

Fiche 1 : Introduction

« Titan & Fils – Transport et messagerie »

La lourde pancarte en bois est accrochée de guingois au-dessus de l'immense porche sculpté. Un large passage mène vers le caravansérail. Alors que vous l'empruntez, une voix vous interpelle :

« C'est pourquoi ? »

Le vieux gnome se penche à travers l'ouverture dans le mur, sur le côté. Il vous lorgne d'un air méfiant.

« Je viens pour du travail, répondez-vous.

– Mmmm... Vous savez conduire un chariot ou monter un cheval, peut-être ?

– Tout à fait, le gnome. Et si on vous le demande, je suis aussi le plus grand enfant de salaud de tout le Long Pays. Parfait pour travailler pour les Titans ! »

Le gnome a un rictus qui se transforme rapidement en franche hilarité.

« J'imagine que vous ferez effectivement l'affaire. Trouvez Eskatoshirès... il doit traîner du côté de la forge. Il vous donnera du boulot... et, oh, bienvenu chez Titan et fils ! »

Et bien, vous voilà engagé chez Titan & Fils, la plus grande compagnie de transport, de convoiage et de messagerie de tout le Long Pays. En fait, la seule compagnie qui fasse le trajet des îles de Bout-de-pays, à l'ouest, là où le soleil se lève, jusqu'aux falaises de Pas-plus-loin, à l'est, là où le soleil se couche.

Votre travail va consister à de longs et monotones voyages à travers le Long Pays, par-dessus les montagnes, au fond des vallées, à travers les champs et les bois, pour livrer des matériaux, des objets, des lettres. Vous vous ennuierez dans une nouvelle auberge chaque soir, à manger de la nourriture trop grasse et mal équilibrée, à parler à de parfaits inconnus et à compter fleurette à quelques filles fort banales.

Une vie trépidante en quelque sorte...

Heureusement, il y a des brigands, des monstres, des calamités, des péages, des chevaliers noirs et des seigneurs de Gnomogres peu amènes. Voilà qui devrait égayer vos pérégrinations !

Nous espérons que vous resterez longtemps chez Titan et Fils... Titan senior aimerait bien garder un employé (vivant) pour une fois !

Titan & Fils est à la fois un jeu de plateau et un jeu d'aventure.

Chaque joueur incarne un personnage travaillant pour Titan & Fils. Son travail est de transporter est de convoier des gens, des lettres, du matériel, sur les routes du Long Pays. En échange de ces services, les employés reçoivent de l'argent qui leur permettent d'améliorer leur chariot, d'acheter du matériel et des pierres de sang, de payer des maîtres pour se perfectionner. Les personnages espèrent aussi gagner de la réputation et avoir leur nom tout en haut du tableau de service de Titan & Fils.

Fiche 2 : Le Long pays

Titan & Fils se déroule dans un univers imaginaire appelé le Long Pays – parce qu'il est très, très long et vraiment pas très large – bordé de mers et d'océans tumultueux. La description du Long Pays n'appartient qu'à vous et à tous les joueurs car vous pourrez l'inventer au fur et à mesure des aventures grâce aux cartes fournies avec le jeu ou avec votre propre imagination. Néanmoins, voici quelques indications générales :

🗺 Le Long Pays possède tous les climats et tous les terrains possibles et inimaginables, parfois très proches les uns des autres – il semble que les lois météorologiques ne soient pas ici les mêmes qu'ailleurs. Les montagnes peuvent être sournoises, les forêts dotées de consciences malveillantes, les rivières douées de parole...

🗺 Vous pouvez trouver bien des merveilles dans le Long Pays, comme d'incroyables mines de bronze ou de frêles carcasses de serpents servant de ponts au-dessus de gouffres insondables. Rien n'est impossible au voyageur qui sait rêver ses destinations.

🗺 Le niveau technologique du Long Pays est principalement médiéval, bien que vous puissiez certainement y trouver quelques inventions gnomes et naines et que la vapeur soit connue dans plusieurs cités.

🗺 Le Long Pays connaît de très nombreux peuples – des nains, des elfes, des ogres, des gnomes et des lutins, des ouolfens et des homme-boucs, des lézards, des gouins-gouins, des géants et des gobelins. Cette liste n'est absolument pas exhaustive et vous devez y ajouter tous ceux qui vous inspirent.

🗺 Le Long Pays est tour à tour cocasse, surprenant, féérique, étrange, sombre, glauque, dangereux, paisible, bucolique et monotone. Toutes les ambiances peuvent s'y trouver au détour du chemin.

🗺 Le Long Pays est le domaine des Seigneurs de Gnomogres. Partout on doit sentir leur présence, leur autorité et leurs personnalités tordues.

Fiche 3 : Mise en place et jeu des tuiles

Chaque joueur choisit l'un des personnages proposés ou crée un personnage de son cru. Il prend un nombre de pierre de sang et de pièces d'argent correspondant au total affiché sur la feuille de personnage.

La mission

Au début de l'aventure, les personnages doivent décider du type de mission qu'ils voudront accomplir pour *Titan & Fils*. Bien entendu, toutes les missions ne sont pas aussi bien payées ni aussi risquées.

Les missions à une étoile sont les plus simples et les moins dangereuses. Il s'agit, le plus souvent, de transporter des matériaux courants d'un coin à un autre du Long Pays. Les risques liés à la marchandise sont faibles et seule les aléas habituels de la route peuvent causer quelques soucis.

Les missions à deux ou trois étoiles sont un peu plus dangereuses. Il faut transporter des matériaux précieux, des marchandises commerciales, des courriers postaux. Les personnages courent toujours le risque de se faire braquer et détrousser quand ce ne sont pas les seigneurs de Gnomogres qui veulent prélever des taxes et des péages.

Les missions à quatre ou cinq étoiles impliquent souvent la présence d'un ou plusieurs clients à guider, accompagner ou protéger. Le plus souvent, les clients posent des problèmes spécifiques : ils parlent, prennent des initiatives inattendues et exigent le respect.

Les missions à six étoiles et plus sont les plus complexes et les plus dangereuses : porter un message important, protéger une personnalité menacée, convoier un objet très précieux... les occasions de remplir des missions aussi difficiles sont rares et, le plus souvent, doivent être bien préparées par le Guide.

La route

Les joueurs peuvent maintenant installer la *Route* sur la table de jeu. Mélangez bien les tuiles, face cachées.

Chaque joueur en prend 3 (pour une partie courte) et jusqu'à 10 (pour une partie très longue), qu'il conserve caché. Puis il tire une autre tuile qu'il découvre. Le joueur qui a la tuile avec la valeur la plus élevée commence à jouer le premier. Si deux joueurs (ou plus) ont les tuiles les plus fortes, ils laissent la main au joueur suivant.

Les joueurs peuvent maintenant regarder leurs tuiles sans les montrer puis chacun, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, place une tuile face cachée sur la table – en commençant par le premier joueur. Les tuiles doivent être positionnées bout à bout, en ligne ou en spirale selon la place disponible, un peu comme un jeu de l'oie.

Un pion représentant le chariot est placé avant la première tuile, là où commence l'aventure.

Chaque personnage reçoit alors 3 cartes événements qu'il peut conserver cachées ou apparentes, selon son désir.

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, peut dépenser une carte pour avancer le chariot d'un nombre de tuile de la route égal à sa valeur ;

Lorsque le pion arrive sur une tuile, celle-ci est retournée et, en fonction de la nature de la carte événement et du type de tuile, le joueur à la gauche de celui qui a joué est invité à mettre en scène une péripétie de la route – rencontre, obstacle, combat, problème ou bonne nouvelle – ou une étape de l'histoire. Il devient le guide. Son personnage est considéré hors jeu pour toute la scène (il dort, il est absent de la caravane, etc.)

Une fois la scène de la tuile résolue, le guide redevient joueur et peut alors dépenser une carte à son tour pour faire avancer la caravane.

Continuez ainsi jusqu'à ce que toute la route ait été parcourue et que la mission soit remplie. Les personnages reçoivent alors leurs récompenses, leur salaire et tous les avantages afférents.

Fiche 4 : événements et péripéties

Lorsqu'une tuile est retournée, le joueur qui a joué le pion doit lancer 2d6. Si le résultat est inférieur ou égal à la somme de la valeur de la tuile et de la valeur de la carte, il y a une péripétie. Si le résultat est supérieur, il ne se passe rien et le joueur suivant peut jouer à son tour.

Le guide reçoit un nombre de d6 égal au total des valeurs de la tuile et de la carte, plus le nombre d'étoiles de la mission. Il doit utiliser ces d6 pour confronter les personnages à des obstacles, des péripéties ou des monstres. La scène prend fin lorsque tous les dés ont été dépensés.

Le guide ne peut pas utiliser sur un seul jet un nombre de dés plus important que 3+étoiles de mission dés. Ainsi, s'il bénéficie de 14 dés sur une mission à une étoile, il doit fractionner ses péripéties par tranches de 4 dés au plus jusqu'à ce qu'il ait dépensé les 14 dés.

Vous constaterez que les joueurs doivent se demander s'ils posent une carte à forte valeur (qui va entraîner une grande opposition mais qui va les faire avancer plus vite) ou une carte à faible valeur.

Fiche 5 : Le jeu des chemins

Le Guide utilise ses dés pour forcer des oppositions contre les personnages. Il peut demander à un joueur d'effectuer un jet d'Étrangeté + caractéristique contre ses propres dés qui sont alors dépensés, qu'il emporte l'échange ou non.

Chacun lance donc ses dés et en fait la somme. Celui qui obtient le meilleur résultat emporte l'opposition. Il doit alors compter le nombre de dés qui ont obtenu un 2, un 4 ou un 6 (les faces paires) – ces dés représentent des succès.

☞ Si le guide gagne l'échange, chaque succès a l'un des effets suivants :

☞ une perte d'une pierre de sang pour le personnage si la situation peut entraîner une blessure pour le personnage

☞ une perte d'une pièce d'argent (fois le nombre d'étoile) sur la valeur de la marchandise (et donc de la valeur de la récompense à la fin de la partie).

☞ une perte d'une pièce d'argent pour le joueur (qui peut représenter un paiement, la perte d'un objet qu'il faudra remplacer, un vol, etc.)

☞ Si le personnage gagne l'échange, il note le nombre de succès qu'il a obtenu. À la fin de la partie, tous les succès obtenus par les joueurs au cours des confrontations sont transformés en prime sur la valeur de la cargaison – elle est attribuée par Titan lui-même après lecture des rapports de mission. Attention tout de même : la prime totale ne peut pas être supérieure à la moitié de la valeur finale de la cargaison, quelle que soit le nombre de succès obtenus.

Tant que les personnages sont toujours là et que la cargaison n'a pas été entièrement perdue (sa valeur réduite à 0), la caravane poursuit sa route à la fin de la péripétie, qu'elle qu'en ait été l'issue.

Lorsqu'un joueur veut initier une action ou que le Guide a besoin de savoir si une action est réussie ou non (sans qu'il s'agisse à proprement parler d'une opposition), le joueur doit lancer les dés correspondants à ses caractéristiques. Il doit obtenir le maximum de dés pairs. Il faut un succès pour une action facile, deux succès pour une action difficile et trois succès ou plus pour une action très difficile. Ces jets ne rapportent ni ne coûtent rien au personnage – ils permettent simplement de faire avancer l'action.

Fiche 6 : Employé chez Titan & Fils

Voici venu le moment de créer un personnage travaillant pour *Titan & Fils*.

Commencez par trouver un *nom* à votre personnage. Un nom, ça fait tout dans le métier. Il doit être évocateur de ce que vous êtes et de ce que vous faites. Collez-lui des adjectifs, des qualificatifs, des surnoms et le nom du patelin où il est né. Plus le nom est long, plus grande impression il fera !

Choisissez aussi un peuple pour votre personnage. Il peut avoir toutes les formes, toutes les couleurs, toutes les tailles – le Long Pays a toujours été accueillant pour les gens bizarres ! Ensuite, déterminez les *caractéristiques* de votre personnage. Elles définissent ce qu'il sait faire et ce qu'il connaît. Enfin, définissez votre *vaillance*, votre *épouvantail* et votre *bénédictio*n. Avant que vous ne preniez la route pour la première fois, Titan vous remet une bourse en velours contenant 10 *pierres de sang*. Faites-en bon usage !

Les caractéristiques

Votre personnage est défini par neuf caractéristiques. La plus importante est l'étrangeté : à chaque fois que vous devez tirer les dés du jeu du Chemin, faites la somme de votre étrangeté et de la caractéristique la plus utile pour l'action – c'est le nombre de dés que vous pouvez lancer.

Vous avez un dé dans chaque caractéristique. Vous pouvez répartir 7 points de création pour augmenter ce nombre mais attention, toutes les caractéristiques ne coûtent pas le même prix...

Étrangeté – 5 points par dé supplémentaire – Pour avoir accepté un boulot chez Titan & Fils, c'est que vous n'êtes pas complètement normal. Il y a une dose de bizarre et d'étrange en vous, un ingrédient rare qui vous a poussé sur les routes du Long Pays et qui vous fait vous dresser face aux seigneurs de Gnomogres.

Bénédiction – 2 points par dé supplémentaire – Comme beaucoup d'habitants du Long Pays, vous avez reçu une bénédiction à la naissance. Vous êtes peut-être plus fort ou plus rapide, vous savez parler aux animaux ou utiliser la magie... La bénédiction ajoute un nombre de dés égal à son score à une action en rapport avec le pouvoir. Il est possible d'utiliser la bénédiction un nombre de fois égal à son score par partie.

Coup de sang – 3 points par dé supplémentaire – Vous savez vous battre et cogner et bastonner et maraver, avec vos poings ou avec des armes de toutes tailles. Utilisez cette caractéristique à chaque fois que vous voulez affronter physiquement un adversaire.

Débrouillardise – 1 point par dé supplémentaire – On ne peut pas dire que vous êtes manchot de vos dix doigts ; vous savez bricoler et travailler toute sortes de matériaux. Utilisez cette caractéristique pour vous occuper des chariots, les conduire, fabriquer des trucs, crocheter des serrures, réparer du matériel...

Discipline – 1 point par dé supplémentaire – Vous êtes carré et volontaire. Utilisez cette caractéristique pour faire peur ou ne pas avoir peur, pour imposer vos vues à un auditoire, pour donner des ordres, pour résister à des arguments oiseux.

Éducation – 2 points par dé supplémentaire – Vous avez certainement beaucoup lu... en tout cas, vous avez toujours eu les oreilles grandes ouvertes et le cerveau bien ventilé. Utilisez cette caractéristique pour savoir si vous connaissez un fait ou si vous vous rappelez de quelque chose...

Équilibre – 1 point par dé supplémentaire – Vous êtes agile et adroit. Utilisez cette caractéristique pour sauter de toit en toit, pour monter à cheval, pour courir vite ou pour grimper des murs.

Éveil – 1 point par dé supplémentaire – Vous n'avez pas les yeux au fond de vos poches. Utilisez cette caractéristique pour voir ce qui se passe autour de vous.

Pagaille – 1 point par dé supplémentaire – Vous aimez bien le chaos et le mensonge. Utilisez cette caractéristique à chaque fois que vous voulez semer la confusion en baratinant, en faisant du bruit, en distrayant les gens...

vaillance et épouvantail

Votre vaillance représente quelque chose qui vous pousse et vous tient droit dans vos bottes. Grâce à cette petite étincelle de courage, vous êtes capable d'accomplir des faits extraordinaires ou de résister à des menaces écrasantes. À chaque fois que votre vaillance entre en jeu, vous gagnez automatiquement un succès.

Votre épouvantail, c'est la petite faille qui vous fragilise et peut se révéler à tout instant – cette part de vous même que vous préféreriez ignorer mais qui se rappelle toujours à votre bon souvenir au moment où vous ne vous y attendez plus. À chaque fois que votre épouvantail entre en jeu, vous perdez automatiquement un succès.

pierres de sang

Les pierres de sang sont des artefacts de protection magiques contre les coups et les bobos. Tous les habitants – et même les créatures – du Long Pays en portent une ou plusieurs sur eux, dans une petite poche de velours. Elles ne sont pas faciles à trouver et sont souvent assez chères.

À chaque fois que vous risquez d'être blessé, dans un combat ou un accident, certaines pierres se fendent et tombent en poussière, vous évitant ainsi de subir une blessure ou pire. Si jamais vous n'avez plus de pierre de sang, ouch, le prochain coup d'épée pourrait bien vous couper en deux aussi facilement que l'on tranche une pastèque à la machette !!!

Au début de chaque mission, Titan & Fils vous fournit assez de pierres pour que vous en possédiez 10 sur vous. Vous pouvez graisser la patte d'Ekatoshires pour qu'il augmente votre allocation.

réputation

La réputation d'employé de *Titan & Fils* vous précède partout où vous allez. Bien entendu, lorsque vous débutez, vous n'êtes qu'un nouveau, un bleu-bite, un jeunot tout juste bon à vous occuper de la bouse des bœufs et du crottin des chevaux. Au fur et à mesure, alors que vous remplissez de plus en plus de missions, votre nom sera chuchoté partout, murmuré avec admiration dans les relais et les auberges.

À chaque fois que vous menez une aventure à bien, votre réputation augmente du nombre d'étoile de la mission. En fonction de votre grade, vous pouvez tirer une ou plusieurs cartes supplémentaires au début de la mission.

Réputation	Grade	Cartes supplémentaires
1-10	Arpette	0
11-50	Palefrenier	1
51-100	Roulier	2
101-500	Cocher	3
501-1000	Arpenteur	4
1001-2000	Chef de convoi	5
2001 et plus	Maître de caravane	6

saïape

À la fin de chaque aventure, chaque personnage 10 pièces d'argent par étoiles de la mission si vous avez réussi – moins la valeur de marchandise perdue ou détruite. Vous ne gagnez que 2 pièces d'argent par étoile si vous avez échoué.

Vous pouvez dépenser cette fortune de multiples manières :

🐾 Vous pouvez graisser la patte d'Ekatoshires pour augmenter votre allocation de pierres de sang. Pour 10 pièces d'argent, vous partez du caravansérail avec une pierre de plus. Vous ne pouvez pas avoir plus de pierre que 10+ deux fois Étrangeté.

🐾 Vous pouvez aller voir un maître pour augmenter une caractéristique. Chaque dé supplémentaire coûte 10 pièces d'argent multiplié par le facteur indiqué pour la caractéristique (ainsi, un dé supplémentaire en Étrangeté coûte 50 pièces d'argent). Il faut que vous soyez dans une cité pour trouver un maître.

🐾 Vous pouvez acheter du matériel si vous passez dans une ville ou une cité. Le matériel fonctionne exactement comme la caractéristique Bénédiction et coûte le même prix mais il peut être perdu ou volé.

🐾 Vous pouvez améliorer votre caravane avant le début d'une mission, lorsque vous êtes dans le caravansérail. Les capacités de la caravane fonctionnent exactement comme la caractéristique Bénédiction et coûtent le même prix. Tous les membres de la caravane peuvent les utiliser.



Fiche 7 : Règles avancées ❖

Quatre autres manières de jouer

Titan & Fils est conçu pour être joué de autres manières différentes et parfaitement complémentaires : en somme, vous pouvez passer d'une méthode à une autre de partie en partie en fonction de vos envies, du temps disponible, de votre concentration, de votre fatigue ou de la préparation du Guide... Les trois premières méthodes supposent que les personnages travaillent ensemble ; la dernière permet de jouer par équipe ou en individuel.

🎲 Vous pouvez jouer à *Titan & Fils* comme à un jeu de rôle classique : un des joueurs est le guide d'un bout à l'autre de la partie et plonge les personnages dans une intrigue construite et des péripéties préparées. Vous n'avez pas besoin de construire de route au début de la séance et pouvez vous contenter de sortir les feuilles de personnage et les dés.

🎲 Vous pouvez utiliser les tuiles comme support à un scénario complet écrit par ce même guide. Le scénario est alors préparé sous la forme de scènes que le guide s'efforce de placer sur la route constituée par le matériel de jeu.

🎲 Vous pouvez jouer sous la direction d'un guide mais sans scénario préparé, en vous laissant porter par les événements et les situations que vous rencontrez sur la route. Cette manière permet de jouer des parties courtes, axées sur les personnages et sur le travail quotidien.

🎲 Enfin, vous pouvez jouer sans guide. Chaque personnage travaille pour lui-même, avec sa propre mission à réaliser, et ce sont les autres joueurs qui sont, tour à tour, les Guides. Cette manière de jouer est la plus orientée jeu de plateau et inclus quelques éléments compétitifs amusants. Vous pouvez aussi jouer par équipe en alternant la position des joueurs de chaque équipe autour de la table.

Fiche 8 : Guide de montage

Imprimez les cartes sur des cartes de visite au format 127x83mm. Ce format est disponible partout, pour pas cher, et est accepté par les imprimantes modernes. Il vous suffit d'un jeu de 60 cartes pour imprimer correctement votre paquet (même si vous devriez éventuellement en prendre quelques unes de plus au cas où !).

Imprimez les tuiles sur du papier autocollant pour imprimantes. Il vous suffit ensuite de coller celui-ci sur du carton épais puis de les découper pour obtenir des tuiles agréables à manipuler.

Les feuilles de personnages sont à imprimer sur du papier A4 classique avant d'être coupées par la moitié.

Enfin, une copie du livret n'est pas en trop. Il ne vous reste plus qu'à vous munir d'un petit paquet de dés à 6 faces et vous aurez votre jeu complet. Amusez-vous bien.

Ce jeu est sous licence **Creative Common**. Vous pouvez le distribuer, l'imprimer autant de fois que vous voulez, le donner, l'offrir. Vous pouvez en faire votre version dans l'univers que vous souhaitez (futuriste ou pulp par exemple). Il vous est néanmoins interdit de le vendre ou de vendre une version modifiée de ce jeu.

Si vous voulez soutenir la création, vous pouvez envoyer vos dons sur le compte paypal suivant : le_grumph@yahoo.fr

Bon jeu, amusez-vous bien !

Merci à tous les testeurs qui ont bien fait évoluer le jeu lors des conventions. Merci surtout à Orlanth et à Éric Nieudan qui ont été les deux premiers cobayes alors que le jeu n'existait que sous la forme d'un brouillon mental assez brumeux. Ce jeu fut créé lors de la convention *Objektif Jeu 2005* - une chouette convention à qui je souhaite longue vie !