. Collection personnelle, scannée par Claude Villétaneuse



Carte postale du pont boulevard de la Chapelle. Vers 1910.

qu'à une seule chose : faire jaillir de la terre d'autres stations à ciel ouvert.

Le viaduc du boulevard de la Chapelle devait être la première d'un grand nombre de constructions destinées à reconfigurer Paris. Il imagine une passerelle arachnéenne pour voyager du Marais à la Bastille, une rame amphibie pour desservir les rives de la Seine et même un viaduc en colimaçon autour de la cathédrale Notre-Dame.

Ses rêves vont toutefois s'effondrer le 10 août 1903. À 19 h, un incendie éclate dans la station Couronne, à Ménilmontant. Après cette tragédie, qui coûta la vie à quatre-vingt-quatre personnes, plus aucun des projets de Bienvenue ne verra le jour. Pourtant, des documents déclassifiés de la Sûreté de l'État datant de la période 1902-1907 pointent

clairement le groupuscule Confurgent Terra comme le responsable de la plus importante catastrophe connue sur le réseau métropolitain parisien. Ses membres, proches de l'Action Française, ont sans doute bénéficié de protections au plus haut niveau. L'intention était de discréditer un homme qui avait une vision où le fonctionnalisme n'était pas exempt d'une certaine dose de poésie.

Aujourd'hui, le viaduc de la ligne 2 zèbre littéralement Paris d'une marque indélébile. Tel un enchevêtrement métallique digne des plus belles *steampunk*, le Viaduc de Fer sillonne avec élégance la capitale de la modernité.



Avenue de Flandre, Paris, en mai 2011.

# THE WARLOCK RETURNS

Issue #11 out soon! Issue #01-10 available in PDF & POD



Buy now: <https://cutt.ly/TheWarlockReturns-DTRPG>

Join us on Discord at: <http://cutt.ly/Warlock-Discord>

# L'HOROSCOPE

SPÉCIAL

JONATHAN

GREEN

(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. LE MAGICIEN D'OZ

Votre thème astral vous prédisposait à faire médecine après une formation de magicien, mais peu se seraient lancés dans l'aventure. Après votre brillant classement, vous pouvez enfin exercer comme chirurgien dans la Cité d'Émeraude. Ordinateurs, automates, cyborgs et robots, votre patientèle n'a rien à voir avec ce que vous avez étudié, mais on est au XXI<sup>e</sup> siècle, il faut bien s'adapter !



## 3. DOROTHY GALE

Aider un épouvantail à retrouver son cerveau, un bûcheron à retrouver son cœur, un lion à retrouver son courage et puis quoi encore ? C'est pas les secours ici. Depuis que vous travaillez "l'affirmation de soi" avec l'aide de Saturne, vous dites enfin : non. Bien que cette phase de rébellion soit nécessaire, la rédaction vous encourage à faire attention à ce que les opportunités ne vous passent pas sous le nez.



## 4. LE LION AUTREFOIS POLTRON

Vous êtes enfin courageux, et ce n'est pas grâce au soutien inconditionnel de votre entourage, mais bien parce que vous êtes allé vous faire opérer par le nouveau chirurgien de la Cité d'Émeraude. Dorénavant vous n'écoutez plus ces histoires de développement personnel et de confiance en soi. S'il faut aller au Brésil pour régler votre prochain problème, vous irez sans y réfléchir à deux fois.



## 5. LE BÛCHERON DE FER-BLANC

Depuis que Jupiter est en rétrograde le moral n'est plus au rendez-vous. Certes la concurrence de l'aluminium fait de vous le dernier automate de votre espèce, mais n'oubliez jamais que vous êtes recyclable à l'infini ! En voilà une pensée réconfortante. De plus, le vintage a le vent en poupe : voyez vos complexes comme des atouts.



## 6. L'ÉPOUVANTAIL

On vous a répété toute votre enfance que vous étiez étourdi, alors vous avez compensé en faisant moult blagues pour amuser la galerie. Depuis que vous avez appris que vous êtes dépourvu de cerveau, vous ressentez une immense colère contre celles et ceux qui minimisaient votre handicap. Membre du deuxième décan ? Nul n'aimerait être sur votre route quand vous découvrirez que vos cambours sont le résultat pathologique d'un sévère ludisme verbal...



## 7. LA MÉCHANTE SORCIÈRE DE L'OUEST

Vos crampes liées à l'abus de kouign amann vous ont rendu irritable, depuis vous semez la terreur sur la côte atlantique. La rédaction vous invite à passer vos prochaines vacances du côté de Besançon afin d'apaiser votre courroux.

## 8. LILY LA TIGRESSE

La santé est au beau fixe, la chasse est bonne, la pêche aussi, et vous veillez sur votre peuple de façon exemplaire. Non, vraiment, félicitations. Malgré tout, Mercure nous informe que James Crochet a encore un rôle à jouer dans votre vie, canalisez vos chakras et ne lui décochez pas immédiatement une flèche dans l'œil.



## 9. WENDY DARLING

Les astres compatissent à votre récente peine de cœur : les hommes qui se comportent comme des enfants, c'est fini ! Même s'il est difficile d'envisager une vie de couple épanouissante, le ciel vous réserve de bonnes surprises. Notre conseil : apprenez d'abord à vivre seule avant de vivre à deux (ou plus).

## 10. JAMES CROCHET

Vous pensez qu'il en va de votre honneur de toujours garder la face, mais votre récente mutilation vous déprime. Depuis que votre main a été remplacée par un crochet, il est extrêmement ardu de vous habiller sans encombre. L'influence de Vénus en rétrograde rendra votre équipage réceptif à vos tourments. Nos astrologues vous rappellent de ne jamais hésiter à demander de l'aide. Vous êtes légitime.



## 11. PETER PAN

Depuis que vous avez demandé à Jon Green de vous transformer en automate vengeur, vous avez repris le contrôle de votre masculinité : vous avez troqué votre costume vert de la Foir'Fouille contre un propulseur à plasma ionique et vous allez à la salle cinq fois par semaine. Attention à bien fermer votre shaker avant de le mettre dans votre sac.



## 12. BEOWULF

Personnage légendaire ? Héros couronné ? Toujours est-il que personne ne sait vraiment comment prononcer votre nom. Jupiter vous a pourtant prévenu, votre orgueil démesuré vous a rendu muet aux conseils et vous avez fait un fashion faux pas au moment de choisir votre pseudonyme. Vous devrez en payer les conséquences toute votre vie.



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](http://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](mailto: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 !

Solution du n° 3 : personne n'ayant remporté la précédente chasse, elle est reconduite et sa récompense remise en jeu, en parallèle de la nouvelle chasse.





Janvier 2024

# Alko

Jeux de rôle Livres-jeux Univers

# Venturus

LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

*À la plume dans ce numéro*

### Rédaction

Amalia Angeli, Laurent Centro, Rémi Dekoninck, Sylvain Gauthier, Florent Haro, Cyril Le Strat, Nicolas Lubac, Rémy Lucot, Thierry Maire, Adrien Maudet, Henry Pichat, Emmanuel Quaireau et Jérôme Wirth

### Illustrations originales

Olivier Raynaud et Guillaume Romero

### Traduction

Cyril Le Strat, Julien Ribeyron et Jérôme Wirth

### Relecture

Éric Berthe, Caithness, Laurent Centro, Florent Haro, Inbadreams, Frédéric Jeannin, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Joël Mallet et Jérôme Wirth

### Maquette

Laurent Centro



[alkonost-editions.com](http://alkonost-editions.com)



[scriptarium.org](http://scriptarium.org)