

~~Wet~~ Trollspears



Le Jeu de Rôle des Sorcèrs du Nord...

À l'aube des temps, maints dieux régnaient sur les hommes et les bêtes ; et à leur image, tantôt humains, tantôt animaux, ils laissaient libre cours à leurs passions, s'aimant ou se haïssant, s'alliant ou se déchirant...

À l'époque des légions de l'Invincible Empire, le plus craint de tous les dieux se nommait Longinus. Il incarnait la bataille, la destruction et le carnage, la bravoure et la victoire. Son emblème était une lance forgée dans les profondeurs du plus sacré des volcans et trempée à même son sang pour acquérir la puissance absolue. Dans l'ancienne foi, c'est sous la forme de cette lance, et non sous une forme humaine ni animale, que les soldats de l'Invincible Empire vénéraient Longinus.

Puis vint le temps des Inquisiteurs qui portèrent la parole et la flamme de l'Usurpateur, le Dieu qui voulait régner sur les arbres, les bêtes, les hommes et les dieux. Cuisante fut la déroute des sages de l'ancienne foi, implacable fut l'avancée des Inquisiteurs. Au sud, les flammes dévorèrent les pythies. À l'ouest, les flammes consumèrent les druides. Et aujourd'hui, à la frontière du nord, de nos terres, les flambeaux menacent les peuples de la forêt. Les fragments de la lance de Longinus posés devant vous sont notre précieux héritage, notre seul espoir de survie. Le Conseil des Arbres a fait appel à vous, frères Trolls, pour repousser les Inquisiteurs. Vous êtes le dernier espoir...

PROUUUTTTT ! Un petretentissant coupale discours passionné du Druwid Melwir. Aldhissla, ami des ours et des frènes, avait bu plus de bière que son estomac ne pouvait le supporter. La modération n'était point familière aux Trolls et encore moins les bonnes manières. Mais qu'importe ! La flatulence était un faible prix à payer pour jouir de l'ivresse, et Aldhissla éclata d'un rire joyeux. Joyeux et contagieux, au grand désespoir du Druwid Melwir...

Milares, les Trolls relevèrent le défi de leur chef. Varg se frappa la panse et rota, Rök se gratta le nez pour se motiver, Nattfödd leva sa corne emplie d'hydromel en se promettant de faire mieux qu'Aldhissla et de résonner jusqu'aux portes de Gladsheim au point d'en rendre jaloux le rugissant dieu du tonnerre. Dépité, le Druwid Melwir se laissa choir sur une souche et se prépara à endurer une nuit pitoyable, bruyante et malodorante...

Gloria ! Gloria ! À la tête de l'armée conquérante flottaient les bannières de la Vraie Foi et les Saints Capitaines entouraient le Vénéré Général Sanctus Diocéphane, vainqueur des sauvages nus de l'ouest, destructeur des cercles de pierre de sile Formore et Grand Inquisiteur béatifié par le Saint-Père en personne.

Père Diocéphane... demanda le jeune prêtre peu rassuré, je n'ai jamais entendu pareille musique démoniaque. Il me semble entendre beugler le cor des Enfers... Croyez-vous que les hérétiques sonnent le rassemblement de leurs troupes ?

L'Inquisiteur resta dubitatif, laissant courir ses doigts sur la riche étoffe qui recouvrait son armure. Quelles manigances préparaient les infidèles au cœur de cette noire forêt ? Invoquaient-ils quelques divinités impies de l'ancienne foi ? Regroupaient-ils leurs forces en vue d'une futile résistance ? Tout laissait penser qu'ils étaient plus rusés que prévu... Le combat sera âpre, murmura le Vénéré Général Sanctus Diocéphane. La victoire n'en sera que plus éclatante. Gloria ! Gloria !

TROLLSPEARS est un jeu débile écrit en une poignée d'heures qui parodie les classiques de l'heroic fantasy : les mythologies gréco-romaines et nordiques, l'Ancien Testament, le Seigneur des Anneaux, D&D, Warhammer... faites votre choix. Il s'inspire aussi des chansons de groupes de Métal, ainsi sont vivement conseillés pour animer une partie les albums de Finntroll, Trollfest, Korpiklaani, Ensiferum, TYR, Moonsorrow, Einherjer, Lumsk, Elvenking, Cruachan, Bathory, Windir, Wuthering Heights, Agalloch, etc.

BACKGROUND : Ce chef-d'œuvre conte avec majesté et finesse l'opposition des Trolls de la Forêt du Nord aux troupes conquérantes de l'Inquisiteur Diocéphane, venu imposer la Vraie Foi (© an 0). L'Inquisiteur dispose d'un nombre incalculable de troupes fanatiques, d'une volonté à toute épreuve et d'une irrésistible envie de tout cramer. Les Trolls comptent sur leur espièglerie (dans leur cas, mélange de chance et de bêtise crasse) et sur les fragments de la lance de Longinus pour repousser les pyromanes.

SYSTÈME DE JEU : Il bénéficie de longues années de recherche sur les systèmes de jeux de rôle d'ambiance, de milliers d'heures de tests entre artistes du roleplay et d'une indéniable louche de modestie qui en fait un système tout simplement visionnaire...

Chaque Troll est défini par cinq adjectifs, au choix du joueur. Les actions se résolvent avec un d10. Tout ce qui tombe dans le champ de compétence d'un adjectif a un seuil de 8, tout le reste a un seuil de 4. Pour réussir une action, il faut faire un jet inférieur ou égal au seuil. Un 1 est un super coup de chance qui calme l'adversaire à coup de gag foireux. Un 10 est une grosse bourde bien lourde sur laquelle il faut rebondir. Les ennemis ont un seuil fixe de 5.

Chaque Troll possède en plus un fragment de la lance de Longinus qui lui donne deux pouvoirs, l'un principal (utilisable une fois par jour, durée max. 10 rounds, portée de 0 à 100 m, bonus +4 au seuil), l'autre secondaire (utilisable une fois par heure, durée max. 1d10 rounds, portée de 0 à 10 m, bonus +2 au seuil).

En combat, un Troll a un seuil de 7 et un ennemi a un seuil de 4 (6 pour un Inquisiteur). Un Troll peut encaisser 10 coups avant d'être mis hors jeu pendant 10 minutes de temps réel. Un ennemi tombe définitivement au premier coup, sauf un Inquisiteur ou un personnage principal qui résiste à 5 coups et ne peut revenir qu'après 1 heure de temps réel.

Le reste ? On improvise, non mais !

SCÉNARIOS : Les courtes aventures placent l'humour, l'improvisation, le calembour et le roleplay au cœur de la partie, le scénario n'étant qu'un prétexte à un bon délire entre amis. Plus l'idée de base est stupide, caricaturale et cartoonesque, mieux c'est !

Exemple de scénario particulièrement élaboré qui peut aussi servir de référence à toute personne étudiant la dramaturgie et la mise en scène : L'Inquisiteur a dépêché Frère Glandinoëe et une escorte pour trouver une source, la rivière s'étant teinte en jaune par quelque diablerie, rendant l'eau impropre à la consommation. Le Druwid Melwir, sans trop y croire, charge les PJ de décourager l'ennemi.

TROLLSPEARS version 1.2 (mars 2007)

Jeu écrit par Thierry Linguégia (contact@minddagger.com) pour le concours jeu en 1 page du mois de mars du forum Casus NO ; thème « mars ».

Mise en page et graphisme : T.L. - Illustration du troll en bas à droite (tombée dans le domaine public) de Theodor Kittelsen