

# La Saltarelle

## ARTICLES

- Maitriser le flux
- Zombies
- Strange fiction
- Miles teves
- YAZ d'or
- Eclipse, vite en photos

## CONTEXTE

- Le calvaire d'Henri
- Un tunnel, des allées et venues

## INTERVIEW

- Raphaël Donzel, créateur de Sporz

## IMAGE "concours"

- Un donjon oublié

## SCENARIOS

- La descente d'Henri
- Défis Fantastiques : Les vieux c'est mystérieux



N°4 - printemps 2014

# EDITO

Quelle joie de vous retrouver pour ce numéro de printemps de la Saltarelle ! Le soleil brille, les oiseaux pépient, les jupes se raccourcissent aussi doucement que les jours rallongent, et les manuels de règles sèchent enfin de l'humidité hivernale ! Il était temps pour nous de rentrer au port les cales remplies de quelques trésors à lire, à jouer, à dévorer !

J'espère de tout cœur que vous aimerez cette nouvelle formule, désormais produite par un équipage de passionnés toujours plus nombreux, qui s'est clairement attardée sur la forme, afin de proposer, enfin, une mise en page adaptée aux nombreux écrans qui nous entourent, claire, aérée et agréable à lire. Le fond n'est pas en reste, entre articles, interview, scénario, contextes ou jeu narratif, il y en a pour tout les goûts. N'hésitez pas à nous donner votre avis à propos de ce numéro 4 sur le forum dédié (<http://tiny.cc/salta4>). Pour ma part je tiens à remercier encore toute l'équipe qui a su vaillamment faire face aux intempéries (nombreuses) que nous avons pu rencontrer lors de cette nouvelle traversée !

Et, afin de contrer les premiers rayons de soleil si prompt à brûler les pâles épidermes à peine sortis de la grisaille hivernale, le thème de ce numéro 4 est évidemment « angoisses & souterrains », autant éviter de terminer comme un troll ou un vampire sous le soleil implacable du midi ! Bref, une fois bien au frais dans votre grotte préférée, vous trouverez de quoi jouer mais aussi de quoi imaginer contextes difficiles ou situations angoissantes pour les joueurs trop guillerets ou trop heureux...

Bonne lecture à tous et amusez-vous bien !

Fabrice P.

À Adrienne, nous avons tant joué

Ils ont ramé sur ce numéro :



# Maîtriser le flux

*Journal de Néphulivalèr, voyageur de l'imaginaire*

Cela fait quelque temps que j'explore les époques de cette planète bleue. Dernièrement, des singes sans poils se désignant eux-mêmes par le terme "humain" ont développé l'excroissance au bout de leur corps (côté ciel) et, depuis, il font beaucoup de bruit. Au fil des âges, j'ai appris leur langage et je bavarde avec eux sur le thème de l'imaginaire

Un exemple:

1864. Baudelaire, dans son Hôtel du Grand Miroir à Bruxelles, entame le projet d'un grand guide routier de l'imaginaire. Sa première phrase: « Le possible est une province de l'imaginaire ». Après quoi, il s'enfile trois verres d'absinthe et il se couche pour fumer la pipe.

- Eh! Baudelaire?
- Mmmh?
- Et les autres provinces alors?

« Suis les fées vertes et respire les fleurs du mal », griffonne-t-il pour toute réponse sur un cahier. (Des experts officiels y travaillent d'arrache pied, mais le code n'a pas encore été cassé).

Impossible d'en savoir plus. La maladie le frappe, l'emporte.

Bon. Je saute 150 plus tard, en 2014.

Ouahou! Les humains ont inventé des machines qui exécutent des instructions. Elles peuvent tout faire à leur place! Sentir, écrire, parler, visionner, penser, jouer. Il suffit de se connecter, la machine s'occupe de tout. J'essaie. Elle m'informe, elle

m'instruit, elle me programme; je me laisse aller, c'est une expérience assez confortable... Tiens! Il y a même des images de chats dans des positions rigolotes qui font des commentaires hilarants et mal orthogr... Et là!, une femme nue me demande de cliquer sur son... Oh!

Fausse route. Cela ne mène pas à l'imaginaire. Je cherche ailleurs.

Ah, voilà!, une autre invention des humains: des scénarios de jeu de rôle. Une suite d'instructions qui font voyager dans n'importe quelle contrée de l'imaginaire.

Mais ce n'est pas si simple, il ne suffit pas d'exécuter les instructions à la lettre comme une machine. Je demande conseil à un humain qui utilise ces scénarios, un Conteur.

- Alors, comment fais-tu, Conteur?
- Le scénario n'est qu'un outil, ami Néphulivalèr. C'est l'artisan qui l'emploie qui va lui donner son sens et sa puissance.
- Alors il faut s'approprier le scénario?
- Oui.

## S'APPROPRIER LE SCÉNARIO

- La première chose à faire en prenant connaissance d'un scénario, mon cher Néphulivalèr, c'est d'être attentif à ce qu'il t'inspire: quels souvenirs, quelles sensations, quelles émotions, quelles pensées, quels sentiments.

## *Sentir*

- Par exemple?
- Une scène de torture peut te rappeler comment tu t'es senti la première fois que tu as dû faire des exercices de piscine, un combat peut te faire réfléchir sur les motivations profondes qui poussent des gens à mettre leur vie en jeu pour de simples désaccords, un PNJ rencontré peut aller chercher dans un rêve la personnalité dont tu veux parler, etc.
- En gros, il faut que j'écoute la manière dont le scénario fait écho en moi?
- Exactement, c'est ton « ressenti ». Ainsi, non seulement tu finis ta première lecture avec un sentiment général du scénario, qui te servira de guide et de cadre, mais en plus...
- Attends! A quoi sert ce sentiment général?
- A te donner puissance créative et flexibilité, tout en retombant sur tes pattes! Si tu oublies des parties, ou si tu veux improviser, ou faire du remplissage, ou modifier, tu sais l'idée générale à respecter et à suivre, les limites à ne pas dépasser, les étapes à atteindre.
- Ok. Et l'autre avantage à entrer en résonance?
- C'est d'avoir quelque chose à dire de vrai et de profond pour chaque scène qui t'a marqué. C'est la base de toute mise en scène!
- Ah bon?

## *Insuffler*

- Réfléchis Néphulivalèr, qu'est-ce qu'un metteur en scène? C'est quelqu'un qui voit et raconte les choses d'une manière qui nous touche. C'est quelqu'un qui insuffle de la vie à des choses

inanimées; qui met un peu de lui-même dans les personnages, les événements, l'histoire!

- Bon. Supposons qu'il y ait des parties du scénarios qui me parlent et d'autres qui me laissent froid. Que faut-il faire?
- Tu découpes l'histoire en passant rapidement sur ce qui ne t'a pas semblé intéressant, et tu développes plus en profondeur ce qui vaut le coup. Tu suis ton ressenti, et tu ajoutes les détails qu'il te semble bon, pour donner chair à l'idée du scénario. Tu sais que quand viendra l'heure de faire jouer cette scène, tu seras habité par des idées; tes yeux brilleront, ton coeur palpitera d'envie de les transmettre.
- C'est dangereux?
- Un Conteur est toujours dangereux!, c'est un créateur après tout. Mais un Conteur Éveillé, ça t'attrape et ça te fout l'étincelle en toi! C'est très dangereux. C'est le début de tout.
- Le début seulement?
- Oui, parce qu'il faut aussi penser à tes joueurs. Ils vibrent peut-être sur d'autres fréquences. Ils ont leurs propres besoins, leurs propres sensibilités.
- Leurs préférences, en gros.
- C'est ça. Il faut donc adapter le scénario aux joueurs, s'assurer que chacun en retirera une satisfaction.
- Par exemple?

## *Adapter le scénario*

- Si certains ont besoin de violence, de risques, d'émotions intenses, il faudra inclure un bon gros combat pour se défouler, ou une scène d'action, une course, un défi, un piège mortel qui se referme, etc. D'autres éprouvent le besoin de faire des achats, d'améliorer son matos. D'autres veulent parler à des PNJ, d'autres aiment élaborer des stratégies. C'est au Conteur de découvrir ses joueurs et d'être attentif à leurs besoins et leurs limites de roleplay.

- Quelles limites?
- Des blocages. Une erreur classique serait d'obliger un joueur à séduire une femme alors qu'il se sent mal à l'aise dans ce rôle; remplacer alors le PNJ par un homme sur lequel ils utiliseront d'autres techniques de persuasion.
- D'accord.
- Et on peut ajouter un autre niveau de finesse et d'adaptation en prenant en compte les personnages aussi. Tout le monde aura-t-il une occasion d'utiliser ses compétences? De faire du rôle play?
- D'accord. Donc supposons que j'ai lu le scénario, j'y ai injecté de moi-même, je l'ai adapté à mon public. On peut encore aller plus loin?
- Bien sûr, c'est le moment de ficeler!

### *Ficeler*

- Ficeler veut dire lier les parties dans un tout cohérent. Psychologiquement, les PNJ doivent posséder leur volonté propre. Ils veulent tous quelque chose et cela expliquera leurs agissements tout au long du scénario. Le Conteur doit avoir en tête leurs motivations; les joueurs y seront sensibles, et à la fin du scénario, leur inconscient fera naturellement le bilan de chaque PNJ, en se demandant s'ils ont obtenu ce qu'ils voulaient, et dans quelle mesure.
- Ce qui clos l'histoire sans laisser de fil ouvert!
- Et produit une grande satisfaction. De même, un PJ ne doit agir que s'il a des motivations personnelles à le faire. Il faut donc les impliquer directement, plutôt de s'en remettre à des missions confiées par de mystérieux commanditaires.
- Comment les implique-t-on directement?
- Un membre de leur famille kidnappé, un objet

précieux dérobé, un affront personnel... si possible, c'est tous les PJ qui doivent se sentir impliqués.

- Je vois. Continue.
- Physiquement, les lois naturelles et surnaturelles doivent être également respectées, afin que le joueur qui réfléchisse tisse lui-même des liens, et que l'univers prenne vie dans sa tête.
- Un exemple?
- Si quatre-vingts cultistes habitent la caverne dans la falaise, leur activité pour se nourrir et s'équiper doit laisser des traces et des témoignages. S'il y a un temple de guérisseurs dans le village, les centaines ne sont peut-être pas si rares. S'il y a un important groupe de bandits, il doit y avoir une importante source de richesse à voler ou piller.
- D'accord. Autre chose?
- Oui, sur le plan culturel, même topo. Un peu d'histoire, de coutumes, de dernières nouvelles, de spécificités locales pour donner vie aux différentes régions, pour mettre en branle leurs écosystèmes, leurs économies, leurs politiques.
- Et comment les joueurs prennent-ils connaissance de tout ça?
- Quand ils réfléchissent, quand ils posent une question à un habitant, quand ils ouvrent un livre, ou en écoutant certains détails que le Conteur injecte dans son discours. Les ficelles ne sont pas faites pour occuper le devant de la scène ; elles tissent l'arrière-plan. Leur raison d'être est de faire jaillir du sens à chaque fois que les joueurs grattent un peu le vernis ou sortent des rails du scénario. Pour une campagne, c'est un sine qua non.
- Compris. Y a-t-il encore quelque chose pour s'approprier un scénario?
- Oui. C'est une bonne idée de catégoriser les scènes.

## Catégoriser les scènes

- C'est à dire les classer entre scène-clef et péripétie. Cela permet de bien gérer le temps ET le rythme.
- Qu'est-ce qu'une scène-clef?
  - C'est une scène à la fois nécessaire pour le bon déroulement du scénario et sa compréhension, mais aussi pour bien marquer son itinéraire émotionnel.
  - Son itinéraire émotionnel?
    - Un scénario est une suite d'émotions à vivre, qui poussent les joueurs et leur personnage à agir. Les émotions comme la peur, la précipitation, la colère, l'espoir, la confiance, la surprise, etc., sont le moteur de l'être humain.
    - Un exemple?
      - Si le ressort de l'aventure est une injure faite au groupe qui réclamera vengeance, il faut absolument capturer l'attention émotionnelle des joueurs au moment de leur souffler au visage les mots méprisants; il faut les impliquer, leur faire sentir profondément, intensément, avec authenticité le dégoût, la moquerie, l'arrogance qu'ils inspirent au PNJ. Une scène-clef réussie ne s'oublie pas, elle accroche les joueurs comme un hameçon les poissons. Avec de bonnes scènes-clefs, il n'y a pas besoin de rail ou de deus ex machina pour guider les joueurs à bon port: ils s'y précipiteront d'eux-mêmes! Et c'est le genre de scènes dont ils parleront encore quelques années plus tard.
      - Et du coup, qu'est-ce qu'une péripétie?
        - Une scène optionnelle, qui peut servir de pause, de remplissage, de divertissement. Elle a son intérêt propre mais un faible impact sur le scénario. On peut s'en passer, ou la résumer. Le Conteur module en fonction du retard ou l'avance du scénario, par rapport à la fatigue et l'attention des joueurs.

- Par exemple ?
  - Dans un scénario d'angoisse-horreur-terreur qui met sous tension les joueurs pendant de longues périodes, on peut faire une brève scène d'humour ou de délire sans importance, le temps que les glandes-à-peur se rechargent.
  - Les glandes à peur?
    - Hum. Elles ont peut-être un autre nom. On peut ainsi utiliser les scènes optionnelles pour changer l'humeur du groupe. S'il est sur le point d'attaquer un boss final, une péripétie liée aux préparatifs avant le grand combat final permettra de commencer l'attaque sur une note d'espoir, ou de doute, ou de vengeance, etc.
    - Mais cela ne demande pas beaucoup de travail pour quelque chose qui ne sera peut-être même pas joué?
    - L'avantage d'une péripétie, c'est que son caractère indépendant permet bien souvent de l'insérer dans un autre scénario si elle n'a pas été utilisée, avec un minimum de retouches cosmétiques.
    - Merci pour les conseils. Il me tarde de les mettre en oeuvre! Un dernier mot, Conteur?
    - Un bon Conteur transforme et crée. Il est inutile d'entrer en compétition avec le monde des machines en régurgitant exactement le scénario que l'on a ingurgité.

## ÉPILOGUE

- Merci, Conteur.
- De rien, Néphulivalèr.
- Avec cet article, cela devrait suffire pour accéder à l'imaginaire. Et sinon, comment va le monde?
- Oh ben, la crise quoi. LES crises. Climatique, énergétique, démographique, économique, écologique, alimentaire, hydrographique... Si ça continue comme ça, je me demande si notre prolifération ne pourrait pas poser problème...

- Mais non! Allez, si ça peut te faire plaisir, je fais un tour dans le futur pour te dire.

2164.

Tout est résolu. Les machines s'occupent de tout, il suffit de les laisser faire. Lorsqu'un humain naît, il est tout de suite branché au réseau. Ses besoins physiques sont pris en charge par des machines, ses besoins sensoriels et relationnels sont virtualisés, du programme-maman au programme-copine. Beaucoup choisissent de devenir Président Suprême du Monde Entier dans leur univers personnalisé. La surface de la terre est tapissée de panneaux solaires, pour alimenter les machines. Plus de plante, plus d'animaux, plus d'air respirable, mais cela ne concerne plus personne, les humains sont sous

intraveineuse. D'ailleurs, comme ils n'utilisent plus leurs corps physiques, les machines en font l'ablation dès la naissance pour réduire la consommation. Trente milliards de cerveaux en suspension dans des jarres, bien rangés sous la terre. Les humains n'ont jamais été aussi en paix, aussi heureux. Les machines s'occupent de tout.

2014.

- C'est bien comme je te disais, Conteur. Y a pas de mauvais sang à se faire.

- « Tout ira bien », comme disent les films ?

- Mais oui. Les crises seront résolues.

- Ouf. Bon, je vais faire une partie de MMORPG.

- Euh, mais juste au cas où, nous pourrions faire une autre session de conseils.

- Plus de conseils ? mais sur quoi ?

- Je ne sais pas moi, sur des trucs pour enflammer l'imagination par exemple. Pour ne pas devenir une machine. Pour trouver des alternatives. Je dis ça juste comme ça.

- Juste comme ça ?

- Mais oui, qu'est-ce que tu vas imaginer...



# Zombies !

*Apparus sur les écrans vers la fin des années 60', les morts-vivants, zombies et autres goules nécrophages n'ont cessé de susciter une certaine fascination mêlée d'effroi. On ne peut désormais plus faire l'impasse sur ce phénomène : Oui, les Zombies sont parmi nous !*

Qu'il s'agisse d'un film proposant une énième déclinaison du thème du retour des défunts (rarement sous leurs meilleurs atours), d'un jeu vidéo où la joie des petits et grands consistera à dégommer un maximum de ces créatures (avec bien sûr grand renfort de membres tranchés et de crâne fracassés) ou encore d'un obscur fanzine « Underground » qui se devra d'afficher au moins quelques têtes de morts et autres tibias croisés pour afficher sans ambiguïté son affiliation au camp des contestataires (le crâne et sa suite d'ossements ne sont il pas le symbole de l'Underground, quel que soit son domaine d'expression ?), le thème du Zombie a fait son chemin et est toujours d'actualité.

**ZOMBIE HOLLYHOODIEN**



Underground ? Littéralement « Sous la terre »? Tiens, tiens. Voilà un rapprochement sémantique évident qui me saute aux yeux alors que j'écris ces lignes. Creusons encore un peu, si je puis dire, et revenons à nos chères (chair ?) et tendres goules.

Le terme Zombie, pour les profanes, est originaire d'Haïti. Il est largement associé au Vaudou et à l'histoire particulière de cette île des Caraïbes. En effet, Haïti est non seulement la première nation noire à avoir obtenu l'indépendance mais également la première à avoir officiellement aboli l'esclavage. On comprend aisément que la figure symbolique de « l'esclave » est intrinsèquement liée à la culture haïtienne ; il n'est donc pas étonnant de la retrouver dans un de ses principaux cultes sous la forme du « zombie » ou « zombi ».

Dans les traditions haïtiennes, le zombi est une personne qui a été ensorcelée par un Hougan, c'est-à-dire un prêtre Vaudou. L'ensorcellement consiste à administrer à la victime une drogue composée de tetrodotoxine, un puissant poison qui ralentit les fonctions vitales au point de faire passer un individu pour mort. Un fois la personne inhumée, le Hougan n'a plus qu'à déterrer sa victime et lui administrer un autre poison qui va le priver de sa volonté. (NDLA : Tant que le doute persiste, on comprend mieux pourquoi si peu de personnes se font incinérer à Haïti).

A ce sujet, nous disposons même du témoignage de Clairvius Narcisse, qui dit avoir été un zombi durant 2 années.

On l'aura compris, vrai ou faux, le Zombie n'est autre que la

transfiguration de l'esclave dans sa version la plus extrême : un être humain dénuée de toute volonté propre et soumis au bon vouloir de son « Maître ». Mis à part les tragédies qui secouent hélas périodiquement cet état insulaire, la terreur ultime de l'inconscient collectif Haïtien est sans aucun doute ce retour à l'esclavage, cette « Zombification ».

Voilà pour la petite histoire. Passons à présent de Haïti à Hollywood. Nous sommes en 1978 et Georges A. Romero nous livre un film désormais culte : « Dawn of the dead », traduit en français par « Zombie » (oh, surprise !)

Au-delà de l'aspect sanguinolent et terrifiant, du moins pour l'époque, de ce long métrage au scénario basique (les morts reviennent, ils ne sont pas très content et étrangement ils sont devenus cannibales !), le film aura pu distiller un message contestataire par une scène désormais célèbre, celle où les morts-vivants envahissent un supermarché et où mû par un réflexe limbique, ils empoignent des cadis et déambulent au hasard des rayons. « Les Zombies sont parmi nous » devient ici « nous sommes tous des Zombies », sans volonté propre, machine à consommer, bref, digne fils d'une société post-industrielle en pleine décadence peuplée par une majorité de morts en sursis (les consommateurs aveugles) et une minorité de vrais êtres humains (les artistes ? les dévots ? Les patriotes ? Cela n'est pas précisé dans le film).

Je vous épargne la longue litanie qui consisterait à énumérer les films du genre : ils sont légions. Aux États-Unis, le Zombie Day a même été instauré. Depuis 2005, des rassemblements de gugusses peinturlurés en morts-vivants envahissent le centre ville. Fascination morbide ? Performance ? Critique acerbe à peine voilée de notre société ? A chacun de voir. En attendant, si vous voulez casser du Zombie, rendez vous chez Hell's pizza (<http://www.youtube.com/watch?v=9p1yBIV7Ges>) , une vidéo interactive vous attends...

### ZOMBIE HAITIEN



OUI, MERCI DE NE  
PAS CONFONDRE !  
TIREZ PAS HEIN !

# Strange Fiction

*L'exploration des mondes parallèles, des dimensions cachées, du cyberspace ou des contrées oniriques fait depuis bien longtemps partie du menu que nous propose la littérature fantastique.*

On retrouve ce type d'expérience littéraire sous les termes génériques de « science-fiction » et d'« Heroic-Fantasy » et chacun d'entre eux se décline en une série impressionnante de sous-genres (hard science, sword and sorcery, cyberpunk, space opera, steampunk, etc). Pourtant, rares sont les auteurs qui ont accepté de plein gré cet étiquetage réducteur qui a toujours eu des visées plus mercantiles que le souci réel de définir un genre.

Récemment, un jeune écrivain écossais, Hal Duncan, auteur du roman « Velum » a utilisé le terme de Strange Fiction . C'est tellement simple, tout en étant suffisamment vague qu'on se demande pourquoi nul n'y avait songé plus tôt. Cette appellation a également l'avantage d'englober dans son giron et de faire figurer côte à côte des auteurs comme Maupassant, Kafka, Borges, Cortazar et Garcia Marquez avec par exemple Philip K. Dick, James Ballard, Stanislas Lem et pourquoi pas l'Avesta de Zoroastre!

Bien sûr, la notion d'étrangeté serait à définir mais le plus important est que cette pirouette syntaxique de Duncan permet de réhabiliter des œuvres considérées jusque là comme secondaire.

Le lecteur ne se rend peut-être pas compte de l'importance de cet étiquetage pour la diffusion des livres. Pourtant, ce vocabulaire qui classe, range et catégorise à tour de bras, conditionne bel et bien notre représentation d'un auteur et de ses écrits.

On sait depuis Einstein que les résultats de toutes recherches scientifiques sont conditionnés par ce que veut trouver le chercheur. La grande part de subjectivité de l'analyste n'est plus à mettre en doute. Des balises comme "heroic fantasy" ou "cyberpunk" vont conditionner la critique sur non seulement ce qu'il pense qu'il va trouver dans le livre mais aussi sur sa manière de l'analyser.

Alors le Nobel de littérature pour Ursula Leguin et le Goncourt pour Jodorowsky, est-ce possible ?

Peut-être dans une autre dimension...

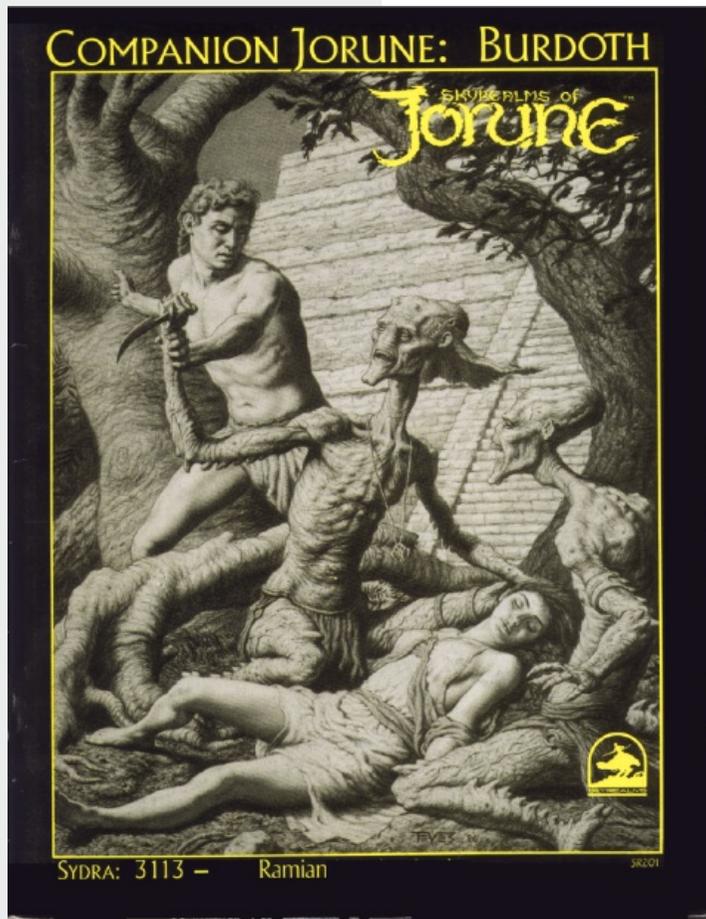


# Miles Teves

*si proche, si loin*

La première fois que j'ai vu un dessin de Miles Teves c'était lors de la sortie de la deuxième édition du jeu de rôle "Skyrealms of Jorune", au milieu des années 80'. A l'époque, j'avais 12 ans, je ne maîtrisais absolument pas l'anglais et c'est avec frustration que je retournais cette boîte épaisse dans tous les sens, subjugué par la beauté de sa couverture.

est qu'il mettait en scène une pléthore de de créatures et de peuples tous plus étranges les uns que les autres, dans un environnement totalement exotique: celui d'une planète à explorer et où tout est à découvrir, à commencer par les "Autres". L'ambiance des dessins était composée par un mélange de Space Opéra matiné de détails esthétiques qui évoquait l'Antiquité et les récits bibliques.



Le style du dessin était étrange et semblait plonger ses racines dans notre passé pictural. Je pensais vraiment être face à un tableau d'un maître flamand du 15<sup>ème</sup> siècle mais avec une sorte de décalage comme lorsque vous trouvez face à quelque chose que vous avez souvent observé mais qui pourtant vous semble si différent.

Les dessins de Miles Teves illustraient parfaitement le monde de Jorune, cette planète composée d'un amas d'îles flottantes (les "Skyrealms") et conquise par plusieurs vagues de colons extra-terrestres dont les derniers en date furent les Terriens.

La particularité de cet univers

A part son travail remarquable sur "Jorune", cet artiste talentueux a effectué des créations considérables dans l'illustration, la sculpture et les effets spéciaux cinématographiques (on lui doit quelques visages de créatures célèbres, notamment celui de Greedo, le chasseur de prime occis par Han Solo dans "Star Wars").

Pour les inconditionnels de cet univers si particulier, il existe de nombreuses ressources sur internet, à commencer par - <http://www.jorune.fr/> : une encyclopédie illustrée de Jorune et <http://www.celesterres.com/> , le site d'un éditeur français fort intéressé par ce jeu.

"Skyrealms of Jorune" est aujourd'hui épuisé (à vérifier) mais s'il survit encore sur la Toile, c'est certainement grâce au travail de Miles Teves. Avec son coup de pinceau, il aura doté cet univers d'une ambiance des plus particulières.

# Yaz d'Or 2013

*La cérémonie des Yaz présente pour son édition 2013 une grande diversité d'œuvres, toujours plus passionnantes et novatrices. Voici la présentation de «Y», Yaz d'Or 2013, et des autres textes présentés cette année. La Saltarelle publiera bientôt les deux premiers pour le plus grand plaisir de votre liseuse !*

- Y, vous embarque dans un pays maudit ; et pour en explorer les légendes et les pièges, pour en percer le secret, vous devrez, telle une araignée au centre de sa toile, réunir mercenaires, or, équipements, informations, et gérer tout ça. Parviendrez-vous à dissoudre le noyau maléfique qui empoisonne la région depuis la nuit des temps?
- Chronologie I, Yaz d'Argent. Une AVH numérique permettant d'alterner entre deux personnages, avec d'étonnantes interactions à découvrir au fil de l'aventure.

- Vers le Crépuscule, Yaz de Bronze, vous cloué au cœur du charnier suivant une bataille épique entre deux armées fantastiques. Parviendrez-vous à vous en sortir?

Sur la page du Yaz 2013 du site Littéraktion, vous retrouverez les AVH citées ci-dessus ainsi que les candidats au prix:

- Les Esclaves de la boue, chapitre mouvementé d'une saga qui nous plonge avec brio dans le fameux univers « Loup Solitaire ».
- Raid sur le château Fekenstein: ce prix Windhammer , traduit de l'anglais, met en scène une guerre mêlant technologie et magie.
- Whog Shrog - Symphonie X
- La Chute infernale
- Acqua Alta
- La Menace de Kulatt-Nunu
- Les Terres Désolées
- L'Oeil Vert
- Le château de la terreur

Liens utiles:

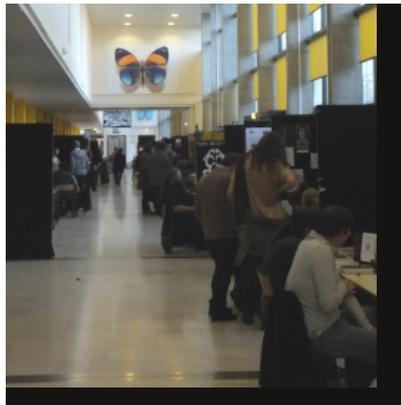
Yaz 2013: <http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/concours-yaztromo-2013>

Forum des Écrivains: <http://rdv1.dnsalias.net/forum>

Forum des fans d'AVH: <http://www.la-taverne-des-aventuriers.com>

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Idylls\\_of\\_the\\_King\\_1.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Idylls_of_the_King_1.jpg)





Nous y sommes ! Arrivés au petit matin, tout est encore calme, malgré les premiers cosplayers déjà sur le pied de guerre ! Un peu partout des livres sortent des cartons, des affiches se collent. Entre les sourires entendus et une odeur de café l'excitation de chacun augmente en même temps que les minutes avancent.

Le créateur de Tigres Volants était là, juste à côté de nous, et nombreux sont ceux qui repartirent un peu triste de ne pouvoir lui en acheter un exemplaire. Victime de son succès, l'ouvrage est désormais introuvable, mais l'auteur parle d'une distribution en ligne alternative... chut...

Nous pouvions aussi croiser de nombreux créateurs de jeux, qu'ils soient attendus, connus ou tout juste arrivés dans le monde de l'édition ludique, les échanges furent passionnants.

Michel Chevalier surgissant tel un diable hors de sa boîte, une rencontre à laquelle je ne m'attendais pas ! Quel plaisir de discuter avec ce rôliste passionné et éditeur de poésie, ou l'art de se faire rencontrer Baudelaire, Lovecraft et quelques dés à dix faces.

La journée avance et en même temps la convention se remplit, essentiellement d'un public jeune, promettant encore de beaux jours à notre passion rolistique !

Quelques éditeurs plus importants étaient là aussi, comme 7ème cercle, attirant un public déjà conquis par des jeux devenus des classiques.

Terminons par une photo de fan, de groupie, de deux représentants (et pas des moindres, Léna et Léo !) de l'équipe de Fumble Zone, attention l'épisode 11 devrait être arrivé à l'heure où vous lisez ces lignes !

Ce fut une excellente convention, remplie de très nombreuses rencontres. Aucun doute nous serons là pour la prochaine édition !



## Inflorenza :

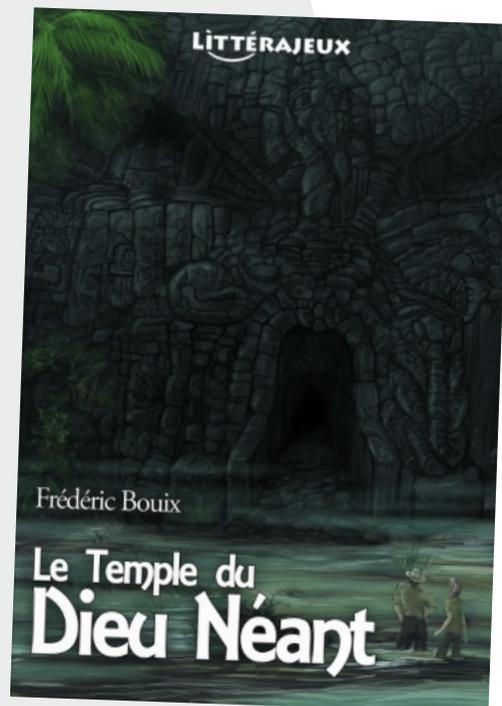
Dans le futur, sur les ruines de l'Europe. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée, qu'on appelle Millevaux, recouvre le continent, de l'Angleterre aux Monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les Horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

Inflorenza est un jeu de rôle complet de Thomas Munier pour faire de l'horreur épique dans l'univers de Millevaux, l'Europe post-apocalyptique et forestière. Il s'intègre dans une importante gamme consacrée à l'univers de Millevaux.

Un jeu centré sur les personnages, sur leurs alliances et affrontements. Qu'ils soient héros, salauds ou martyrs, ils devront accepter certains sacrifices pour contrôler leurs destins.

Que ce soit en séances isolées, ou pendant de longues campagnes, à vous de créer collectivement un drame épique, une terrible histoire, dans l'enfer forestier de Millevaux.

Disponible en livre papier ou en PDF auprès de l'auteur ( <http://outsider.rolepod.net/millevaux/> ) ou sur Lulu.com. Les livres commandés directement auprès de l'auteur sont des livres fabriqués artisanalement.



## le Temple du Dieu Néant :

Les livres-jeux sont de retour avec ce premier volume d'une toute nouvelle collection.

Le Temple du Dieu Néant vous emmènera dans une ambiance pulp sentant bon la sueur, la peur, l'humidité chaude de la jungle, et le salpêtre des vieilles pierres oubliées...

Quatre fins à découvrir, de la pire à la meilleure. L'auteur par son style vivant et immersif saura vous plonger aussitôt au coeur d'une aventure pleine de surprises.

Couverture souple quadrichromie et intérieur papier bouffant, illustré en n&b, 80 pages au format 15x21.

# Le calvaire d'Henri Mercadin

*Henri Mercadin disparaissait en 1979 suite à l'effondrement d'un immeuble de la rue des Renards, au centre de Bruxelles. On ne retrouva pas son corps. Ce jeune universitaire, grand admirateur du sociologue français Maurice Halbwachs, fameux pour son ouvrage "Les plans d'extension et d'aménagement de Paris avant le XIXe siècle", était passionné par la capitale belge.*

D'après les témoignages contenus dans les rapports de police, Mercadin se rendait quatre fois par semaine au 6, rue des Renards, la serviette débordant de plans, de monographies du Vieux Bruxelles et de témoignages recueillis chez des riverains. A cette époque, il consacrait beaucoup de temps à une étude sur les représentations sociales de la ville. C'est dans le cadre de cette investigation qu'il s'était rendu dans les Marolles les mois précédant sa disparition. Lors de l'accident, le bâtiment était habité par Adeline Desmecht, une octogénaire férue d'histoire qui appréciait particulièrement la compagnie d'Henri Mercadin. Les voisins la connaissait sous le sobriquet de "Mamie Adie" et d'après ce qu'on en sait, sa bonne humeur et son érudition lui valurent une notoriété certaine dans le quartier. Dans les documents qu'Henri Mercadin conservait chez lui, classés minutieusement dans des cartons, la police retrouva des cahiers noirs numérotés de un à huit et remplis de notes écrites fébrilement. Il s'agissait de la retranscription des entretiens avec Mamie Adie. Le sujet qui revenait invariablement concernait l'existence d'un lieu mystérieux perdu dans les profondeurs de la terre. Le cahier comportait également de nombreuses références relatives à des légendes populaires remontant pour les plus anciennes au XI<sup>e</sup> siècle. D'après elles, l'édification de la ville de Bruxelles se serait faite au-dessus d'une large cavité qu'on appelait La Cuve. Les gens du peuple considéraient cette anfractuosité naturelle comme le repaire d'innombrables démons et autres créatures

diaboliques. Les puits de Bruxelles, de l'îlot Sacré à la rue de la Montagne Magique, en passant par le Quartier Saint-Jacques, étaient autant d'entrées vers ce monde souterrain, dardant Bruxelles d'un œil glauque. "Het ogenput" disait-on en dialecte bruxellois, ce qui signifiait "L'Œil du Puits".

D'après les dernières notes de Mercadin, il est certain que rien ne lui importait plus que la découverte d'une entrée vers la Cuve dont il avait définitivement accepté l'existence. A la première page de chacun des huit cahiers était inscrite la même citation de Maurice Halbwachs: "Les tracés de voie, et les changements de la structure superficielle de Paris s'expliquent non point par les desseins concertés d'un ou plusieurs individus, par des volontés particulières, mais par des tendances ou besoins collectifs auxquels les constructeurs, architectes, préfets, conseils municipaux, chefs d'État ont obéi, sans prendre, de ces forces sociales, une conscience bien claire, et, quelquefois, avec l'illusion qu'ils s'inspiraient de leurs conceptions propres". Les termes "forces sociales" et "illusion" étaient parfois soulignés à trois ou quatre reprises. Henri Mercadin interprétait cette affirmation comme une intuition inaboutie du célèbre sociologue.

Par cette phrase lacunaire, ne suggérait-il pas que quelque chose dépassait les volontés individuelles et guidait l'action humaine chaque fois que l'on modifiait la ville? Si c'était vrai pour Paris, il devait en être de même pour Bruxelles. Mercadin était convaincu que la Science s'était trompée sur la nature de ces forces sociales. Pour lui, il ne s'agissait ni des besoins collectifs, ni des volontés individuelles qui était à l'œuvre dans la création d'une ville, c'était la Ville elle-

même qui insufflait son Dessein à partir de son cerveau palpitant au centre de la Cuve. Les anciens puits de Bruxelles, seules voies d'accès selon Mercadin pour atteindre ce lieu mythique, devinrent alors son obsession et son esprit bascula du terrain rassurant et balisé de la sociologie à celui plus glissant des Sciences Occultes. Malheureusement, en 1979, la Ville l'englouti sous un amas de pierres et de poussière, laissant son entreprise, ou sa folie, sans lendemain.

Le 17 février 2008, soit près de trente ans après ce tragique accident, le nouveau locataire du rez-de-chaussée du 6, rue des Renards, Icham Ouriaghli, fit une bien étrange découverte. Alors qu'il était en train de carreler les murs du sous-sol, une faille s'ouvrit sous ses pieds et le précipita dans le vide. Quand il ouvrit les yeux quelques mètres plus bas, le corps meurtri, il se trouvait dans ce qui ressemblait à s'y méprendre à un puits! A ses côtés gisait un squelette adossé contre la paroi de pierre. Dans ce long conduit, que les spécialiste datèrent du XIII<sup>e</sup> siècle, les restes du corps qu'on exhuma étaient bien sûr ceux d'Henri Mercadin, comme le confirmait les papiers trouvés dans l'une de des poches. Un cahier à couverture noire portant le numéro neuf gisait à ses côtés.

D'après ses notes, Mercadin survécut 42 jours sous la terre, consacrant l'énergie du désespoir à la poursuite de son vain projet. Voici ses dernières lignes: "L'Humanité des villes marche en aveugle vers une destination inconnue, suspendue aux fils d'un Marionnettiste, d'une Entité Panoptique, sans doute d'une Abomination...".

Le scepticisme absolu qui animait Mercadin, et sa croyance dans une réalité métaphysique insupportable, inspira plus tard les travaux du philosophe Hilary Putnam. Sa célèbre expérience dite du "Cerveau dans une cuve" est aujourd'hui un classique des sciences humaines et a trouvé sa

vulgarisation dans des films comme Matrix, ExistenZ ou encore The Thirteen Floor. Toute une génération d'amateurs de sciences-fiction est aujourd'hui redevable du calvaire d'Henri Mercadin...



Demeure du Chaos: [http://www.flickr.com/photos/home\\_of\\_chaos/7752043472/](http://www.flickr.com/photos/home_of_chaos/7752043472/)

**Auteur  
en  
herbe**

# Un tunnel, des allées et venues

*Croiser de jeunes rôlistes est toujours un plaisir, et il est important pour moi de constater que notre passion perdure, que la relève est assurée. C'est pour cela que nous avons décidé d'ouvrir nos pages à de jeunes auteurs, souvent motivés, passionnés, ils sont aussi un miroir de la fougue que nous avons tous connue.*

Mon quotidien était fait de jours semblables les uns aux autres : depuis mon poste, dans un tunnel Nain, je voyais passer quelques unes de ces sympathiques et petites créatures barbues chaque jour et c'était tout. Vie bien paisible et sans rebondissement qui est la mienne, moi qui du haut de mes presque mille ans ne bouge jamais. Je vis dans un tunnel, en périphérie d'une petite cité Naine et depuis le temps que je vis sous terre, l'obscurité ne signifie plus rien pour moi. Ce jour là (si on peut appeler ça comme ça dans la nuit des souterrains), une étonnante agitation occupa les couloirs. Tout d'abord passèrent, agités, en formation de bataille, tout un groupe de Nains. Ils voulaient aller « massacrer du gobelin » clamaient-ils

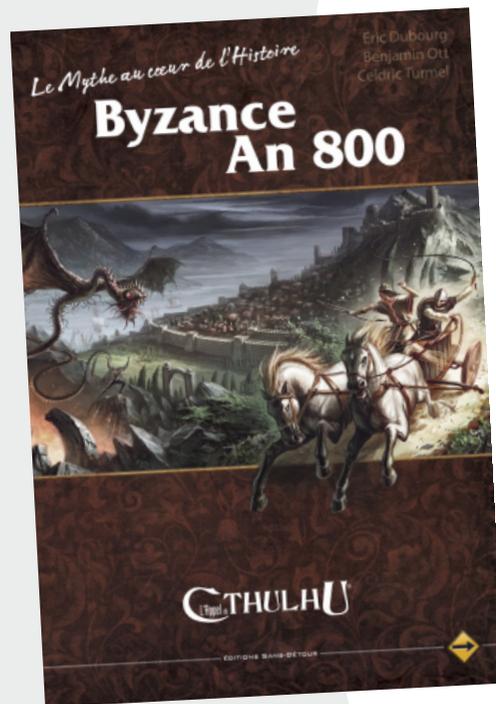
fièrement. Ils ne me virent pas ; ils passèrent devant moi comme si de rien n'était. Tous semblaient en grande forme, enthousiastes, et avançaient qui chantant, qui papotant.

Une heure plus tard, les Nains passaient en sens inverse. Ils étaient en bien mauvais état, la moitié des leurs ne se trouvaient plus dans la troupe. Ils passèrent, en boitillant, tous plus ou moins blessés. Les pauvres ! Je les plaignais intérieurement : chose horrible, certaines parties de leurs corps semblaient hachées menu. Ils semblaient fuir, horrifiés, quelque chose de terrible. Comme pour leur donner raison, déboulèrent dans mon tunnel une horde de gobelins. Ceux-ci, immondes, verdâtres et difformes étaient habillés de peaux et armés de haches ainsi que d'autres armes en mauvais état. Ces brutes malodorantes me marchèrent même dessus, ils étaient innombrables et vociféraient des cris incompréhensibles. Quelques-uns s'arrêtèrent et, suprême humiliation, me couvrirent de leur « fiente ». Ce fut la pire journée de ma vie et depuis ce jour je ne revis plus aucun Nain ni Gobelin. Quelques Hommes curieux investirent bien mon tunnel, mais aucun ne s'approcha de moi tellement je puis encore le gobelin. Pauvre de moi, pauvre caillou destiné à vivre seul et sans être pensant pour me tenir compagnie et dialoguer.

Histoire d'une pierre qui s'appelait Galet.

Léo TOUROULT





## Byzance :

Que ce soit seuls face au mythe, dans une organisation puissante à la Delta Green, ou encore en tant que membres de l'empire byzantin, les investigateurs vont pouvoir s'en donner à cœur joie dans cette création française, et la première d'une nouvelle série : Le Mythe au Cœur de l'Histoire.

Avec Byzance An 800, incarnez un habitant de l'empire Byzantin du IXe siècle sur les rives de la Méditerranée. Explorez cet inconnu historique et traquez le mythe en Carthage ou en Libye, ainsi que dans les régions limitrophes comme l'Empire Carolingien, le Califat Abbasside, l'Arménie, la Bulgarie ou l'Égypte !

Découvrez de nouvelles règles pour gérer la foi et la piété dans ce cadre de jeu dépaysant, instructif et ouvert à toute forme de scénario. Il permet aussi bien de recréer les ambiances que l'on peut trouver dans Delta Green (suspicion, complots, paranoïa) comme les schémas plus classiques des années 1890 et 1920.

Sans aucun doute, le Mythe de Cthulhu ne vous a pas encore livré tous ses secrets...

Un livre de 424 pages à couverture rigide, disponible chez Sans-Détour.

## FINAL GIRL :

Dans la plupart des films d'horreur, les personnes qui parviennent à atteindre la fin du film sont toujours celles auxquelles vous vous attendiez, rendant le film à la fois stéréotypé et fade.

Mais qu'arriverait-il si nous avions la capacité de choisir qui vit et qui meurt ? Si nous devons combattre pour voir notre personnage favori atteindre la fin du film et si nous étions capables de guider la lame vers nos victimes favorites ? Et si nous pouvions faire nous-même un film d'horreur à la fois passionnant et unique ?

C'est le but de Final Girl : créer un jeu permettant aux joueurs d'imaginer les films d'horreur qu'ils auraient adoré voir. Ce jeu est pour tous les fans de films de slashers et pour les joueurs qui veulent un jeu facile à mettre en place et jouable dans le même laps de temps qu'il faudrait pour regarder un film d'horreur.

Jouable en deux heures, avec trois à huit joueurs, Final Girl est un jeu qui permet donc d'émuler les films de slashers (où les personnages sont abattus un par un jusqu'à ce qu'un seul survivant reste pour affronter le tueur) ou tout autre type de films d'horreur.

Rassemblez vos amis, créez votre propre film et voyez qui sera le survivant, la victime finale...



# “Les vieux, c’est mystérieux...”

Un scénario Défis Fantastiques le Jeu de rôle, proposé par Fabrice Pouillot (aka Del Armgo)

## 1 - “Rien, rien, rien ne vaut un vieux” :

### NOTE POUR LE MJ :

Le voyage a été rude et conclut, en fin de journée, par l'attaque d'une bande de brigands supérieurs en nombre. Rançonnés pour sauver leur peau, les Héros ont dû se délester d'une partie de leur or.

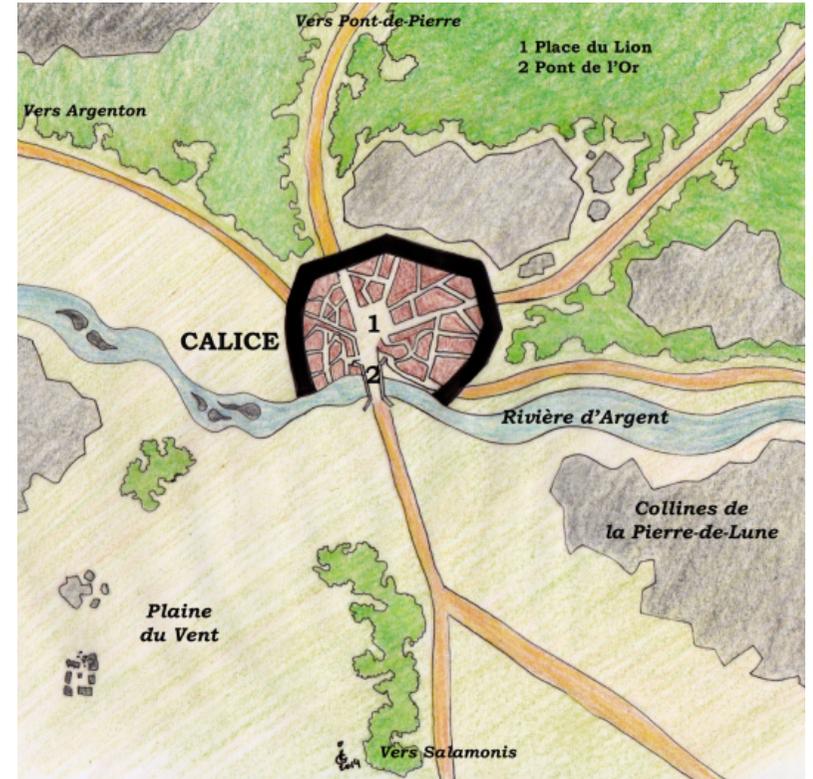
Ils commencent donc l'aventure avec le quart de leur richesse en poche (un jet d'Escamotage pour réussir à cacher quelque chose).

La nuit tombe, c'est trempés jusqu'aux os par une pluie glacée que nos Héros passent les grandes portes de la ville de Calice, sur le point de se fermer.

Pataugeant dans la boue qui s'accumule dans la rue principale, ils échouent dans la première auberge qui s'offre à eux, sobrement appelée “Le Cerf”.

L'établissement est vaste et occupé par une foule bigarrée : une table de paysans discutant trop fort, une autre de chevaliers gallantariens peinant à saisir leur viande, engoncés qu'ils sont dans leurs épais vêtements. Plus loin, quelques prêtres démunis d'Usrel picorent du pain dur trempé dans leur bol de soupe.

Le groupe pourra se réchauffer en dînant.



Tarifs : repas chaud 2 PO / pichet de bière ou de vin 3 PA / chambre 3 PO

Pendant le repas, un petit homme demande à se joindre aux Héros.

Il a l'air très âgé au vu de la longue et épaisse barbe qui couvre le bas de son visage et de ses cheveux blancs

hirsutes. Sa voix fluette et ses gestes assurés contrastent avec son apparence.

— *Bonjour preux aventuriers, voilà bien longtemps que je n'ai pas vu de telles forces de la nature ici. Êtes-vous simplement de passage, ou bien peut-être à la recherche de quelque trésor à piller et de jolies filles à sauver... ?*

Sa vêtue est celle d'un paysan, vieille et rapiécée ; ses cheveux longs et épais sont coiffés d'un calot de toile, sa barbe est crasseuse.

Il dit se faire appeler L'vieux Kral.

Tandis qu'il écoute les Héros, ses yeux se remplissent de larmes. Il explique :

— *Pardonnez mon émotion, mais, en vous voyant et en vous écoutant, je réalise que vous êtes sûrement envoyés par les dieux, pour m'aider, moi, mais surtout ma pauvre petite-fille.*

*Voilà plusieurs mois qu'elle a été emmenée par les Hommes des Grottes. Et depuis je la recherche autour des collines, mais je suis bien incapable de monter jusqu'aux grottes, comment pourrais-je me battre contre ces barbares ?*

Entre deux sanglots, il ajoute que ces Hommes des Grottes vivent dans les nombreuses cavités bordant les Collines de la Pierre de Lune. Ils capturent des femmes pour les asservir et pillent les voyageurs. On dit qu'ils possèdent ainsi de grandes richesses et des objets magiques...

Il ne veut que retrouver sa petite-fille et insiste sur les butins que les Héros pourront trouver s'ils

l'aident.

Mais au fur et à mesure que le vieil homme parle, sa barbe se décolle doucement, d'abord la moustache qui commence à pendre d'un côté, puis l'ensemble qui va descendre lentement, laissant apparaître une partie de sa bouche.

Un Héros observateur (et pourvu de la compétence Équitation ou Connaissance des animaux) identifiera les cheveux de l'imposteur comme des crins de cheval.

Continuant d'expliquer ce qu'il attend des Héros, il tentera de remonter sa barbe discrètement.

Malheureusement, sa fausse moustache finira par tomber dans son gobelet de cidre !

Il y jettera alors un oeil, puis relèvera la tête, sans un mot, souriant largement aux Héros.

Tout en retirant sa fausse barbe et ses cheveux en crins, il va bien sûr chercher à s'expliquer ; il a en effet une bonne raison pour se grimer avant d'aborder des aventuriers.

Il a compris récemment que les aventuriers de passage dans les auberges étaient généralement intéressés par les vieillards et leurs histoires. Il a alors décidé que se faire passer pour un ancien était la meilleure solution pour trouver quelqu'un qui pourrait l'aider ! Ce n'est pas sa petite-fille qui a été enlevée mais sa fiancée. Tout le reste est vrai, il assure qu'il n'est pas un menteur malgré ses talents pour se déguiser. Il voulait juste trouver des Héros pouvant l'aider, et pour ça il devait les aborder avec l'aspect de quelqu'un attirant la sympathie et la pitié.

L'homme a l'air sincère, c'est les yeux remplis de larmes qu'il prie encore les Héros d'aller chercher son amie, ou au moins de découvrir si elle est encore en vie. Il leur promet, en plus de ce qu'ils trouveront dans les grottes, trois objets dont il a hérité de son père. Il sait qu'ils sont de grande valeur et les offrira aux Héros s'ils libèrent sa bien aimée ou

s'ils reviennent pour lui annoncer qu'il n'a plus de raison d'attendre...

Si les Héros insistent, il décrit les objets : un long bâton avec un cristal bleu, un sac qui semble ne jamais se remplir et un anneau gravé d'une flamme.

Il s'engage à les leur donner même s'ils reviennent avec de mauvaises nouvelles et quelques preuves. Ils pourront le trouver ici tous les soirs, noyant son chagrin dans le vin.

Il dit se nommer Grandal et paye le vin et les chambres pour la nuit.

## 2 - "Ca va cogner !" :

En suivant les indications de Grandal ils arriveront rapidement au pied des Collines de la Pierre de Lune, percées de nombreuses cavités formant le réseau de grottes.

Le nombre d'ouvertures est important, il serait trop long de toutes les visiter...

### NOTE POUR LE MJ :

La grotte que les Héros recherchent est la seule à être éclairée, il suffit donc d'attendre la nuit pour la repérer fort facilement.

Les autres anfractuosités sont occupées par des animaux sauvages.

S'ils visitent directement les grottes, ils risquent fort de tomber sur un ours affamé (Habilité : 6 - Endurance : 7 - une attaque par griffes ou morsures moyennes) ou sur l'animal de votre choix.

La grotte naturelle présente d'abord un boyau étroit dont le fond est éclairé d'une lueur blafarde.

Après une dizaine de mètres, aboutissant à une caverne, la galerie se scinde en deux.

A droite, un tunnel a été creusé et mène à ce qui ressemble à une chambre.

A gauche, se devine une autre salle d'où provient la lumière.

Si les Héros ne sont pas assez discrets, ils sont attaqués par deux robustes guerriers au regard halluciné, ne semblant pas réagir aux éventuels cris des Héros.

Il s'agit de deux guerriers berserkers, Ils n'auront pas d'autre but que de tuer les intrus, n'obéissant qu'à une rage sanguinaire. Alors qu'ils se lancent dans le combat ils profèrent d'étranges paroles :

*"Enfin de la lumière..." - "À mort pour Elle..." - "À la gloire des Fées..."*

Un mage percevra la nature magique de leur état sans pouvoir le dissiper ou l'annuler. Cette rage berserk fait désormais partie d'eux. Ils ne pensent plus, ils tuent.

Gardien berserker 1 :

Habilité : 9    Endurance : 12

Attaques : 1    Armure : haubergeon + petit bouclier

Arme : hache de guerre (+ masse d'armes dans le dos)

Capacités supplémentaires :

- force exceptionnelle :

- sur double 5 à son jet d'attaque : +2 au jet de dégâts
- sur double 4 à son jet d'attaque : +1 au jet de dégâts
- Impossibilité d'être mis sous influence (hypnose, sommeil, etc.)

Objets : Anneau de résistance à la magie (+2 au jet d'Habilité pour résister à un sort)

Gardien berserker 2 :

Habilité : 8            Endurance : 14  
 Attaques : 2            Armure : haubert  
 Arme : javeline & épée courte

Capacités supplémentaires :

- force exceptionnelle :
  - sur premier double 1 à son jet d'attaque : brise sa javeline, mais en transperçant le bras d'un des Héros (1D6 dégâts supplémentaires).
  - sur double 5 à son jet d'attaque : + 1 au jet de dégâts
  - Impossibilité d'être mis sous influence (hypnose, sommeil, etc.)

Objets : Anneau de soin (utilisable une fois par jour, restaure 1D6 points d'Endurance)

Si les Héros arrivent à se débarrasser de ces deux redoutables guerriers, ils pourront faire le tour de la grotte.

Le tunnel de droite est bel et bien la chambre des



Hea. 11r

deux berserkers, mais la petite grotte aménagée de paillasses sert aussi de cuisine et, à en juger par l'odeur, sûrement de latrines.

Rien d'intéressant ne peut y être trouvé, mais un Héros observateur remarquera que les paillasses sont propres, et qu'une multitude d'os de petits animaux est entassée dans un coin. En fouillant ce tas on peut découvrir des os de plus grande taille pouvant peut-être avoir appartenu à un humain (mais un Héros avec une compétence médicale ou Connaissance des animaux pourra reconnaître des os de cervidés).

La grotte sur la gauche est plus difficilement accessible car le passage est étroit, obligeant les Héros à quitter leur armure pour s'y glisser.

C'est une petite cavité au plafond bas mais remplie d'une éblouissante lumière provenant d'une étrange machine posée contre la paroi rocheuse.

D'un côté, une grosse boîte en bois scellée en partie dans la roche, à l'autre extrémité, un tube percé dont s'échappe la lumière. Trois leviers de bois complètent le dispositif.

Au sol, un grand seau en métal contient 4 parchemins froissés.

Plus loin, une grande caisse de bois contient des armes très abîmées qui s'effritent dès qu'on les touche, une cape qui tombe en poussière si on la manipule et deux fioles remplies de cendres.

#### NOTE POUR LE MJ :

Les parchemins sont magiques, ils ont été chiffonnés mais restent utilisables :

- deux de Protection de Filash
- un de Paix

- un de Visée infaillible

La grotte ne contient rien sinon cette étrange machine.

Si un objet magique est introduit dans le tube, il dégage une forte chaleur, la lumière s'amplifie, et l'objet perd ses propriétés magiques ; une fois refroidi, il devient friable.

C'est une excellente solution pour se débarrasser d'un objet maudit ; à moins qu'il ne soit fixé à un membre du corps, en effet quand l'objet perd ses capacités magiques ils devient brûlant, tout comme l'intérieur du tube, entraînant 1 à 2D6 points de dégâts.

La machine est très fragile et se met à vibrer dès qu'on la manipule, puis la lumière s'éteint. Il en sera de même si un des leviers est manoeuvré. Une fois la lumière éteinte, la machine semble hors d'usage

Il n'y a aucune trace de jeunes filles enlevées, et pas plus de trésors à récupérer...

### 3 - "La vérité vraie" :

De retour à Calice, aucune trace de Grandal.

C'est en flânant dans les rues que les Héros vont le retrouver en train de faire le camelot, vendant un couteau qui ne s'émousse jamais et une gourde dont le contenu serait toujours frais. Il est à l'aise, et son bagout permet de vite comprendre que cet excellent vendeur est aussi bon menteur qu'acteur !

Quand il croisera le regard des Héros, il va pâlir, s'arrêtant

aussitôt de parler, regardant à droite et à gauche comme prêt à s'enfuir.

Vu le gabarit de nos Héros il va préférer rester figé, rangeant rapidement sa camelote et dispersant les badauds.

S'ils ne réagissent pas, il est poli, oublie sa fiancée et tentera très vite de s'éclipser.

Interrogé au sujet du traquenard, il nie, mais sa langue se délie dès qu'on le menace :

Il s'appelle Ticrin, il a été embauché pour aborder des inconnus afin de les orienter vers les grottes à flanc de collines.

Il a croisé son employeur aux portes de la ville et n'a reçu de l'argent qu'à cette occasion. Il promet d'arrêter cette folie, à genoux, implorant le pardon des Héros.

Il ajoutera une longue histoire à propos de sa soeur malade dont l'état nécessite des soins onéreux.

Tout ça est (encore) faux, mais les Héros peuvent accepter de le croire et l'épargner, puis le laisser partir seul et le suivre discrètement, de loin.

C'est d'ailleurs la meilleure chose à faire puisqu'il se rend peu après chez celui qui dirige tout ça.

Ou plutôt celle, se diront nos Héros quand ils verront, sur le pas de la porte d'une petite maison de pierre, une femme âgée en train de chuchoter, visiblement très énervée, face au jeune homme qui regarde ses pieds.

Elle le renverra ensuite dans les rues de Calice d'un geste rapide de la main avant de regagner son domicile.

Rattrapé, Ticrin bafouille et désigne la vieille femme comme son employeur. Il ne sait rien, il n'a fait



•koa.14

qu'utiliser ses talents d'acteur. Cette fois-ci, il dit vrai.

Les Héros n'ont plus qu'une solution : aller la rencontrer.

C'est une femme aux cheveux blancs comme de la craie, gardant les traces d'une grande beauté passée, qui leur ouvre la porte. Elle mime la surprise un instant, mais déclare aussitôt qu'elle attendait leur visite, se dégageant du pas de la porte et leur faisant signe d'entrer.

Elle dit s'appeler Isabelle, elle prendra les devants, proposant d'écouter attentivement leur histoire, leurs doléances et arguments.

Puis, en ajustant les épingles qui tiennent son impeccable coiffure, elle prendra la parole.

— *Braves voyageurs, je sais que vous avez cru bien faire mais vous avez déclenché ce qui va probablement être une catastrophe pour la région, et sûrement pour toute l'Allansia.*

*Dans cette grotte se trouvait une prison magique, protégée par deux guerriers ayant offert leur vie et leur raison à cette mission de garde. Malheureusement, vous avez mis fin à leur tâche sacrée, et, du même coup, vous avez ouvert le verrou de cette geôle magique.*

Elle racontera que la machine sert à alimenter le cachot, et que grâce à la magie des objets que l'on place dedans, le verrou reste en place et la créature enfermée ne peut sortir.

Le seul moyen qu'elle a pu trouver pour garder cette porte close fut de dépouiller régulièrement quelques aventuriers afin de disposer d'une réserve

permanente d'objets magiques.

Elle affirmera que les deux guerriers avaient pour mission de récupérer les objets, mais pas de tuer leurs victimes. Lorsque des aventuriers sont vaincus, ils sont déposés inconscients un peu plus loin, en lisière des bois. Elle dira ignorer tout de ce que les deux guerriers ont pu dire en se lançant dans le combat.

Si les Héros soutiennent que les deux guerriers se battaient pour tuer, elle évoquera la possibilité que leur mission sacrée et l'isolement permanent les aient rendu fous. Elle semblera alors très ennuyée, s'excusant encore de ce qui est arrivé à nos Héros. Elle admet que tout ça n'est pas correct mais sa mission prévaut.

Elle les implore de l'aider à réparer leur erreur, les jugeant responsables de ce qui va arriver.

Elle ne décrira la "créature" que si les Héros la pressent de le faire. Il s'agirait d'un démon de l'Ancien Monde, une créature torturée, incarnation du mal absolu.

Une fois libérée, elle cherchera à pervertir les âmes humaines pendant qu'elle détruira les corps !

Isabelle est certaine que la "créature" attaquera Calice, en raison de la proximité immédiate de la ville avec les grottes.

Elle leur demande de l'aide dans le combat qui aura forcément lieu. En attendant, elle va chercher dans ses livres ce qui pourrait permettre de vaincre le "monstre".

Elle donne rendez-vous aux Héros à l'endroit où il apparaîtra, quel qu'il soit, et ajoute : "Tenez-vous sur vos gardes, le chaos et le feu sont sur le point de tomber sur Calice."

Elle précise que si rien n'est arrivé d'ici deux jours il faudra se rendre dans les grottes afin de l'affronter. Elle les attendra dans sa maison et partira vers les collines au matin du troisième jour.



Son corps est mou, sa  
peau d'un éclat brillant,  
Il reigne sans partage  
sur les hommes,  
Cet empereur au  
sourire jaune,  
Que tous adorent,  
Que tous abhorrent.

Enfin, elle invite les Héros à s'équiper pour un combat "titanesque", et à faire suffisamment de recherches de leur côté pour espérer trouver des indices sur la nature et les faiblesses de ce monstre.

#### 4 - "Course à l'échalote" :

En attendant, nos Héros peuvent mener l'enquête au sujet de cet incident, d'Isabelle ou de Ticrin.

- Ticrin :

il suffit de traîner sur les marchés pour l'apercevoir en plein baratin face à une foule ébaubie prête à acheter n'importe quoi.

Les camelots le connaissent bien et s'en méfient : il est malin et couramment impliqué dans de mauvais coups, même s'il n'est pas dangereux.

- Isabelle :

On la décrit comme discrète, peu bavarde et un peu hautaine.

On sait juste qu'elle passe beaucoup de temps en ville, toujours seule, faisant moult dépenses de confort.

Seuls les voisins peuvent apporter quelques renseignements : elle est arrivée dans cette maison il y a quatre ans et l'a probablement achetée à la famille qui vivait là avant elle. Les voisins se souviennent vaguement de cette famille, une femme et plusieurs enfants, le mari n'était pas

souvent là, un soldat.

La bibliothèque peut être une source d'informations fiables.

Elle se trouve dans la maison civile du bourgmestre. La consultation est facturée 1 PA par personne et la copie d'un document à 1 PO par page.

Les ouvrages ne sont malheureusement pas très bien classés, et, à moins de posséder un talent autour des livres, il sera difficile de s'y retrouver.

Une recherche nécessitera de tenter sa Chance pour chaque renseignement. Sauf pour un Héros avec un talent du type "rat de bibliothèque".

Si les Héros cherchent une information sur :

\*\*\* Les grottes ou les collines :

Livre de Ceux qui Furent - chapitre 4 - ep. 2 :

"Ibryss avait enfin vaincu cette créature d'un autre âge, elle était désormais réduite à sa merci, emprisonnée dans une gangue d'un minerai vert aux propriétés uniques.

Il suffira d'alimenter magiquement cette geôle minérale pour être débarrassé à jamais de cette horreur des temps anciens."

Manuel à l'usage des chasseurs :

"Nos chères collines ont bien changé au fil des siècles, alors qu'autrefois des géants des roches pouvaient y croiser des elfes argentés, c'est devenu un endroit plus dangereux que fascinant. S'il est une race qui a totalement disparu, avec le développement de Calice, c'est celle des Fées des cascades, chassées et emprisonnées pour leur faculté de porter chance à quiconque en possède une.

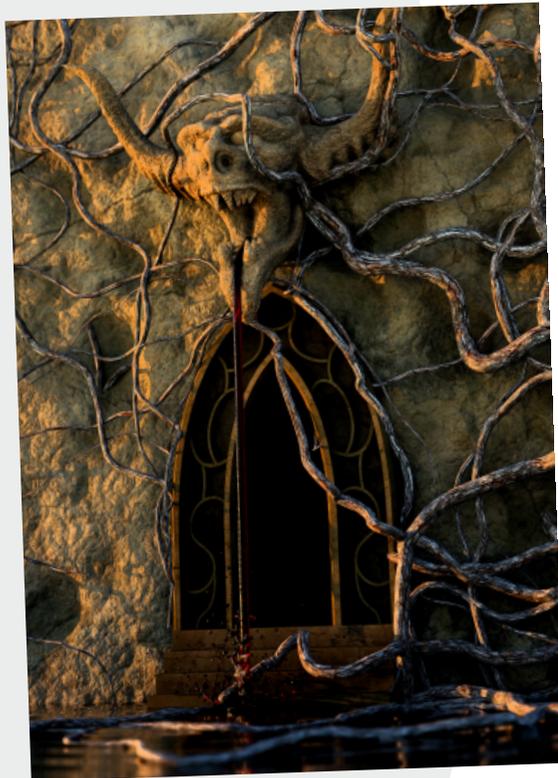
De même les créatures les plus dangereuses semblent

s'être terrées au fond des cavernes, laissant penser que quelque chose de pire les a effrayées."

\*\*\* Les démons :

Démonologie et croyances en Allansia :

"Il est connu depuis longtemps que les démons qui peuvent être rencontrés sur nos terres sont des abominations invoquées par les peuplades folles du Vieux Monde, faisant tout leur possible pour détruire le puissant royaume d'Allansia. Ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes magiques, encore faut-il avoir la dextérité d'un maître d'armes pour espérer les effleurer."



Guide à l'usage des petits exorcistes :

"Avant de vous lancer dans les préparatifs du rituel assurez-vous que le démon est bel et bien présent. Nombreux sont les humains qui invoquent la présence du Mal pour cacher leurs propres erreurs, ou pour expliquer leurs peurs. Ne vous faites pas leurrer et n'engagez l'exorcisme que si vous êtes sûr qu'il faut agir, et surtout faites-vous payer avant la prestation, on ne sait jamais ce qui peut arriver."

\*\*\* Les Fées :

Le Petit Peuple de nos bois :

"Les Fées ne sont qu'une catégorie d'une multitude de créatures, chaque espèce a

son environnement préféré, allant des intouchables nuages aux fonds sableux de nos mers. La plupart sont respectées, et possèdent une magie suffisante pour se défendre.

Une espèce a fait exception, c'est la Fée des cascades. Ne pouvant utiliser sa magie que rarement elle a fini par disparaître de nos landes et campagnes, capturée pour servir des joueurs invétérés, leur assurant gains et profits. La Fée des cascades ainsi emprisonnée mourait lentement, s'évaporant jusqu'à ne laisser que quelques grains de poussière brillants, sa durée de vie en cage étant évaluée à une année."

\*\*\* Les enlèvements de jeunes filles et de femmes :

Aucun document ne mentionne de telles disparitions. Par contre un texte du bourgmestre évoque des disparitions d'aventuriers près des grottes.

\*\*\* Isabelle :

Elle n'apparaît sur aucun registre, l'acte de propriété de la maison est encore au nom de l'ancien propriétaire, un certain Macryl Ordon. Il est arrivé à Calice avec sa famille il y a cinq ans, alors que son plus jeune fils venait de naître.

\*\*\* Ticrin :

Plusieurs notes de la milice de la ville (pour les consulter il faudra sûrement verser un pot de vin) attestent que Ticrin est un petit voyou pas très dangereux : plaintes pour vol, escroquerie et séquestration.

\*\*\* La machine de la grotte :

Les seuls croquis qui peuvent vaguement ressembler à la machine sont des dessins évoquant le savoir-faire des gnomes artisans, avides de gemmes et incroyables concepteurs d'engins impensables.

Mais ce ne sont que des dessins illustrant de vieilles légendes féeriques.

## 5 - “Je fuis donc je suis” :

NOTE POUR LE MJ :

Alors que se passe-t-il réellement ?

Il n’y a ni démon enfermé, ni même une Fée cloîtrée pour la chance qu’elle confère.

Il y a seulement Isabelle, être féerique séculaire, et surtout Fée des cascades chassée et traquée pendant trop longtemps. Elle trouva le moyen de devenir humaine, un sort ancien qui lui a permis de se fondre parmi les hommes et de profiter des plaisirs terrestres.

Malheureusement, comme pour toute Fée des cascades, ses capacités magiques sont limitées. Les gnomes habitant les collines ne résistèrent pas aux gemmes qu’elle leur offrit, et ils lui fabriquèrent la machine dont elle avait besoin pour alimenter le sort la faisant passer pour humaine.

Il ne fut pas difficile ensuite d’attirer deux guerriers et les rendre serviles au point d’éliminer les aventuriers de passage et d’ainsi récolter les objets magiques nécessaires.

Isabelle se rend régulièrement dans la grotte, changeant les paillasses de ses deux sbires, leur apportant de la nourriture, alimentant la machine avec les objets magiques dérobés, et se débarrassant des corps dans un charnier creusé à quelques centaines de mètres de la grotte (il est

suffisamment éloigné pour que les relents n’atteignent pas la grotte, mais un chasseur ou un pisteur finira par le trouver).

Si Isabelle, en tant que Fée, n’a pas le droit de tuer directement un humain, elle peut en donner l’ordre sans aucun problème. C’est précisément ce qu’elle faisait.

Elle sait que nos Héros ont découvert sa combine malsaine, et que la machine doit être alimentée si elle veut conserver sa forme humaine. Qu’elle ait été éteinte ou non par les Héros ne change rien, elle n’est plus ni défendue ni alimentée.

Lasse de ces années éprouvantes, elle n’a guère plus qu’une solution : emmener nos Héros dans la grotte, utiliser ses derniers pouvoirs pour se débarrasser d’eux, et utiliser leurs biens pour alimenter une dernière fois la machine avant de fuir la région de Calice.

*- Et si... les Héros proposent de réparer ou d’alimenter la machine contre une récompense ?*

*Isabelle ne préfère pas prendre le risque d’accepter cette offre, elle sait que ce ne sera que temporaire, et qu’elle n’a plus de berserkers à sa solde. De plus elle se méfie trop des Héros, craignant qu’ils découvrent ce qu’elle est en réalité, ou pire la trahissent.*

Isabelle attendra très tôt le matin, avant l’aube, sur le perron de sa porte, un petit sac de cuir à la main, l’air tendu, puis rassurée de voir arriver nos Héros.

Elle les brusquera un peu, pressée d’en finir.

Sur le chemin, elle restera silencieuse, se contentant de réponses vagues aux éventuelles questions.

Arrivée sur place, Isabelle jettera un oeil sur les cadavres des deux berserkers, s’ils n’ont pas été enterrés par les Héros.

Une fois dans la pièce avec la machine Isabelle prendra la parole :

— *Nous y voilà cette fois-ci, merci de m'avoir accompagnée. Ce que je vais faire maintenant va bouleverser la vie que je me suis construite, mais je n'ai plus le choix.*

*Je vous demande pardon, je ne peux pas vous tuer directement, mais par contre...*

Ce faisant Isabelle lève doucement les mains au-dessus de sa tête désormais auréolée d'une lumière bleue...

"Vous sentez vos corps se figer, vos esprits s'embrument, vos yeux peinant à percevoir ce qui arrive, se couvrant d'un voile gris qui s'épaissit".

Il est particulièrement difficile de résister à un sort de suffocation lancé par une Fée, surtout quand elle n'a pas lancé de sort depuis longtemps et a ainsi emmagasiné une grande puissance, mais les Nains, les Elfes et les prêtres peuvent tenter leur Chance, avec un malus de 1. Si le jet est réussi, ils s'écrouleront au sol, immobilisés, mais resteront conscients, et verront ce qu'Isabelle fait avant de fuir.

Elle ouvre son petit sac de cuir et enfourne plusieurs objets et potions dans la machine, ensuite elle fouille tous les Héros, et fait de même avec les objets magiques qu'elle trouve. Pressée, elle passera à côté de ceux moins évidents à reconnaître, mais elle identifiera forcément les armes magiques, anneaux, potions et parchemins.

Elle rallumera la machine en manipulant

nerveusement les leviers et en psalmodiant quelques paroles "ô machine maîtresse et source de ce que je suis, voici pour la dernière fois l'énergie magique qui m'offre cette vie", les Héros encore conscients la verront s'enfuir de la grotte dans une lumière aveuglante et une fumée épaisse dégagée par la machine, alors que les objets des Héros sont digérés dans un grand fracas et une terrible chaleur. .

Le sort de suffocation se dissipera après une petite demi-heure, permettant à nos Héros dépouillés de se mettre à sa poursuite.

Isabelle est rentrée chez elle, mais la machine n'a pas été alimentée pendant plusieurs jours, et, du fait de la magie dépensée pour le lancement de son sort, elle sait qu'elle va très vite retrouver sa forme féerique. C'est en sortant de chez elle, ayant juste emporté ses robes préférées, que les ailes diaphanes et les étincelles crépitantes si caractéristiques des Fées vont refaire leur apparition.

Les passants, voisins et proches habitants, vont alors se rassembler en une foule fascinée par la vision d'une Fée dans leur rue, s'en disputant déjà la propriété.

C'est à ce moment que notre groupe de Héros arrive. Ils découvrent une Isabelle encerclée par une foule malveillante. Des ailes semblables à celles des libellules ont poussé dans son dos, son visage est plus jeune de quelques années, lui donnant un charme nouveau. Son corps est entouré d'un crépitemment d'étincelles bleutées qui ne laisse aucun doute sur sa nature. Elle a déjà perdu plusieurs dizaines de centimètres, se rapprochant encore de la petite taille des Fées, et lance un regard désespéré vers nos Héros.

S'ils préfèrent ne pas s'en mêler... ils peuvent quitter Calice

et laisser ses habitants décider du sort de la dernière Fée des cascades.

Mais ils peuvent aussi décider de l'aider. La solution s'impose alors : il faut écarter la foule, rejoindre Isabelle et fuir la ville.

Attention, si les Héros tuent un ou plusieurs habitants, ils seront considérés comme des meurtriers. La Fée qu'ils défendent est regardée comme un petit animal de luxe, et ils auront du mal à se défendre s'ils provoquent un massacre en pleine rue. Ils seront alors traqués, en tant que criminels, à Calice et dans la région environnante.



Une fois les aventuriers aux côtés d'Isabelle, la foule va devenir hostile, lançant des légumes, fruits et objets variés sur nos Héros. De plus en plus de personnes se rassemblent autour du petit groupe, ils seront bientôt coincés !

Ils ont le choix entre la rue du blard montant derrière eux, la grande avenue du Roi Pindar face à eux, ou, à droite emprunter la rue menant à la grande Place du Lion.

Isabelle ne mesure plus qu'un mètre et peine énormément à courir vite, quelqu'un doit la porter, sinon elle ne pourra pas suivre, ses ailes ne peuvent pas encore la soulever.

Rue du blard :

C'est une petite rue sale toute en pente, son centre est noyé d'eaux usées qui ruissellent et dans lesquelles il faut patauger. L'étroitesse de la ruelle empêche la foule de s'engouffrer à la suite des fuyards, leur faisant gagner quelques mètres. En haut de la pente ils arrivent à un croisement, ils peuvent partir vers la gauche dans la rue tire-cul ou à droite dans la rue Barinjhar.

Avenue du Roi Pindar :

Le groupe débouche dans une grande avenue commerçante, suivi par une foule surexcitée. La plupart des badauds de l'avenue se joignent au cortège hostile sans même savoir pourquoi, grossissant les rangs. Plus les Héros avancent, plus ils sont encerclés. L'avenue débouche sur la grande place du marché, s'ils pénètrent là ils seront coincés, et, à moins de se battre, ils devront livrer Isabelle.

S'ils en viennent aux armes pour effrayer la foule, ils pourront ensuite s'échapper par une petite rue à droite qui les conduira jusqu'à la Place du Lion. Si les PJ ont dû tuer des citoyens, derrière eux le troupeau a attrapé des armes

improvisées, prêt à lyncher notre petit groupe.  
(homme de la foule = Habilité : entre 4 et 7 - Endurance : entre 8 et 12 - 1 attaque avec arme improvisée)

La Place du Lion :

Cette place est pratiquement vide, le pavage, les arbres séculaires et les dorures montrant qu'elle est réservée probablement aux grands événements.

Les petites rues qui l'entourent se remplissent de la cohue poursuivant nos Héros et Isabelle. Ils doivent vite choisir, prendre une rue qui monte, la rue Barinjhar, ou foncer dans la seule rue encore praticable menant à la grande avenue du Roi Pindar.

Rue Barinjhar :

La foule hurle derrière nos Héros et se rapproche dangereusement, des habitants lancent ce qu'ils ont sous la main depuis les étages. Tout le monde fait un test d'Habilité pour éviter de recevoir un projectile (pot de fleurs, de chambre).

Ceux qui ratent leur jet perdent 2 points d'Endurance, et doivent réussir un nouveau jet d'Habilité pour parvenir à se relever avant d'être attrapés par plusieurs habitants en colère, et ils seront alors obligés de se servir de leur arme pour se dégager.

Si le Héros qui rate ses deux jets d'Habilité est celui qui porte Isabelle, la foule parvient à l'attraper et l'emporte dans des hurlements de victoire.

S'ils veulent la récupérer il faudra se battre et massacrer de nombreux citoyens...

Soit ils descendent vers la Place du Lion, plus calme, ou ils font demi-tour vers la rue du blard, qui

descend et se remplit déjà dangereusement d'une armée de citoyens, ou bien la rue tire-cul face à eux.

Rue tire-cul :

C'est la rue qui mène à la porte Est de la ville, et se prolonge par une route de campagne longeant la Rivière Argentée. Quelques citoyens exaltés les suivront encore un peu, mais renonceront à les poursuivre rapidement.

Si Isabelle est restée à Calice les Héros ne peuvent désormais plus faire grand chose... elle sera traitée comme un animal de luxe, probablement capturée puis revendue ou offerte, elle mourra vite ainsi emprisonnée. A moins qu'ils n'aient en tête une mission de sauvetage...

S'ils ont tué ou blessé des habitants de Calice, ils ne pourront plus pénétrer en ville à visage découvert, au risque de se faire exécuter s'ils sont reconnus.

Ils gagnent néanmoins 20 Points d'Expérience.

Si Isabelle est avec eux, ils peuvent la déposer à terre. Elle ne mesure plus qu'une quarantaine de centimètres, et ressemble désormais à une jeune fille aux cheveux presque blancs. Ses ailes translucides papillonnent tandis qu'elle arrange un foulard en robe de fortune.

— *Comment vous remercier ? Alors que j'ai tenté plusieurs fois de vous faire du mal, vous n'avez pas hésité à risquer vos vies pour moi.*

*L'existence parmi vous n'est plus pour moi, et je vais bientôt disparaître au coeur des mes belles collines, au sein d'une cascade inconnue des Hommes.*

*Pardonnez-moi pour mes folies, sachez que je vais prier*

*auprès d'Asrel et de Courga pour que vous soient offerts tous leurs bienfaits.*

*J'ai une dernière chose pour vous, les objets dont parlait Tigrin existent bel et bien.*

*Retournez à la grotte et creusez sous l'une des paillasses dans la caverne servant de chambre.*

*Vous trouverez alors les trois objets en question, je sais que ça ne remplacera pas ce que je vous ai pris, mais je ne peux pas faire mieux.*

Tandis que son corps continue de rétrécir, elle embrasse tendrement les Héros et disparaît en un clin d'oeil dans les herbes hautes bordant les collines.

Le lendemain, nos Héros auront bénéficié d'une grâce divine, ils auront le choix entre un prodige d'Asrel ou de Courga. Ils gagnent également tous 50 Points d'Expérience.

Prodige d'Asrel : une fois par semaine, bonus de 4 à toutes les actions sociales pendant une heure

Prodige de Courga : une fois par semaine, bonus de 1 pour toute action physique ou bonus de 4 pour toute action faisant appel à la grâce, l'agilité ou l'équilibre.



•kai• 14

Et, pour finir, voici ce qu'ils trouvent en creusant sous la paillasse :

- un bâton de mage
- un sac à contenance illimitée
- un anneau de feu

Et si... les Héros veulent capturer la Fée ?

Ils peuvent en effet vouloir s'en servir à leur avantage, mais elle n'augmentera la Chance que de celui qui la possédera, et non pas du groupe (le Héros en question obtient un bonus de 1 à ses jets de Chance).

Au-delà des éventuels problèmes internes au groupe, il y a de fortes chances pour que nos Héros se retrouvent eux aussi traqués. En effet la rumeur faisant état qu'un groupe d'aventuriers a capturé une Fée des cascades se répandra dans leur sillage, attisera vite les convoitises et nombreux sont ceux qui voudront s'en emparer...

Par Fabrice Pouillot (aka Del Armgo)

Relectures : Inbadreams, Adrien Maudet, Yaztromo, Zyx

Dans tes poings fermés, derrière tes paupières closes,  
Là où tu ne sais pas, là où tu n'as jamais été,  
elles attendent.  
Sous une pierre, dans tes entrailles,  
Elles se soustraient à ton regard,  
Elles attendent.  
  
Elles attendent la mort du soleil  
Pour prendre possession du monde  
Et te gober, ton corps, ta vie, tes espoirs.

Mes amis,

C'est à la fois angoissé et fébrile que je vous écris. Voici trois semaines a été découvert un corps dans un puits oublié depuis longtemps. Après quelques recherches assez simples le corps a été identifié, il s'agirait d'un homme ayant subitement disparu il y a une quarantaine d'années, un certain Henri Mercadin. Cette découverte m'a abasourdi, en effet feu mon mentor m'a souvent parlé de cet Henri, mais pas comme un homme mort, enterré vivant. Mais comme un personnage fantasque, difficile à approcher et pourtant ayant des connaissances très pointues à propos des mystères de l'après-vie. Bien que simple professeur de mathématiques, j'ai eu la chance d'avoir un exemple à suivre, un mentor à écouter, ces dix dernières années ; et j'ai tout fait pour l'assister dans ses recherches, expérimentant spiritisme, magie rituelle, et nombreuses autres pratiques ésotériques. Mais Henri, selon mon maître, possédait le secret des secrets, il avait vu l'indicible, il avait conscience de la réalité invisible de notre monde. J'ai été prévenu par mon maître avant qu'ils ne disparaissent, je ne devais pas poursuivre ses recherches seul, et le seul lien avec Henri, un étrange cahier noir avec le chiffre 2 dessus, a été mis en terre avec mon mentor, à sa demande. Ces jours derniers j'ai eu l'impression d'être suivi, observé, épié même en dormant. Je ne sais si je deviens fou ou si des forces obscures bien réelles me traquent, aussi j'ai préféré quitter Bruxelles, je doute réussir à trouver un lieu assez éloigné pour me cacher. Je compte sur vous, sur notre amitié, sur vos compétences d'enquêteurs pour découvrir une vérité à propos de cet Henri Mercadin ; est-il mort ? Qui a été retrouvé dans ce puits ? Qui donc était en contact avec mon maître ? Je suis sûr que le cahier noir, désormais dans le grand cimetière au nord de Bruxelles, a son importance et mon mentor m'a confirmé qu'il en existait d'autres. Je ne souhaite qu'une chose, récupérer la vie tranquille qui était la mienne, et ne plus avoir à faire à ces "choses"...

Votre ami dévoué, Serge Darro



# La Descente d'Henri

*Henri Mercadin a fort mal fini à force d'explorer les profondeurs cachées sous sa bonne ville de Bruxelles (plus de détails en page XX de ce magazine). Et si vous incarniez Henri et que vous vous immergiez dans les obscures profondeurs, pensez-vous faire mieux que lui ?*

*Ma foi, c'est ce que nous allons voir...*

Bien que la nouvelle concernant Henri Mercadin pourrait inspirer de nombreux scénarios (vos contributions sont les bienvenues) j'ai préféré faire en sorte que les joueurs deviennent Henri et découvrent ainsi ce qu'il a vécu.

Ce jeu, "narratif", peut se jouer à 3 joueurs ou plus.

Chacun votre tour vous allez jouer Henri, alors que les autres joueurs feront en sorte de vous faire mourir, probablement de peur.

Alors parviendrez-vous à faire sortir Henri de l'Oeil du Puits ?

1 - Mise en place :

Vous allez donc être Henri chacun votre tour, à vous de décider qui sera le premier à l'incarner, le prochain sera votre voisin de gauche, et ainsi de suite.

Quand vous êtes Henri, votre voisin de droite représente la Grotte, et votre voisin de gauche représente l'Indicible. Ils seront ainsi nommés dans les lignes qui suivent.

Le but d'Henri est évidemment de remonter à la surface, et de ne pas périr épouvanté par les rencontres horribles qu'il va faire.

Le but des autres joueurs est de le faire mourir de peur, le faire s'enfoncer dans les profondeurs.

Prenez une feuille de papier, placez la au centre de la table de jeu, à la vue de tous, et inscrivez :

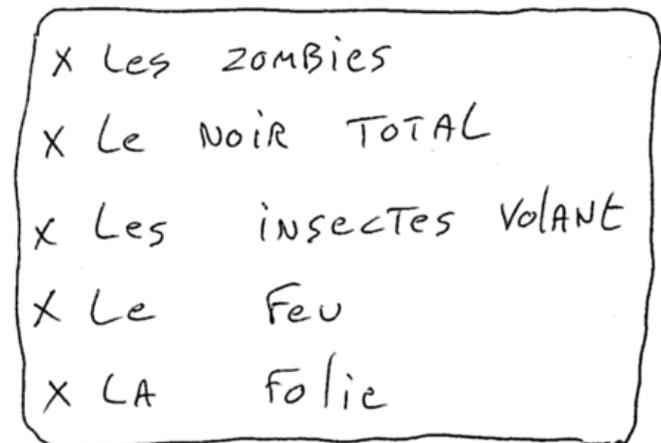
PEUR : 1

ESPOIR : 1

PROFONDEUR : 10

Chaque joueur prend également une feuille de papier et va inscrire, secrètement, 5 peurs propres à Henri. Il s'agit de ses angoisses, de ses phobies, de ses peurs intimes.

À moins de jouer de façon humoristique, les peurs choisies doivent être crédibles, il est plus intéressant pour le jeu qu'Henri soit effrayé par des choses comme : les rats, être enterré vivant, les spectres, etc. plutôt qu'un Henri qui craindrait la choucroute, les pâtes de fruit ou les flûtes à bec !



X Les ZOMBIES  
X Le NOIR TOTAL  
X Les INSECTES VOLANT  
X Le Feu  
X LA Folie

Si vous êtes 5 joueurs ou plus vous pouvez réduire le nombre de peurs à 4.

Chacun s'équipe d'1D10 (il est possible d'utiliser des D12 ou des D20 ce qui aura comme effet d'augmenter la durée de la partie).

## 2 - Premier tour de jeu :

Henri demande à son voisin de droite où il est arrivé...

La Grotte va alors décrire la caverne, le souterrain, la cave, la pièce où est arrivé Henri. Il peut décrire à quoi elle ressemble, ce qu'on peut y trouver comme objets, l'ambiance qui y règne. Il peut aussi y ajouter une ou plusieurs personnes, ou même des animaux.

S'il y a 3 joueurs, c'est La Grotte qui interprète ces personnages.

S'il y a 4 personnes ou plus autour de la table, ce sont eux qui interprètent les personnages.

Il va terminer sa description en ajoutant, sans les décrire, deux issues qu'il pourra placer où il veut (un mur, une paroi, au sol, ...). Ces issues menant évidemment à une autre salle (visitée par le prochain joueur qui incarnera Henri).

Pendant ce temps l'Indicible imagine puis note, secrètement, sur sa feuille deux choses cachées, et effrayantes pour chacune des voies à emprunter.

exemple :

issue 1 : un fantôme de chien

issue 2 : un pendu décomposé

L'Indicible décrit alors les issues. Ces sorties



•H02.14

peuvent aller du simple trou dans la paroi à une porte métallique ouvragée en passant par des planches rapidement clouées...

À lui d'ajuster ses descriptions pour tenter de faire entrer Henri dans le couloir qui serait le plus effrayant.

### 3 - Second tour de jeu :

S'il y a 3 joueurs : la Grotte lance 1D10 afin de déterminer la direction des sorties, si ces issues remontent à la surface ou si elles continuent de s'enfoncer, avec Henri, dans les profondeurs.

La Grotte lance les dés pour chacune des issues et note, secrètement, les résultats sur sa feuille :

exemple :

issue 1 : 3

issue 2 : 8

Il peut librement attribuer les chiffres tirés à chacun des chemins.

S'il y a 4 joueurs : c'est ce 4ème joueur qui lance secrètement les dés pour déterminer, avec la même méthode, dans quelles directions vont les sorties. Il note les résultats sur sa feuille pour chacune des issues.

S'il y a 5 joueurs et plus : c'est le joueur à droite de la Grotte qui lance les dés pour déterminer la direction des deux issues, et qui note les résultats sur sa feuille retournée.

Henri peut alors poser des questions à la Grotte et à l'Indicible pour compléter leurs descriptions, découvrir ce que cache ce lieu, percer le mystère des issues présentes.

Évidemment il ne peut pas poser directement de questions sur la direction que prennent les issues, ni sur ce qui risque de lui faire peur à l'intérieur.

La Grotte peut ajouter un objet, un animal, ou quoi que ce soit qui pourrait sembler utile à Henri.

L'Indicible peut ajouter quelque chose en lien avec l'une de ses deux horreurs.

### 4 - Troisième et dernier tour de jeu :

Henri emprunte l'issue de son choix...

La Grotte va alors lui décrire le couloir qu'il vient d'emprunter et annonce s'il s'enfonce dans les profondeurs ou s'il remonte enfin.

Le score de PROFONDEUR est modifié en fonction du résultat des jets de dé du précédent tour, concernant l'ouverture empruntée :

Si le D10 indiquait 1, 2 : l'issue s'enfonce profondément, score de profondeur -2

Si le D10 indiquait 3, 4, 5 : l'issue s'enfonce doucement, score de profondeur -1

Si le D10 indiquait 6, 7, 8 : l'issue remonte un peu, score de profondeur +1

Si le D10 indiquait 9, 0 : l'issue remonte nettement, score de profondeur +2

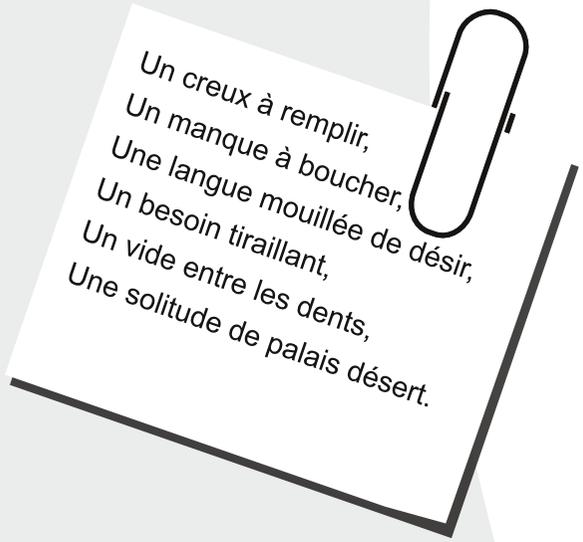
L'Indicible prend ensuite la parole afin de déclencher et décrire ce qui va tenter d'effrayer Henri.

Si l'horreur décrite est présente parmi les peurs choisies au début de la partie, notées sur les papiers retournés, le

Hand-drawn sketch of a notepad titled "HENRI". The notepad has three sections:

- PEUR: ✖ 3 4
- ESPOIR: ✖ 2
- PROFONDEUR: ✖ 3

joueur concerné se signale et annonce ce qu'il avait noté. Il est évidemment possible que plusieurs joueurs aient noté la même peur.



Un creux à remplir,  
Un manque à boucher,  
Une langue mouillée de désir,  
Un besoin tiraillant,  
Un vide entre les dents,  
Une solitude de palais désert.

Si la peur en question n'a été notée qu'une seule fois, le score de PEUR augmente de 1.

Si la peur en question a été notée deux fois, le score de PEUR augmente de 2.

Si la peur en question a été notée trois fois ou plus, le score de PEUR augmente de 3.

C'est alors le joueur qui a été le premier à se manifester, et qui avait noté cette peur sur son papier, qui décrit comment Henri s'écroule effrayé, s'enfonçant encore un peu plus dans la folie (le joueur concerné peut être celui qui joue déjà Henri).

Si la peur ne se trouve pas sur le papier, Henri parvient à passer sans encombre, c'est le joueur qui incarne Henri qui décrit alors la scène et comment il parvient à vaincre ce qui tentait de l'effrayer, empruntant ainsi le couloir lui permettant de garder espoir. Le score d'ESPOIR augmente alors de 1.

Le joueur qui incarne Henri lance alors 1D10, si le résultat est inférieur au score d'ESPOIR le score de PEUR diminue de 1.

Il lance ensuite un second D10 afin de déterminer l'état émotionnel d'Henri, si le résultat du dé est inférieur au score de PEUR, ce même score augmente encore de 1 point.

On termine en vérifiant comment va Henri...

Si son score de PEUR est arrivé à 10, malheureusement Henri a sombré dans la folie au point de sentir son cœur s'arrêter. Henri est mort dans les profondeurs, le jeu est terminé.

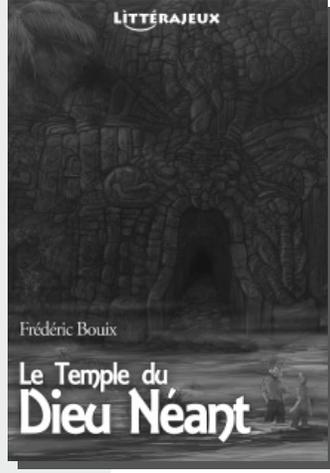
Si son score de PROFONDEUR est arrivé à 0, malheureusement Henri s'est bien trop enfoncé dans les ténèbres pour espérer en sortir un jour, il n'en a plus pour longtemps, et le jeu est terminé.

Si son score de PROFONDEUR est arrivé à 20, c'est avec une émotion et une joie non dissimulée qu'Henri parvient à sortir de terre, apercevant enfin le ciel qu'il pensait ne jamais revoir. Le dernier joueur ayant incarné Henri le décrit s'extirpant, soulagé, des profondeurs et s'enfuyant aussi loin que possible. Le jeu est terminé.

Si le jeu continue, le voisin de gauche devient Henri, et ses voisins deviennent la Grotte et l'Indicible, reprenant alors au premier tour de jeu et ainsi de suite jusqu'à la mort ou l'évasion d'Henri.

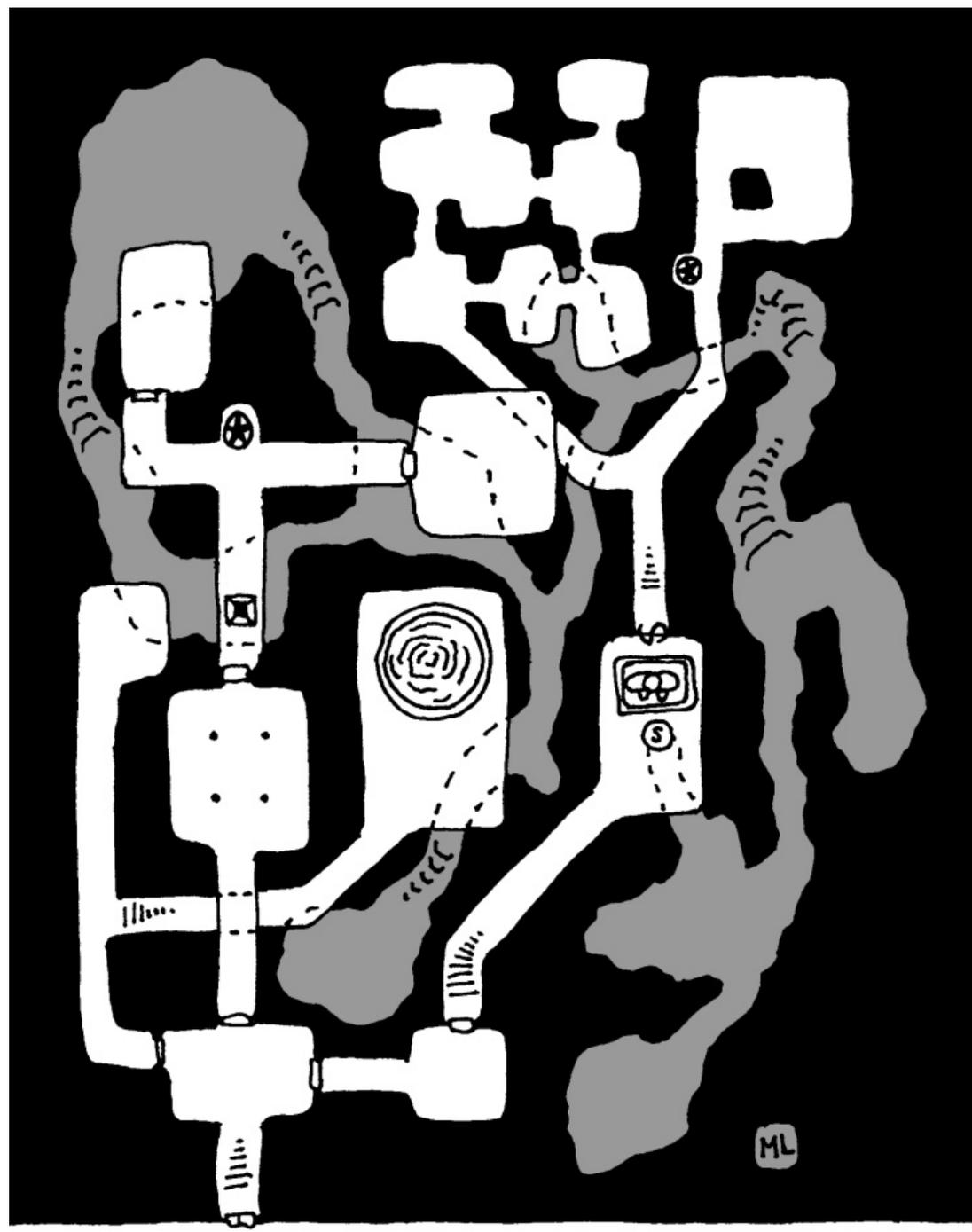
# CONCOURS

Une carte, des souterrains, mais pas d'histoire... A vous de jouer, et proposez-nous pour la prochaine Saltarelle les idées que vous inspire cette carte sur l'adresse mail suivante [contact@saltarelle.net](mailto:contact@saltarelle.net). Les deux meilleurs textes seront récompensés par un exemplaire du Temple du Dieu Néant \* ou d'un exemplaire papier de l'Étrange Manoir !



\* merci de préciser, lors de votre participation, si vous préférez un exemplaire papier ou numérique au format epub

Matthew Lowes - <http://matthewlowes.com>



**Défis Fantastiques**  
LE JEU DE RÔLE

**TITAN**

Un atlas géographique et historique, tout sur les grandes figures de Titan et ses peuples, des cartes grand format, une campagne, le tout en un seul supplément :

**Titan**

Participez à l'aventure en soutenant ce projet sur <http://fr.ulule.com/titan-defis> !

Jusqu'au 31 mai 2014

<http://defisfantastiques.fr>

SCRIPTORIUM  
une aventure conçue de l'écriture

Titan :

La nouvelle campagne Défis Fantastiques, sur Ulule, pour le coffret Titan est ouverte !

Découvrez en détail la géographie, l'histoire, la vie quotidienne, mais aussi les peuples ou les personnages mythiques, et bien plus encore !

Le livre principal, à propos de Titan, sera accompagné de 4 cartes couleurs grand format et d'une campagne 100% inédite, le tout prenant place dans un coffret unique.

N'attendez plus pour cette souscription dont vous êtes les héros !

# Interview de Raphaël Donzel

*Aujourd'hui, nous interviewons Raphaël Donzel, créateur du jeu Sporz: Original Outbreak et éditeur des Éditions La Donzelle. Raphaël a accepté de partager avec nous son parcours et ses points de vue sur la scène du ludique.*



LA SALTARELLE: quel est ton parcours avant de devenir un acteur du monde ludique?

RAPHAEL DONZEL: le premier déclic a eu lieu quand j'étais petit: je me suis rendu compte que chacun jouait au monopoly avec ses propres règles. A partir de là, j'ai commencé à les adapter, par exemple celles de Risk. Ensuite au lycée, avec Warhammer Battle qui possède un gros système de règles compliquées difficiles à mémoriser, il faut souvent que les joueurs trouvent un consensus pour les points qui ne sont pas prévus initialement. On pouvait mettre les mains dans le cambouis, et changer des règles de jeu en prenant des décisions qui doivent respecter l'esprit et qui permettent de s'amuser encore.

LS: puis tu as découvert les jeux de société à rôle.

RD: oui, avec des amis au lycée, nous aimions en particulier Les Loups-garous de Thiercelieux . A partir de la classe préparatoire, j'ai eu envie de l'adapter avec un mode de jeu du paintball basé sur des mutants et des médecins : selon la couleur des billes avec lesquelles on se faisait tirer dessus, on changeait de camp. Mes amis ont suivi, cela nous a beaucoup divertit de créer, adapter, améliorer ; de découvrir que de petits détails faisaient la différence entre une partie ennuyeuse et une partie divertissante.

LS: ça aurait pu s'arrêter là. pourquoi t'es-tu lancé dans l'édition de jeu et pas autre chose?

RD: ce n'est pas pour l'argent déjà, là dessus je n'en ai pas gagné beaucoup ! Pendant nos études, nous nous sommes dispersés un peu partout en France, et chacun a monté un club. Le déclencheur a été de voir des amis d'amis d'amis, de parfaits inconnus, qui jouaient à mon jeu de société. Je me suis dit que si je ne saisisais pas cette occasion-là, je le regretterais toute ma vie. Tandis que si je la saisisais et que cela ne marchait pas, je n'aurais rien à regretter parce que je l'aurais fait et que je saurais. J'ai pris une année sabbatique, donné des cours à domicile pour payer le loyer et les repas, et je me suis lancé dans l'autoédition de ce qui allait devenir le jeu Sporz.

LS: est-ce qu'il y a une continuité entre la création amateur d'un jeu et le passage à l'autoédition, ou bien est-ce que cela complètement changé la donne?

RD: c'est une grosse différence, et même un peu une claque. Même si la partie "créer des règles, s'amuser et partager" est un exercice à part entière qu'il faut pousser jusqu'au bout afin que même des débutants puissent s'amuser, la partie qui demande le plus d'efforts, c'est de gérer la part administrative quand on crée une société : dès qu'on commence à acheter, vendre, faire des bénéfices, il faut déclarer, se mettre en accord avec la loi, par exemple avec les mentions à faire imprimer sur une boîte de jeu ou la TVA. Ce n'est pas évident, ce n'est pas impossible, mais c'est bien d'être accompagné dans cette aventure. J'ai eu la

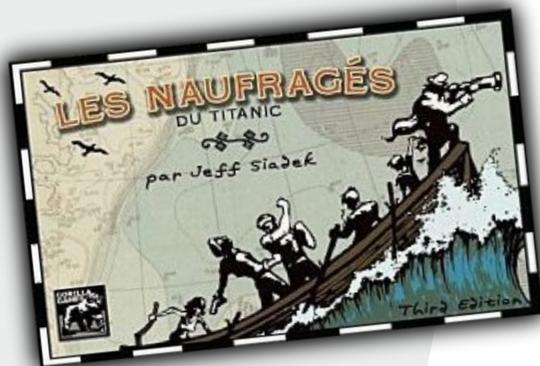


Nom: Raphaël Donzel

Age: 27 ans

Résidence: Montpellier

Profession: chef de projet en informatique, pour développer des logiciels de gestion de laboratoires de recherche



chance d'être avec une fille formidable qui m'a beaucoup aidé à voir clair dans la partie logistique et administrative de l'édition.

LS: quelles sont les spécificités de l'édition d'un jeu avec du matériel, par rapport à l'édition de livres-jeu ou de manuels de jeu de rôle?

RD: il faut passer par des imprimeurs qui font de la cartonnerie. Dans la première édition de Sporz, je travaillais avec plusieurs imprimeurs, l'étui qui contenait le jeu n'était pas fait au même endroit que les jetons ni au même endroit que les livrets. J'ai ensuite fait travailler ma famille et mes amis pour confectionner et regrouper le tout. Mais il y a également des sociétés en France et en Allemagne qui s'occupent de tout de A à Z ; le travail d'édition consiste alors à transmettre ce cahier des charges au fabricant et trouver un distributeur qui s'occupera de la partie vente des jeux.

LS: dans ta formation, y a t il eu des compétences qui t'ont servi à la création et l'édition de jeux?

RD: pas vraiment. j'ai une formation de chercheur en informatique fondamentale. Des cours d'économie, de comptabilité, de gestion d'entreprise m'auraient permis de gagner du temps. Par contre, sur la partie test, grâce à mes études j'ai eu la chance d'avoir un grand réseau d'amis avec du temps libre, réseau qui s'est ensuite dispatché un peu partout en France et a servi à sa dissémination.

LS: quels jeux ont retenu ton attention dernièrement?

RD: à part Les loups-garou de Thiercelieux, dont je me suis inspiré, j'ai beaucoup aimé Cyclades, par Bruno Cathala et Ludovic Maublanc, Dune,



récemment réédité en Rex : les Derniers Jours d'un Empire, la version informatique de Small World, dont la simplicité a un plus sur la version plateau, et Les Naufragés du Titanic, un petit bijou de saloperies à se faire entre joueurs : on est coincé sur un canot, on doit arriver jusqu'à la terre ferme, si possible en faisant crever son pire ennemi et en faisant survivre son meilleur ami, et l'on est soi-même le pire ennemi de quelqu'un. Il y a finalement assez peu de moments dans le bateau où l'on décide de ramer pour le faire avancer!

LS: et tout ça dans un contexte d'épuisement de ressources?

RD: oui, de moins en moins de nourriture dans le coffre. Et la question de si on est plus ou moins prêt du coffre est d'importance dans le jeu.

LS: quel est ton prochain projet d'édition?

RD: je suis sur le point d'éditer « Deal, Gentlemen



jouer à un jeu de société est une perspective agréable et à rechercher.

LS: et comment vois-tu l'évolution des jeux de rôle?

RD: l'âge d'or des Jdr imprimés sous forme de livre est un peu derrière nous - mais je me trompe peut-être -, par contre il y a du dynamisme sur les Jdr disponibles sur internet ou sur liseuse. Je regardais récemment un jeu qui se passait à la préhistoire, Würm, avec un background évidemment assez minimaliste mais beaucoup de pistes pour faire des campagnes chouettes et intéressantes. Ce ne serait peut être pas possible pour un tel jeu de démarrer en version imprimée, mais le fait d'être disponible sur Internet lui a permis de trouver son public. (NdR: grâce à une souscription Ulule, Würm est désormais édité aux Éditions Icares). Après, pour nuancer, même s'il y a une grosse représentation en boutique de quelques licences telles que Cthulhu, D&D, L5R, etc., les JdR occupent un espace réduit,

les wargames se cantonnent à Warhammer battle et 20k; les jeux de société occupent un espace prépondérant. Sur les sites de crowdfunding, on trouve des projets de JdR et de wargames plus originaux. A l'avenir, il y a vraiment une piste à surveiller.

LS: et qu'as-tu trouvé d'autre sur Internet?

RD: j'ai découvert récemment le courant narrativiste dans le jeu de rôle, dans lequel la narration n'est pas réservée au meneur de jeu, elle se fait via des consensus autour de la table avec des règles de l'improvisation théâtrale. Traditionnellement, un joueur dans une chambre fouillant un bureau, demande au maître du jeu « alors qu'est-ce que tu trouve ? »... avec l'approche narrativiste c'est, en poussant à l'extrême, le maître du jeu qui demande « alors qu'est-ce que tu trouves ? » ( NdR: cf. nos articles sur Donjon et sur House of Unusual Size). Le but finalement c'est de passer un bon moment autour de la table en faisant une histoire. Dans ma vie d'adulte, avoir un boulot est un gros frein à être meneur de jeu, cela prend trop de temps, et le jeu narratif demande moins de boulot, ce qui permet de faire une table chez moi.

LS: pour ta part, être maître du jeu demandait beaucoup de préparation ?

RD: j'aime faire les choses bien et je n'ai jamais fait un scénario à l'arrache, je passe plusieurs soirées à préparer les détails, imprimer les feuilles... mettre les petits plats dans les grands, j'aime bien. C'est peut être parce que j'ai le trac à chaque fois mais du coup je prépare bien. Après certains arrivent à improviser et je les envie, mais ce n'est pas mon cas.

LS: des projets au-delà de Deal, Gentlemen Cambrioleurs?

RD: éventuellement un projet avec la ville d'Agde, mais pas encore certain, donc je n'en dis pas plus.



LS: qui devrais-je interviewer pour le prochain numéro de La Saltarelle?

RD: Gus & co . Ce blogueur-là est vraiment chouette, un des blogueurs les plus intéressants du monde ludique. Il dit ce qu'il pense, il a des réflexions sur par exemple la relation du jeu et de l'éducation. Impliqué et créatif, il a créé des évènements comme par exemple Panic Room, où six joueurs sont enfermés dans une pièce et doivent trouver comment s'échapper. Ou bien, il a fait des grosses murder-party zombis, de véritables évènements dans la ville, où il a demandé à un pilote professionnel de simuler un crash en voiture pour un convoi de prisonnier... il y avait plus de quatre-vingts figurants dans son GN. Si je devais te recommander une personne, ce serait lui.

## Liens utiles

[Sporz](#)

[Éditions La Donzelle](#)

[Les Loups-garous de Thiercelieux](#)

[Cyclades](#)

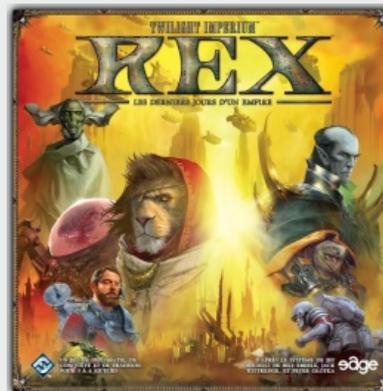
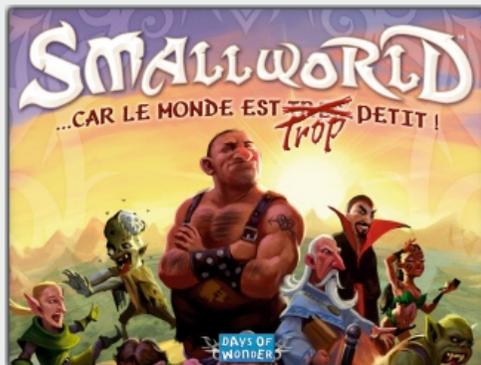
[Rex: les Derniers Jours d'un Empire](#)

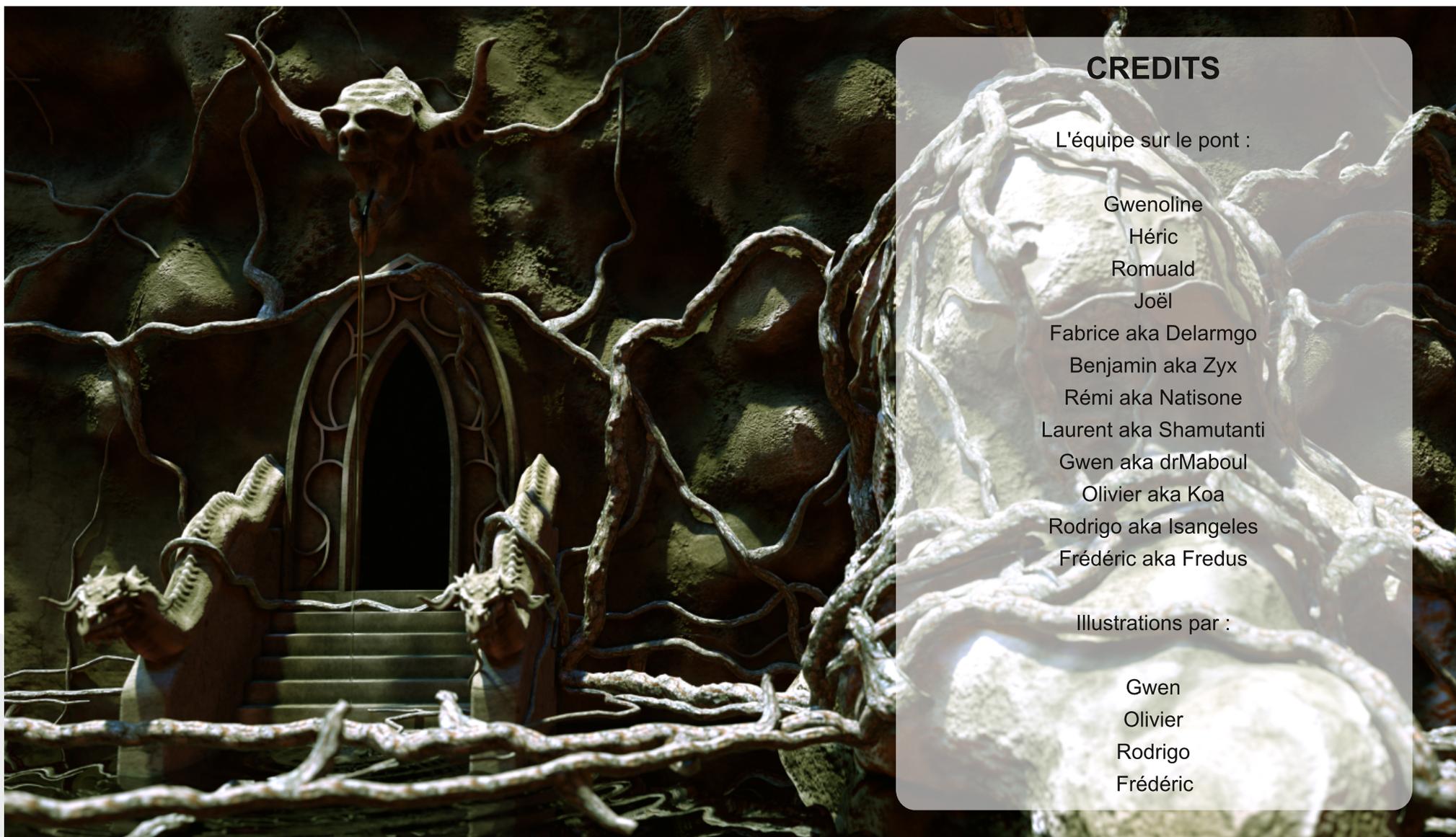
[Small World](#)

[Les Naufragés du Titanic](#)

[Würm](#)

[Gus & co](#)





## CREDITS

L'équipe sur le pont :

Gwenoline

Héric

Romuald

Joël

Fabrice aka Delarmgo

Benjamin aka Zyx

Rémi aka Natisone

Laurent aka Shamutanti

Gwen aka drMaboul

Olivier aka Koa

Rodrigo aka Isangeles

Frédéric aka Fredus

Illustrations par :

Gwen

Olivier

Rodrigo

Frédéric

## NOUS REJOINDRE

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

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

Un simple mail à : [contact@saltarelle.net](mailto:contact@saltarelle.net)



Ils nous ont aidé pendant le bouclage :

Them crooked vultures (2009)  
Mad Mav - The Maddest Of (2013)  
Serge Gainsbourg - BOF Anna (1967)  
Mad Mav - Black Sheep 1 & 2 (2008/9)  
William Sheller - Parade au Cirque Royal (2005)  
George Harrison - Within you without you (1967)  
Bauhaus - Press the Eject and Give Me the Tape (1982/88)