



Les productions « Indie-RPG »



Larmes de Rouille

Tout commence avec un concours original lancé sur Internet, le Royal Rumble : sur un thème précis – ici, c'était « Liquide(s) étrange(s) » –, chaque participant avait 24 heures (vous avez bien lu) pour écrire et proposer un jeu de rôle complet, comprenant univers, règles et scénario... Et le vainqueur est... *Larmes de Rouille*, un jeu de John Grümpf (qui est aussi l'auteur de *Silver Pumpkin*, le jeu complet proposé dans ce numéro), édité dans une version relue et illustrée par l'association Ballon-Taxi (aussi à l'origine d'*Exil*).

« Rouille » est le nom donné à une sphère de Dyson, une structure sphérique artificielle englobant totalement un soleil. La surface interne de la sphère est balayée par des tempêtes de sable et des vents chargés de particules de rouille. Quelques formes de vie subsistent ici, et même des humains réunis en petits clans nomades. Les « cerbères », eux, sont des créatures étranges, des êtres synthétiques composés de liquide modelés par la force des champs hydrostatiques, dont la mission est de défendre et réparer ce monde artificiel. Petit à petit, ces robots développent une conscience, un mode de pensée empathique, des interrogations philosophiques et commencent à comprendre les hommes, qu'ils ne distinguaient pas auparavant des simples objets.

Dotés d'un système original (les caractéristiques sont des « algorithmes » et les compétences des « modules heuristiques »), fonctionnant avec un jeu de 52 cartes, *Larmes de rouille* est un jeu étrange, mêlant science-fiction post-apocalyptique et fantastique. Il nous entraîne dans un monde désertique, où la technologie est rare et les mystères insondables, plein de reliques du passé, de tribus cannibales et d'animaux mutants... À cause du principe même de son développement, de nombreux secrets de l'univers sont à peine ébauchés, lui donnant un aspect parfois un peu flou, mais l'ambiance, elle, est bien présente.

Un jeu de John Grümpf. 40 pages. Éditeur : association Ballon-Taxi. Prix : 6 euros.

EWS avait ouvert la voie du jeu de rôle vendu au format PDF sur Internet. Après sa disparition, c'est Indie-RPG qui tente de prendre la relève, sous la forme d'un portail Web destiné à la commercialisation de la production des studios de créateurs « indépendants » (www.indie-rpg.fr). Petit tour d'horizon des dernières sorties...

Charognards

Encore un jeu issu du studio Ballon-Taxi (et écrit par le Grümpf... Décidément, le gaillard est productif !). Cette fois, au travers d'un document à la mise en page très sympathique, c'est dans un pur univers post-apocalyptique que l'on nous emmène, sur notre bonne vieille Terre dévastée par les météorites. On nous propose d'entrer dans la peau de Charognards, hommes et femmes vivant de la récupération, du bricolage, de l'échange et du recyclage de matériels anciens : armes, véhicules, objets divers... La survie et la récupération sont bien sûr des objectifs majeurs, mais il faut aussi compter avec les autres bandes de Charognards. Le chapitre consacré à l'organisation des groupes de Charognards et leurs relations entre eux est d'ailleurs particulièrement utile. Et encore, tout cela serait presque paisible, s'il n'y avait pas les extra-terrestres. Oui, parce qu'en plus, il y a des envahisseurs venus d'une autre planète, les Zgriks et les Dogloks, deux races ennemies qui ont transformé la planète en champ de bataille, à grands coups de charges nucléaires. Le problème, c'est qu'après avoir stabilisé leurs territoires, les nouveaux venus s'intéressent de plus en plus aux humains qui survivent autour d'eux...

Charognards utilise un système à la base minimaliste : les personnages sont définis par 10 compétences seulement, aux noms imagés : Bidasse, Bastonneur, Conducteur, Survivant, Toubib... Pourtant, les règles couvrent tout de même de nombreuses options : combat, séquences de blessures, gestion du moral, des agents pathogènes, bricolage du matériel, avantages apportés par les objets découverts (ceux-ci augmentent en fait les possibilités de réussite du personnage, une arme offrant un bonus en « Bastonneur », par exemple). Le jeu tournant autour du thème de la récupération de matériel, les règles accordent une place toute particulière à la gestion de l'inventaire. Le système est surprenant : le jeu est fourni avec des planches à découper, représentant des objets et des sacs, les premiers étant rangés dans les seconds, ceux-ci comportant de petites cases selon la place disponible ! Le tout a un petit côté jeu de plateau, utilisant le mode de gestion de l'inventaire en usage dans de nombreux jeux vidéo d'aventure. Il y a même une petite règle pour accéder au matériel, lorsque le temps presse (au cours d'un

combat par exemple). Le système est rigolo, mais est-il assez souple pour le jeu de rôle ?

Au final, *Charognards* tient la route, au moins pour du scénario en one-shot. Encore faut-il en aimer le mélange particulier, situé à la croisée des genres, entre Bitume (dont il partage un peu le même esprit décalé) et la Guerre des Mondes.



Un jeu de John Grümpf. 46 pages. Éditeur : association Ballon-Taxi. Prix : 8 euros.

Soap, La Rediffusion

Après *Alienoïds*, Bernard et Jean ou Raoul, *Soap* s'est imposé naturellement, dans le genre très fermé des jeux humoristiques et parodiques. Bonne nouvelle, il revient dans une seconde édition corrigée, débuggée et dotée d'un nouveau système de jeu (basé sur celui de *Wushu*). Et donc, nous voici de nouveau dans le monde absolu fabuleux des séries télé extraordinaires telles que *Santa Barbara* ou *Les feux de l'amour*, pour vivre en direct les aventures trépidantes de ces personnages riches, définis par leurs caractéristiques « Amour », « Gloire » et « Beauté »... Cool, on va pouvoir gagner des Points d'Audimat et faire des trucs incroyables, comme Invoquer la pub (utile pour souffler un peu et réfléchir à un plan d'action efficace), attaquer un autre joueur en diffamation pour lui voler sa place, Invoquer un figurant ou un flash-back... Une partie de *Soap*, c'est rapide, c'est fun et c'est souvent n'importe quoi niveau scénario, mais c'était aussi le cas avec *Dallas*, non ? Kevin va-t-il enfin avouer son amour à Jennifer ? Celle-ci lui parlera-t-elle de ses problèmes d'alcoolisme ? Que fera Brandon s'il apprend que Connie a un amant ? La tension est insoutenable, on se retrouve après une page de pub...

SOAP
 La Rediffusion
 « Je suis une salope ! »
 Test

Publication Judiciaire

Par jugement en date du 3 septembre 2005, le tribunal correctionnel condamne Hugin & Munin en qualité d'éditeur de jeux de rôles pour usage abusif de photographies ne lui appartenant pas.

A cet égard, il lui est fait interdiction de les utiliser dans la présente publication.

Gabriella trompera-t-elle Steve avec Brandon ?
 Cindy nous dit tout sur son flirt de la semaine

Un jeu de Cédric Ferrand. 46 pages. Éditeur : association Ballon-Taxi. Prix : 4 euros.

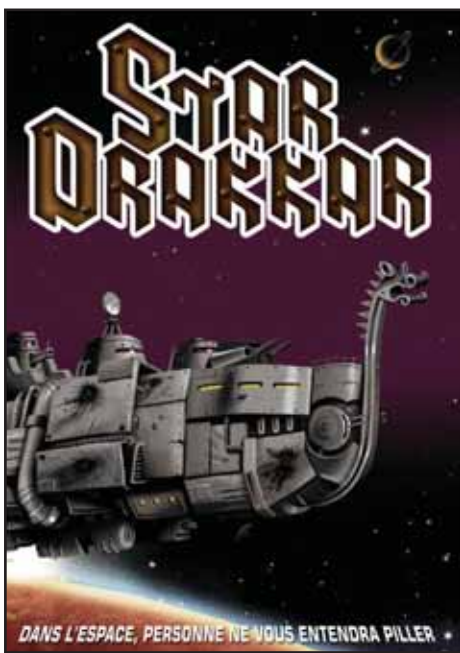
Star Drakkar

Alors voilà, dans *Star Drakkar*, vous incarnez un Viking conquérant, héros aux mille exploits, guerrier invincible à la hache d'acier trempé, ravageur de galaxies... De galaxies ?!?! Oui, parce qu'il faut oublier les fiers navires fendant les flots et les histoires de Normands qui débarquent au nord du royaume pour tourmenter les monastères... Ici, on joue dans l'espace, noir et profond comme une nuit de Ragnarok, et nos chers Vikings se déplacent en vaisseaux spatiaux. Quel rôle aurez-vous à bord ? Un Bombardier adepte de l'artillerie lourde ? Un Brikotek initié aux mystères de la technologie ? Un Huscarl de l'espace, guerrier d'élite de l'équipage ? Un Scalde au répertoire chargé de chansons épiques et/ou paillardes ?

Après avoir choisi votre rôle, il faudra faire attention à vos deux uniques caractéristiques, la Brutalité (les capacités physiques) et l'Obs- tination (heu... l'équivalent de l'intelligence de nos chers barbares). Là où ça devient intéressant, c'est quand les Vikings utilisent leur « Bourrinomètre », un implant cybernétique ultra-sophistiqué qui leur permet de transférer des points d'une capacité à l'autre. Évidemment, c'est plutôt pratique en combat, quand ces fiers guerriers pleins de bière ont soudainement besoin de leur pleine puissance physique. Plutôt bourrin, mais terriblement efficace ! Et puis, si on prend des coups, picoler permet de retrouver sa santé perdue (ce n'est pas sans risque, mais allez leur expliquer, vous...), alors pourquoi reculer devant une bonne bagarre ? Outre ses deux caractéristiques, votre Viking velu sera capable d'effectuer des exploits extraordinaires, pour déclencher des attaques dévastatrices ou pour supporter sans broncher les pires blessures. Sachez aussi que le rude corps à corps n'est pas la seule forme d'affrontement : un équipage de

Vikings peut se lancer dans un combat de vaisseaux spatiaux épiques !

Vous l'aurez compris, à l'instar de *Soap*, *Star Drakkar* est un jeu humoristique taillé à la hache pour le one-shot de fin de soirée bien arrosée. Le jeu idéal pour remplacer votre vieil exemplaire tout pourri de *Whog Shrog* (ou si vous êtes passé à côté de ce monument du jeu de rôle, au nom qui claque au vent de... bref). Mais que vois-je ? Un vaisseau de la Confédération Mantocéphalienne ! Ma hache et mon Dé- zingueur 9000, par Odin !!!



Un jeu d'Eric Nieudan (oui, celui d'Ar- chipels et du JdR Troy !). 31 pages. Éditeur : Studio Kortex. Prix : 9 euros.

Wuxia

Encore un jeu sur la Chine ! À la différence de *Qin*, cependant, *Wuxia* s'attache moins à l'histoire, mais tire sa substance principale du cinéma d'arts martiaux chinois. Le jeu s'ouvre d'ailleurs sur une très sympathique introduction au genre. Contrairement aux Royaumes combattants de *Qin*, le jeu a choisi la période impériale, celle de la dynastie Ming notamment. La création de personnage utilise un système de niveaux de priorité similaire à *Shadowrun*, tout en étant légèrement plus souple (il s'agit ici de classer caractéristiques – on retrouve d'ailleurs la symbolique des éléments, propre à L5R ou *Qin* –, compétences, classe de personnage et pouvoirs liés, avantages et expérience). On peut créer son personnage parmi cinq grands types de héros : guerrier, chevalier, moine, assassin et sorcier. Chacun possède des capacités particulières. Pour un démarrage rapide, le jeu nous fournit aussi quelques arché- types prêts à être joués, ce qui est bien pratique. La création de personnage intègre un élément original : un « Drame » automatique, lié au passé du personnage, qui ne rapporte pas de points en plus, comme dans la plupart des systèmes d'avantages et de désavantages. Ce Drame, lié au passé du personnage (amnésique, hanté, déchu, obligation...), permet d'ajouter un peu de piment aux

parties, tout en poussant le joueur à approfondir la personnalité de son personnage (cela est même récompensé par des bonus).

Le système de jeu présente des similitudes avec celui de *Shadowrun* : on lance un groupe de D10, et on compte comme « Succès » ceux qui dépassent un certain seuil de réussite (entre 4 et 8, en général). Il faut aimer les brouettes de dés, ceci dit, puisque les caractéristiques et les compétences (qui définissent le nombre de dés à lancer), sont notées sur 10 ou plus... Je note qu'on retrouve la « règle du 1 », qui génère des échecs automatiques sur un résultat de 1... mais aussi une petite aberration statistique : meilleur on est, plus on a de chance d'obtenir des 1... Dans l'ensemble, le système est synthétique, et donc rapide, sans écarter la gestion du détail. Un très bon point pour la règle des « Dés de Mélodrame », des dés en bonus qui sont octroyés par le MJ lorsque le personnage tente une action héroïque, ou est confronté – avec un bon roleyplay de la part du joueur ! – à l'un de ses Drames. Les listes de pouvoirs sont variées, et le système de combat retranscrit très bien l'ambiance des films d'arts martiaux (il y a même une section consacrée aux armes magiques, parfois dotées d'un véritable caractère, de quoi retrouver l'ambiance de *Tigre et Dragon* !).

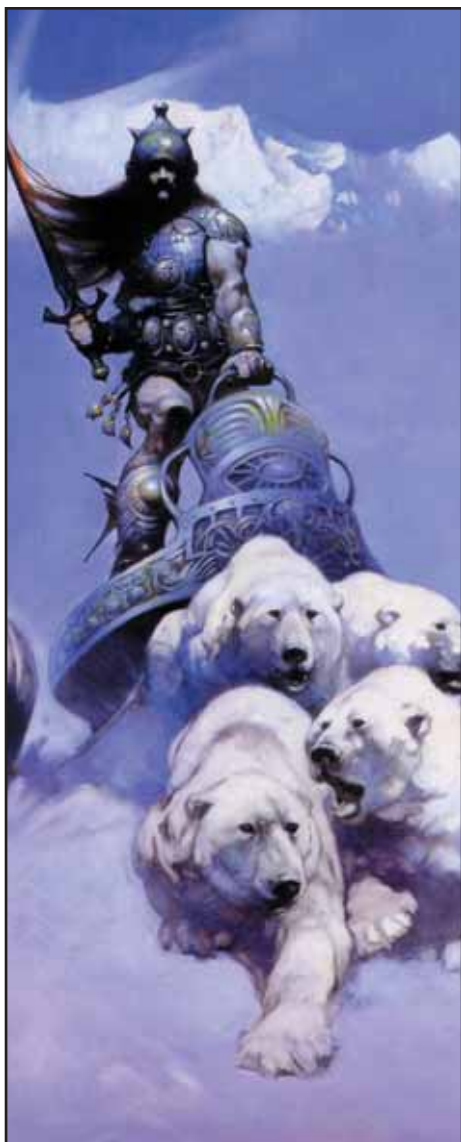
Alors, entre *Qin* et *Wuxia*, quel jeu choisir ? *Qin* est plus précis, plus détaillé souvent, mais aussi plus focalisé. *Wuxia* présente un aspect plus générique, mais couvre un spectre plus large, comme une boîte à outils au service du MJ. Le jeu est d'ailleurs fourni avec quatre « mini-univers » de jeu, preuve de sa grande souplesse. Heu... Puisque la compatibilité est assez élevée, pourquoi pas les deux ?

Un jeu de Maurice Lefebvre, Roland Breuil et Christophe Schreiber. 186 pages (peu pratique, pour un PDF, tout de même, mais ça vaut le coup !). Éditeur : Studio Mammouth. Prix : 12 euros.

Raphaël Bombayl



▶ Bloodlust Du sang et des (l)armes



Tout beau tout chaud

Né du cerveau du célèbre Croc, auteur prolifique de jeux à « concept », *Bloodlust* fit l'effet d'une petite bombe dès sa sortie, grâce à son thème et son gameplay novateurs : dans un univers médiéval-fantastique ravagé par des guerres incessantes, le jeu propose d'incarner des « Porteurs d'armes », détenteurs de la seule (ou presque) source de magie subsistant sur leur continent : des armes magiques... et intelligentes. Géant blond des contrées barbares du nord, mercenaire au service d'une cité antique et décadente ou guer-

En cette année 1991, alors que les vampires néo-gothiques punks s'apprêtaient à déferler sur nos vertes contrées, les alchimistes fous de chez Siroz mettaient au point l'un des succès les plus retentissants du jeu de rôle français. Bloodlust était son nom, et celui-là aussi claquait au vent de la destruction comme un étendard funeste...

rier à la peau noire des jungles du sud, tous ne vivront que pour la joie de faire partie de l'élite, de tenir en main l'une de ces « armes-dieux », qui offrent à leur porteur de fabuleux pouvoirs surnaturels.

Les critiques de l'époque ne s'y sont pas trompées : tout cela fait furieusement penser à un subtil mélange entre le monde héroïque de Conan et la saga d'un ancien prince melnibonéen dominé par une épée intelligente et démoniaque... Ces références étaient toutefois parfaitement assumées, et, mieux, parfaitement retravaillées et sublimées, pour le plus grand bonheur des joueurs.

Ce qui frappa immédiatement les esprits, et assura une bonne part de la notoriété du jeu, c'était les couvertures signées Frazetta qui illustraient la boîte de base (rééditée plus tard sous la forme d'un livre unique à couverture rigide) et les suppléments de la gamme. N'oublions pas non plus les illustrations de Varanda, ou les nouvelles qui parsemaient le texte : rien de tel pour renforcer l'ambiance de ce monde sauvage.

Bienvenue sur Tanæphis

Le continent de Tanæphis est le lieu principal des aventures des personnages. Ce vaste territoire (dont les contours et les noms de villes sont directement inspirés de notre continent Antarctique !) est occupé par plusieurs peuplades (souvent en guerre les unes contre les autres, d'ailleurs) aux cultures très différentes. Pas d'elfes, de nains ni d'orques, ici : ces anciens peuples ont tous disparu, après avoir bâti de grands empires, dans un cataclysme cyclique qui intervient régulièrement tous les 20 000 ans. L'originalité de l'univers de jeu est d'avoir diversifié les ethnies humaines, au lieu d'avoir repris les poncifs habituels du médiéval-fantastique (poncifs largement écornés au passage...).

Du nord au sud du continent, nous trouvons donc :

- Les Thunks, inspirés des Inuits, parfaitement adaptés aux rudes conditions climatiques du grand nord.
 - Les Piorads, venus par la mer d'on ne sait où (y aurait-il un autre continent ?), des barbares nordiques (un jeu de Croc sans Vikings n'est pas un jeu de Croc...) passionnés par la guerre et célèbres pour leur chevaux carnivores, les terribles Chagars...
 - Les Derigions, héritiers d'un empire autrefois majestueux désormais réduit à une seule ville, immense et forte de plusieurs millions d'habitants : Pôle. Leur culture raffinée et légèrement décadente n'est pas sans rappeler celle des Grecs.
 - Les Voroziens, un peuple conquérant (le plus puissant, militairement) dont l'empire « à la romaine » s'étend d'année en année.
 - Les Sekekers, un ensemble de tribus composées exclusivement de femmes rejetant la domination masculine, et adeptes des mutilations visant à effacer leur condition de femme (l'ablation des seins, par exemple). On ne peut évidemment s'empêcher de penser aux légendaires Amazones !
 - Les Batranobans, peuple du désert dirigé par des maisons marchandes, et producteur de l'une des rares sources de magie : des potions à base « d'épices », des plantes aux propriétés surnaturelles.
 - Les Gadhars, peuples noirs des savanes et des jungles, à la civilisation tribale.
- À cela s'ajoutent deux « peuples » particuliers : les Always, parias exclus des autres peuples, et les Hysnatons, êtres étranges portant les gènes des anciens peuples elfes, nains ou orques, et au corps marqué par cette ascendance.



On l'aura compris, l'univers de *Bloodlust* s'écartait résolument du médiéval-fantastique classique : inspirations antiques plutôt que médiévales, absence de dieux (mis à part les « armes-dieux » elles-mêmes), extrême rareté de la magie (qui ne subsiste qu'à travers les pouvoirs des armes-dieux, des épicés batranobanes et des traditions de quelques shamans gadhars).

Beaucoup de brutalité...

Le système de jeu faisait la part belle au combat, à tel point que les compétences martiales se taillaient la part du lion sur la fiche de personnage. Les règles de combat ont reçu un soin particulier : chaque type d'attaque (normale, brutale, rapide, précise, feinte, etc.) est représenté par une compétence spécifique, le joueur pouvant ainsi gérer de manière fine les tactiques de son personnage. Les pouvoirs des armes sont évidemment fortement orientés vers le combat (c'est la fonction principale d'une arme après tout), mais pas seulement. Et parfois, tout cela tombe dans le franchement bizarre : armes portant une lame-tronçonneuse, couvertes de poils urticants, dotées d'organes génitaux (!), etc.

Bref, *Bloodlust*, c'est violent et c'est trash. Les personnages eux-mêmes sont livrés à leurs passions, souvent exacerbées par leurs armes et les influences astrologiques : richesse, violence, prestige, sexe... Abordant ouvertement ces thèmes, *Bloodlust* est un jeu politiquement incorrect, volontiers excessif, outrancier, kitsch et de mauvais goût souvent. Forcément, tout cela est aussi lié au ton et à l'humour très particuliers de la Siroz Dreaan Team, plus présent que jamais. On aime... ou pas !

Alors, jeu pour bourrin ? Pas si sûr. Même s'il est évident que beaucoup de joueurs se sont bien défoulés avec *Bloodlust*, retrouvant un temps leur âme d'ados boutonneux au cours de parties en mode *kill'em all*, d'autres ont su percevoir ses subtilités (trop bien ?) cachées.

... dans un monde plein de finesse

L'idée forte du jeu, c'est le couple formé par l'arme-dieu et son porteur. Les rapports qui existent entre les deux sont complexes et basés sur la domination et l'interdépendance : l'arme peut ainsi tenter de prendre possession de l'esprit de son porteur, mais a tout de même besoin de lui pour se déplacer, voir du pays et atteindre ses propres objectifs. Ainsi, à l'instar d'Elric, les personnages seront parfois soumis aux caprices de leur maîtresse d'acier, tout en en retirant pouvoir et prestige. Pourtant, l'existence des porteurs d'armes est précaire. Les combats étant particulièrement rudes dans *Bloodlust*, les personnages meurent beaucoup, à tel point qu'une arme-dieu peut changer plusieurs fois de porteur au cours d'un seul scénario ! Le jeu rompt ainsi avec la conception traditionnelle du personnage, puisque c'est son arme, et non lui-même, qui devient le véritable fil rouge de la campagne. L'un des modes de jeu – expérimental, il est vrai – préconisé par l'auteur est même d'incarner directement l'arme elle-même, à terme, plutôt que le porteur (une technique courante était d'ailleurs d'incarner l'arme du porteur d'un autre joueur !).

Outre ce gameplay très particulier, l'univers de *Bloodlust* n'a cessé de s'enrichir au fil des suppléments. La culture des peuples de Tanæphis s'est affinée, tandis que de nombreux mystères trouvèrent leur explication, alors que d'autres firent leur apparition : qui a forgé les armes-dieux ? Pourquoi la magie a-

t-elle disparu du continent ? Que cachent les mystérieuses ruines cyclopéennes des jungles du sud ? D'où sont venus les Piorads ? Quels sont les objectifs des sectes étranges dans lesquelles certaines armes-dieux se regroupent ? Derrière une façade provoc' et hyper-violente se cachait donc un jeu original, riche et détaillé. Tout le paradoxe des jeux à la mode *Siroz*...

La gamme

- Flocons de sang : les contrées du nord, avec une présentation plus détaillée des Piorads et des Thunks, ainsi que le début de la grande campagne *Éclats de Lune*, qui se poursuivra sur plusieurs suppléments.

- Poussière d'ange : le désert et les jungles du sud, les Batranobans et les Gadhars, ainsi que les règles sur les épicés.

- L'enclume et le marteau : les plaines centrales, et les deux empires vorozions et derigions.

- Souvenirs de guerre : un supplément consacré aux Sekekers, aux Alwegs et aux Hysnatons.

- Joyaux de Pôle : la description de la ville de Pôle, capitale des Derigions.

- Contes et légendes : des informations sur le passé de Tanæphis, et notamment sur les empires elfes et nains.

- Frères de la nuit : la description du continent et des changements survenus quinze ans après la fin d'*Éclat de Lune*.

- Les voiles du destin : le début d'une nouvelle campagne, destinée à élargir les horizons de *Bloodlust*. Au-delà des mers qui entourent Tanæphis se profile une terre mystérieuse...

- Vengeance : les secrets du nouveau continent, qui lèvent le voile sur bien des mystères...

Raphaël « Par Crom ! » Bombayl





La genèse

Sache, ô prince, qu'avant d'obtenir une gamme étoffée de la part de nos voisins anglais chez Mongoose, les jeux de rôle publiés sur le monde de Conan se comptaient sur les doigts d'une demi-main.

Entre la création de D&D en 1974 et la publication des premiers scénarios ADD sur les royaumes Hyboréens en 1984, il aura fallu attendre dix ans. Dix ans ! Ce n'était pas vraiment rendre justice à ce monde qui a sans aucun doute influencé les créateurs de Donj' et tous les joueurs de barbares de la planète. Mais était-ce vraiment un hommage que de résumer l'univers de Howard en deux scénarios de 32 pages, le *CB1 Unchained!* et le *CB2 Against the Darkness?* D'accord, il y en a eu trois, si on compte le RS1 sur Red Sonja, développant en moins de trois pages (en tout !) l'histoire hyborienne.



Heureusement en 1985, motivé par le succès des modules, TSR sort le premier jeu Conan, qui n'est pas estampillé ADD. Les règles de David Cook sont plutôt bien pensées, avec une dose de réduction de dégâts pour les armures, un soupçon de phobie/corruption pour mettre la pression aux joueurs ainsi qu'une pincée de points de chance qui permettent de modifier le destin, cette recette jetant les bases des systèmes qui seront créés

« Cet univers de pourpre, d'or et d'écarlate où tout peut arriver... sauf l'ennui »
John D. Clark.

par la suite. Trois modules verront le jour au cours de l'année suivante, le *CN1 Conan the buccanneer*, le *CN2 Conan the mercenary* et le *CN3 Conan triumphant*. Voilà. C'est tout. Plus rien. Nib. Nada. Les fans se sèveront des années avec la 823e lecture des nouvelles ou en collectionnant les comics de Roy Thomas et John Buscema.



Quatre ans plus tard, c'est le renouveau. TSR a laissé tomber la licence, et c'est le petit Steve Jackson qui va ressortir un ouvrage dans la mythique série GURPS. Et quel ouvrage !

Écrit par Curtis M. Scott, avec une couverture magnifique de Kirk Reinert, digne d'un Frazetta, ce livre comporte tous les éléments nécessaires pour jouer des barbares en culottes courtes. De Shem à Khitai en passant par l'Hyperborée, toutes les régions sont décortiquées : les événements marquants de leur histoire, les lieux les plus intéressants, l'économie, les coutumes, les religions, les langues, les noms etc. Mais GURPS oblige, le supplément est un « stand alone » complété par quatre scénarios à jouer en solo (on y perd peut-être en convivialité mais au moins il n'y a plus de MJ pour te dire que ton action a foiré, plus d'amis pour te piquer tes chips et ta binouze) de qualité plus que médiocre : *The Wyrm-slayer*, *Moon of Blood*, *Beyond Thunder River*, *Conan and the Queen of the Black Coast*.



Les joueurs français auront la chance de voir débarquer dans leurs boutiques la traduction de *GURPS Conan* par l'équipe de Siroz en 1994 avec des illustrations originales d'un certain Guillaume Sorel.



Retour aux sources

Après des années de disette, c'est l'éditeur anglais Mongoose Publishing qui acquiert la licence pour le jeu de rôle auprès de Conan Properties International LLC. Le livre de base sort dans une première version début 2004. Cette dernière comporte un certain nombre de bugs, et l'éditeur met sur le marché quelques mois plus tard une Atlantean Edition, corrigée et enrichie. Réalisé tout en quadrichromie sur papier glacé, ce pavé de trois cent cinquante pages adapte sous licence OGL le monde imaginé par R.E. Howard. Bien pensé, avec quelques idées intelligentes, reprises des anciennes éditions, comme la réputation, les points de destin, la corruption, elle apporte sa petite touche de nouveauté, comme la limitation des points de vie, la réputation et un système de magie vraiment adapté. Ce livre connaît, malgré une présentation du plus mauvais goût, un succès bien mérité après ces quinze années d'attente.

Mais Mongoose ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et le suivi de la gamme s'annonce assez impressionnant ; le premier supplément *Scroll of Skelos* sort un mois après la sortie du livre de base. Comme son nom l'indique pour

les fans, ce livre de 128 pages, lui aussi tout en couleur, complète les règles de magie présentées dans le livre de base, en y ajoutant son lot de nouveaux sorts, nouvelles classes de personnages, nouveaux objets magiques etc.

Difficile par contre de trouver une sorte de « ligne directrice » dans les parutions qui vont suivre, tant les sujets abordés sont différents. *The road of kings*, le troisième supplément de la gamme, écrit par Vincent Darlage, que les fans du cimmérien sur le web connaissent bien (son site internet propose depuis longtemps l'adaptation de certains personnages issus des romans en version d20), nous invite à parcourir l'ensemble des régions du monde hyborien en abordant aussi bien la géographie, la religion, l'économie, incluant aussi parfois des idées d'aventure, le tout rappelant beaucoup ce qui avait été fait dans *GURPS Conan*. De la matière directement exploitable par le MJ donc. Ce n'est pas l'écran tant attendu mais *Pirates isles* qui sort peu après, et comme son nom l'indique, il traite bien évidemment des pirates. Au final ce supplément est une déception : c'est un vaste fourre-tout, avec une poignée de bonnes idées mais surtout des lacunes flagrantes : aucune information par exemple sur les Iles Barachéennes, des illustrations de navires à la limite du ridicule, pas de repaires, ni de coutumes pirates. On garde un arrière-goût d'inachevé après en avoir terminé la lecture. Et puis on se demande bien pourquoi le thème des pirates dans Conan est abordé si tôt ! Décidemment on a bien du mal à suivre une réelle ligne éditoriale...

Cependant Mongoose tient le rythme. Après un écran, fonctionnel et visuellement sympathique, arrive *Across the Thunder river*, qui constitue à ce jour l'un des meilleurs suppléments de la gamme. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les terribles pictes, sans jamais oser leur demander. Couverture cartonnée, cent quatre vingt douze pages couleurs. Après sa lecture, ces farouches combattants n'auront plus aucun secret pour vous : culture, structures sociales, organisation des villages, tout y est. Et même si Vincent Darlage (encore !) remplit quelques dizaines de pages de classes de personnages et de PNJ pré-tirés, il nous propose aussi une description de la vie peu agréable que l'on peut mener

sur la frontière aquilo-pictienne. Une mini campagne clôt le livre, qui amorce le début de la politique de Mongoose pour étoffer la gamme avec des scénarios.

Le supplément qui suit est moins intéressant, puisqu'il s'attache aux soldats et aux armées du monde de Conan. *The free companies* n'est pas à proprement parler très utile à lire, à moins de jouer une campagne orientée sur les mercenaires kozaks, par exemple, ou de vouloir tout savoir sur les armées des différentes nations.

On est toujours à la recherche d'une justification concernant les sujets abordés. Les fans s'impatientent, attendant la sortie de suppléments de la même qualité que *Across the Thunder river* ou *Road of kings*, remplis d'informations exploitables. Encore une fois Mongoose va surprendre, et pas forcément en bien, en sortant coup sur coup deux énormes boîtes décrivant les cités de Shadizar et de Messentia. Le choix de la première est déjà bizarre, une ville comme Arenjun, la cité des voleurs, étant logiquement plus intéressante quand on s'aventure en Zamorie. Quant à celui de Messentia, c'est invraisemblable, la cité portuaire n'étant quasiment pas utilisée dans les romans d'Howard ou de ses successeurs. Les deux boîtes sont organisées de la même façon, avec à chaque fois un livret sur la cité, un sur les nouvelles classes/capacités/nouveaux dons et PNJ importants, un livret avec un scénario ayant pour cadre la ville présentée, des cartes grand format de chaque cité, des planches de pions et autres aides de jeu. Les cartes sont si laides que celle de Shadizar a été réimprimée suite au tôle provoqué et envoyée gracieusement à qui en faisait la demande par Mongoose...

Le milieu de l'année 2005 est bien rempli, puisqu'il voit coup sur coup la sortie de trois suppléments intéressants qui relèvent un peu la barre, après ces « plantages » éditoriaux : *Aquilonia - Flower of the west* traite en profondeur de l'Aquilonie et de ses provinces, et même si son architecture est désormais familière pour les fans (géographie, société, nouveaux dons et pnjs pré tirés), il renferme une somme d'informations énorme, et se doit de figurer dans la ludothèque de tout maître de jeu à Conan.

« Hyboria's fiercest », présente tous les multiclassages possibles à partir de trois classes présentées dans le livre de base, borderer, nomad, barbarian et ce, de façon plutôt originale. Vous trouverez *Tales of the Black Kingdom* dans la rubrique critique de ce numéro.

L'avenir de la production Mongoose s'annonce florissant, avec un rythme de parution toujours plus élevé et un accent mis sur les scénarios : l'éditeur annonce en effet *Tower of the Elephant* (qui ne devrait pas tarder à l'heure où j'écris ces lignes) ainsi que *Conan and the lurking terror of Nahab* et *Heretics of Tarantia*, trois scénarios relativement courts (32 pages), ainsi que deux suppléments identiques à *Hyboria's fiercest* mais consacrés aux autres classes de personnages. Viendront aussi une grosse campagne, *Conan and the shadow of the sorcerer*, et les suppléments sur la Stygie (*Stygia the sands of death*) et Shem.

Il aura fallu trente ans au monde du JdR pour éditer une adaptation fidèle de cet univers fabuleux et lui assurer un suivi à la hauteur. Si les boules de feu et les barrières de lames vous donnent de l'urticaire, lancez-vous dans Conan, par Crom, vous ne le regretterez pas !

David Burckle et Olivier Crespin

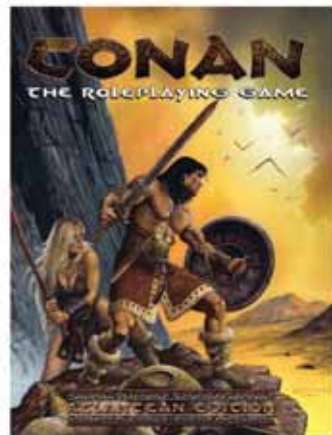
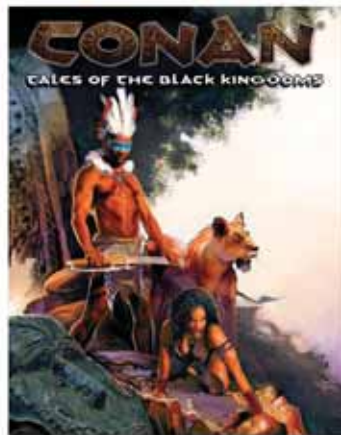
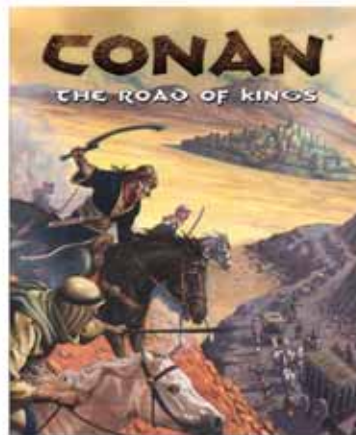
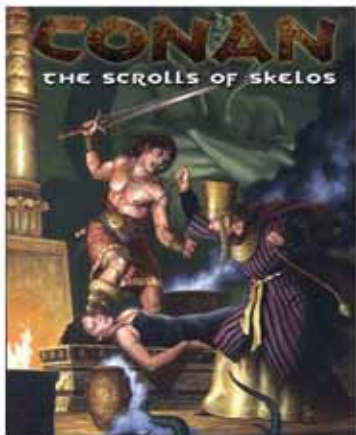
Conan c'est aussi un MMORPG...

Avril 2005 : l'éditeur Funcom, connu pour son jeu *Anarchy Online*, annonce la mise en production d'un MMORPG ayant pour cadre l'univers de Conan : *Age of Conan Hyborian Adventure*. La présentation fait grand bruit à l'E3 et le jeu est annoncé pour le deuxième semestre 2006. Les premières images, ainsi que les informations lâchées au compte goutte par l'équipe des développeurs, laissent augurer le meilleur.

À visiter pour en savoir plus :

Le site de l'éditeur : www.ageofconan.com

Le site français consacré au jeu et réalisé par des fans : <http://conan.mmorpgs.info/>



Par Damien Coltice et Tom Berjoan

Le PNJ :

Irdoc

Irdoc est un guerrier orque ambitieux et puissant, et considéré plutôt intelligent par ses congénères. Orphelin, il a été élevé dans la tristement célèbre « bande à Bardil », une troupe de pillards emmenée par Bardil, un demi-orque aussi rusé que cruel, qui sème la terreur sur les routes marchandes et qui file depuis toujours entre les doigts des autorités locales. Quelques années plus tard, Irdoc a été expulsé de la bande à cause d'un tempérament trop impulsif et violent pour les méthodes de Bardil qui, avec le temps, a développé le guet-apens au rang d'art, ce qui est évidemment incompatible avec la vraie nature des orques. Depuis, Irdoc a recruté lui-même sa propre troupe et sillonne les Montagnes Grises, entre saccages, viols et meurtres.

Irdoc n'a recruté que des individus de sa race pour une raison simple : il entend bien rester le chef « stratégique » de sa bande. Le terme peut paraître exagéré vu de l'extérieur, quand on observe les méthodes rudimentaires employées. En fait pour une troupe orque, ces derniers agissent de manière relativement sensée, guidées par l'expérience de leur chef avec la bande à Bardil. Bien entendu Irdoc est bien loin du niveau de son ancien maître, mais il sait clairement évaluer une situation de sur-nombre, l'endroit propice pour un traquenard et prend parfois même la décision de se retirer quand les choses tournent mal, c'est dire. Irdoc a un don certain pour diriger sa troupe (voir juste après, *la troupe d'Irdoc*).

Ce comportement au combat, s'il s'est avéré efficace et lucratif jusque là, ne va pas sans quelques contestations au sein de la troupe. En effet, depuis son expulsion de la bande à Bardil, Irdoc a un rapport très conflictuel avec l'autorité et supporte très mal qu'on remette en cause la sienne. Ce qui risque de poser problème, car à terme, pour satisfaire son ambition, il sait parfaitement qu'il lui faudra passer alliance avec des êtres plus malins (Voir le scénario « Le lac sous la mon-

tagne »). Il entendra quoi qu'il arrive rester le commandant du bras armé des opérations.

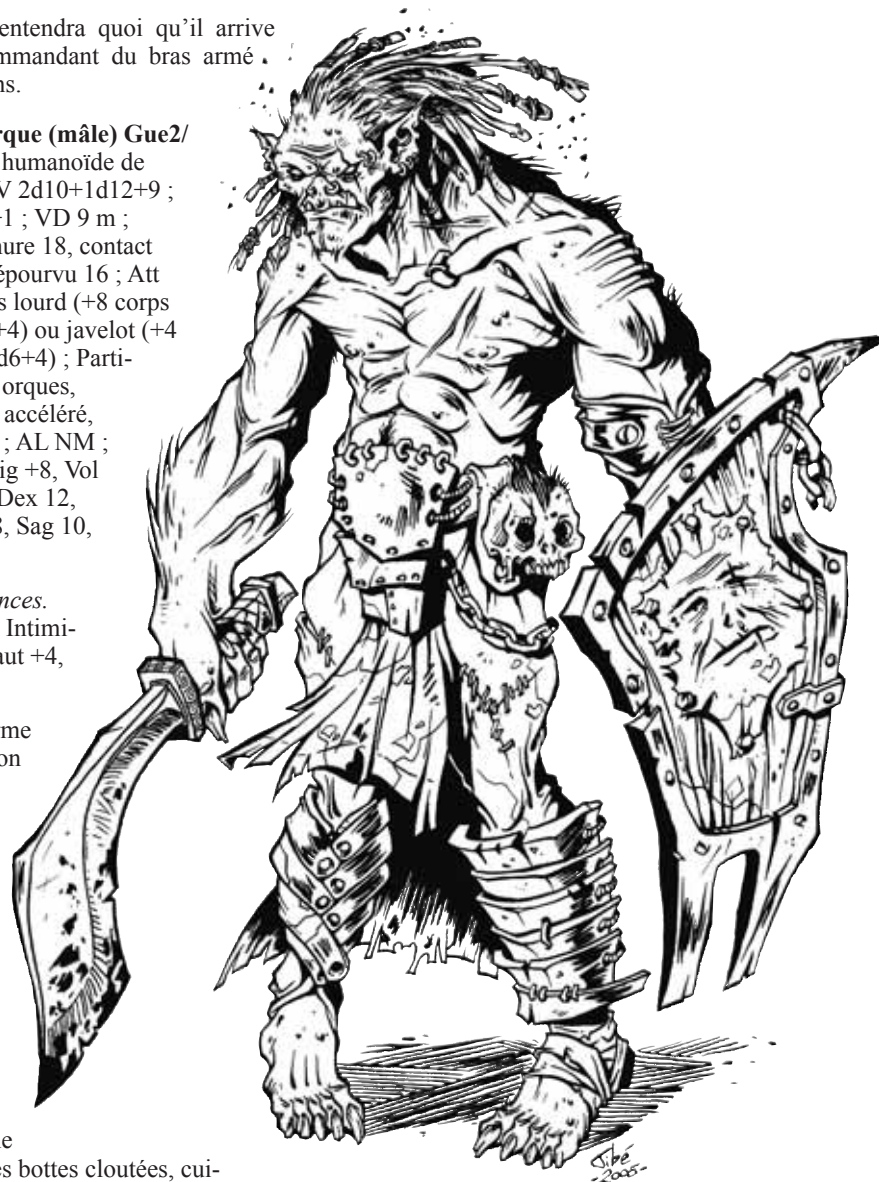
Irdoc, orque (mâle) Gue2/Bar1. FP 3 ; humanoïde de Taille M ; DV 2d10+1d12+9 ; pv 26 ; Init +1 ; VD 9 m ; Classe d'armure 18, contact 11, pris au dépourvu 16 ; Att fléau d'armes lourd (+8 corps à corps, 1d8+4) ou javelot (+4 à distance, 1d6+4) ; Particularités des orques, déplacement accéléré, rage (1/jour) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +8, Vol +0 ; For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8.

Compétences. Escalade +3, Intimidation +4, Saut +4, Survie +3.

Dons. Arme de prédilection (fléau d'armes lourd), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.

Possessions. Vêtements épais et cuir à peine tanné, lourdes bottes cloutées, cuirasse, écu en acier, ceinturon en cuir, fléau d'armes lourd, gros couteau, 4 javelots.

Apparence. En plus d'être grand et puissant, Irdoc a les membres disproportionnés, accentuant un peu plus sa nature animale. Son visage poilu reflète pourtant l'étincelle de rai-



son qui sommeille au fond de son crâne cabossé. La voix d'Irdoc est grave et puissante, mais il serait une très mauvaise idée de lui faire remarquer que son zozotement est des plus mal venu pour quelqu'un qui veut être chef.

Le lieu :

Le lac sous la montagne

Il y a très longtemps, quand les premiers nains du clan des Lahar Nemm se sont installés au cœur des Montagnes Grises, ils trouvèrent du minerai d'acier en quantité importante sans avoir à descendre trop profond dans les racines de la roche. Le gisement semblait des plus riches, le clan prospéra rapidement et se

fit une solide réputation dans la cité de Elcombe et dans tout le duché. Les nains épuisèrent toutefois assez vite les premiers filons qui ne s'avérèrent pas si généreux que les prévisions estimées par les maîtres mineurs. Les nains creusèrent donc de nombreuses galeries en profondeur. Plus ils s'enfonçaient et plus le minerai se faisait dense et pur. Appâtés par ces découvertes, les nains continuèrent leur descente et ils ouvrirent un jour une galerie dé-

bouchant sur un réseau déjà constitué, autour d'une immense grotte naturelle pratiquement entièrement occupée par un lac souterrain. Sur ce territoire vivait une population de créatures troglodytes intelligentes de petite taille (1 m), aussi à l'aise dans l'eau que dans les cavernes. Ces dernières entretenaient une véritable symbiose avec des élémentaires de feu présents à même la roche tout autour du lac souterrain. La présence de ces élémentaires

permettait aux eaux des rivières souterraines d'atteindre dans cette immense cuvette une température incroyablement chaude. Tout un écosystème autonome prospérait grâce à cette association miraculeuse. La présence des élémentaires expliquait également la quantité et la qualité exceptionnelle du minerai présent autour du lac.

Les nains, dans un élan de cupidité, ne cherchèrent pas longtemps à comprendre la situation. Pour eux, il était clair que ces monstres hostiles cherchaient avant tout à garder pour eux les richesses en minerai contenues dans la roche. Ils livrèrent donc un assaut terrible contre ces créatures relativement faibles et inoffensives. Il est fort probable que les nains n'aient pas saisi la nature bienfaisante et intelligente de ces créatures. Lors de l'extermination, quelques doutes ont

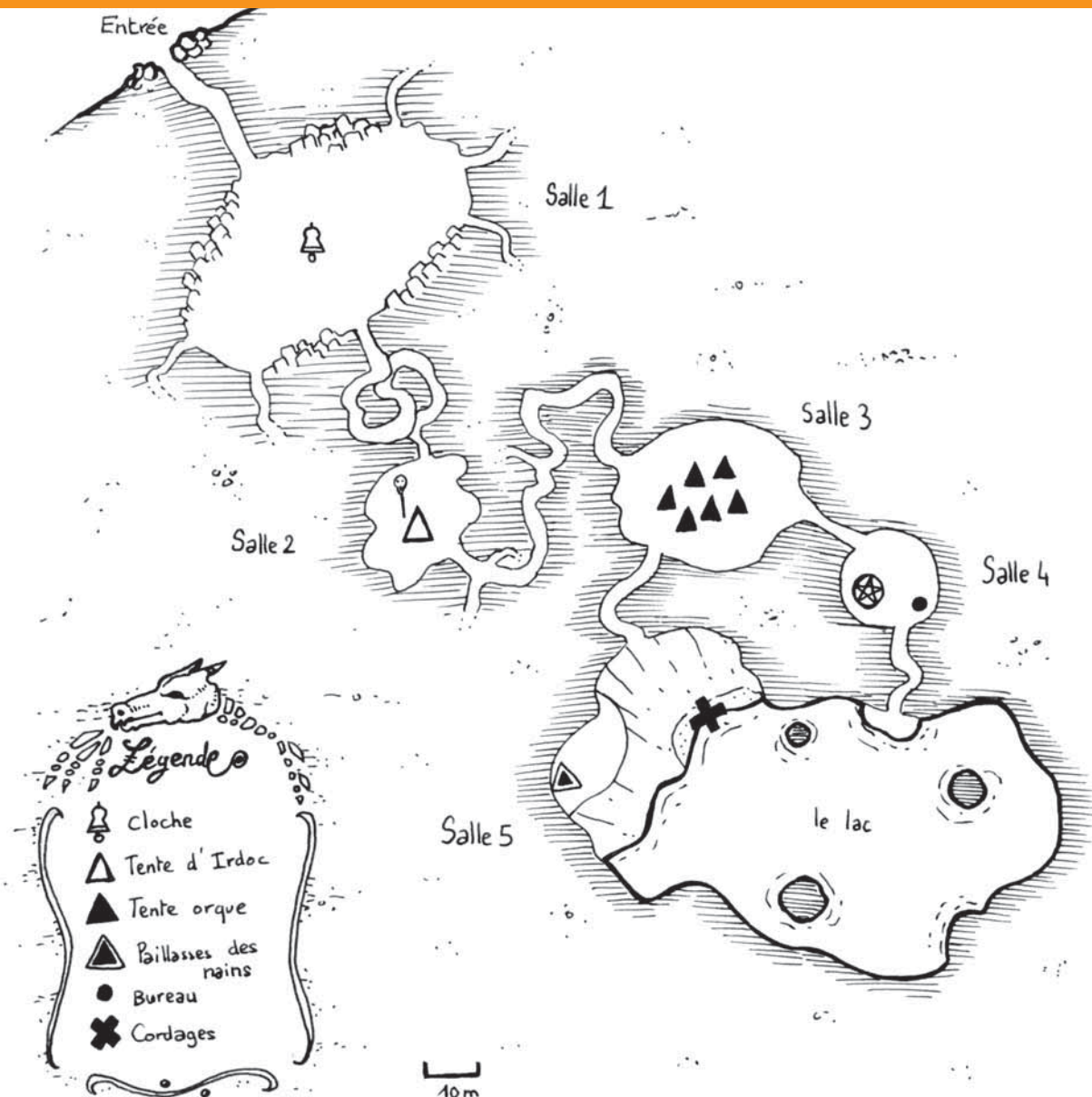
germé dans l'esprit des nains les plus sensés devant le comportement de leur victime, mais il était trop tard. Les créatures, dans leur dernier souffle, n'ont pas manqué de maudire les Lahar Nemm. Certains membres du clan ont ressenti comme une prescience de cette malédiction.

Dans un premier temps, la disparition des troglodytes a complètement bouleversé le fragile équilibre de ce microcosme. Les élémentaires de feu ont dépéri, le lac est redevenu glacial, entraînant la mort de la faune et de la flore qui y avait jadis prospéré. Le minerai a perdu en qualité, devenant friable et composite. Les nains décidèrent alors d'abandonner l'endroit et de passer sous silence cet épisode honteux. Ils survivent aujourd'hui péniblement des quelques filons d'une montagne devenue stérile. Comme un tabou, un poids

trop lourd à porter, la légende du lac maudit et des âmes damnées des troglodytes hantent aujourd'hui encore les cauchemars des jeunes nains. Le clan a provoqué lui-même sa perte, mais la malédiction prendra le visage de deux prêtres humains et d'une troupe d'orques (Voir le scénario Le lac sous la montagne).

Pour l'ambiance d'un scénario, les nains, en confiance, peuvent raconter cette légende, à la manière d'une histoire pour effrayer les enfants. Pour les nains, la légende explique la présence des monstres du lac (voir par ailleurs), qui ne seraient rien d'autre que les âmes défuntées des troglodytes assassinés par les nains. La vérité est tout autre, puisque les monstres du lac sont les descendants des créatures qui vivaient anciennement dans les eaux chaudes du lac, et qui ont dû s'adapter à leur nouvelle vie.

Le plan :



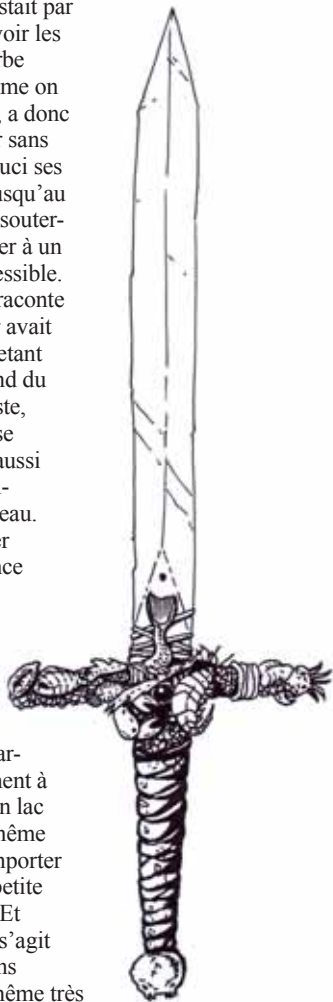
L'objet:

L'épée de l'onde

L'épée qui gît au fond du lac en compagnie des derniers trésors de guerre du nain Barahir Forge d'acier a été découverte banalement, il y a plusieurs siècles, par un vieux marin, qui remontait ses filets. Le pauvre homme aurait sans doute préféré remonter des sacs de poissons bien frais, mais bon. Personne ne saura sans doute jamais qui fabriqua cette lame claire et très affûtée, dont la garde est composée de vieux coquillages ocre et effrités par des siècles passés au fond des eaux. Quoiqu'il en soit, sans cette épée, Barahir Forge d'acier n'aurait sans doute pas eu autant de facilité à dissimuler son immense butin au beau milieu d'un lac souterrain ! En effet, en plus de ses propriétés de combat, la lame possède le pouvoir *marche sur l'onde*, qui permet à son porteur d'évoluer sereinement à quelques centimètres au-dessus de tous les liquides, chauds ou froids, froids de préférence. Le

nain, qui détestait par dessus tout avoir les pieds et la barbe trempés (comme on le comprend), a donc pu transporter sans le moindre souci ses grands sacs jusqu'au milieu du lac souterrain et les vider à un endroit inaccessible. L'histoire ne raconte pas si Barahir avait prévu qu'en jetant la lame au fond du lac avec le reste, il risquait de se retrouver lui aussi totalement immergé dans l'eau. Sans présumer de l'intelligence de Forge d'acier, on peut toutefois penser qu'un nain capable de marcher sereinement à la surface d'un lac aura tout de même pris soin d'emporter avec lui une petite embarcation. Et puis quand il s'agit d'eau, les nains sont tout de même très prévoyants.

L'épée de l'onde est une épée longue. Elle bénéficie d'un bonus d'altération de +2, et son porteur peut utiliser le sort *marche sur l'onde* à volonté, tant qu'il tient l'arme dans l'une de ses mains.



La créature :

Les monstres du lac

Aberration de taille M ; FP 3 ; DV 3d8+3 ; pv 18 ; Init +1 ; VD nage 18 m ; CA 17 (+1 Dex, +6 armure naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16 ; BBA +2 ; Lutte +3 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4+2), liquide visqueux (+4 contact à distance, 1d4 acide et aveuglement pendant 1d4 rounds sauf jet de Vigueur (12) réussi) ; AS étreinte ; Part Créature informe (immunisée aux coups critiques), vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +2 ; For 14, Dex 14, Con 12, Int 4, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Détection +5, Natation +8, Perception auditive +5.

L'éventuelle description physique des monstres du lac repose sur un principe simple : suggérer plutôt que de montrer. Dans les profondeurs des eaux du lac, la peur du noir et le toucher glacial et visqueux d'un poisson invisible sont bien plus évocateurs qu'une illustration représentant un poule borgne (!). Perdus dans les eaux sombres, les PJ doivent être mis face à une présence aussi dangereuse que difficile à identifier. Les monstres n'attaquent qu'en mouvement,

prenant leur temps, sans jamais rester au contact. De même, ils évitent de rester à proximité d'une quelconque source de lumière, bien que cela ne soit pas dangereux pour eux. Les rares détails de description doivent laisser libre court à l'imagination des joueurs : l'obscurité et l'indicible avant tout. Par contre, les assauts, eux, n'auront rien d'imaginaires (1d4+2 par morsure), et les premiers dégâts encaissés devraient effrayer les plus téméraires des explorateurs sous-marins. Conjointement aux attaques, les PJ pourront apercevoir une ou deux tentacules visqueuses transportant une fluide acide et aveuglant, un impressionnant aileron évoquant la masse impérieuse des grands requins, ou une mâchoire verdâtre pleines de dents noires tachées de sang. Ces éléments, qui entourent une imposante masse sombre, font des créatures du lac des aberrations plus que de simples prédateurs marins. Enfin, lorsqu'ils sont à proximité et qu'ils sont en chasse, les monstres du lac émettent des vibrations continues suffisamment perceptibles pour que les PJ les entendent. Ces vibrations sont le signal que la menace se rapproche sérieusement, mais elles ne permettent malheureusement pas de situer les créatures.

L'organisation :

La troupe d'Irdoc

La troupe qu'a constituée Irdoc est forte de 40 orques. Une douzaine d'entre eux montent la garde à l'entrée de la mine de Lahar Nemm. Ils ont aussi pour mission de capturer de nouveaux esclaves pour que les recherches au fond du lac (ou le travail à la mine) avancent plus vite. Les orques ont un planning bien précis, et à tout moment, il y a 10 orques qui se reposent et dorment dans la salle 3, pendant que le reste s'occupe de surveiller les esclaves et les recherches au fond du lac (ou de la mine). Chaque groupe se relaie, sachant que Irdoc traîne le plus souvent en compagnie de ses trois meilleurs orques près de sa tente (salle 2). Pour assurer sa subsistance, la troupe continue de faire travailler les esclaves nains de Lahar Nemm, sous bonne surveillance, cela va sans dire. Pas fous, les orques.

L'ambitieux Irdoc n'a malheureusement pas réussi à rassembler une équipée qui pourrait ne serait-ce que rivaliser avec la fameuse bande à Bardil. Loin de là. Tout les défauts que vous pouvez imaginer à ces mercenaires orques se retrouvent au moins chez un des individus de la troupe. Un bêta ? Il y en a un. Un pingre prêt à tout pour deux trois piécettes de plus que les autres ? Pareil. Vous trouverez aussi un non-violent relégué aux tâches ingrates, un gros tas à peine capable de se mouvoir, un hargneux qui fait usage de la violence sans sommation, un orque qui se prend pour un géant des collines, un imbécile heureux qui fait confiance à tout le monde (aux PJ aussi, bien sûr), une andouille qui fait le feu avec le stock de flèche. Mais il y a aussi... un vicieux apôtre de la torture, une brute qui n'hésite pas à massacrer un nain à mains nues avant d'aller se coucher (ça le détend voyez-vous), un apprenti shaman qui recueille

le sang des prisonniers pour préparer d'ignobles potions (sans résultat pour le moment), un archer qui n'hésite pas à canarder dans la mêlée, un petit malin qui surveille discrètement les esclaves de la troupe (des fois que ces humains soient un peu trop téméraires), un héros de l'arène doué d'une résistance incroyable (pv 17).

Difficile, avec autant d'individualités marquées de constituer une troupe digne de ce nom. Graouk, un jeune guerrier aux tendances barbares vénérant le combat comme le choix divin de Gruumsh du plus fort, supporte assez mal les « calculs » de son chef, en particulier les compromis avec des individus extérieurs et les choix tactiques autres que l'affrontement frontal. Ses convictions et son courage sur le champ de bataille impressionnent une demi-douzaine d'orques au sein de la troupe qui sont sensibles à son discours. Cela dit, cette opposition reste très discrète car Irdoc est de loin le plus puissant, mais, dans des circonstances particulièrement opportunes, le conflit pourrait bien ressurgir, de façon inévitablement sanglante.

Heureusement pour la stabilité de la troupe, les dieux ont créé les orques à leur image : ils ont désespérément besoin de quelqu'un pour leur botter le cul, et d'ennemis à qui botter les fesses. Du coup, par la grâce de son fléau d'armes, Irdoc parvient à maintenir un semblant de cohésion, notamment en combat. Dans une telle situation, son commandement n'est pas remis en cause, et sa science du combat, acquise au côté de Bardil, lui permet de diriger au mieux ses orques. En terme de jeu, pour que la troupe ne combatte pas le plus stupidement du monde (dispersions, hésitations et conflits internes), le chef doit utiliser une action simple pour crier dans les oreilles de ses guerriers, qui l'écouteront immédiatement.