

Hyboreans.

Introduction avec une note d'intention.

Compact Barbarians est destiné à lancer rapidement des parties de jdr en s'inspirant des nouvelles d'Howard.

Je précise ici que mon travail s'inspire vraiment d'Howard et de Conan, il ne s'agit pas juste de faire un jeu de bourrins avec des barbares en slip de fourrure et princesses en string et de citer Conan comme caution à du délire de métaloux aux cheveux gras. Les éléments d'intrigues, pnjs, etc sont basé sur une lecture et une étude des nouvelles de Conan écrites par Howard (cela n'inclus donc pas les pastiches et le travail de tâcheron de Sprague de Camp).

Pour les créations de scénario je pars d'une approche sandbox. Le meneur tire autant de cartes qu'il souhaite pour inspirer son histoire. Sans dénigrer Howard, les histoires de Conan ne sont jamais très alambiquées. Il s'agit surtout d'ambiance, d'action et d'éléments forts qui font vibrer le lecteur. L'idée de base est de proposer des éléments tirés des nouvelles d'Howard pour servir de canevas à l'édification des histoires.

Règles de bases

Concept.

Le principe du jeu est de tirer quelques cartes pour créer des personnages joueurs et obtenir les éléments essentiels pour générer une histoire pleine d'action et de rebondissements.

Comment ça marche? C'est très simple.

Côté joueur:

Chaque joueur prend une carte archétype qui va définir les origines et talents de son personnage. Sur le recto on voit une image pour donner une impression visuelle, sur le verso on retrouve les informations avec les atouts, faiblesses et équipement de base du héros. Le joueur prend ensuite une carte vierge de fiche de personnage et répartit 20 points entre les six caractéristiques. Chaque caractéristique est détaillée ci-après. Plus que simplement indiqué une valeur, les joueurs sont invités à préciser la nature de leurs compétences. Sont-ils des soldats aguerris ou des combattants à la férocité naturelle? Leurs connaissances viennent-elles d'heures passées dans une sombre bibliothèque à lire des ouvrages oubliés ou ont-ils un réseau d'informateurs qui les tiennent au courant des événements dans la ville? Ce sera à eux de le déterminer et d'en tirer profit. Si vous souhaitez utiliser ces termes pour une optique plus réaliste du jeu vous pouvez vous rendre page..

Ils calculent ensuite leur vitalité et leur volonté en fonction de leur score sur chacune des caractéristiques.

Pour les personnages ayant accès à des sorts les joueurs vont tirer une nombre de cartes sorts égales au score de lettré /2 (arrondi au supérieur).

Ces cartes peuvent être choisies par le joueur en accord avec le MJ.

Selon l'envie du MJ chaque joueur pourra également tirer au hasard une carte "item" représentant un trésor obtenu lors de ses précédentes aventures. Les joueurs non satisfait de leur tirage pourront échanger leur carte avec un autre joueur. Les MJ taquins pourront décider de ne pas accorder d'item aux joueurs au début et de faire de ses objets l'enjeu d'une aventure.

Création de personnages. Exemples à l'appui.

Greg a deux joueurs ce soir, Fiona et Christophe.

Fiona décide de jouer Aïcha, une courtisane Pelishtim aussi belle que dangereuse tandis que Christophe décide d'interpréter Stravos, un redoutable pirate Barachan.

Fiona voit Aïcha comme une jeune fille farouche qui sait se battre mais privilégie la ruse et la manipulation.

Elle répartie ses points de la façon suivante :

Combattant (farouche) – 4

Lettré (maligne) - 2

Voyageur (nomade) – 2

Gredin (rusée) - 6

Faiseur (esclave) – 2

Meneur (courtisane) – 4

Vitalité : 4

Volonté : 6

Christophe voit Stravos comme un homme solide et féroce qui se démarque par son caractère mortel.

Il répartie ses points de la façon suivante :

Combattant (gladiateur) – 6

Lettré (informé) - 0

Voyageur (marin) – 4

Gredin (pirate) - 4

Faiseur (esclave) – 2

Meneur (chef de bande) – 4

Vitalité : 6

Volonté : 4

Côté MJ:

Le meneur va tirer des cartes pour connaître les éléments de l'aventure qu'il va proposer à ses joueurs. Il tire au minimum une carte "intrigues", une carte "lieu Mythique", une carte "rebondissement" et deux cartes "PNJ" à partir de cela il va constituer les détails de

l'aventure qu'il va proposer. Notez qu'il n'y a pas de maximum et que le meneur peut tirer autant de cartes qu'il souhaite et même rejeter celles qui ne lui conviennent pas.

Pour donner un exemple:

Pendant ce temps là Greg tire ses cartes. Une tour aux milles dangers, un prêtre corrompu, une princesse vampire, une princesse courageuse, un allié imprévu va apparaître et découvrir les secrets d'un notable.

Il analyse la situation et décide de placer son histoire à Messantia, gigantesque ville portuaire et capitale d'Argos.

La princesse Khameta décide d'engager le couple d'aventuriers pour s'introduire dans la demeure du riche Prêtre de Mitra, Athemos, afin de découvrir comment celui-ci a-t-il réussi à devenir si puissant. Son influence grandit et menace le fragile équilibre établi entre la famille royale et les maisons nobles marchandes.

Si la princesse a engagé des étrangers c'est qu'aucun Messantien ne serait assez fou pour pénétrer la demeure du prêtre, reconnue pour contenir de nombreux pièges mortelles. La vérité qu'ils vont découvrir sera bien pire car Athemos est sous l'influence de la princesse Netmesse, une sorcière stygienne devenue immortelle qui utilise le prêtre fou pour qu'il lui fournisse des victimes en échanges de son savoir ancien. Heureusement nos amis pourront compter sur l'aide de Faiçal, jeune voleur shémite bien décidé à pénétrer la tour pour y piller ses trésors.

Les éléments tirés permettent d'amener une histoire. Inutile de préparer une intrigue complète à l'avance, mieux vaut réagir aux actions et initiatives des joueurs afin de produire une histoire qui collent réellement aux aspirations de tous les joueurs (meneur compris). Afin de dynamiser le meneur est encouragé à produire des défis que les joueurs devront résoudre afin d'obtenir ce qu'ils désirent. Ces défis peuvent être de toutes sortes pourvu qu'ils suivent un enchaînement logique et qu'ils représentent un réel challenge pour les personnages joueurs.

Archétypes.

Eclaireur Aesir : l'éclaireur est comme un poisson dans l'eau dans l'environnement froid et glacé de ses terres natales. C'est un guerrier solide qui sait résister en toute occasion.

Fripouille Zamoréenne : sournois, précis et agile, la fripouille sait se faire discrète. Le cas échéant il sait faire appel à la cupidité d'un homme pour le corrompre.

Pillard Vanir : sanguinaire, cruel et sauvage, le pillard est un homme rude. Habitué à piller les côtes, il ne montre jamais de pitié envers ses adversaires.

Sorcier Stygien : Les stygiens sont les adorateurs de Seth, le Dieu Serpent cruel et implacable. Mais Seth est aussi le dieu gardiens des savoirs secrets et ses fidèles possèdent une grande connaissance des arts mystiques.

Aventurier Cimmérien : Lassé des guerres entre clans et des beuveries incessantes pour oublier la tristesse des collines de Cimmérie, le jeune aventurier parcourt le monde en quête de richesses et de gloire avec pour seuls atouts sa force et sa détermination.

Capitaine Aquilonien : Fier et puissant, le noble aquilonien sait s'imposer aussi bien par l'épée que par la voix. Cependant il ne plie pas aisément devant les autres.

Gladiateur Kushite : Esclave, le gladiateur a acquis son talent en combattant dans l'arène. Aujourd'hui redouté de tous, il n'en reste pas moins le serviteur d'un riche marchand.

Courtisane Pelishtim : Il n'y a pas que les guerriers musclés qui peuvent être dangereux. La courtisane se joue des hommes grâce à sa ruse et ses charmes.

Piquier Gunder : Le piquier gunder fait partie de l'élite des armées aquiloniennes. Sans le talent de ces fantassins, les barbares cimmériens auraient déjà pillé Tarantia.

Forestier Tauranien : les hommes de Tauran vivent en autarcie dans le nord de l'Aquilonie. Leur qualités de forestier les aident à protéger le royaume des pictes mais beaucoup les traitent comme des sauvages.

Archer Bossonien : Les meilleurs archers d'Hyborée sont bossoniens. Maître de l'arc long, ils défendent nuit et jour leur terre contre les incursions pictes.

Chevalier Poitain : Difficile de faire plus noble qu'un chevalier du Poitain. Dans leur armure de métal et sur leur destrier, ils exterminent les ennemis du royaume.

Erudit du Kithaï : Venu des lointaines terres de l'Est, l'érudit voyage en Hyborée pour parfaire ses connaissances. Pour affronter les embûches il peut compter sur ses arts martiaux et mystiques.

Nomade Shémite : Renard du désert, le nomade parcourt les terres de l'est en quête de richesses à piller.

Cavalier Hyrkanien : Né sur un cheval dit-on, les hyrkaniens le sont sûrement et n'ont pas leur pareil pour ravager les territoires civilisés.

Pirate Barachan : Exilés sur les îles Barachannes, les pirates écument la mer du ponant sabre au clair.

Prêtre de Mitra : La puissante église de Mitra domine l'Hyborée et contient en son sein moult mystiques et sages protégeant la population.

Assassin Stygien : Serviteur du culte de Seth, l'assassin est passé maître dans l'art de se fondre dans les ombres et de donner la mort de multiples façons.

Règles de base.

Chaque personnage est décrit par 6 caractéristiques.

Combattant

Combattant représente la capacité de combat au corps à corps du personnage mais aussi ses compétences en stratégie et tactiques.

Utilisez le score de combattant dès qu'un combat intervient.

synonymes: soldat, guerrier, mercenaire, fantassin, hoplites, chevalier, garde, piquier, spadassin, duelliste, brute, féroce, puissant, habile, tueur, gladiateur, bourreau, combattants des rues, lutteur, artiste martial.

Voyageur

Voyageur concerne tout ce qui a trait au mouvement, aux voyages mais aussi les attaques à distance et l'esquive. Le maître mot est « mouvement » pour reconnaître les situations où Voyageur intervient.

synonymes: archer, lanceur, chasseur, pisteur, éclaireur, nomade, cavalier, aventurier, marin, rapide, agile, navigateur, précis, arbalétrier, tireur, acrobate, troubadour.

Faiseur

Faiseur représente l'activité productrice brute, fine mais aussi la capacité d'endurance, de force brute, de patience et la vigueur du personnage. La plupart de pnjs exerçant une activité ont un score important en faiseur.

Ce score intervient lorsque la résistance ou la capacité productrice du personnage est en jeu.

synonymes: artisan, esclave, robuste, endurant, serviteur, forgeron, herboriste, potier, tisserand, paysan, pêcheur, mineur, tanneur, sculpteur, artiste, meunier, cuisinier, résistant.

Lettré

Lettré est la caractéristique de ceux qui savent, qu'ils soient bibliothécaire, scribe némédien ou simple informateur pour la guilde des voleurs. Lettré est aussi la caractéristique des sorciers et autres shamans. Cette caractéristique intervient dès que les connaissances ou le savoir sont impliqués.

synonymes: scribe, sorcier, érudit, étudiant, philosophe, médecin, poète, informé, cultivé, malin, intelligent, intendant, bibliothécaire, shaman.

Gredin

Gredin est la caractéristique des oiseaux de nuit. Voleurs et autres assassins mais aussi de leurs ennemis, gardes et autres protecteurs. Dès qu'il s'agit de discrétion, attaque sournoise, crochetage ou à l'inverse détecter les gredins. Cette caractéristique est le domaine des ombres et du silence.

synonymes: voleur, assassin, discret, espion, rusé, fourbe, mesquin, chasseur, pirate, zuarguir, pillard, bandit, malandrin, garde, sentinelle, garde du corps, vigie.

Meneur

Meneur est la capacité du personnage à traiter avec les autres. Commandement, séduction, intimidation, baratin tombent sous cette caractéristique. Elle intervient pour toute interaction sociale entre personnages

Synonymes: noble, séduisant, impressionnant, attirant, effrayant, marchand, charismatique, capitaine, roi, beau, bonimenteur, chef de bande.

Le score va de 0 à 10. Les variations entre les niveaux se lisent comme suit.

0 – ignorant / incapable

2 – Novice / débutant

4 – Initié / entraîné

6 – Professionnel

8 – Champion / Vétéran

10 – Maître / Demi-dieu

Chaque personnage a ensuite 2 caractéristiques secondaires mais essentielle.

La vitalité: elle représente la capacité du personnage à réaliser des actions physiques et à résister aux blessures. Le score représente la somme de combattant, voyageur et faiseur divisée par 2.

Lorsque le score de vitalité du héros tombe à 0 ou moins, il n'est plus en mesure de faire d'action physique en dehors de marcher, parler, etc.

La volonté: représente la force d'âme du personnage ainsi que sa capacité à faire appel à ses capacités intellectuelles. Le score est la somme de lettré, gredin et meneur divisé par 2. Lorsque le score de volonté du héros tombe à 0 ou moins, il n'est plus en mesure de faire d'action intellectuelle.

Tests.

Les tests se font avec 2D6 auquel on ajoute le score du personnage moins la difficulté (-2 simple/ -4 ardu / -6 incroyable / -8 impossible / -10 inhumain).

Notez qu'en dehors d'une opposition en combat, les jets de difficulté de 0 sont automatiquement réussis. Le score du personnage n'impactera uniquement sur le temps ou l'investissement exigé dans le test.

En cas d'opposition avec un personnage c'est son score dans la même caractéristique qui sert d'échelle de difficulté.

Un résultat final de 8 ou plus signifie une réussite. Le joueur décrit alors les conséquences de sa réussite en accord avec le meneur.

Un résultat de 7 signifie un statu-quo (sauf combat, voir plus bas). Si cela est envisageable.

Un double 6 ou un résultat de 12 ou plus signifient une réussite critique, le cas échéant les effets de la réussite sont doublés et la perte/gain de vitalité/volonté est doublée.

Un résultat 6 ou moins signifie un échec. Le meneur décrit alors les conséquences de l'échec du personnage.

Un double 1 ou un résultat de 2 ou moins signifient un échec critique, le cas échéant les effets de l'échec sont doublés et la perte/gain de vitalité/volonté est doublée.

Le meneur ne jette pas les dés. Si le joueur doit agir en réaction c'est lui qui jette les dés avec une difficulté correspondant au score du pnj qui agit. En cas de conflits entre pnjs le meneur se contente de valider la réussite à celui qui a le meilleur score.

Se dépasser.

Les conséquences d'un échec peuvent être désastreuses. Pour combler un échec à venir, le joueur a la possibilité d'utiliser sa vitalité (pour les actions physiques) ou sa volonté (pour les actions mentales). En dépensant 2 points de vitalité/volonté le joueur peut relancer un dé de son jet. Il conserve le résultat du nouveau jet.

Parfois le héros devra faire face à une perte trop importante de vitalité ou de volonté. Il peut alors serrer les dents ou se mettre en stress.

Serrer les dents: le héros choisi de dépenser de la volonté pour asservir son corps et remplace donc 1 point de vitalité perdu par 2 points de volonté.

Se mettre en stress: le héros active ses réserves intellectuelles au prix d'une grande fatigue et remplace 1 point de volonté perdu par 2 points de vitalité.

« Ainsi Sekhmet le sorcier qui rate un jet de grimper (action de voyageur) peut dépenser 2 points de vitalité OUI 4 points de volonté pour relancer un dé. »

Notez que cette option peut être utilisée hors jet pour augmenter une caractéristique au profit d'une autre. Cela permet de compenser une perte de vitalité/

Il y a de nombreuses situations où le héros perdra mais aussi gagnera de la vitalité et de la volonté.

Récupérer de la vitalité / volonté.

Le personnage a la possibilité de récupérer sa vitalité et sa volonté à travers des actions simples demandant du temps. De ce fait, ces actions se déroulent en dehors des scènes où un défi est impliqué.

La vitalité se récupère à raison de 1D6 points à chaque fois que le personnage se régénère en buvant, mangeant et dormant.

La volonté se récupère à raison de 1D6 points à chaque fois que le personnage prie, médite, étudie, festoie avec des compagnons ou pratique une activité sexuelle plaisante.



Opposition.

Chaque fois qu'un personnage doit faire un jet en opposition contre un autre personnage il ajoute le score correspondant à son jet et enlève le score de l'adversaire.

Vous noterez que si un personnage est expert (par exemple +6) il va écraser un opposant faible (-2 par exemple). Dans ce cas l'enjeu n'est pas la réussite mais plutôt de savoir si on fait un critique!

« Akheb le zuarguir désire pénétrer dans la tente du Seigneur Youssef pour libérer la belle Yelina. Pour cela il doit d'abord éviter le garde asshuri qui se tient devant l'immense tente du Loup du désert. Avec son score de 6 en gremlin il est confiant mais le garde est un mercenaire aguerri dont le score de gremlin est 4. Akheb devra donc réussir son action avec un bonus de +2 (=6-4) ».

Notez que les jets peuvent être soumis à certains modificateurs de circonstances. Convaincre un ennemi ou tirer sur une cible à couvert est plus complexe.

Définir une échelle de difficulté.

Oppositions face à plusieurs personnages.

Afin de faire face à plusieurs personnages le héros doit se concentrer sur plusieurs sujets. Il va jeter les dés pour chacun mais va répartir son bonus entre les différents opposants. Le malus de chacun des opposants est conservé pour chaque jet. Afin de garder en tête les scores répartis, il est conseillé de poser autant de dés que d'opposants sur la table. Chaque dé est posé de manière à montrer le score que le joueur souhaite investir sur l'opposant correspondant. On peut faire de même en répartissant quelques jetons en tas de 1,2 ou 3.

Dans le cas où ce sont les pjs qui sont supérieur en nombre on agit de la même façon mais c'est le malus de l'opposant qui est divisé.

« Exemple: Hotgarh le vanir est un cruel pirate. Son score de 6 en combattant lui permet de faire face à de terribles adversaires.

Pourtant lorsque deux brigands l'attaquent dans les ruelles sombres de Kordova il est en infériorité numérique.

Les deux attaquants sont des sous-fifres avec un score de 2 en combattant. Hotgarh répartit son score en 2 pour un bonus de +3 (6/2) et fait 2 jets avec un modificateur final de +1 (3-2). »

Le joueur peut décider d'ignorer un des adversaires et se concentrer uniquement sur un seul pour augmenter ses chances de réussites. Dans ce cas il bénéficie pleinement de son bonus pour l'adversaire qu'il a choisi mais va devoir effectuer l'autre jet sans bonus.

Dans le cas précédent Hotgarh veut être certain de tuer le premier attaquant dès le départ pour s'occuper de l'autre ensuite. Il fait son premier jet avec un modificateur de +4 (6-2) et le deuxième à -2 (0-2).

Notez que le nombre d'attaques n'est limité que par le nombre d'opposants. Un excellent combattant peut donc tuer un grand nombre d'adversaires en une passe.

Vitalité: comme elle représente l'endurance, une fois épuisée le héros n'est plus capable d'action physique. Il tombe, incapable d'agir pour le reste de la scène bien qu'il puisse parler.

A la fin de la scène, le héros récupère la moitié de ses points de vitalité mais conserve une éventuelle blessure.

Si le héros passe en dessous de 0, il va subir une blessure qui va l'handicaper. Cette blessure va se simuler sous la forme d'un malus correspondant au score négatif obtenu. Ce malus va s'appliquer en fonction des circonstances. Le joueur décrit sa blessure et devra appliquer le malus si elle peut déranger une action.

Exemple: "Kratos prend un mauvais coup et sa jambe est endommagée. il va subir un malus à tous ces jets où le mouvement est indispensable comme esquiver, courir ou se faufiler derrière un ennemi pour lui trancher la gorge". Le malus est égale à la valeur de vitalité obtenue. Un score de -3 donnera un malus de 3. Combien de temps cela dure? Cela dépend du malus.

de -1 à -2 le malus dure une journée de temps de jeu. C'est une blessure bénigne qui disparaîtra avec un peu de repos.

-3 le malus dure une semaine de temps de jeu. Une blessure sérieuse qui handicape.

-4 le malus dure un mois de temps de jeu.

-5 le malus est permanent. Le héros a perdu un membre ou subit une qui le suivra toute sa vie.

-6 mort du personnage. On jette sa carte/feuille de perso et on cherche un nouveau concept.

Guérison : Sur un jet de lettré, un personnage peut tenter de réduire le malus de blessure d'un autre (pas sur lui-même) avec pour difficulté le malus de blessure. Pour cela il faut que le personnage soit dans le calme et dispose des éléments suffisants pour soigner la plaie.

Notez qu'un personnage a la possibilité de réduire la blessure pour diminuer le malus appliqué (même sur un -6 si le test est effectué immédiatement après le coup).

Volonté: cette caractéristique représente la force d'âme du héros. A 0 il est "vidé" et incapable d'action mentale. Il perd toute envie d'agir, de parler, se replie sur lui-même et va devoir se ressourcer.

Cette fois-ci le héros ne récupère la moitié de sa volonté qu'après une nuit de sommeil qui lui a permis de retrouver l'envie de vivre.

Sur des scores négatifs il va récupérer un dérangement: une affection psychologique qui va lui causer du tort. Cela peut être la peur qui le fait trembler, l'obsession pour une chose, une phobie, etc.

Les durées sont identiques que pour les blessures mais ici le prêtre ne peut pas guérir l'âme du héros (même si la prière permettra d'éviter d'en arriver là en faisant gagner de la volonté, nous verrons plus tard).

A -6 le héros est définitivement perdu, rendu fou par les épreuves. Selon les circonstances le meneur pourra s'emparer du personnage pour en faire un ancien compagnon perdu et potentiellement dangereux.

Magie.

Pour agir, chaque sort spécifie un coût en point de vitalité. Si la magie est puissante, elle peut vider l'énergie du lanceur de sorts. Sachez qu'il a toujours la possibilité de se mettre en stress pour compenser sa perte de volonté par de la vitalité.

Les sorts agissant sur une cible nécessitent un jet en opposition, généralement sur lettré ou meneur mais faiseur peut être possible.

« Thutmes le sorcier stygien souhaite récupérer une gemme détenu par un notable de Koth. La maison est bien gardée et il lui sera difficile de pénétrer la demeure. Afin de résoudre ce problème, il décide ruser. Il identifie la chef des gardes qui se rend à l'auberge. Thutmes lui offre une chope et le fixe de ses yeux. Avec son score de 4 en meneur il a de bonnes chances d'hypnotiser le garde afin que celui-ci vole la gemme pour son compte. Mais le garde est solide (score de 2) et le premier jet de Thutmes est un échec. Il se dépasse pour imposer sa volonté (perte de 2 en volonté) et réussit. Épuisé (perte de 4 puis 2 points de volonté), le sorcier n'est plus capable de rien et va devoir passer la nuit à méditer pour récupérer. Qu'importe ! Au petit matin le garde lui ramènera la gemme tant désirée. »

Certains sorts très puissants sont mentionnés en tant que « rituels ». S'ils sont puissants c'est qu'ils réclament la totale concentration du lanceur sur une scène complète. Durant celle-ci le sorcier ne peut faire autre chose que préparer son sort. Vous noterez cependant que le coût de certains sorts est supérieur à ce que peut fournir un sorcier. En fait les points de volontés sont collectés durant le rituel et le sorcier peut se régénérer en effectuant des prières à ses dieux, méditant ou même en pratiquant des orgies rituelles avec des esclaves ou des vestales initiées. Plusieurs sorciers peuvent également s'associer pour lancer le sort plus facilement. Certains sorciers impies pratiquent également le sacrifice : tuer une ou plusieurs victimes pour convertir la vitalité perdue en volonté.

« Cette fois-ci Thutmes désire animer un cadavre qui lui servira de garde pour sa visite des marais. Il récupère le corps d'un mendiant et lance son rituel dans une cave aménagée. Le coût du rituel est de 5 points de volonté. Afin de ménager son mental, le sorcier procède durant toute la scène à des prières impies ainsi qu'au sacrifice d'animaux pour abreuver les esprits. Au bout de toute une nuit d'incantation, le cadavre animé se lève pour servir son maître. »

Lancer l'histoire.

Découpage de l'épopée.

Chaque histoire que vous allez créer collectivement s'appelle une épopée. Cette épopée doit contenir un début et une fin et un peu d'histoire entre les deux. Le contenu de votre épopée dépend de la longueur des actes qu'elle contient.

Actes.

Les actes composent l'histoire. Voyez-les comme des chapitres d'une histoire. Généralement les actes se déroulent sur une journée ou plusieurs jours (voir mois) et sont espacés par des ellipses qui ne content pas les événements anodins survenus entre ces actes. Ils sont constitués d'une succession de scènes.

Scènes.

Éléments principaux de l'histoire, les scènes représentent des instants ayant la même unité de temps et/ou d'espace. Il peut s'agir de la traversé d'un désert, une bataille, une soirée au temple ou même le repos dans l'auberge. Une scène prend fin lorsque l'unité de temps et/ou espace est rompu. Les personnages changent de lieu ou passent du jour à la nuit, etc.

Passes.

Les passes constituent les sous-unités d'une scène lors d'un défi, généralement un combat mais pas uniquement. Elles représentent une unité factice utilisées pour séparer le temps entre deux jets de dés. Ce temps peut durer le temps d'un éclair ou même quelques instants. Dans un combat la passe n'est qu'un échange de coups mais pour un débat d'influence il peut durer plusieurs minutes.

Défis

Le principe du jeu est d'opposer des défis constants pour continuer à rendre l'action trépidante. Il peut y avoir des moments de calmes mais pour mieux rebondir. Idéalement le meneur doit réagir aux actions et intentions des personnages joueurs.

Voici donc Colwall, jeune aventurier cimmérien qui arpente les terres hyboréennes.

Combattant (Guerrier): 4

Voyageur (pisteur): 4

Faiseur (forgeron): 4

Lettré (barde): 0

Gredin (chasseur): 2

Meneur (impressionnant) 6

Vitalité: 6

Volonté: 4

Notre héros cherche à désertter l'armée de mercenaires qu'il a rejoints. Constatant son erreur, il décide simplement de partir. Mais un soldat qui garde le camp refuse de le laisser partir. Combat!

Jets de combat à $6 - 2 = +4$ / le soldat a une cotte de mail (protection 2) et un épée 1D6.
Vitalité 3

Première passe 10! Colwall passe aisément les défenses du garde mais au prix d'une moindre puissance. 4 de dégâts, encaissé 2. Reste 1PV.

Deuxième passe 6! Notre héros lance une impulsion pour éviter de prendre un coup d'épée. Le résultat est 7! le garde part sans problème mais le cimmérien n'a pas prix de coup.

Troisième passe 15! Colwall décide d'en finir et inflige $5 \times 2 + 2$ dégâts = 12. Même avec son armure, le garde est littéralement coupé en deux.

Sa vitalité est passée à 4 avec l'effort.

Mais la liberté est de courte durée car notre aventurier s'est jeté dans le désert et il va falloir affronter une tempête de sable dévastatrice. (diff -6)

Jet de voyageur à $4 - 6 = -2$

Premier jet 5! Pour survivre, l'homme fait appel à son sang cimmérien qui ne l'a jamais laissé tomber (faveur de Crom). Nouveau jet 5!

Dans un ultime effort, Colwall va tenter de survivre malgré tout. 9! Ouf. Colwall est vivant mais diminué.

Vitalité à 2!

Arrivé sur les rivages de la Vilayet, le cimmérien tombe sur une troupe de pirates sanguinaires. Les hommes le capturent et l'attachent pour le jeter à fond de cale. Mais ils n'ont jamais eu à faire avec un cimmérien et celui-ci va faire appel à sa force légendaire pour briser la corde qui l'enserme. (-4).

$3d6$ conserve 2 + 0 = 11! L'homme se libère sans problème et s'échappe. :

Il décide de rejoindre Zamboula, pour s'enrôler auprès du terrible Juma de Kush. Malheureusement celui-ci est malade, empoisonné par une ancienne maitresse qu'il a rejeté. Colwall ne sait trop quoi mais quoi pour trouver un remède. (diff -2)

Il se creuse à la tête quand soudain! double 6! Il se rappelle du vieux Achmed, l'herboriste qu'il a sauvé il y a quelques mois d'une bande de voleurs. Le vieil homme toujours reconnaissant ne fit aucune difficulté pour soigner Juma. 8)

Alors que la troupe s'était mis en quête d'un trésor enfoui dans une cité plus ancienne que l'humanité, Juma réveille accidentellement des démons qui ne fallait pas réveiller. Les créatures se jettent sur les hommes et la nuit s'emplie de cris affreux. Colwall décide de fuir discrètement pour ne pas servir de pâture aux démons. (gredin -2)

Jet de gredin à $2 - 2 = +0$ / 6! Aie. le stress est à son paroxysme, il lui faut survivre. Il fait un effort et obtient... 4! Pas le choix il faut mettre toutes sa force mentale... 9! Ouf

Malgré tout, l'homme a vidé toute sa volonté ($4 \Rightarrow 0$) et n'est plus capable de penser correctement.

Mais son corps réponds toujours, lui. En s'enfonçant dans la jungle il fini par tomber nez à nez avec un singe géant dont l'apparence est monstrueuse (impressionnant -6)

Hélas sans volonté, Colwall ne peut même pas faire de jet. Il subit 1d6 point de traumatisme et sa volonté passe à -4.

Mort de peur, le jeune cimmérien s'enfuit et conservera un beau traumatisme pendant de longues années.

Pour aller plus loin.

Le présent chapitre contient des informations complémentaires et règles optionnelles que vous pouvez utiliser (ou pas !). Si certaines choses ne vous conviennent pas, vous êtes libres de les modifier ou de les ignorer. L'important c'est que vous conserviez une aisance et une fluidité pour que la partie reste dynamique.

Le 7

Un résultat de 7 signifie le statut-quo. Le personnage n'échoue pas mais sa réussite est retardée. Il perd du temps, reste au point mort ou doit attendre pour continuer à avancer. Dans ce cas le meneur décrit ce qui retarde le succès. Le personnage peut recommencer dans les mêmes conditions que le test précédent.

Combattant : Initiative, option sur critique, manœuvres (enragé, défense), situations, bouclier, armure, batailles et tactique.

Jet de combattant pour le combat au corps à corps.

Dans le cas du combat au corps à corps le déroulement ne se fait pas en round mais plus en "passes" où chacun des opposants va agir et subira les conséquences de son échec. Le joueur fait son jet face à la difficulté de l'adversaire. En cas de réussite (8 ou +) il inflige les dégâts à l'adversaire. En cas de réussite critique (double 6 ou 12 et +) les dégâts sont doublés après calcul (exemple une dague 1D6-1 score de 3-1= 2 multipliée par 2 = 4 points de dégâts).

En cas d'échec c'est l'adversaire qui inflige les dégâts.

En cas d'échec critique (double 1 ou 2 et -) les dégâts de l'adversaire sont doublés après calcul.

Un résultat de 7 signifie un échec si l'arme ne comprend l'attribut "parade", dans le cas contraire, le personnage échoue mais ne subit pas de dégâts.

Un bouclier permet aussi d'éviter des dégâts sur un résultat final de 5 ou 6 (CF chapitre équipement)

Dans le cas où le personnage a deux opposants (ou plus), il a la possibilité de faire deux attaques (ou plus) mais avec un score de combattant divisé par deux (ou plus!)

Voyageur: attaque à distance, modificateurs de situations, esquive, pistage, grimper, nager, naviguer, courir, survie.

Jet de voyageur pour les combats à distance.

La règle des multiples opposants s'appliquent également pour les tirs à distances. Les très bons archers peuvent ainsi faire des ravages dans une horde d'attaquants.

Si un tireur a du temps pour tirer et n'est pas soumis à un stress, il peut prendre une passe pour viser et bénéficier ainsi d'un bonus de +2 à son jet.

Trois cas se présentent dans le tir à distance:

1- Le héros et la cible ont des armes à distance.

Les conséquences sont identiques à un jet de corps à corps. Touché ou être touché.

2- le héros a une arme à distance et la cible non.

Les conséquences d'une réussite restent identiques à un jet au corps à corps. Les conséquences d'un échec sont différentes. En cas d'échec le héros rate mais ne subit pas de dégâts. En cas d'échec critique, le héros perd la possibilité d'effectuer une attaque à la passe suivante (corde cassée, crampe, etc.)

3- Le héros n'a pas d'arme à distance et la l'opposant oui.

Dans ce cas une réussite signifie que le héros a échappé au tir ennemi. En cas d'échec (7 ou -) il subit les dégâts de l'arme.

Le jet de tir à distance est le type d'opposition où l'environnement va jouer un rôle. Si la cible est à couvert, le héros subira un malus de -2/-4/-6 selon les circonstances. Ce malus réduit le score de l'opposant si c'est le héros qui effectivement à couvert jusqu'à un minimum de 0.

Exemple : *Brennan le chasseur est surpris dans la forêt par deux sauvages pictes. Fort de son score de 6 en voyageur (archer) il va tenter de tuer les deux hommes qui tendent déjà leur arc. Il répartit son score entre les deux et fait 2 jets à +1 (+3 - 2, score des pictes) et obtient 6 et 7. Le premier picte lui inflige 2 points de vitalité tandis que le deuxième rate son coup.*

A la passe suivante, Brennan décide de se mettre derrière un rocher pour disposer d'une couverture. Il réduit donc le bonus de ses opposants à 0. Cette fois-ci il obtient 10 et 12 ! Le premier picte reçoit une flèche dans le flanc qui le fait saigner tandis que l'autre est littéralement transpercé par une flèche en travers la tête. Le survivant n'attend pas pour fuir et prévenir sa tribu de la présence de l'intrus.

Attention : Si une arme de combat à distance est utilisée au corps à corps c'est le score de combattant qui compte. De même lors d'un assassinat à l'aide d'un arc ou d'une arbalète, le score de gredin prévaut.

Faiseur : force et endurance, patience et précision, fabriquer des objets, supporter des travaux pénibles, se libérer de liens, pousser, soulever.

Jet de faiseur en opposition.

Un jet de faiseur en opposition ne se fait que dans un seul cas: sur des tests de force en opposition. Un héros qui veut arracher un objet à un autre personnage ou enfoncer une porte tenue par un autre devra faire un jet en opposition sur faiseur.

Lettre : connaissances académiques, investigation, rumeurs et mythes, sorts, rituels, guérir un autre personnage.

Gredin : discrétion, voler, ouvrir une serrure, repérer, assassiner.

Jet de gredin en opposition.

Le cas le plus courant est celui de la discrétion. Le héros fait un jet en opposition avec le degré en gredin de l'(ou des) opposant(s).

Ici aussi les circonstances peuvent jouer.

Dans le cas d'une attaque sournoise le jet se fait en opposition contre la cible. Si il y a plusieurs opposants la règle des multiples s'applique mais le personnage ne pourra infliger des dégâts que sur une unique cible.

En cas de réussite de l'attaque le héros inflige les dégâts de son arme. En cas d'échec il ne subit pas de dégâts comme pour un corps à corps classique. Quelque que soit le résultat de l'attaque sournoise et à condition qu'il reste un opposant vivant, la scène devient un combat au corps à corps nécessitant des jets de combattants.

Meneur : convaincre, marchander, intimider, séduire, convaincre une assemblée, commander des hommes.

Jet de Meneur en opposition.

Convaincre.

Résolution classique avec malus correspondant au score de meneur de la cible et bonus/malus circonstanciels. En cas de réussite, l'autre se range aux arguments du personnage ou se contente de ne pas s'y opposer.

Convaincre une foule.

Ce cas est particulier car le héros ne peut pas diviser son score et jeter les dés pour chaque personne présente. Dans ce cas le meneur devra définir des "camps" correspondants aux catégories d'opinion (favorable 0, neutre -2, méfiant -4, hostile -6, etc.) chaque camp aura un score qui servira de difficulté de base pour le personnage.

Le héros devra jeter autant de fois les dés qu'il y a de camps différents. Comme toujours son score sera réparti entre les différents camps.

S'il convainc une majorité de camp (les critiques comptent doubles) l'ensemble de la foule rejoindra son opinion.

Découragé un adversaire.

Le monde de Conan est plein de monstres terrifiants et de créatures sublimes à même de décourager le plus fier guerrier. Il existe deux manières de faire.

Intimider.

Le personnage utilise son aspect pour effrayer son adversaire. Il fait un jet de meneur et inflige 1D6 point de volonté en cas de réussite. En cas d'échec il ne perd rien mais la victime risque de ne pas apprécier.

Si la victime a perdu toute sa volonté, il s'enfuit et perd toute envie de se battre. Le personnage ne peut tenter cette action qu'une seule fois mais peut très bien le faire sur plusieurs opposants.

Séduire.

Le personnage tente d'utiliser ses charmes sur l'opposant. Il fait un jet de meneur en opposition et inflige 1D6 point de volonté en cas de réussite. En cas d'échec il ne perd rien mais la victime risque de ne pas apprécier.

Si la victime a perdu toute sa volonté, il tombe sous le charme du personnage et fera tout ce que celui-ci lui ordonnera (tant que sa vie n'est pas en danger).

Le personnage peut retenter un jet plusieurs fois sur la même cible (si par exemple il a perdu de la volonté mais pas suffisamment pour obéir).

En revanche séduire est une action qui ne peut pas se faire simultanément sur plusieurs opposants.

Equipement.

Le coin du meneur.

Construire un récit d'aventure. Conseils et exemples.

Défis.

Faites monter la tension en opposant des défis de difficulté croissante et variez les oppositions pour surprendre les joueurs. Néanmoins laissez toujours une porte de sortie afin de ne pas bloquer les personnages face à des défis qu'ils ne pourront résoudre aisément. Peut être que le barbare n'est pas à même de crocheter la serrure de la porte mais rien ne l'empêche de la briser avec ses muscles saillants !

Exemples.

Combattant

- 0 – Un groupe de ruffians / piller un village sans défense avec une troupe armée.
- 2- Un groupe de pirates, zuarguirs, conscrits / tendre une embuscade.
- 4- Des dangereux mercenaires / Défendre une place forte en étant en infériorité numérique.
- 6- Un lieutenant compétent / affronter une horde ou des soldats entraîné en terrain découvert.
- 8 – un gladiateur ou un chef de guerre / Résister à une embuscade bien préparée.
- 10- Un monstre imbattable / prendre un forteresse imprenable avec une poignée d'hommes.

Voyageur

- 2- Effectuer un long voyage à cheval / Estimer le temps qu'il va faire.
- 4- S'orienter dans le désert sans eau / Suivre des traces fraîches
- 6 – Traverser une tempête en bateau / esquiver un éboulement de pierres.
- 8 - Grimper à mains nues une tour sans prises.
- 10- Survivre à une éruption volcanique explosive avec nuée ardente.

Faiseur

- 2- Déplacer un rocher / Cultiver un champ.
- 4 – fabriquer une poterie / tisser un vêtement luxueux.
- 6 – Forger une arme / armure de qualité / dégager de lourdes pierres bloquant un passage.
- 8 – porter une très lourde sur une longue distance / Tailler une pierre précieuse d'une grande pureté.
- 10 – Réaliser une œuvre d'art/construire un trébuchet

Lettré

- 2- Obtenir des informations sur une personne publique.
- 4 – Connaître les us et coutumes d'un peuple méconnu.
- 6 – Trouver le responsable d'un crime.

- 8 – Trouver un rituel pour invoquer un démon.
- 10 – Fermer un portail ouvert sur une autre dimension / un autre temps.

Gredin

- 2 – Passer inaperçu dans une foule.
- 4 – Pénétrer dans un maison bourgeoise.
- 6 – Ouvrir un coffre piégé.
- 8 – Eviter les pièges d'une tour aux mille dangers.
- 10 – Disparaître en plein jour devant une foule.

Meneur

- 2 – Marchander un bien de valeur.
- 4 – Mener une troupe de soldats au combat.
- 6 – Corrompre / séduire un notable.
- 8 – Négocier une trêve entre deux camps en guerre.
- 10 – Effrayer / séduire un monstre.

Ambiance Sword and Sorcery.

Le but de cet article est d'en finir avec les clichés sur Conan et les autres œuvres d'Howard. Il s'agit de donner des clés très simples pour arriver à reproduire une histoire « à la Howard » sans tomber dans les poncifs.

Les éléments sont avant tout rédigés pour aider un roliste à écrire un scénario intéressant mais sont valables pour écrire une vraie nouvelle dans le même style que le Maître.

Les films et les comics.

Tout d'abord réglons un malentendu. Si le film de John Milius est un bon film, il n'a rien à voir avec le vrai personnage de Conan. Ce film était surtout un prétexte pour le producteur d'installer Schwarzenegger devant la caméra et pour le réalisateur d'exprimer sa fascination pour Nietzsche. Rien à voir avec la choucroute à part quelques reprises fidèles de certains éléments (la crucifixion, Valéria...).

Gardez juste la sublime musique de Pouldoris et oubliez le reste.

Concernant les bandes dessinées c'est plus complexe. Si Roy Thomas a bien retranscrit les nouvelles d'Howard, il a aussi adapté les écrits de Sprague de Camp. Ce dernier,

possesseur des droits d'Howard, avait « amélioré » les nouvelles en ajoutant sa patte, transformant le barbare en sauvage benêt et brutal. Les illustrateurs ont quand à eux travaillé à partir des illustrations mythiques de Frazetta et consorts qui ont expérimenté leur étude du corps avec des personnages bodybuildés et à moitié nus.

Si vous voulez retrouver le « vrai Conan » il va falloir se procurer les recueils édités par Bragelonne. L'éditeur a fait un vrai travail à partir des manuscrits originaux afin de retranscrire les récits authentiques exempts d'ajouts et autres « améliorations ». Les travaux de Dark Horse comics sont intéressants (et surtout superbement illustrés), vous les trouverez chez Panini Comics en VF.

Slips en fourrure et gros biceps

Justement pas de slip en fourrure dans les récits d'Howard. Le fameux « Nothing but a loincloth » n'est pas un élément essentiel du personnage de Conan pour Howard. Désolé. Idem pour la musculature proéminente et l'idée que le personnage n'est qu'un tas de muscle sans cervelle. La première fois qu'Howard écrit Conan, il lit une carte en prévision d'une bataille, pas mal pour un bourrin ! Dans une histoire Howardienne, les personnages doivent leur survie autant à leurs muscles qu'à leur tête. Donnez une apparence logique à vos personnages et faites en sorte que leur physique ne s'exprime pas en apparence mais à travers leurs actes.

Bon. J'avoue je suis un grand fan du chainmail bikini. Si vous ne devez garder qu'un cliché, prenez celui-là. ;)

Femmes lascives

Resituons le cadre d'édition des nouvelles d'Howard : des revues Pulp destinées à des jeunes hommes en manque d'action trépidante et d'érotisme latent. Les illustrateurs ne s'y trompaient pas et l'ont voyait souvent en couverture des femmes aux vêtements déchirés attendant que le héros viril la sauve du destin funeste que lui réserve le Grand Méchant. Howard a donc écrit en fonction de son public ce qui peut se comprendre. Pourtant, si on retrouve dans Conan quelques potiches insupportables, il faut bien reconnaître que Howard savait créer des héroïnes au caractère bien trempé. Belit, la Reine de la Côte Noire est réellement l'alter-égo de Conan et même la princesse Yasmina fait preuve d'un caractère bien trempée. Chez Howard les femmes sont courageuses et volontaires (quand ce ne sont pas de vraies panthères aussi dangereuses qu'un homme) mais aussi viles et sournoises quand il le faut.

Rebondissements et action débridée

Un cliché récurrent est de dire que les histoires d'Howard ne sont pas bien complexes. Oui et non. Souvent la situation de base n'est qu'un enjeu, une situation tendue évidente qu'il faut résoudre, une princesse à sauver, un méchant à tuer. Cependant la qualité de ses récits est de renverser la situation en plein milieu à l'aide d'un rebondissement inattendu. Le secret c'est de lancer une intrigue claire rapidement et de lancer les héros dans une succession de scènes multipliant les défis. Si possible commencez In Media RES. Les défis ne sont pas uniquement des combats, ils doivent être de nature physique (escalade,

course, survie) ou intellectuelle (trouver un passage secret, pénétrer discrètement dans une demeure, éviter les pièges, résoudre une énigme, etc.) et s'enchaîner pour conserver un rythme tendu. Amenez parfois des défis simultanés pour ajouter du piment. Puis, au moment où tout semble se résoudre, renversez la situation par un rebondissement surprenant qui va rebattre les cartes.

Horreur lovecraftienne et absence des Dieux

Une chose étonnante dans le monde de Conan est l'omniprésence de cultes mais l'absence notable d'interventions divines. Les prêtres sacrifient des animaux ou des humains mais, bien souvent, leurs prières restent vaines ou, pire, servent les desseins d'une créature démoniaque ou d'une entité très ancienne venant d'outre dimension. On retrouve ici l'influence de Lovecraft et son pessimisme ambiant. De même les monstres ont toujours des apparences improbables. Pour décrire une scène horripilante, imaginez une tension apocalyptique et restez flou sur les descriptions. Un loup par exemple sera une « créature poilue aux crocs acérés et gorgés de sang ». Pour les cultes, invoquez des dieux impies ou faites agir des personnages au nom de croyances vaines mais prégnantes.

Civilisation et Barbarie

Je cite ici l'ami Shevatas : "une constante chez Howard est LA GRANDEUR ET DECADENCE DES CIVILISATIONS avec ce mouvement perpétuel de Mondes Nouveaux qui balayent les Anciens, ces Peuples sortis de l'Age de Bronze qui se hissent sur les ruines de vieilles Civilisations Décadentes."

Décrivez des sauvages abrutis qui seront les maîtres de demain et des nobles chevaliers qui se sacrifient sans hésitation au nom de Rois décadents et corrompus.

Domination des blancs sur les autres peuples

Une idée commune, Howard en bon texan croyait en la suprématie des blancs sur les autres peuples. Voilà bien un truc qui faisait bien rigoler Howard (pas du tout convaincu par la montée du fascisme dans les années 30) mais qui s'explique par sa fascination pour ses origines normandes et irlandaise. Ses héros portent toujours en eux le sang des celtes et/ou des vikings mais il reconnaît à chaque culture ses forces et ses faiblesses. Cet aspect ethnoculturel est très important et dans ses récits transpirent toujours la cruauté des tartares, la fierté et le fatalisme des arabes ou la sauvagerie animale des africains noirs.

Humanisme

Les récits d'Howard n'ont rien d'altruiste et optimistes. Pourtant ses personnages ont une présence palpable. Il ne décrit jamais d'homme ou de femme parfaits mais toujours des êtres partagés entre leurs croyances et leur nature profonde. Ils sont toujours perfectibles mais très présents.

A partir du moment où vous donnez un nom à un personnage, faites en sorte qu'il est une apparence, un caractère marqué et une ambition personnelle. Ce dernier point est

important car les personnages chez Howard ont tous une âme et n'ont rien de monolithique.

Jouez avec l'Histoire

Si Howard a créé le monde Hyboréen c'est pour réutiliser l'Histoire sans avoir à perdre du temps dans des heures de documentation. Les pictes rappellent la chute de l'Empire romain en Grande Bretagne, Khauran la lutte des royaumes chrétiens durant les croisades et les farouches hyrkaniens les hordes mongoles. Reprenez n'importe quelle période historique trouble (même récente) et retranscrivez là dans l'ère sauvage d'Hyborée pour rendre vos descriptions plus consistantes.

Evocateur

Toujours l'ami Shevatas : autre point fort, LA PUISSANCE DANS L'EVOCATION D'ATMOSPHERE, tellement maîtrisée chez REH, surtout sur ses courtes nouvelles où quelques mots suffisent pour faire surgir de l'imagination du lecteur des tableaux aux couleurs baroques, des parfums de temps oubliés, des horreurs préhumaines et des cauchemars cachés...et surtout des fresques de batailles qui transpirent le sang et le métal.

C'est sans doute l'un des points majeurs de l'écriture mais aussi le plus difficile à reproduire. Le vocabulaire d'Howard se voulait grandiose, mystérieux et puissant. Le choix judicieux des mots faisait travailler l'imagination et chacun arrivait à se faire une idée de la scène. Jouez sur les sensations (froid, chaud, humide...) et sur les émotions fortes (haine, colère, désespoir, luxure...) afin de faire pousser les joueurs/lecteurs à interpréter la situation.

Format court et continuité

Howard écrivait des histoires courtes avec un début, un milieu et une fin. Si vous rédigez une histoire « howardienne » faites en sorte que l'intrigue se suffise à elle-même. Si vous souhaitez conserver les personnages et lieux pour une autre histoire, utilisez les dans un contexte totalement différent, faites références à des événements passés qui ont bousculé les choses afin de faire comprendre que rien n'est immuable et que le monde est en perpétuel mouvement. Evitez d'écrire en « continu », les histoires d'Howard étaient discontinues et désordonnées sur le plan chronologique (Conan Roi vieillissant puis jeune voleur impétueux puis mercenaire aguerri, etc.) ; même s'il est difficile d'en faire autant n'hésitez pas à faire voyager les personnages sans cesse et à faire référence à des aventures non jouées / écrites.

J'espère que ces quelques lignes vous seront utiles pour gérer vos parties et rédiger vos histoires. Je développerais les différents points dans des ouvrages à venir.

Les options de jeux.

Réalisme

Narration partagée

Parties cadrée

Aides de jeux :

Lieux :

PNJS :

Intrigues :

Noms féminins.

Ailsa, Arikka, Arselma, Astridr, Brita, Eda, Eyra, Freya, Frigga, Helga, Inginn, Jaldrud, Keirstin, Norna, Olve, Rika, Siegrid, Sif.

Noms masculins.

Balder, Bern, Ereik, Frey, Garth, Glum, Grimnir, Heimdall, Ingmar, Kjarr, Loki, Odhinn, Odur, Radorm, Sven, Thorr, Tyr, Ulfr. Abdul, Ahmad, Ali, Amadjaï, Amin, Bakar, Bashir, Farid, Hakeem, Hussein, Imram, Jaffar, Kamal, Mohammad, Taraki.

Scénario.

