

Chroniques d'Altaride

MARS 2014 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°22



BY AGENCETOPHOS (CC BY-SA 2.0), VIA FLICKR



► SCÉNARIO LES SECRETS
DE LA 7^E MER : LA DERNIÈRE
NOTE... SERA DE TROP

► CULTURE RÔLISTE
JEUX DE SOCIÉTÉ : UN GROS
MOT POUR LES RÔLISTES ?

► GRAND DOSSIER :
LA MUSIQUE
ET LE JEU DE RÔLE

Les Chroniques du Forez

Venez vivre une aventure
dans l'univers envoûtant
du Monde des Ténèbres
« Les Âges sombres »



Les Chroniques du Forez est une série de jeux de Rôles Grandeur Nature
inspirés de l'univers vampirique de White Wolf.

Dans un climat de guerres saintes et d'invasion barbare, vous incarnerez
une des puissantes créatures de la nuit, où se mêlent intrigues et trahisons.

Du vendredi 12 septembre jusqu'au dimanche 14 septembre
au château de Marcoux à Montregard (43).

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 30 mars

Participations aux frais : PJ : 70 € (30 places) | PNJ : 40 € (40 places)



Informations et inscriptions : <http://chroniquesduforez.free.fr>



Astérosismologie...

BY PHILLIP SEEBER (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

Fenêtre sur...

Astéro... quoi ?

Pythagore en avait rêvé, quand il évoquait la musique des sphères, le télescope Kepler l'a montré !

En janvier 2012, Ron Cowen a publié dans la revue scientifique Nature un article mettant en avant la "musique des étoiles". Il s'agit en fait de la traduction en son de fréquences d'oscillation émises par les astres.

Ces fréquences changent tout au long de la vie d'un astre ; il est donc possible de déterminer assez précisément son âge, sa taille, en fonction de ces oscillations. C'est le travail des astérosismologues, qui se sont appuyés en particulier sur les observations du télescope Kepler.

Ce télescope était sensé observer et repérer des exoplanètes mais parmi ses enregistrements, les scientifiques repèrent les mouvements d'oscillation des astres voisins et parviennent à en tirer de précieuses informations.

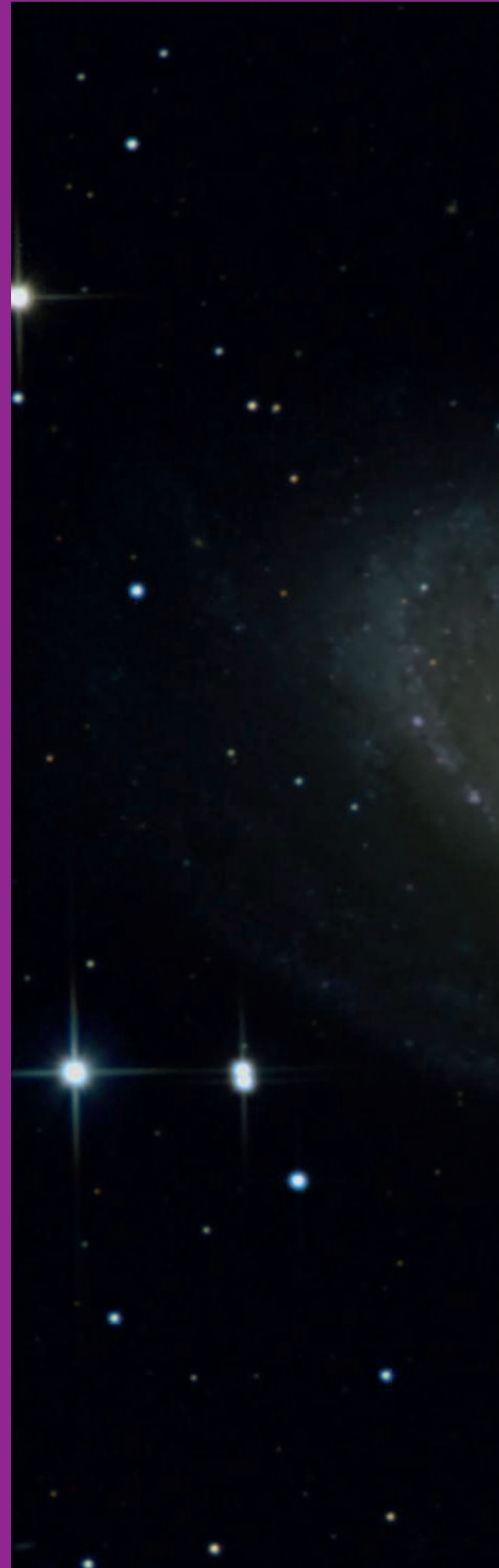
Il ne reste plus qu'à transposer ces oscillations en ondes sonores : on peut enfin écouter les étoiles.

Le lien vers la vidéo (et quelques explications) ici : www.youtube.com/watch?v=lzeJq3CbiZM ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

- ▶ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Astérosismologie>
- ▶ www.nature.com/news/kepler-s-surprise-the-sounds-of-the-stars-1.9724 (l'article-source pour les anglophones et/ou scientifiques)
- ▶ <http://roncowen.com> (site de l'auteur)
- ▶ www.sciencesetavenir.fr/espace/20130822.OBS4058/pour-connaître-les-étoiles-il-faut-les-écouter.html
- ▶ <http://drericssimon.blogspot.fr/2012/01/la-musique-des-étoiles.html>



Fenêtre sur...

BY PHILLIP SEEBER (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR



Éditorial

Musique, maestro !

La musique, pour les personnages comme pour leurs joueurs, c'est une ambiance qui se rajoute à l'histoire. Comment l'intégrer en finesse dans nos parties, c'est toute la question à laquelle ce numéro 22 des *Chroniques d'Altaride* cherchera à apporter quelques réponses. Comme d'habitude, la revue s'attache à aborder le thème sous plusieurs angles : aide de jeu pour le meneur, conseils aux joueurs... mais aussi à travers des nouvelles littéraires, une histoire dont vous êtes le héros, un scénario... Toutes ces contributions sont autant de notes apportées par des bénévoles et qui, ensemble, composent la partition que vous tenez entre les mains (ou que vous visionnez sur votre écran, espèce de geek !)

Le jeu de rôle et la musique ont bien des choses en commun. À commencer par leur verbe : « jouer ». Il y a du plaisir dans la musique comme dans le jeu. La manière de jouer elle-même se ressemble. Un jazzman improvise de la même manière qu'un meneur. La partition ressemble au scénario, elle cadre le morceau tout en permettant une certaine marge d'interprétation. Eh oui, le musicien interprète lui aussi ! Pas un personnage mais une musique à laquelle il donne vie en insufflant un peu de sa personnalité. En musique, on respecte certaines règles, techniques de jeu. Quand on joue en groupe, on est à l'écoute des autres, l'objectif est d'être en harmonie, de produire ensemble quelque chose qui touche à l'intime... Ou simplement de passer un bon moment entre amis !

Bon sang, mais c'est bien sûr ! Les musiciens, ce sont des graines de rôlistes ! Allez, en attendant qu'on recrute les musicos en masse, je vous invite à vous régaler avec ce programme musical que nos contributeurs vous ont composé...

À vos dés !



“ Bon sang, mais c'est bien sûr ! Les musiciens, ce sont des graines de rôlistes ! ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Mars 2014 N°22

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Pascal Bleval, Diane Borlet, Cyrille Bruneau, Benoît Chérel, Christophe Dénouveaux, Gabriel Féraud, Alexandre Joly, Marie Marquez, Thomas Munier, Sophie Pérès, Fabrice Pouillot, Antoine Racki, Hélène et Romain Rias, Léo Sigrann, Stéphan Van Herpen, François Vanhille, Julien Vaucanson, Dean Venetza, « Macbesse », « Xaramis », association CJDRU - Pentacle et boule de gnome. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Berg, Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © LFO Pure, © Christophe Dénouveaux. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès, Julien Vaucanson. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Photo de couverture : By Agence Tophos (CC BY-SA 2.0), via Flickr.

Contact : altaride@gmail.com
S'abonner gratuitement : goo.gl/9ju7B
Réagir : goo.gl/eJiRDS

Retrouvez les *Chroniques d'Altaride*
sur le site de la guilde d'Altaride

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- Astérosismologie... Astéro quoi ?.....3

L'Entrée

- Musique, mæstro !.....6

Portrait de rôliste

- Magnamagister, MJ sadique.....8

Feuille de perso

- Magnamagister, les caracs..... 12

Salle de jeu

- Aide de jeu - Let's Rock!..... 16
- Aide de jeu - Deux exemples de personnages chanteurs..... 20

Cuisine du MJ

- La Boîte à questions - Faut-il jouer en musique ? 24
- Les Musiciens dans les contes..... 26

Bar

- Chronique et antichronique..... 29
- Interview - Le Défi du quarantenaire 30

Fumoir

- Culture rôliste -
Jeux de société : un gros mot pour les rôlistes ? 38
- Témoignage - Société & fantastique..... 44

Home Cinema

- The Fumble Zone... épisode 4 50

Bibliothèque

- Nouvelle - *Rise of the Filthy Dwarves*..... 54
- Nouvelle - *Les Frères alchimistes*..... 60
- Histoire dont vous êtes le héros - *Les Tablas de Tombalku*.. 64
- Le Monde de la Tour -
Un peu d'Harmonie dans un monde de brutes..... 75

Jardin des conventions

- Montagne de jeux..... 80

Hangar aux scénarios

- Scénario pour *Les Secrets de la 7^e mer* -
La Dernière note... sera de trop..... 82

Véranda graphique

- *LFO Pure* - Interlude #1 92
- *Star Wars, le jeu de rôles* - Épisode 22 94



Magnamagister, MJ sadique

L'auto-proclamé seigneur tyrannique de la galaxie rôliste interviewé par Kerlaft le rôliste

C'est quoi un Magnamagister tyrannique? Comme te définis-tu ?

Eh bien, un Magnamagister pour les non latinistes ça veut dire « Grand maître ». Parce que je suis grand par la taille et grand par le talent, et que je suis un maître dans la vie IRL¹ (c'est ma profession, si si..) comme dans mes loisirs. Et non, je ne dirige pas un donjon SM !

Tyrannique ? C'est le mot qui me définit le mieux lorsque je suis derrière l'écran. Je suis autoritaire, autocrate, je ne laisse rien passer, je ne donne rien sans une lourde et souvent mortelle contrepartie, et j'aime faire souffrir mes joueurs.

J'applique les règles toujours à mon avantage et toute récompense se mérite à ma table.

Souvent je reprends ce que j'ai donné, et je récupère le reste, si minime soit-il.

¹ *In real life* : dans la vraie vie (ndlr).

Et je me dis que tout cela est pour leur bien, rien ne doit être trop facile, ou gratuit.

*Il semble que, comme moi, tu aies eu un parcours atypique qui a fait de toi le rôliste d'aujourd'hui ?
Peux-tu m'en parler ?*

Aussi loin que je peux remonter le fil de mes souvenirs, j'étais un petit garçon qui aimait jouer seul et créer des histoires à partir des films ou dessins animés dont je me nourrissais sans retenue à la télévision. Ils m'ont tous beaucoup marqué et ont alimenté mes jeux d'enfant, m'encourageant à créer des histoires, à customiser les jouets de mon enfance, jusqu'à créer mon univers.

Ma culture SF avait déjà de solides fondations, d'incontournables références qui ne me quitteraient plus. Je me souviens avoir gagné mon premier *Livre dont vous êtes le héros* lors d'une compétition d'escrime. Cela allait changer ma vie à jamais !

J'enchaînais les *Livres dont vous êtes le héros* et j'entendis un jour parler les grands de mon club d'escrime à propos des jeux qu'ils pratiquaient en dehors du sport... des jeux de rôle ! Ils parlaient de *Dungeons & Dragons*, de *Bitume*... Peu de temps après sortait la série *Terre de légendes*, dans la collection des *Livres dont vous êtes le héros*, qui servait justement de passerelle entre les deux domaines. J'ai acheté les livres et j'ai profité des grandes vacances chez ma grand-mère pour faire jouer tous les scénarios avec un bon ami, en solo donc, faisant monter son personnage jusqu'au niveau 9.

En 5^e, j'ai eu le courage d'aller voir le principal adjoint, moi qui faisais partie du club de bridge du collège, pour créer un club de jeu de rôle. On y jouait à *INS/MV*, si, si.

Puis les jeux s'enchaînèrent. J'étais exclusivement meneur de jeu et je faisais découvrir le jeu de rôle à tous mes proches qui pouvaient s'y intéresser. Mais jamais plus, pour l'instant. Je restais dans la marginalité. Mes parents comme mes grands-parents, qui n'y comprenaient rien, se posaient beaucoup de questions et pensaient que cela me tournait la tête, et que ça me confinait dans l'imaginaire, l'irréel... et que c'était donc dangereux. Sans qu'on me l'interdise, on m'en dissuadait largement. Les polémiques dans les médias à la même époque n'aidaient pas à les rassurer. Mon grand-père avait pris ce qu'il avait lu dans ma boîte d'*INS/MV* au premier degré, et n'avait pas apprécié ...

Le changement radical advint à mon entrée au lycée. En plus de trouver un joueur dans ma classe qui allait devenir un bon ami, je fis enfin l'expérience de l'associatif. Mon père, intermittent du spectacle, m'emmena un jour à la MJC d'un des quartiers sensibles de ma ville (Châlons-en-Champagne) où venait de s'ouvrir un club de jeu de rôle. Pendant que lui négociait son contrat, moi je rencontrais le responsable du club, qui me prêta des livres de jeux de rôle. J'eus la permission de sortir jusqu'à minuit, ce qui me permit de faire ma première partie de *Advanced Dungeons & Dragons* avec un meneur de jeu qui allait devenir mon « Maître », Jean-François, dit JF. À cette époque j'étais encore joueur à mi-temps.

Aujourd'hui, habitant désormais à Reims, je continue à rêver et à faire partager mes rêves. Être meneur, avoir découvert le jeu de rôle dans une certaine solitude, cela a certainement cristallisé ma vision du jeu, faisant de derrière l'écran ma place naturelle. J'aime créer et raconter des histoires, les faire vivre, faire ressentir des émotions, et laisser des souvenirs de jeu impérissables dans l'esprit des joueurs qui se sont assis à ma table.

En effet ça fait un sacré parcours, tu es un rôliste certes, mais que trouves-tu dans le jeu de rôle ? Qu'est-ce que ça t'apporte dans la vie ?

Le jeu de rôle répond à mes attentes, satisfait au mieux, nourrit à loisir, entretient à la perfection mon goût pour l'imaginaire et le rêve. Tous ces mondes fantastiques que je mets en scène derrière mon écran sont pour moi autant d'espaces de liberté qui me permettent d'assouvir mon appétit pour la création, mon envie irrésistible de raconter des histoires et de les faire vivre autour d'une table de jeu. En fait c'est bien plus qu'un loisir, c'est une véritable passion, un amour inconsidéré pour l'irrationnel, l'irréel, un moyen de s'échapper, au moins par l'esprit, d'un quotidien bien gris et morne, qui manque cruellement de couleurs et de féerie. Mais je garde toujours les pieds sur terre, et dans mes histoires je ne manque jamais d'ajouter des clins d'œil, très critiques et cyniques parfois, à la vie. J'aime en effet faire réfléchir mes joueurs sur l'existence à travers des dilemmes moraux et autres controverses humanistes.

Le jeu de rôle m'a apporté beaucoup en terme d'équilibre, et je ne pourrais envisager ne plus en faire du jour au lendemain. Tel un drogué j'ai besoin de ma dose d'évasion et il m'est plus que difficile de ne pas jouer pendant plusieurs semaines !

Tu parles toujours de toi en tant que meneur. D'ordinaire on est surtout joueur et occasionnellement meneur, es-tu systématiquement meneur de jeu ?

J'ai découvert le jeu de rôle seul, comme un grand, en lisant des magazines spécialisés et



en dévorant des livres de règles, ce avant même d'avoir joué, ce qui est assez inhabituel vous en conviendrez. J'ai d'ailleurs souvent initié des gens au cours de ma « carrière », alors que moi je n'ai jamais été initié. C'est donc avant tout du point de vue du maître du jeu que j'ai découvert le principe même du jeu de rôle, et cela m'est resté. Ayant un besoin insatiable de créer et de partager, j'ai du mal à ne pas me dire que je suis à l'origine de l'histoire, et metteur en scène du scénario. J'aime plus que tout ma place d'arbitre et de narrateur derrière l'écran, pour voir réagir les joueurs et réagir à mon tour à leurs idées, leurs actions.

Pour moi être meneur de jeu est à la fois un fardeau, un sacerdoce, mais aussi un plaisir immense et sans cesse renouvelé. Je fais tout pour toujours être au top, comme un sportif de haut niveau avant une compétition (je me prépare mentalement à la partie parfois des jours à l'avance), d'ailleurs je préfère renoncer à maîtriser si je sens que je ne suis pas en pleine possession de mes moyens.

J'ai été joueur dans le passé, et y ai pris aussi

du plaisir, mais il fallait que le meneur de jeu soit vraiment très bon, qu'il sache imposer le respect, qu'il soit en mesure de mettre en place l'ambiance et une intrigue solide, avec des perspectives de campagne et de roleplay intéressante, un vrai challenge en somme. Je n'ai malheureusement rencontré que très peu de gens qui répondaient à mes critères ultra exigeants. Donc au final j'ai toujours préféré être meneur de jeu. D'ailleurs je suis insupportable en tant que joueur car je monopolise la parole et fais des « excès de roleplay » !

C'est grâce au jeu de rôle que j'ai développé mon goût pour l'histoire, la géographie, la philosophie, les sciences, et que je suis aujourd'hui quasiment bilingue anglais au vu du nombre d'ouvrages que j'ai lu dans la langue de Shakespeare... Et le fait que je sois professeur des écoles dans le civil, et gère mes tablées comme des classe d'élèves indisciplinés, ne doit pas être complètement un hasard.

Il paraît que tu joues énormément et que tu consignes toutes les campagnes que tu fais sur ton forum Tabula rasa².

² Tabula rasa <http://magnamagister.forumactif.com>



La rumeur dit-elle vrai ?

J'ai toujours une pléiade de campagnes en cours. En ce qui concerne le forum, j'ai été convaincu il y a quatre ans, par un célèbre auteur de jeux de rôle que j'avais la chance d'avoir régulièrement à ma table, de prévoir les séances de jeu et de faire des résumés courts des séances pour que les joueurs puisse s'y retrouver.

N'étant pas un génie de l'informatique (on ne pas tout avoir...), il m'a mis sur les rails et depuis, j'organise mes parties avec efficacité et surtout, je garde à jour le résumé des nombreuses campagnes que je mène. Mon forum Tabula rasa est, au final, un outil à destination des joueurs, mais aussi une mémoire, un témoin de nos expériences autour de la table de jeu qui, j'espère, peut servir d'inspiration à tous les lecteurs qu'ils soient devant ou derrière l'écran.

Si l'on regarde dans les boules de cristal pour y voir l'avenir, que peut-on y voir comme projets ?

Je travaille sur deux projets de jeux de rôle, en plus de gérer mon forum Tabula rasa.

Le premier est un jeu de super-héros, enfin plutôt de super vilains baptisé *VersuS*. Les joueurs y jouent des individus dotés de super-pouvoirs, obligés de jouer le rôle de vilains pour donner le change, servir de faire-valoir,

ou occuper les héros en manque d'opposition. Tout cela dans une ambiance très décalée, cynique, et pleine d'humour noir. Les règles sont écrites et ont été testées avec un franc succès, il ne reste plus qu'à terminer l'écriture du background. À voir de quelle manière il sera diffusé une fois terminé, mais si j'ai l'occasion de le publier de manière professionnelle je le ferai !

Le second est un projet SF intitulé pour l'instant *Etermanité*. Il s'agit d'un jeu qui se veut plutôt humaniste, où chaque joueur gèrera une famille, faction, corporation, secte... qu'il contrôlera tout au long d'une campagne sur plusieurs siècles, avec son lot d'action, d'aventures, d'intrigues, et de questions existentielles, puisque l'Humanité a atteint l'immortalité, même si le voyage spatial reste très lent et périlleux. Le système se veut léger et a été pensé pour favoriser le roleplay et une gestion aisée de son « métapersonnage ». L'écriture est en cours et les tests encore à venir.

Sinon pour clore le sujet je participe depuis quelques temps au blog de Kerlaft le rôliste³ en y proposant de manière régulière des articles de fond. Je m'attelle d'ailleurs pour l'instant à passer en revue mes univers de jeu de rôle et mes jeux préférés. ■

PROPOS RECUEILLIS PAR STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

³ Blog de Kerlaft le rôliste : <http://www.kerlaft.com>



Feuille de MJ de personnage

Magnamagister, les caracs

Prénom, nom : Alexandre Joly

Caractéristiques

- ▶ **Force :** 9
- ▶ **Dextérité :** 12
- ▶ **Constitution :** 10 (a beaucoup perdu à cause de nombreuses résurrection)
- ▶ **Intelligence :** 18
- ▶ **Sagesse :** 17
- ▶ **Charisme (IRL) :** 13 / (Magnamagister) : 17

Avantages

- ▶ Imagination à revendre
- ▶ Don pour l'improvisation (par fainéantise)
- ▶ Verve mythique
- ▶ Talent littéraire certain (quoiqu'un peu pompeux parfois)
- ▶ Organisateur né
- ▶ Fédérateur suprême
- ▶ Assidu
- ▶ Ponctuel
- ▶ Tyrannique

Désavantages

- ▶ Photophobie
- ▶ Migraines chroniques
- ▶ Susceptible
- ▶ Paranoïaque
- ▶ Colérique
- ▶ Asocial (sauf avec les rôlistes)
- ▶ Dos fragile
- ▶ Tyrannique

Équipement magique

- ▶ Bourse de dés pleine à craquer contenant des centaines de dés de toutes les sortes -5 (oui ce sont des dés maudits)
- ▶ Collection de plus de 2000 ouvrages de jeu de rôle, magazines, jeux de plateau, de cartes, de figurines ... appelée par les pèlerins rôlistes « Mur des Lamentations » ou par son propriétaire « Grande Bibliothèque d'Alexandrie » +10 (Artefact légendaire !)
- ▶ Paravents polymorphes de protection contre les digressions inutiles, les sarcasmes, les tentatives d'intimidation,



les blagues pourries, et les projectiles divers (sauf s'ils sont comestibles !) +5

- ▶ T-shirt renforcé anti-transpiration s'adaptant en fonction du jeu maîtrisé +3
- ▶ Siège de meneur de jeu sacré et son coussin enchanté digne du trône de Palpatine +3

Familiers

- ▶ 3 chinchillas :
 - ▶ Apollon le vieux sage tranquille
 - ▶ Mokona le roi de l'évasion
 - ▶ Artémis l'adolescente insupportable

Pouvoirs spéciaux

- ▶ Joue tous les week-ends (ou meurt dans d'atroces souffrances)
- ▶ Cuisine (« chef étoilé * au guide des rôlistes gastronomes ») pour la bande de crevards qui joue à sa table tous les week-ends
- ▶ Forum Tabula rasa (pour organiser les parties et mettre en ligne les résumés des campagnes)

Expérience

Jeux maîtrisés (petite sélection) : *Vampire the Masquerade*, *Mage the Ascension*, *Werewolf the Apocalypse*, *Vampire Dark Ages*, *Wraith the Oblivion*, *Trinity*, *Torg*, *Legend of the 5 Rings*, *In nomine satanis / Magna veritas*, *Star Wars D6*, *Bitume*, *Rêve de dragon*, *DC Heroes*, *Marvel Universe*, *L'Appel de Cthulhu*, *Kult*, *Polaris*, *Bloodlust*, *Runequest*, *Herowars*, *Shadowrun*, *Warhammer*, *Stormbringer*, *Elric*, *Hawkmoon*, *Dark Heresy*, *Rogue Trader*, *Cyberpunk*, *CyberAge*, *Les Secrets de la 7^e mer*, *Advanced Dungeons & Dragons II*, *Rolemaster*, *C.O.P.S.*, *Deadlands*, *Qin*, *Maléfices*, *James Bond 007*, *Guildes*, *Heavy Metal*, *Ambre*, *Tenga*, *RIFTS*, *Star Trek*, *Brigade Chimérique*, *Chroniques des Féals*, *Mille Marches*, *Empires & Dynasties*, *Eléckasë*, *Rétrofutur*, *Nephilim*, *Fading Suns*, *La Caste des métabarons*, *VersuS* (mon bébé !), *Dragon Ball*, *Chevaliers du Zodiaque* (versions maison), *Apocalypse World*, et *Cobra Space Adventure*. ■

ALEXANDRE JOLY,
ALIAS « MAGNAMAGISTER »

Salle de jeu



Salle de jeu

Grand dossier

La Musique en jeu de rôle



Let's Rock!

Et si on jouait les Boys Band ? Petit jeu de rôle complet pour jouer des musicos endiablés...

Au début des temps l'homme ne possédait rien, son esprit se perdait dans les méandres de ses pensées. Puis est venue la musique et l'homme fut enfin libéré de son oisiveté. La musique fut accueillie comme une libération et évolua jusqu'à obtenir la forme qu'on lui connaît maintenant. Vous êtes sûrement le groupe le plus à même de vous faire connaître du grand public actuellement. Vous n'êtes pas encore connus mais bien décidés à remédier à cela. Vos vidéos d'amateurs sur YouTube ne vous suffisent plus, vous voulez vous rapprocher de votre public ? Dans ce cas

il est temps de trouver une grande et belle salle de concert.

Le Système

Un personnage est composé de 4 caractéristiques :

- **Musique** : permet de révéler le niveau artistique de votre personnage
- **Charisme** : l'art de se faire aimer et rameuter du monde
- **Showbiz** : Arriver à évoluer dans ce milieu impitoyable



- **Backstab** : Permet de réduire au silence les capacités d'un groupe concurrent

Faire un jet est très simple : le meneur de jeu décide du trait à utiliser en fonction de l'action d'un joueur. Puis ce dernier lance 1d10 et y ajoute son trait.

- **<10** : Échec
- **10-14** : 1 succès
- **15-19** : 2 succès
- ... : Et ainsi de suite

Avant le concert

Avant un concert, le groupe doit effectuer certaines actions comme trouver une salle (via un jet de Showbiz), avoir des avantages dans cette salle comme du bon matériel, une bonne place ou autre (via un jet de Charisme), pourrir les autres groupes pour faciliter votre notoriété (via un jet de Backstab).

Le meneur de jeu détermine la notoriété du concert à atteindre (l'attente du public, en somme).

Pendant le concert

Durant les concerts, les différents groupes impliqués ont deux actions possibles.

- **Attaquer les autres groupes** : vous faites baisser la Notoriété de chaque autre groupe d'autant que votre jet de Musique cumulé
- **Augmenter votre notoriété** : vous augmentez votre Notoriété d'autant que votre jet de Musique cumulé.

Quand un groupe atteint 0 de notoriété, il est éliminé du concert. Dès qu'il ne reste plus qu'un seul groupe en lice, le concert est terminé.

Si un groupe atteint la notoriété demandée par le concert, le concert est terminé.

À la fin du concert, la notoriété de chaque groupe est mise à jour sur sa fiche.

Création d'un band

Tout groupe a commencé par le choix d'un rassemblement de personnes, d'un choix de musique et d'un choix de nom. Il en sera de même pour vous, tout d'abord choisissez un nom de scène qui en impose avec le reste de votre groupe. Puis il convient de se choisir aussi un nom de scène pour son personnage. Enfin vient la période des compétences. Il possède une compétence à 4, une à 3, une à 2 et une à 1. Ensuite vient le choix de sa carrière, chacune donne accès à un don :

- **Chanteur** : Il peut cumuler Musique et Charisme à la place de faire un jet de Musique
- **Batteur** : Le batteur augmente le jet des autres PJ de 1.
- **Guitariste** : Il peut relancer son jet de Charisme
- **Bassiste** : Il peut relancer tout jet de Show-biz
- **DJ** : Il peut relancer tout jet de Backstab raté
- **Clavier** : Il diminue l'attaque des groupes ennemis de 3
- **Synthé** : Il augmente l'attaque de son groupe de 3

Les doublons sont totalement possibles et encouragés.

La notoriété de votre groupe est fixée à 10.

Amélioration

Tout les 20 points de notoriété du groupe, chaque joueur augmente une de ses compétences de 1 point.

Le matériel

J'ai imaginé qu'à chaque concert, le groupe se cherchait du meilleur matériel. Pour ça, les joueurs peuvent effectuer un jet de Showbiz. Chaque succès est le bonus au jet de Musique que leur fournira désormais un instrument. Si le meneur de jeu est taquin, il peut aussi donner des dons aux instruments.

Les coups dans le dos

Un concert ne serait pas un concert si les musiciens des différents groupes ne tentaient pas de désavantager les musiciens des autres groupes.

Ainsi, pour chaque succès obtenu sur un jet de Backstab, le joueur obtient un effet ennuyant les autres groupes comme du matériel cassé, de la mauvaise pub (Notoriété plus basse au début du concert) ou autre. Le meneur de jeu se doit d'éviter les abus et les autres groupes feront de même. Si le jet de Backstab est raté, le joueur s'est fait attraper et ratera le concert.

Petits conseils

Vous pouvez essayer d'utiliser ce système comme une sorte de *dungeon crawler*.



Salle de jeu



En effet, en faisant l'amalgame qu'une pièce égale un concert, cela fonctionne. Pour plus de variété je vous propose de faire votre scénario composé de 4 scènes modulables :

1. La première scène servira à planter le décor, à mettre les joueurs dans l'ambiance. Il s'agira de trouver la salle qui les fera rêver.
2. La deuxième scène servira à résoudre une énigme, à trouver un moyen d'ennuyer les

autres groupes ou autre chose. Il s'agira de la scène de réflexion des joueurs.

3. La troisième scène servira le concert à proprement parler et tout ce qui en découle.
4. Enfin la dernière sera la récompense du groupe avec une foule en liesse.

À vous de jouer ! ■

JULIEN VAUCANSON





Deux exemples de personnages chanteurs

Et si on s'amusait à créer un personnage chanteur ?
Selon l'époque, à quoi ressemblerait-il ?
Voici deux exemples tout simples de chanteurs,
à décliner dans différents univers ludiques...

Nous ne porterons pas ici de jugement sur la qualité d'untel ou sur la mise en vente de l'âme de tel groupe. Nous allons plutôt suivre le parcours de Christophe Maé¹ et de Maître Gims² pour en faire une immense campagne de jeux de rôle. Avec ou sans musique, c'est toujours un merveilleux loisir !

1 Auteur, compositeur et interprète français.

2 Chanteur, rappeur et compositeur français.

Notre partition va débuter avec l'univers dans lequel notre duo exceptionnel va évoluer : comme d'habitude, le choix est multiple.

En fonction de cela, nos deux protagonistes auront un métier et une histoire de vie différents, et l'aura dégagée par leur fonction sera plus ou moins positive.



Le classique Moyen Âge fantastique

Ici, que nous soyons en *dark*, *real* ou *hight fantasy*, le job de nos personnages reste le même : des chanteurs. En revanche, la perception que les personnages non-joueurs auront d'eux ne sera pas forcément la même...

Maître Gims apparaît ainsi comme un mystérieux barde venu d'une lointaine contrée tandis que Christophe Maé fait le baladin en proposant des spectacles sur le parvis des temples.

Ce sont deux voyageurs, sans doute un peu roublards, qui vont de ville en ville, vivant de leur art, capables de se glisser dans n'importe quelle couche de la société. Ici un spectacle pour le bas peuple, là une animation lors d'un tournoi, là encore une représentation privée chez le seigneur local.

“ Entre la scène d'un piano-bar et quelques commerces de boissons illégales avec des gangsters

Chaque étape est une nouvelle occasion de saisir des conversations intéressantes, autant de nouvelles pistes d'intrigues diplomatiques ou sociales dignes des Lannister !

Maintenant avançons dans l'Histoire...

Les jazzies des Années folles

Un des univers les plus représentatifs de cette période a été développé dans *L'Appel de Cthulhu*. On pense donc au jazz ou à l'opérette, voire à la chanson grivoise...

Maître Gims pourra osciller entre la scène d'un piano-bar et quelques commerces de boissons illégales avec des gangsters. Pendant la Prohibition, il n'était pas rare de voir d'énormes fêtes organisées clandestinement et on avait besoin d'artistes pour faire danser tout le monde. Christophe Maé, de son côté,

appréciera de se retrouver en tête-à-tête avec quelques riches et élégantes bourgeoises, venues s'encanailler dans les bas-quartiers.

Le milieu interlope des débuts du jazz brasse suffisamment de personnages variés pour y faire naître de nombreuses intrigues. La musique peut même devenir un des moyens de ne pas perdre pied face aux horreurs des Grands Anciens.

Le populaire monde contemporain

Maître Gims est un rappeur gangsta moraliste, alors que Christophe est un chanteur populaire qui peint les sentiments. Ils peuvent tous les deux faire d'excellents vampires (les joies

“ Ou devoir affronter d'autres artistes dans un concours télévisé où tous les coups sont permis... ”

overdose malheureuse d'un des collaborateurs de Christophe ou une histoire de coke frelatée fourguée par un contact dealer de Maître Gims. Ou devoir affronter d'autres artistes dans un concours télévisé où tous les coups sont permis...

Bienvenue dans le futur... Le cyberpunk !

Dans une société hyperconnectée et dopée à la technologie, aux valeurs rendues confuses par des médias corrompus et des multinationales toutes-puissantes, nos deux chanteurs doivent se faire une place, entre les *spotlights* du *star system* et le réseau *darknet* des indépendants rebelles.

Côté underground, Maître Gims serait par exemple un bon chef de gang redresseur de torts et Christophe Maé un chevalier solitaire plein de déprime mais sans peur et sans reproche, les deux luttant contre les injustices d'un système tyrannique.

Côté médiatique, le rappeur deviendrait l'idole des jeunes en manque de repères et Christophe une vedette de l'holotélé, les deux ayant fort à faire pour sauvegarder leur position face à des hordes de concurrents sans aucun scrupule.

Amis joueurs, si vos personnages sont des musiciens, la voie est libre : faites-vous plaisir ! ■

ANTOINE RACKI





BY CORBET RATCLIFF (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

Salle de jeu

La Boîte à questions

Faut-il jouer en musique ? me demandait un ami meneur de jeu... Épineuse question technique !

Le jeu de rôle fonctionne parfaitement avec le minimum : deux personnes qui parlent. Pour autant, la partie peut gagner en intérêt si on ajoute à cela différents ingrédients : des dés, un livre de règles, des feuilles de papier, des crayons, d'autres joueurs, une table, des chaises... Certains utilisent même des figurines, un ordinateur, une tablette, des pizzas, du Pschitt orange... Pourquoi pas aussi ajouter à tout cela de la musique ?

Quand le meneur veut poser une ambiance, il peut appuyer sa description avec une musique adaptée. Les bandes son de films sont souvent très pratiques pour cet usage : elles ont le grand avantage d'être généralement sans paroles (qui se mélangeraient à celles des participants et nuiraient à l'immersion dans la partie) et d'être faciles à cataloguer quand on connaît le film. Je cherche une ambiance « qui fait peur » ? Je mets la B.O. d'un film « qui fait peur »... Et voilà. Scène de baston ? J'embraie sur une musique de film d'action.

Mais

Sauf que si c'est très joli sur le papier, tout cela s'avère bien souvent très compliqué à mettre en œuvre pendant une séance de jeu de rôle. Bien souvent, le meneur a d'autres chats à fouetter avec ses joueurs déchaînés pour avoir du temps libre à dédier au rôle de DJ de la soirée. Placer la bonne musique au bon moment est pourtant crucial : un décalage de quelques secondes et toute l'ambiance savamment préparée peut s'effondrer. Quel meneur de jeu à *Star Wars* ne

s'est-il pas retrouvé bien embarrassé quand le CD a brutalement basculé d'une musique planante au *Cantina Band* endiablé ?

Bref, comment utiliser la musique pour en garder les avantages... sans que ça devienne une usine à gaz qui monopolise toute l'attention du MJ ?

Le thème personnel

Une idée assez simple et très efficace (que je tiens de mon ami Michaël) consiste à demander à chaque joueur de choisir un thème musical pour son personnage. Le meneur liste les thèmes du groupe, prépare une playlist en conséquence et quand une scène met particulièrement en valeur un personnage spécifique, il peut lancer assez simplement la musique adéquate. Avec

un peu de bouteille, les joueurs auront certainement envie d'étoffer peu à peu la bande son de leur personnage. Telle musique correspond aux moments où il fait une cascade, telle autre aux moments de roleplay avec un PNJ particulier...

Confier la télécommande

Dans certains cas, le meneur peut bénéficier d'un assistant : le petit frère, la fille du voisin... Plutôt que d'avoir un observateur dans les pattes, autant lui confier une tâche. Pourquoi pas celle de gérer la musique ?

Autre possibilité : laisser les joueurs eux-mêmes choisir la musique. Là, faites très attention car il ne faut pas que ça leur nécessite trop



d'attention. Peut-être leur permettre de démar-
rer leur thème de personnage avec l'autorisa-
tion du meneur... Mais ça peut vite devenir un
jeu dans le jeu et tuer l'immersion. Bref, ça a
tout de la mauvaise idée.

Laisser tourner

Pour éviter de gérer le déroulement de la playlist, pourquoi ne pas laisser tourner la musique ? Dans de nombreux films (comme *The Lord of the Rings*) la musique est continuellement présente, parfois en sourdine, parfois dominante. Il suffit alors de se préparer une liste de musiques un peu passe-partout. L'avantage, c'est une texture sonore constante qui maintient l'ambiance dans la partie. Le défaut, c'est sans doute un côté « gavage » : trop de musique tue la musique et au bout d'un moment on risque de ne plus l'entendre.

Les moments-clef

Pour que la musique soit plus marquante, le meneur peut préparer son coup : seules quelques scènes seront illustrées par de la musique. Une liste de pistes limitée est nécessaire et il n'a qu'à les démarrer au bon moment et éteindre ensuite. Une méthode qui se marie très bien avec la logique du thème des personnages. Le meneur peut d'ailleurs parfaitement créer le thème des PNJ principaux. Quand un méchant récurrent revient encore et encore, les joueurs finiront par le reconnaître rien qu'à sa musique : dans *Star Wars*, quand on entend la Marche impériale, on sait que Darth Vader approche !

Le mixage

Si vous vous sentez l'âme d'un DJ, mélangez encore un peu plus les méthodes : laissez une bande son tourner en arrière-plan et quand vient un moment important, remplacez-la par le thème qui convient... Avant de revenir à l'arrière-plan, qui peut même continuer à tourner derrière, en *mute*.

Le matériel

Deux cas de figure : soit vous êtes chez vous et vous pouvez utiliser une sono déjà existante ou vous installer du matériel durable et

parfaitement adapté, soit vous êtes toujours en vadrouille et il vous faut du léger et du pratique. Voici quelques suggestions.

- **La tablette** : solution de luxe, c'est une interface pratique pour accéder à des applications de lecteurs de musique puissants. Apple iTunes sur iPad et Google Music sur Android permettent notamment de disposer d'une audiothèque conséquente en ligne, synchronisable ou accessible depuis n'importe où en wifi. À noter qu'il existe aussi des applications pour commander à distance un ordinateur ou une chaîne hi-fi, pratique pour utiliser une installation sonore de qualité installée dans la pièce.
- **Le baladeur Mp3** : iPod ou autre, c'est un outil de stockage pratique pour amener avec soi toutes ses musiques de jeu de rôle. Par contre il nécessite obligatoirement d'un système d'enceintes.
- **Le smartphone** : aujourd'hui pratiquement tous les téléphones remplissent aussi les fonctions de baladeur Mp3 et nous sommes nombreux à être équipés. Comme pour le baladeur, il faudra penser aux enceintes.
- **Les mini-enceintes** : on en trouve à partir de 15€ (et jusqu'à plusieurs milliers, si vous êtes riches). Basiquement elles permettent de brancher tablette, baladeur ou téléphone pour sortir un son plus agréable et puissant. Le principal défaut de ces enceintes, en raison de leur taille, réside dans la médiocrité des basses (sauf pour les modèles très chers).
- **Le caisson de basses** : la solution aux mauvaises basses, si vous êtes prêts à vous trimballer un peu plus de matériel. C'est généralement un cube d'une vingtaine de centimètres de côté qui augmente les basses et donne tout de suite une grande profondeur à votre musique. Préférez un modèle réglable pour éviter de faire trembler les dés sur la table pendant la charge des Walkyries...

Et voilà, vous êtes prêts à bastonner en musique ! ■

BENOÎT CHÉREL

Les Musiciens dans les contes

Les contes de notre enfance, connus ou moins connus, recèlent souvent des personnages hauts en couleurs... et en musique.

Disney a certes un peu brouillé les pistes, avec son recours systématique aux chansons dans ses adaptations de contes. Néanmoins, il existe d'authentiques personnages de contes qui ont un rapport étroit avec la musique et qui peuvent se glisser dans un scénario ou même une campagne pour accompagner les joueurs.

Partons à la rencontre de quelques-uns d'entre eux, humains, animaux ou même végétaux.

Un-œil, Deux-yeux, Trois-yeux (frères Grimm)

Le conte présente trois sœurs qui vivent avec leur mère, qui adore l'aînée et la benjamine (Un-œil et Trois-yeux) mais maltraite Deux-yeux qui a eu la mauvaise idée de ressembler à tout le monde.

Un jour, Deux-yeux emmène la chèvre au pré et croise une fée qui lui promet de l'aider : grâce à une formule magique, la chèvre offrira un bon repas à la jeune fille. Dès lors, Deux-yeux ne se jette plus sur les restes dont elle se

nourrissait comme auparavant. La mère finit par se méfier et envoie sa fille aînée garder la chèvre avec Deux-yeux, pour percer son secret. Au moment de manger, Deux-yeux entonne une petite chanson :

Un-œil, ma sœur, ne dors-tu pas ?

Un-œil, ma sœur, dors-tu déjà ?

La sœur s'endort et Deux-yeux peut prendre son repas. Le lendemain, la mère envoie sa benjamine, Trois-yeux.

Au moment du repas, même manège, mais Deux-yeux se trompe dans les paroles et n'endort que deux des trois yeux de sa sœur, qui peut alors avertir leur mère.

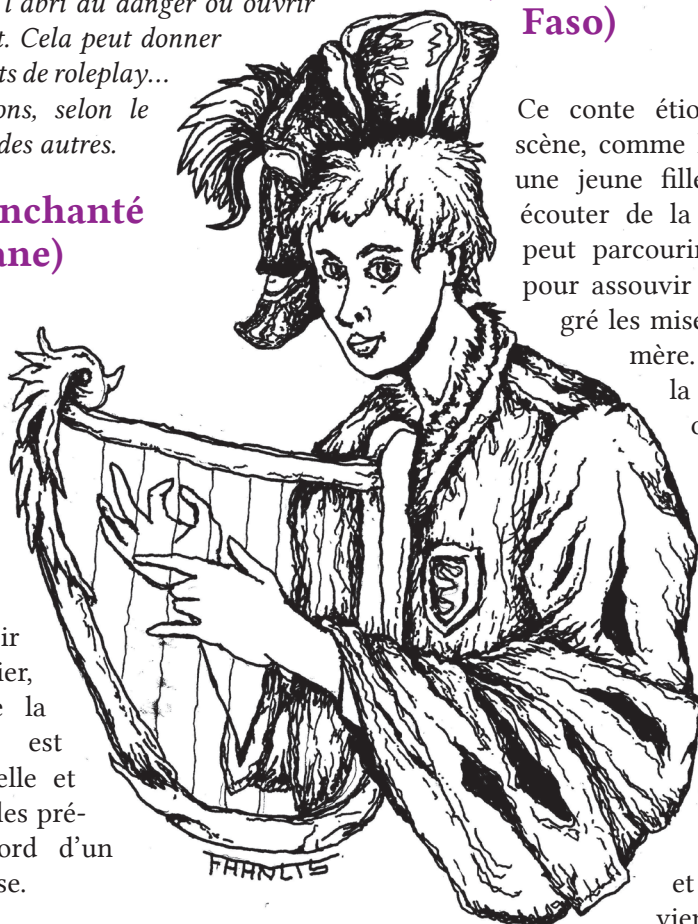
L'histoire finira bien malgré tout pour la pauvre Deux-yeux.

Les joueurs pourraient, au hasard d'une rencontre ou d'une mission, avoir à chanter une formule plus ou moins compliquée à retenir pour se mettre à l'abri du danger ou ouvrir un passage secret. Cela peut donner lieu à des moments de roleplay... intéressants, disons, selon le talent des uns et des autres.

Le violon enchanté (conte tzigane)

Là encore on retrouve le thème de la jalousie entre trois sœurs, mais avec une couleur plus violente.

Pour pouvoir enfin se marier, l'aînée emmène la benjamine, qui est aussi la plus belle et qui monopolise les prétendants, au bord d'un ravin et l'y pousse.



La petite sœur meurt et son corps se transforme en genévrier. Quelques années plus tard, un Tzigane perd son violon non loin de là et décide de refaire son instrument dans le bois du genévrier, dont les branches jouent une musique merveilleuse.

Le talent du musicien l'emène à jouer devant le roi du pays, le père des trois jeunes filles, encore endeuillé par la perte soi-disant mystérieuse de sa benjamine.

Une fois devant le roi, le violon chante et raconte le meurtre, dénonçant ainsi son aînée qui finit engloutie en Enfer.

Un objet magique peut très bien être intégré à un scénario, qu'il soit ou non le "domicile" d'une âme en peine qui cherche à faire éclater la vérité. Les joueurs pourront aussi avoir à comprendre une chanson mystérieuse qui en sortirait.

La jeune fille qui aimait le chant du balafon (conte du Burkina Faso)

Ce conte étiologique met en scène, comme le titre l'indique, une jeune fille qui aime tant écouter de la musique qu'elle peut parcourir des kilomètres pour assouvir sa passion, malgré les mises en garde de sa mère. Un jour, la nuit la surprend alors qu'elle rentre chez elle et une hyène l'attaque. Mais la jeune fille chante et la hyène se met à danser. Dès que la jeune fille s'enfuit, le charme est rompu, mais petit à petit, en alternant chant et fuite, elle parvient à rentrer chez

elle saine et sauve. Au dernier moment seulement, la hyène lui griffe le dos. Depuis ce jour, le dos des hommes portent ces marques : les côtes.

Charmer un être dangereux par le chant est un grand classique des contes et mythes, on le retrouve avec la figure d'Orphée ou du roi David.

Les musiciens de la ville de Brême (frères Grimm)

Un âne, un chien, un chat et un coq décident de fuir leurs maîtres respectifs, ingrats qui veulent s'en débarrasser après des années de bons et loyaux services. L'âne propose de se rendre ensemble à Brême et de s'engager dans l'orchestre municipal. Ils s'arrêtent en chemin devant une maison qui se trouve être le repaire de brigands, qui partagent un bon repas. Affamés par leur voyage, les animaux cherchent un moyen de les chasser, puis décident de monter sur le dos les uns des autres et de chanter tous ensemble.

Les voleurs, effrayés par le vacarme et croyant à l'arrivée d'un démon, s'enfuient, laissant la place aux animaux.

Au-delà de la musique elle-même qui tient plutôt de la cacophonie, dans le cas présent, le meneur de jeu pourra mettre en avant la solidarité, l'ingéniosité de personnages faibles et rejetés, mais astucieux.

Toujours plus loin !

On pourrait citer aussi la figure du joueur de flûte de Hamelin, des frères Grimm, ou la Petite Sirène d'Andersen, plus connus du grand public.

Libre au meneur de mettre à contribution ses joueurs pour un intermède musical ou pour pousser lui-même la chansonnette.

Chanter en public, même si ce n'est « que » devant les amis de la table de jeu, peut devenir un sacré challenge pour certains, surtout si on charge le chant (ou la musique d'ailleurs) d'un enjeu fort dans l'évolution de l'intrigue (comme dans le jeu de rôle *Pendragon*, qui

gère les compétences de chant des joueurs).

Et puis, qui sait, on peut découvrir que tel barbare ou tel orc a au final une jolie voix de baryton... ■

SOPHIE PÉRÈS



Sources

- ▶ http://www.grimmstories.com/fr/grimm_contes/unoeil_deuxyeux_et_troisyeux
- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Musiciens_de_Brême
- ▶ *Contes tziganes*, Marie Voriskova, éditions Gründ, 1973
- ▶ *Histoires de notes et d'entrechats*, Isabelle Lafonta, Flies France, 2009
- ▶ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Pendragon_\(jeu_de_rôle\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pendragon_(jeu_de_rôle))

Illustrations

Dessins inédits de Francis Pacherie. ■

La chronique

de Fabrice Pouillot



« Il tape sur des bambous... »

Aucun doute, une partie de jeu de rôle est un étonnant concert de bruits, de sons, de musiques que n'aurait pas renié Pierre Boulez. Le meneur qui braille comme un chanteur d'opéra survolté, le chant des joueurs qui contestent, qui râlent, qui se plaignent, qui acceptent, la mélodie accompagnant l'assemblée en train de se restaurer, bruissement d'un paquet de chips, d'un sachet de bonbons aux couleurs électriques, rythmée par les sons secs et courts des bouteilles de bières, de cidres, de sodas, qui se débouchent ; arrive alors l'assemblée des dés qui roulent dans un fracas léger mais empreint d'angoisses et de suspens.

Bref une session est un surprenant concert contemporain toujours renouvelé.

Mais n'oublions pas les meneurs qui, sadiquement, laissent tourner le même disque pendant toute la partie, qui dure quand même dix heures, assénant aux joueurs une musique de fond atrocement répétitive, ne collant même plus aux scènes et engourdissant l'esprit de ces mêmes joueurs, les empêchant d'agir correctement, de réfléchir, de s'exprimer (à moins que ces absences ne proviennent du choc anaphylactique suite à la quantité monstrueuse d'arachide consommée pendant cette journée...).

Haaa... que la musique est belle, qu'elle soit provoquée par le brouhaha ambiant ou plus simplement qu'elle s'extrait d'un petit haut-parleur de téléphone, d'une chaîne hi-fi ou d'un groupe de punk orque spécialement invité pour l'occasion.

Jouons dans le son, dans le bruit, dansons sur les notes, jouissons du fracas d'une table de jeu, mais jouons ! ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux



La musique n'adoucit pas les mœurs...

La musique ! Grand sujet, très noble. Mais pas pour tout le monde, Monsieur le chroniqueur d'en face ! Je n'ai rien contre la musique, sauf quand elle est utilisée pour faire souffrir autrui et de fait, provoquer le berserk qui est en nous.

Vous ne voyez pas de quoi je parle ? D'accord, je m'explique...

C'est au son du tambour que les armées allaient autrefois se sacrifier. Et qui jouait du tambour en cadence ? Des gosses à peine sortis des jupons de leur mère. En parlant de cadence et de tambour, c'est aussi au rythme de ce dernier que les galériens ramaient. Et je parle pas du claquement du fouet qui faisait vibrer mélodieusement leurs cordes vocales...

Plus proche de nous, il y a la voisine de trente piges qui met à fond de la musique de minette tous les jours... Enfin mettait, parce qu'on a refile la patate chaude à d'autres. Dans le même registre, il y a les kékés qui mettent la stéréo de leur caisse pourrie, à fond, le soir, près du pseudo-commerce de village.

Enfin, autour d'une table de jeu de rôle, celui qui, alors que le meneur de jeu est en pleine description et crée une ambiance du tonnerre, met de la musique avec un appareil quelconque pour soit-disant animer la partie.

Vous l'aurez donc compris, la musique c'est bien, mais en respectant les oreilles des autres. On dit souvent qu'un malheureux accident est vite arrivé, qui s'accompagne d'une tout autre musique. À bon entendeur et avec beaucoup de mauvaise foi... ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

BAR



Le Défi du quarantenaire

À l'occasion des 40 ans du jeu de rôle, deux rôlistes motivés ont décidé de lancer une initiative originale : 40 ans, 40 scénarios. Xaramis et Macbesse nous expliquent en détail de quoi il en retourne.

Pourquoi le jeu de rôle a-t-il 40 ans cette année ?

Xaramis : Fixer une date qui constituera l'an 1 d'un calendrier est une activité à haut risque ; l'exemple le plus célèbre de ce risque est une figure mondialement connue, dont on est finalement arrivé à penser qu'il est né une demi-douzaine d'années avant sa naissance « officielle ». Pour le jeu de rôle, l'enjeu est moindre, et nous sommes plutôt dans le symbole : les premiers exemplaires de *Dungeons & Dragons*, considéré comme le plus ancien jeu de rôle formalisé dans une publication, auraient été disponibles en janvier 1974. Mais le concept même existait avant cette première publication.

Je n'ai pas souvenir que les 10^e, 20^e ou 30^e anniversaires du jeu de rôle aient fait l'objet d'une célébration planétaire. Alors, pourquoi plus à 40 ans ? Je n'en sais fichtrement rien, et je reconnais que j'en laisse les analyses – sérieuses ou de comptoir – à ceux qu'elles passionnent ! Mais ce vent d'anniversaire a

soufflé sur le monde rôliste, et il portait sûrement quelques grains de folie, puisqu'il nous a amenés, dans la Cour d'Obéron, à lancer à la cantonade un de ces défis du genre « chiche ! », dont nous parlerons tout à l'heure.

Et vous, vous en faites depuis combien d'années ? Pouvez-vous vous présenter pour nos lecteurs ?

Macbesse : Le jeu de rôle et moi avons fêté nos vingt ans de vie commune le mois dernier. En janvier 1994, *Simulacres* venait de reparaître dans un hors-série de *Casus Belli*. Avec sa parution en kiosque, il était encore possible (ou déjà possible, si on pense aux facilités de diffusion offertes depuis par Internet), pour le petit adolescent que j'étais, de s'initier facilement au jeu de rôle avec des amis d'une manière parfaitement autonome. Cette année 1994 était paradoxale. Elle était encore lourde des rumeurs propagées par M^e Collard lors de l'affaire de Carpentras et de l'offensive menée par Mireille Dumas à la télévision. Cependant, elle portait aussi

la marque du merveilleux avec la parution de *Château Falkenstein* en français. Ce premier jeu m'a accompagné pendant bien une décennie et a très durablement façonné ma pratique. Il m'a notamment appris à recourir à l'histoire des personnages (leur « journal intime ») pour construire mes scénarios autour d'eux et à limiter l'aléatoire dans la narration.

Actuellement, je m'intéresse surtout à la question de l'implication émotionnelle des joueurs. Je cherche les moyens de les faire sortir de leur zone de confort. J'ai publié récemment la première version d'un *hack* de *Lady Blackbird* mettant les joueurs dans le rôle des Brigades rouges dans le contexte très dur de l'Italie des Années de plomb. La plupart des jeux tracent une ligne de démarcation simple : les terroristes sont les méchants ; si les personnages des joueurs sont des résistants, ils ne commettent plus d'actes terroristes – à part peut-être dans *Rétrofutur* mais la dystopie rend l'acte plus acceptable. C'est justement cette zone grise que je veux explorer, celle où la frontière entre le bien et le mal devient beaucoup plus difficile à décider. J'ai eu, comme je m'y attendais, des réactions contrastées. Le jeu séduit ou met mal à l'aise, parfois les deux, mais je préfère encore le rejet à une adhésion tiède.

Ce n'est pas le seul sillon que je travaille. Je continue notamment l'exploration du jeu politique. Il ne m'intéresse pas tant pour les perruques poudrées et l'étiquette empesée que pour les implications à vaste échelle des actions des personnages. Elles engendrent des responsabilités qui peuvent conférer aux actes et aux passions les plus anodins une grande gravité. C'est dans cette optique que j'ai écrit et continue à écrire pour *Imperium*, l'excellent jeu d'Olivier Legrand, et que je prépare un jeu de rôle sur les rapports de pouvoirs dans l'empire byzantin.

À plus court terme, je m'assure que les *Songes d'Obéron*, notre webzine thématique, satisfasse à des standards de qualité professionnels et paraisse le plus souvent possible. En d'autres termes, j'en suis le coordinateur, certains disent le contremaître. En effet, je suis celui qui crie lorsque la *deadline*

approche, relance, réclame les textes, les fait corriger et remanier, mais dans la mesure où nous sommes tous des bénévoles, j'essaie de le faire avec le plus de douceur possible, et ce n'est jamais sans donner de conseils pratiques. C'est aussi le rôle que j'assume dans le projet du quarantenaire.

Xaramis : De mon côté, je suis plus vieux que le jeu de rôle et, contrairement à lui, je connais ma date de naissance exacte. Quand j'ai goûté au jeu de rôle, *Dungeons & Dragons* avait déjà environ dix ans mais c'est avec un tout jeune jeu de l'époque, *Légendes*, que j'ai vécu mes premières parties, dans la peau d'un Celte de la période de La Tène. Le virus était inoculé, et l'affection inguérissable.

Par la suite, j'ai souvent joué à *Dungeons & Dragons* qui, à l'époque, était un peu au jeu de rôle ce que le football est aux autres sports, un trait d'union universel, même si chacun y jouait à sa sauce dans son coin. Mais mes goûts littéraires et cinématographiques me portaient vers d'autres genres que l'*heroic fantasy* ; nourri au biberon des pages de Monfreid, London, Zevaco ou Le Carré, je me sentais plus dans mon élément avec des jeux exploitant des univers de cape et d'épée, d'épopées pirates, d'aventures exotiques, ou des brumes de l'espionnage.

Au fil des années, j'ai beaucoup moins pratiqué mais de plus en plus écrit pour le jeu de rôle. J'ai fait mes premières armes en la matière dans divers zines, dont *Les Songes d'Obéron*, évoqués plus tôt par Macbesse, et dans des concours de scénarios organisés dans des forums rôlistes, dont – bien sûr – la Cour d'Obéron. Puis j'ai pu collaborer à diverses gammes « amateurs » puis « professionnelles » de jeu de rôle, sur la base de coups de cœur pour des univers de jeu ou de complicité d'esprit avec leurs auteurs. Aujourd'hui, je suis coauteur, conseiller, ou encore relecteur pour des jeux dont l'univers est plutôt historique et éventuellement teinté de surnaturel (*Te Deum pour un massacre*, *Würm*, *Terra Incognita*), et pour de rares jeux médiévaux-fantastiques qui retiennent mon attention (*Les Légendes de la garde*, *Wastburg*).

Et, en guise de clin d'œil au compère

Macbesse, j'ajouterais que, les perruques poudrées, c'est justement mon dada ; ne soyez donc pas étonné que je traîne mes guêtres rôlistes dans des univers dix-huitiémistes.

Quel est le scénario dont vous gardez le plus vif souvenir ?

Macbesse : Beaucoup de scénarios, ou plus exactement beaucoup de séances m'ont laissé des souvenirs très vifs. Si je remonte vraiment loin, le premier scénario dont je me souviens du déroulement minute après minute est *Ethor bedi zure erresuma*, grand-écran de *Casus Belli* par Tristan Lhomme et Philippe Rat. Ce *Delta Green* à la française commençait par l'échec cuisant de la mission des personnages, en Indochine. Plus de vingt ans s'écoulaient. Éclipse totale de la conscience. Les personnages se réveillaient dans les quartiers de haute sécurité d'une prison espagnole et portaient sur les traces des actions qu'ils avaient bien pu effectuer pendant toutes ces années et déjouaient leur propre machination. Le renversement était tout simplement extraordinaire. Plus récemment, je citerais *Hiver Meurtrier* de Jérôme « Brand » Larré, où tous les personnages sont des femmes qui attendent le retour des hommes partis au combat. Confrontées à une très grave crise, elles doivent prendre des décisions très lourdes pour le clan. Ce scénario m'a d'abord marqué par son concept. D'abord, obliger les rôlistes, majoritairement des hommes, à endosser un autre rôle social, permet finalement un surcroît d'immersion. Ensuite, il oblige, par son *timing* serré, à prendre des décisions dont les conséquences sont à la fois importantes et difficiles à mesurer – c'est le propre de la politique en temps de crise. Enfin, j'ai eu des joueurs très motivés, qui jouaient certaines scènes en semi-grandeur nature, avec des accessoires de scène. Au début du troisième acte, un très jeune samouraï, trop jeune pour être parti au combat, se rebelle et commence à verser le sang. Meneur, j'avais pour ce personnage non joueur un katana que je brandissais d'un air menaçant. La sœur du jeune homme, une joueuse, s'est interposée. Le joueur m'a pris le bras et a fait mine de se plonger le sabre dans la poitrine, en le glissant sous le bras, puis

d'agoniser au sol. La scène était saisissante, très prenante. Depuis cette séance, je cherche des outils pour parvenir le plus souvent possible à une telle intensité dramatique.

Xaramis : Plus que les scénarios en eux-mêmes, c'est la complicité autour de la table qui me laisse de bons souvenirs. Certaines de mes très bonnes soirées de jeu de rôle entre amis ont été basées sur des scénarios qui feraient passer un film avec Steven Seagal pour du cinéma d'art et essai ; alors qu'au contraire, il m'est arrivé qu'une intrigue mitonnée aux petits oignons n'éveille aucun plaisir de jeu, aucun élan collectif. L'élément-clé, à mon sens, est de se retrouver sur une longueur d'onde commune, une conjonction d'humeur de l'instant : c'est un peu comme partager un repas à menu à la fois unique et improvisé, il faut s'assurer que chacun trouve du plaisir à ce menu spécial.

Au fil du temps, j'ai de plus en plus apprécié de jouer ou d'écrire des scénarios susceptibles de faire naître des émotions un peu plus complexes que l'affrontement d'une adversité bien identifiée : des choix cornéliens, des aventures dont la fin n'est pas heureuse mais la moins mauvaise possible, ou encore du dépaysement, de la mélancolie, de la révolte, du paradoxe, etc. Pour cela, je n'hésite pas à recycler à ma sauce ce que des romanciers, des auteurs de théâtre, des scénaristes pour le cinéma ou la télé ont produit au fil du temps. De Homère à David Mamet, les inspirations ne me manquent pas.

Écrit-on un scénario comme il y a quarante ans ? Le style de jeu a-t-il évolué ?

Xaramis : Le jeu de rôle repose sur des éléments assez simples en apparence : des gens qui souhaitent se glisser, le temps d'une séance, dans la peau de quelqu'un d'autre, afin de construire et vivre ensemble une aventure qui les sortent de leur ordinaire. Mais qu'y a-t-il de plus variable que la personne humaine, et quoi de moins prédéfini qu'une histoire dont certains tenants sont plus ou moins fixés à l'avance et dont les aboutissants sont, généralement, tout sauf prévisibles ?

Le jeu de rôle est particulièrement multiforme, puisqu'il permet aussi bien d'explorer



des souterrains et arracher une relique magique à des morts-vivants (avec *Dungeons & Dragons*, par exemple) que de délirer dans une ambiance de dessin animé à la Tex Avery (*Toon*) ou de fomenteur des intrigues de palais et de livrer des guerres de succession (*Le Trône de fer*), et bien d'autres choses encore. En cela, il n'est pas différent d'autres courants du jeu de société, qui embrassent des horizons aussi différents que les grands classiques comme le jeu de l'oie, la spéculation immobilière sans scrupules, ou les jeux-apéro avec fou rire assuré. Je n'aurai donc pas la prétention de définir le style – ni même les styles – du jeu de rôle d'hier, d'aujourd'hui, ou de demain.

Macbesse : Julien Gracq, dans *En Lisant, en écrivant*, affirmait qu'on ne peut pas lire Cervantès en oubliant qu'on a lu Kafka. C'est exactement la même chose pour un scénario. On ne peut pas découvrir ou même rejouer *Le Temple du Mal Élémentaire* (le célèbre module de l'*Advanced Dungeons & Dragons*) en oubliant qu'on a exploré les sales intrigues

de *Ryoko Owari* (bac à sable centré sur une ville dont les personnages sont les magistrats, à *Legend of the Five Rings*) – comment pourrait-on désormais en occulter les jeux de factions, comme beaucoup de tables le faisaient encore lors de la sortie ? Ces expériences accumulées ont changé notre regard, individuellement et collectivement. Au final, les héritages viennent se cumuler et non s'exclure mutuellement, même si, pour des questions de positionnement, il arrive à certains auteurs de jeu de crier à la grande rupture et de brûler le passé.

Actuellement, l'arrivée des jeux sans préparation comme *Fiasco* ou *Perfect* pourrait sembler complètement bouleverser la donne puisqu'ils supposent a priori la mort du scénario. Paradoxalement, je pense au contraire qu'ils le revivifient, en obligeant l'auteur à se concentrer sur l'essentiel et à laisser le reste au libre choix de la table qui lui donne vie. Finalement, ils contribuent à forger de nouveaux outils qui peuvent être employés dans le cadre de l'écriture du scénario.



Xaramis : Pour autant, force est de constater qu'au fil de ces quarante années, des créateurs ont su bousculer les canons que les premiers jeux de rôle avaient – le plus souvent sans aucune volonté de dogmatisme – contribué à poser : une coopération plus marquée entre les joueurs pour construire l'histoire ; des règles très simples, voire absentes ; des univers de jeu dont la force réside, par exemple, dans les oppositions de factions que Macbesse évoque ; des thèmes jusque-là délaissés, etc. Le jeu de rôle a ses classiques, ses romantiques, ses impressionnistes, ses dadaïstes, ses expérimentaux. Qui s'en plaindrait ?

Le scénario de jeu de rôle est, lui aussi, multiforme, et je ne me poserai pas en arbitre des élégances sur le sujet. Certaines architectures de scénario se sont imposées comme des classiques, consacrées par l'usage du fait de leur publication dans les jeux eux-mêmes ou dans des magazines spécialisés, et notamment deux d'entre elles :

► le scénario vu comme une histoire ayant

un commencement précis, et un ou plusieurs développements probables, conduisant à un éventail de finals dépendant des développements plus ou moins heureux ; ce scénario-là fait souvent l'objet d'une rédaction formelle, avec un découpage en actes ou scènes, des suggestions de textes à lire par le meneur de jeu aux autres joueurs pour poser l'ambiance, etc. ;

► le scénario qui pose le décor (des personnages-clés, leurs interrelations, un contexte « historique » ou « géopolitique », quelques événements qui se dérouleront quoi qu'il se passe par ailleurs, etc.), et qui laisse meneur et joueurs plus libres d'y tisser des péripéties à leur goût.

Ce qui s'est surtout imposé comme un standard, indépendamment de l'architecture interne du scénario, c'est la rédaction plutôt littéraire de ces textes, l'objectif étant que la forme du texte contribue à poser l'ambiance autant que le fond lui-même. Un auteur de scénario peut décider de s'éloigner de ce style littéraire et bâtir son scénario sous la forme

d'éléments textuels plus dépouillés, voire d'un « logigramme des possibles ». C'est une voie de rédaction sur laquelle j'ai commencé à m'aventurer et qui me séduit de plus en plus, parce que je trouve qu'elle permet de donner au meneur et aux joueurs l'essentiel pour jouer sans les enfermer dans un style que mon écriture leur imposerait ; en cela, je me retrouve pleinement dans les notions d'« essentiel » et de « libre choix » pointées par Macbesse.

Mais le poids de la tradition du « scénario très écrit » est telle que certains rôlistes trouveront ces formes très dépouillées franchement hétérodoxes. Certains auteurs jouent alors la carte d'une voie médiane, associant, dans leurs scénarios, des parties « littéraires » et des parties plus « télégraphiques » ; je pense, entre autres, aux scénarios de la gamme *Terra Incognita*.

Cela dit, dans notre projet fou des « 40 ans – 40 jeux – 40 scénarios », nous n'imposons aucune forme particulière aux scénarios qui seront écrits dans ce cas.

Macbesse : De ce fait, d'une certaine manière, le recueil ne sera pas – ou pas seulement – une manière de saluer un loisir qui nous est cher, mais aussi une somme des outils et style de jeu développés au cours des quarante dernières années. On le voit déjà avec les différences de perspective adoptées par les auteurs. Certains auteurs ont opté pour des pastiches et travaillent sur des modules à l'ancienne. J'espère qu'on pourra voir des lieux hostiles bien mis en scène et des défis bien dosés, comme dans les meilleurs modules de la fin des années 70. D'autres essaient de combiner outils récents et vieux jeux, par exemple en croisant le système des menaces et fronts d'*Apocalypse World* avec des jeux des années 80.

Comment est né le projet ?

Xaramis : Je dirais que le projet est né dans un éclair de folie. Je me suis dit « Tiens, le jeu de rôle a quarante ans, pourquoi ne pas lancer à la cantonade un défi un peu fou et voir ce qui en sort ? » Je n'ai pas cherché à tâter le

terrain discrètement, auprès de quelques amis, pour voir s'ils m'encourageraient dans ma folie ou me tenteraient de me ramener à la raison. J'ai donc ouvert un fil de discussion à ce sujet dans le forum de la Cour d'Obéron, où j'ai installé, de longue date, mes quartiers de rôliste, sous le titre « Un défi à la c... pour les 40 ans du JdR ! ». Vous noterez que j'avais choisi le point exclamation et non celui d'interrogation : tant qu'à être fou, autant l'affirmer sans réserve.

J'ai donc mis sur la table cette « idée à la c... », et j'ai eu la chance et le plaisir de voir que d'autres que moi trouvaient la chose plaisante et avaient envie de contribuer à ce projet.

Macbesse : J'ai trouvé l'idée de Xaramis géniale et j'ai pris sur moi de la répandre le plus vite possible pour profiter de l'élan initial. Les modalités ont été arrêtées en deux jours et j'ai été très présent sur les forums pour finir la construction du projet avec les auteurs intéressés. L'emballage faisait très plaisir à voir. Il ne se passait pas dix minutes sans que je sois sollicité.

À partir de là, l'organisation s'est imposée. Je pense que la liberté offerte, qui a laissé beaucoup de place aux coups de cœur, a joué dans cet enthousiasme, y compris le mien. Certains auteurs ont vu la possibilité de donner un coup de projecteur sur un jeu injustement tombé dans l'oubli, d'autres le moment de rendre hommage à leur premier jeu, d'autres encore se sont étonnés que certains grands jeux ne figurent pas encore dans la liste des propositions et se sont proposés pour réparer le manque. En somme, le projet s'est trouvé à la croisée de beaucoup d'aspirations très différentes. C'est fédérateur et j'en suis très heureux.

Xaramis : J'ajouterais que j'ai surtout eu la chance de trouver en Macbesse celui qui allait transformer cette idée folle en projet concret et (à peu près) raisonnable. Pour avoir été le coordinateur d'un des numéros des *Songes d'Obéron*, et pour participer à l'aventure éditoriale du magazine *Diédent*, je sais à quel point ce rôle est à la fois passionnant et exigeant, et parfois même ingrat.



Et comme Macbesse et moi nous côtoyons et apprécions depuis quelques années (mais moins de quarante !) dans les Salons de la Cour d'Obéron, je suis d'autant plus content qu'il ait pris la barre d'un navire que je me suis contenté de rêver.

40 ans, 40 scénarios... Expliquez-nous un peu votre projet.

Xaramis : L'esprit du projet est d'écrire un florilège de scénarios pour des jeux couvrant ces quarante années de jeu de rôle. Nous ne cherchons pas à produire une anthologie raisonnée, ni à mettre en lumière des jeux qui auraient marqué l'Histoire du jeu de rôle. C'est parti d'une « idée à la c... », alors pas question de nous poser en juges et dresser une liste de jeux qui en vaudraient la peine ou pas. Restons donc simples : quarante scénarios, un scénario pour un jeu publié lors de chacune de ces quarante années (en fait, 41, avec 1974 comme année 1 et 2014 pour terminer !) Si une année est couverte par plusieurs scénarios, pas de souci, c'est du bonus !

Quels sont les critères techniques de vos scénarios ? (nombre de signes, deadline, prétirés...)

Xaramis : Les critères techniques sont peu nombreux. Fixer une limite de taille peut sonner paradoxal, dans un projet qui se veut, par ailleurs, très ouvert ; toutefois, pour éviter de nous retrouver avec des textes de volumes trop différents, nous avons établi une limite à 25 000 signes – espaces compris – ; pour donner une idée à ceux qui n'ont pas les nombres de signes dans l'œil, c'est le format standard des scénarios paraissant dans des magazines comme *Casus Belli* ou *Diôdent*.

Macbesse : Nous conseillons également de fournir des prétirés et de donner des caractéristiques techniques conformes à la première édition du jeu, afin que ces scénarios puissent être facilement joués.

Xaramis : La date limite de contribution est le 31 décembre 2014 à minuit. Néanmoins, pour faciliter la gestion du projet, nous encoura-

geons les auteurs à nous envoyer leurs contributions sans attendre le dernier moment. En outre, pour nous assurer qu'il sera réaliste d'attendre l'objectif des « 40 ans – 40 scénarios », des rendez-vous intermédiaires sont d'ores et déjà donnés aux dates suivantes : 31 mars, 31 juillet et 31 octobre 2014.

Peut-on encore participer et sous quelles conditions ? Et où peut-on vous contacter ?

Xaramis : Il n'y a qu'une seule condition pour participer : l'envie d'écrire un scénario. Nous ne procédons à aucun tri préalable, nous n'exigeons de personne des références dans l'écriture et la publication, ni même une accroche ou un synopsis du scénario en question, nous ne fermons la porte à aucun jeu. Nous ne demandons, finalement, à l'auteur qu'un seul engagement : celui de produire un texte lisible, compréhensible.

Macbesse : Comme nous acceptons plusieurs scénarios par année, il est encore possible de participer, et nous continuerons à accepter les auteurs et illustrateurs jusqu'à l'expiration de la *deadline*, le 31 décembre 2014. Il suffit de venir s'inscrire sur le fil dédié de la Cour d'Obéron.

Xaramis : Et si quelqu'un, après avoir lu la liste – évolutive – des contributions envisagées en venait à nous dire « Pourquoi vous n'écrivez pas un scénario pour tel jeu qui est génial et que j'adore et qui doit absolument avoir sa place dans votre projet ? », notre réponse est déjà prête : « n'hésitez pas, inscrivez-vous et écrivez-le ! ».

Qu'allez-vous en faire, ensuite, de ces quarante scénarios ?

Macbesse : Ces quarante années – soixante-dix scénarios, davantage ? – de jeu seront d'abord illustrées (en noir et blanc et au trait, pour nos amies les imprimantes).

Xaramis : Je me permets de glisser, à ce propos, que les illustrateurs sont autant les bienvenus que les auteurs, dans notre projet. Là non plus, pas de book à présenter, pas

d'expérience à justifier, rien que l'envie de participer à une aventure collective, bénévole, et un peu folle.

Macbesse : L'ensemble des textes et des illustrations sera ensuite maqueté, et consigné en un recueil au format PDF qui sera conservé sur le site de la Cour d'Obéron. Une fois cela fait, si tous les auteurs le souhaitent, et c'est une condition *sine qua non*, il sera possible d'envisager une publication au format papier.

Xaramis : Et il se trouvera probablement quelqu'un pour lancer une autre « idée à la c... ». Par exemple, faire jouer, en 2015, les scénarios de ce recueil des quarante ans ! ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL



Quelques adresses, pour aller plus loin

- ▶ Le site de la Cour d'Obéron, pour découvrir, entre autres, les productions des Songes d'Obéron : <http://couroberon.com/site2>
- ▶ Le forum de la Cour, pour y retrouver ce défi fou : <http://couroberon.com/Salon/index.php?topic=3890.0>
- ▶ Le site du GROG, pour découvrir les jeux connus et moins connus évoqués dans cet entretien : <http://legrog.net>
- ▶ Un article pour les amateurs (anglophones) de précisions sur la date de naissance présumée du jeu de rôle : <http://playingattheworld.blogspot.fr/2013/12/when-dungeons-dragons-turns-40.html> ■



(culture rôliste)

Jeux de société : un gros mot pour les rôlistes ?

Ludiste : des jeux pour faire société

Martin Vidberg, illustrateur de « L'actu en patates » au journal Le Monde, est aussi un passionné de jeux de société (ludiste). On le vérifie dans le blog qu'il alimente à l'entête du même journal. On peut dire qu'il est un leader d'opinion et par les articles qu'il publie régulièrement une figure qui fait la promotion de ce nouveau type de loisir.

À ce titre il est intéressant de lire son article *Le Guide des jeux à emporter en vacances - L'Actu en patates*¹.

On parle de nouveau type de loisir parce que le monde de l'édition des jeux de société s'est significativement renouvelé voire a muté, en Europe et spécifiquement en France ces

¹ 9 juillet 2013. <http://bit.ly/145JBK5>

quinze dernières années. L'appellation « nouveaux jeux » apparaît de plus en plus souvent, comme l'évoque un directeur de centre de vacances dédié aux jeux de simulation dans le cadre des entretiens que j'ai eu l'occasion de mener en 2013, pour un travail de recherche sur les « Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales »².

Bien que la France constitue 20 % du marché européen du jouet³ en 2012, le Monopoly et autres classiques de cette industrie commencent à être détrônés et le jeu de société devient progressivement « victime » de son succès⁴. La création française dans ce domaine est en pleine ascension⁵, certains jeux commencent à s'exporter outre-Atlantique, en Chine et le milieu ne manque pas de festivals ou conventions dédiées (*op. cit.* Dumas), de figures⁶ et de leaders d'opinion, à l'instar d'autres profils de passionnés des Cultures de l'imaginaire mais avec une particularité : la dilution plus grande de la célébrité des auteurs s'effaçant dans la popularité de leurs jeux.

Un grand nombre d'auteurs français de nouveaux jeux sont rôlistes

Un grand nombre d'auteurs français de nouveaux jeux sont rôlistes : Frédéric Henry, par exemple, l'auteur de *Time Line*⁷, et Croc⁸

2 Mémoire de Master II Droit des collectivités territoriales, administration des entreprises culturelles, mention droit public, sur la base de données universitaire DUMAS :

<http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00909488>

3 2012 : une année difficile pour le secteur du jouet.

www.itrnews.com/articles/137692/2012-annee-difficile-secteur-jouet.html

4 *Le Jeu de société "victime" de son succès - L'Actu en patates.*

5 Exemple : « Jeux de société 3 petits cochons - Benoît Forget - Il met les contes en jeu - De plus en plus de joueurs - SudOuest.fr ». www.sudouest.fr/2013/07/19/il-met-les-contes-en-jeu-de-plus-en-plus-de-joueurs-1119233-2800.php

6 Exemple : Vidéo amateur à propos de Reiner Knizia, 3 minutes pour un jeu. <http://3minutespourunjeu.wordpress.com/2013/06/28/reiner-knizia/>.

7 Vidéo portrait de l'auteur Frédéric Henry, au magasin Philibert à Strasbourg le 12 janv. 2014 :

www.youtube.com/watch?v=Vyo7u-poYK4#t=40

8 *Croc - Bibliographie.* www.legrog.org/biogra-

qui publia son premier jeu de rôle en 1986. D'ailleurs on les retrouvera tous les deux dans la vidéo du débat sur le plagiat dans les jeux de société qui sera citée plus bas. Croc a collaboré à des jeux de rôle comme traducteur ou contributeur. Ses dernières productions rôlistes datent de 1996. Il travaille aujourd'hui pour un éditeur français de jeux de société et a déjà à son actif trois jeux de plateau de sa création. C'est au sens propre une figure du milieu rôliste qui établit désormais la jonction avec le monde des ludistes. Même si lui-même ne se revendique probablement plus de la culture rôliste il est le symbole vivant que jeu de rôle et jeu de société sont créativement compatibles.

Les nouveaux jeux sont encore rares dans l'éventail des activités ludiques proposées au sein des équipements culturels et socioculturels des communes françaises. C'est pourtant la vocation de ces derniers, comme les médiathèques par exemple, de faire découvrir ces nouveaux jeux à la population. Le concept de ludothèque revêt un intérêt particulier à ce sujet : il permet de faire passer le jeu de société du statut de simple divertissement à la stature de produit culturel à haute valeur ajoutée.

Même s'il n'est pas partagé par tous les passionnés, mon parti pris est de démontrer que les nouveaux jeux de société font culture autant que peut le faire une statue grecque dans un musée, un contre-ténor dans une œuvre d'opéra, ou un chef-d'œuvre de la littérature classique.

Comme la bande dessinée, les romans de gare, les comics, les séries TV, des pans entiers de la culture populaire ont été happés dans la culture de masse, redigérés par la fan fiction, et érigés en nouveaux produits culturels. Les grands prêtres de cette nouvelle forme de télévangélisme sont les geeks. Ce courant est dédié à un esthétisme qui veut qu'on refasse du neuf avec du vieux, en recyclant une culture populaire qui était autrefois fustigée par l'ancienne classe dominante. Il s'agit de la décliner en des produits

[phies/croc](http://www.phies/croc). Le Grog est la base de ressources documentaires sur le jeu de rôle la plus complète.



accessibles à la consommation de masse comme aux nouveaux riches. D'une minorité autrefois décriée les geeks sont entrés dans la cour des grands : leurs leaders d'opinion impriment à une certaine partie de la société actuelle leur esthétisme et leurs valeurs⁹.

C'est ce qui fait, par exemple, qu'une exposition de costumes et d'accessoires de la série TV *Game of Thrones*¹⁰ est en train de parcourir le monde dans des lieux culturels de prestige.

Nous touchons ici au fond de la problématique soulevée par cet article, que nous déclinerons en deux temps :

Qu'est-ce qui fait du nouveau jeu de société une œuvre des Cultures de

⁹ Péretié, Jean-Baptiste, *La Revanche des geeks*, documentaire, première diffusion : Arte, 28 avril 2012. Le documentaire montre comment les geeks, exclus de la société dans les années 1970, sont finalement devenus à la mode au cours des années 1990 et 2000.

¹⁰ www.elle.fr/Loisirs/Sorties/News/Game-of-Thrones-une-exposition-inedite-a-travers-le-monde-2666650

l'imaginaire à part entière, ouvrant sur l'émancipation de l'individu ?

Colonisés par la culture geek, mais aussi par celle des jeux vidéo, du jeu de rôle, des jeux de figurines, les nouveaux jeux de société bénéficient d'une plus-value culturelle vérifiable par deux concepts : la simulation d'un contexte, d'un univers, d'une situation en phase avec l'actualité ou la modernité, et les modalités de nouvelles règles d'interactivité inspirées de cette base multiculturelle que sont les Cultures de l'imaginaire.

Pourquoi la plupart des rôlistes peinent à admettre que le jeu de rôle est un jeu de société ?

Assimiler le jeu de rôle à un jeu de société peut sonner comme une évidence pour le béotien. Mais pour le passionné, pour qui passion et valeurs se confondent parfois, l'assimilation peut parfois se révéler contre-nature. Comme il place le jeu de rôle dans une transcendance qui en fait bien plus qu'un



super jeu de société, il a du mal à annoncer qu'il va faire une partie de jeu de rôle comme on dirait que l'on va faire une partie de petits chevaux.

Le jeu de rôle porte avec lui ce qui fait qu'il a une forte valeur de construction et de développement individuels. Sa particularité en tant que loisir est qu'il intègre le développement de la puissance d'imagination et la capacité à la mettre en interactivité ludique à plusieurs, dans les bases même de son fonctionnement. Un vrai outil de développement personnel, vous dis-je !

Les jeux vidéo dits RPG (*Role Playing Game*) n'ont pas encore réussi à atteindre la qualité d'interaction d'un jeu de rôle sur table. Ils peuvent certes dépasser celui-ci en portée d'évocation et de simulation, mais ils ne parviennent toujours pas à atteindre le construit culturel qui résulte d'un jeu de rôle sur table. C'est parce que ce construit relève de la mémoire orale, de ce qui fait intimement société dans un collectif d'individus.

Cela relève des contes et légendes de notre enfance, des soirées au coin du feu, des fêtes traditionnelles et familiales. Bref, ce genre d'expérience que la « société des écrans » tactiles, télé, tablettes, téléphones... est encore incapable de reproduire. C'est en cela notamment que jeu de rôle et jeu de société se rejoignent : une expérience interpersonnelle directe sans autre support que l'imagination.

Ils sont aussi des jeux de réflexion, au sens que Michael Moorcock¹¹ donne à la science fiction comme valeur d'anticipation. Allant même jusqu'à dire que celle-ci précède en pertinence la *fantasy* comme œuvre d'anticipation et de fonction critique de la société dans l'œuvre littéraire.

Et qu'est-ce qu'un jeu de rôle sur table ? Un jeu qui s'appuie sur les codes du jeu de société pour mettre en œuvre ses mécanismes de règles : le plateau et les pions peuvent être remplacés par des figurines et des plans de

¹¹ <http://gonzai.com/michael-moorcock-interview-qui-a-tue-lheroic-fantasy/>

sol, les dés sont toujours là, le paravent, les fiches de personnages, les aides de jeu sont aussi utilisés...

Mais déjà a-t-on presque réconcilié nos deux types de passionnés qu'un vilain mot vient à la bouche d'une minorité parmi la communauté rôliste : élitisme.

Un clivage est pointé par ceux-là : le jeu de rôle doit rester à part. Il est incomparable. C'est une pratique qui touche à l'art, voire à la philosophie ou la poésie, et qui ne peut se définir que par rapport à elle-même.

En fait, le même genre de clivage qu'on entend en fréquentant les vernissages dans les institutions culturelles de l'art, de l'édition, ou du spectacle vivant : on sépare le culturel du socioculturel.

Un mot-tiroir a été inventé dans l'ère culturelle de l'après-Malraux pour exclure définitivement le peuple du pré carré des élites : création. Un spectacle est mauvais ? Une œuvre est nulle ? Que nenni : une création ne se commente pas ! Elle se ressent... avec passion. Le travail de l'artiste est sacré et ne saurait être remis en cause.

Bref, dès que vous introduisez le concept de création dans l'art, plus aucune critique constructive n'est possible, l'art finit par se valoir par lui-même à partir du moment où il est expression. L'artiste brésilien qui attache un chien à un poteau et le laisse crever de faim en guise de performance artistique s'exprime, certes, mais est-ce que cela reste de l'art ? On infantilise le spectateur : les critères ne sont plus objectifs mais affectifs. Et chacun est libre de ressentir ce qu'il veut, tant que ça ne remet pas en cause les cours du marché de l'art. Cette petite digression sur l'art simplement pour dire qu'à trop vouloir idéaliser le jeu de rôle on finit par l'ostraciser.

À ce titre le débat sur le plagiat de trictac.tv¹², un site web de référence majeur de la passion des jeux de société en France,

¹² www.trictac.tv/video-le-debat-de-l-intelligence-le-plagiat

illustre bien que la problématique concernant les droits d'auteur dans le jeu de rôle et les jeux de société est en définitive la même : ce n'est ni le mécanisme, ni les règles d'un jeu qui fonde ce droit, mais la valeur littéraire des textes qui lui sont adjoints.

Ainsi les auteurs de jeu de rôle sont avant tout des auteurs littéraires et ils peuvent ainsi rejoindre le panthéon des littératures de l'imaginaire. La valeur littéraire de certains jeux de rôle récents n'a effectivement rien à envier à la ligne éditoriale de certaines grandes maisons d'édition de l'Hexagone.

Ce qui n'exclue en rien que le jeu de rôle sur table, comme son frère le jeu de société, reste avant tout un jeu accessible à tous, si tant est que l'on fasse un effort de sociabilité et d'imagination adéquate ! ■

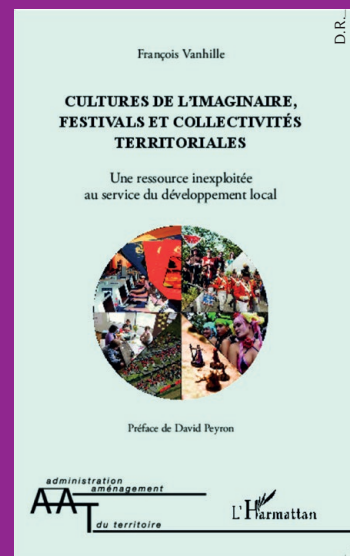
FRANÇOIS VANHILLE

Pour aller plus loin

François Vanhille vient de publier son premier livre, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales, une ressource inexploitée au service du développement local*, aux éditions L'Harmattan.

Les cultures de l'imaginaire recouvrent des pratiques de loisirs variées : le jeu de rôle, la reconstitution historique, le cosplay, le jeu vidéo ou encore le jeu de société. Cet ouvrage propose une étude de ce public connecté dans une culture plurielle, globalisée par les nouveaux médias et technologies, afin de définir dans quelle mesure leur activité participe au développement local par la médiation culturelle.

ISBN 978-2-343-02769-2 • mars 2014 • 200 pages. Prix éditeur : 20 € 19,00 € ■



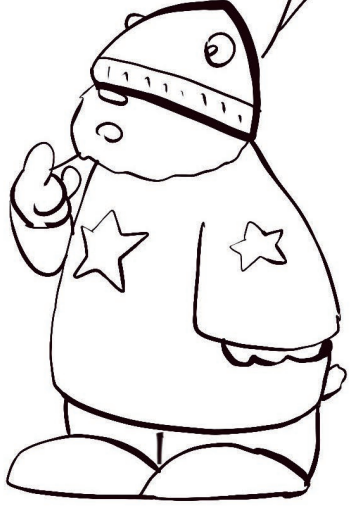
BROADWAY STYLE

© CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

RAHAHAHA
RAAA !!!



TU DANSES BIEN
MAIS SÉRIEUX !!
TU CHANTES FAUX !!!



Kris D. 02/14

BEAR BARD

© CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

GRUUUEAH!!!



Kris D. 02/14

Témoignage

Société & fantastique

Aujourd'hui je me détache de mon mode d'écriture habituel pour vous parler d'un sujet qui me tient à cœur depuis quelques temps : le regard de notre société sur les univers fantastique, rôliste, geek, mangas, comics, etc.

Particulièrement celui des jeunes.

Je me base sur une expérience personnelle, permettez-moi donc de mettre un contexte. J'ai 18 ans. Je viens d'une famille qu'on peut considérer comme aisée, et j'ai la chance d'avoir des parents qui croient en moi et qui me permettent de réaliser mes rêves, quitte à prendre un prêt personnel pour m'envoyer l'année prochaine dans une école suisse coûtant les yeux de la tête, et je ne les en remercierai jamais assez. Mais passons.

Je suis actuellement classe préparatoire aux grandes écoles de commerce. Filière prisée, très prisée, élitiste. Et nécessitant donc un certain niveau de revenus. Je n'ai jamais eu à me plaindre, je n'ai jamais manqué de rien. Cependant, j'ai depuis longtemps conscience de l'existence de certaines limites. Je n'ai pas été le genre d'adolescente à réclamer toutes les semaines un nouveau téléphone ou des nouveaux vêtements. Les seules choses qui me faisaient plaisir, c'était les livres et l'équitation. La punition suprême de mon enfance était la privation de lecture ou de centre

équestre. Je n'ai jamais demandé autre chose. Arriver au milieu d'une trentaine d'élèves tous à la pointe de la mode, exhibant leurs 300 euros d'argent de poche par mois, avec le portable dernier cri trois jours après sa sortie et écoutant les derniers DJs à la mode, ça m'a fait un choc. J'ai fait l'erreur une fois, une seule et unique fois, de dire que j'aimais écrire, et que j'aimais le fantastique et le Japon. J'ai été cataloguée pour le restant de ma prépa comme la fille bizarre qui passe son temps à écrire des choses bizarres et qui écoute de la musique bizarre. Et ça dure depuis septembre 2012.

Amis rôlistes, fans de fantastique, avez-vous déjà senti ce regard sur vos épaules quand vous passez dans un couloir ? Ces ricanelements derrière vous ? Ces chuchotements derrière votre dos ? Avez-vous déjà eu la sensation d'être mis à l'écart à l'heure du déjeuner, quand tout le monde part en groupe sans même un regard pour vous ? Ou quand vous devez constituer un groupe de travail ?



Non ? Alors vous avez de la chance. Pour une ado d'à peine 17 ans, c'est dur.

J'ai eu la chance, au lycée, d'avoir des amis qui avaient les mêmes sujets d'intérêt. Et j'ai eu la chance de rencontrer des gens formidables l'été dernier, ayant la même passion, qui me permettent d'échapper un peu à ces regards.

Mais laissons un peu mon cas de côté. D'une façon générale, quand le sujet du fantastique, ou d'un de ces univers est mis sur la table, on sent les sourires se crispier. Le fantastique, les jeux de rôle, les mangas, les comics, tout ça c'est pour les enfants. Les petits. Ça n'a rien à voir avec la réalité. C'est stupide, ça ne sert à rien, ce n'est pas culturel – parce que Marc Levy, avec sa syntaxe douteuse et ses intrigues à trois sous, c'est culturel ? Le cosplay – magnifique travail, labeur acharné d'un passionné pour s'approcher à la perfection du personnage auquel il veut rendre hommage, c'est du déguisement comme le font les enfants. Les gens qui aiment le fantastique, les jeux de rôle et les

jeux vidéo sont forcément des gars qui restent toute la journée enfermés dans leur chambre, devant leur ordi, qui ressemblent à des zombies et ont les cheveux longs jusqu'à la taille.

Joli préjugé, n'est-ce pas ?

Je me souviens d'une conversation avec une connaissance de mes parents. Quarante-cinq ans, banquier, père de famille. Déjà, je vois son regard un peu perplexe face à mon blouson en cuir et mon eyeliner, j'avoue que j'en mets beaucoup – mais bon, j'ai la peau claire et les cheveux clairs, il faut bien que je fasse quelque chose pour faire ressortir mes yeux clairs ! – Plus tard pendant le dîner, il me demande aimablement « Et toi Diane, que fais-tu de ton temps libre ? ». Je décide de jouer franc-jeu et je réponds tout aussi aimablement « J'écris. ». « Tu écris ? C'est rare. Qu'est-ce que tu écris ? » « Des nouvelles fantastiques. » « Oh, tu écris des contes pour enfants ? J'ai des jumeaux qui ont quatre ans, peut-être que tu pourrais m'en envoyer, ça pourrait leur plaire ! »



Non. Non, je n'écris pas des contes pour enfants. Cet homme a-t-il déjà suivi des cours de français ? Normalement oui, mais il n'a pas dû en retenir la moitié. Les « contes pour enfants », c'est du merveilleux, et pour beaucoup, hélas, la version de Perrault ou Disney : du mièvre, de la guimauve, des bons sentiments et de la morale (alors qu'on a affaire à des histoires symboliques, mettant en scène les grandes étapes de la vie, les grandes peurs... avec des héros qui sont souvent des archétypes). Le fantastique est au merveilleux ce que le naturalisme est au roman. La réalité brute. Oui, un héros a le droit d'être lâche et de se carapater en vitesse quand une armée de dragons lui fonce dessus. Oui, une princesse a le droit de coller une baffe à son insupportable prétendant ou de prendre la tête d'une armée.

Mais retournons à nos moutons. J'explique calmement au banquier assis en face de moi que si ses enfants lisaient ce que j'écris, ils seraient probablement déçus et que peut-être, s'ils ont l'âme un peu sensible, ils feraient

des cauchemars... Petit sourire crispé. Il se tourne vers ma mère avec un regard entendu. « Ces jeunes, on ne sait vraiment pas quels cocktails ils se mettent dans les veines. ». J'ai cru que mes parents allaient se lever et partir aussi sec. Ils ont mis du temps, mais ils ont fini par comprendre que le fantastique était ce que j'aimais, et ils lisent de temps en temps ce que j'écris. Ils râlent un peu, comme tous les parents, que je devrais travailler un peu plus, mais ils ont compris que j'en avais besoin – désespérément besoin. De plus, ils savent parfaitement bien que s'il y a une chose à laquelle je ne toucherai jamais, c'est la drogue.

Petite explication. Je fais de l'équitation. Plus jeune, j'ai vu une monitrice tomber après une soirée et quelques excès. Elle a fini à l'hôpital, et a passé les six mois suivants dans un corset. Elle a échappé de peu au fauteuil roulant. Autant dire que quand on voit ça à dix ans, on est vite refroidi sur les tentations de toucher au tabac, à l'alcool ou à la drogue.

Je vous laisse imaginer l'ambiance de la suite du dîner. La température avait chuté de quelques degrés.

Je prie pour être la seule à connaître ce genre d'expériences, mais j'imagine parfaitement que c'est impossible.

On critique un univers sans en connaître la richesse. L'imagination n'a pas de limites, et c'est ce qui est passionnant. On crée un être vivant de toute pièce. On imagine un monde de A à Z, avec ses caractéristiques, son histoire, ses habitants, ses paysages. Comment peut-on dire, comme je l'ai tant de fois entendu, que « le fantastique, c'est pour les attardés, les gamins » ?

Aujourd'hui, pourtant, des œuvres comme *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter*, *Percy Jackson* ou *Twilight* deviennent des best-sellers mondiaux. N'appartiennent-ils pas à l'univers fantastique ?

Bien sûr que oui. Mais bon, c'est pour les ados.

Combien d'« adultes » ont acheté les tomes de *Harry Potter* ou du *Seigneur des Anneaux* ? Combien ont pris des places de cinéma pour aller voir les films qui en ont été tirés – et qui, de temps en temps, massacrent allègrement l'œuvre originale ?

Qu'on se le dise, la société d'aujourd'hui est contradictoire. D'un côté, des œuvres « à la mode » percent (« Quoi ? T'aimes pas *Twilight* ? T'as pas lu le dernier tome ? Mais t'es nulle ! »), et de l'autre, le banquier et les substances illicites que je suis censée prendre parce que j'ai un petit peu plus d'imagination que la moyenne des jeunes de mon âge.

Bizarre, non ?

Autre petit... Problème qui me gêne. On a tous vu au moins une fois un de ces documentaires sur les jeux et leurs « excès dramatiques ». Comment un adolescent pourrait convaincre ses parents que non, un M.M.O.R.P.G. – et non « Meuporg », merci d'apprendre à lire – ne rend pas nécessairement violent

ou addict quand ceux-ci sont abreuvés par toutes ces ondes négatives de cas extrêmes et rares ? Comment expliquer à une mère paniquée que non, son(sa) petit(e) chéri(e) ne joue pas à un jeu uniquement pour exterminer des monstres, mais aussi pour tout ce qui fait l'intérêt des jeux, graphismes, roleplay, histoire, background, rencontre avec des personnes qui partagent ses centres d'intérêt ? Dure tâche, n'est-ce pas ?

Alors, je souhaite bon courage à tous ceux qui n'ont pas la chance de vivre avec un entourage compréhensif. Tenez bon, et si vous avez besoin de soutien ou d'être entourés par des gens qui partagent vos centres d'intérêt, Altaride est là pour ça.

Rendez-vous aux Caves Alliées¹ ! ■

DIANE BORLET

¹ Chaque deuxième mercredi du mois, les *Chroniques d'Altaride* vous invite à découvrir le nouveau numéro aux Caves Alliées, un bar à bières rôliste dans Paris.



Vivre en enfer Combattre pour son âme Mourir d'amour

L' auteur

Thomas Munier est auteur de jeux de rôle indépendants : *Millevaux* (un univers pour le jeu de rôle *Sombre*), *S'échapper des faubourgs*, *Marins de Bretagne*. Il a également signé des aides de jeu comme *Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres* et des romans. Il anime sur le blog **Outsider** une réflexion sur la créativité et les folklores personnels.

Le concept

Inflorenza est un jeu de rôle complet pour faire de l'horreur épique dans l'univers de *Millevaux*, l'Europe postapocalyptique et forestière.

Il s'intègre dans une gamme consacrée à l'univers de *Millevaux* :

- ▶ *Millevaux Sombre* (déjà paru), horreur radicale, supplément pour jouer à *Sombre* dans l'univers de *Millevaux*.
- ▶ *Arbre*, un jeu de rôle complet pour faire de l'exploration survivaliste dans l'univers de *Millevaux*.
- ▶ Des suppléments de scénario pour *Millevaux Sombre*.
- ▶ Des suppléments d'univers valables pour les trois jeux de la gamme.

Le livre

350 pages illustrées en noir et blanc : règles, exemple de partie, conseils de jeu, univers / infos spécifiques à *Inflorenza*, univers / géné-

rique. Le texte est sous licence Creative Commons (attribution, pas d'usage commercial).

Modes de distribution

- ▶ Le livre en impression à la demande sur la plateforme **lulu.com**
- ▶ Le livre artisanal à prix libre, imprimé à la maison, cousu main, commande par mail à l'auteur, règlement par chèque ou paypal. Le PDF illustré est offert en prime.
- ▶ Le PDF illustré à prix libre, commande par mail à l'auteur, règlement par chèque ou paypal.
- ▶ Le PDF en texte pur, disponible en libre téléchargement.

Les acheteurs de *Millevaux Sombre* peuvent commander le livre en version allégée : 220 pages, une fois enlevée les chapitres d'univers communs avec *Millevaux Sombre*.

Ressources & communauté

Sur le blog **Outsider**, à la rubrique *Millevaux / Inflorenza* : <http://outsider.rolepod.net/millevaux>

Vous y trouverez des aides de jeu à imprimer et le lien vers le forum du jeu. Sur le forum, vous trouverez les comptes-rendus de parties de l'auteur et d'autres meneurs.

L' univers de jeu

Dans le futur, sur les ruines de l'Europe. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée, qu'on appelle *Millevaux*, recouvre le continent, de l'Angleterre aux monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surna-



Héros, salauds et martyrs
dans l'enfer forestier de *Millevaux*
Un jeu de rôle par Thomas Munier

Un homme,
ça peut être détruit,
mais pas vaincu.

Ernest Hemingway,
- Le Vieil Homme et la mer -

turels, les Horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

l'histoire. Dans le mode Carte Blanche, il possède des responsabilités supplémentaires sur l'histoire.

Résumé d'une séance de jeu

Chaque personnage possède une feuille sur laquelle son joueur va écrire des phrases qui racontent son histoire, lui servent de motivation, de ressources ou de handicap... et de points de vie.

Le jeu se décompose en tours, les instances. Chacun son tour, chaque joueur joue une instance pendant laquelle son personnage tient le rôle principal. Chacun crée son personnage lors de sa première instance.

Un personnage peut être éliminé en cours de jeu, son joueur recrée alors un autre personnage.

Au cours de son instance, dans le mode Carte Rouge, le joueur raconte ce qui arrive à son personnage, et clôture l'instance quand il veut arrêter de raconter et de réussir automatiquement tout ce qu'il entreprend.

Dans le mode Carte Blanche, c'est le Confident qui raconte ce qui se passe.

Le joueur peut clôturer son instance sans conflit, ou

avec un conflit simple où il se mesure à une adversité, ou avec un conflit duel contre un autre joueur (à sa demande ou à la demande de l'autre joueur).

Quand l'instance est finie, on passe au joueur à gauche et ainsi de suite. Au début de n'importe quelle instance, on peut décider qu'on arrête la séance à la fin de l'instance, si l'histoire ou l'horaire l'indique. C'est important de comprendre que la tension et la compétition entre les personnages est un ciment de l'ambiance. Cette compétition n'est pas pour autant obligatoire. Elle peut être résumée à des tensions mineures, masquée par la poli-

tresse entre les personnages, ou résumée à la compétition entre joueurs pour le contrôle de l'histoire, mais elle est rarement tout à fait absente du jeu.

Sortie le 15 mars 2014. ■

THOMAS MUNIER
COUVERTURE PAR KEVIN
« NETZACH » BAUSSART.

PHOTOMONTAGES PAR THOMAS MUNIER
À PARTIR DE PHOTOS
SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS,
PRINCIPALEMENT ISSUES DE [FLICKR.COM](http://Flickr.com)

Les intentions de ce jeu

- ▶ Les joueurs incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ces personnages vont s'allier ou s'affronter.
- ▶ Chaque joueur doit accepter des sacrifices pour son personnage afin de contrôler son destin.
- ▶ Le jeu est centré sur les personnages. On s'intéresse aux conflits qui impliquent directement les personnages. On s'intéresse aux relations entre les personnages avant la découverte de l'univers.
- ▶ Le jeu est aussi centré sur la création commune d'une histoire d'horreur épique. Un drame de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer

forestier de Millevaux.

Les principes de ce jeu

On peut jouer en séances isolées ou en campagne. Il existe deux modes de jeu, Carte Rouge et Carte Blanche. Un joueur endosse la fonction de Confident. Dans les deux modes, le Confident veille à expliquer les règles, transmettre l'univers de jeu, aider les autres joueurs à développer leurs personnages et construire leur partie de





The Fumble Zone... épisode 4

Retour sur le quatrième épisode de la saga.

Résumé

Voici enfin arrivée l'heure de la première partie de toute l'équipe. Tout se déroule dans une auberge, avec une épée magique mais sans monstre, bref du *Dungeons & Dragons* comme on l'aime.

Note de Léo

Du point de vue de la présentation du jeu de rôle, cet épisode raconte une situation que nous avons heureusement peu connue, mais que nous avons malgré tout rencontrée, la difficulté que certains nouveaux joueurs éprouvent lorsqu'on leur explique qu'ils doivent visualiser une scène pour jouer. Certaines personnes ont

de réelles difficultés avec cet aspect du jeu et peuvent même renoncer faute d'y arriver. Heureusement, ce n'est pas le cas de Natacha, qui se révèle pour l'occasion bien plus maligne que les autres joueurs – et peut-être les spectateurs – l'attendaient. Chronologiquement, ce concept devait donc être exploré lors de la première partie à laquelle participe réellement Natacha. Jusqu'à présent, elle n'avait fait que regarder les autres, tout en travaillant à la création de son personnage.

Cet épisode est en rupture avec les précédents, car il ne compte qu'un seul passage « In Real Life » (celui de la conclusion). Des difficultés particulières en ont découlé, comme celle de trouver



Home Cinema





des lieux de tournages aussi divers que notre scénario l'exigeait. Quand on n'est pas connu, c'est difficile de motiver des établissements pour nous aider. Heureusement, mon assistant réa, Iso criss, nous a présenté un de ses amis de classe dont l'oncle possède une auberge de type médiéval ! Problème résolu, en plus d'avoir un nouveau membre dans l'équipe technique, qui apparaît d'ailleurs dans l'épisode en figurant d'arrière-plan avec une belle toque en fourrure, nous avons un nouveau lieu de tournage.

Nous ne disposions que d'une journée pour tourner la majeure partie des scènes, car tous les figurants ne pouvaient être disponibles plus longtemps. Nous nous en sommes sortis avec une journée de 15 heures qui s'est révélée très satisfaisante et passionnante. Nous avons installé un vestiaire/salle de maquillage pour les acteurs dans une pièce chauffée et tout le monde a mis la main à la pâte pour les costumes. C'était aussi la première fois que nous tournions avec autant de figurants, qui ont été absolument adorables !

Pour l'anecdote sur la 2CV, nous avons dû attendre deux mois pour réaliser cette scène. En effet, c'était impossible de trouver une personne possédant une 2CV et qui accepte de la sortir par ce temps très neigeux. Par le biais de mon travail, nous avons réussi à trouver l'« association des passionnés de 2CV », dont un des membres a bien voulu venir tourner un samedi matin.

L'autre difficulté technique de cet épisode a été les tournages en costumes et en extérieur. La neige apporte un cachet esthétique indéniable, et nous étions très heureux de l'avoir, mais comme nous avons tourné les scènes de l'auberge avant, les costumes des personnages avaient été décidés avant que le froid n'arrive. Du coup, personne n'était assez couvert pour faire face au froid, et certains acteurs sont tombés malades !

Pour la scène de poursuite à cheval, dont nous sommes très fiers, nous avons pu la réaliser grâce à la gentillesse des propriétaires du ranch Zangalisa, près de Nyon. Les chevaux étaient très chauds et assez excités, donc nous n'avons fait que deux prises de la galopade à proprement parler. Par contre, les autres plans ont nécessité de nombreuses prises, auxquelles les chevaux ont gentiment voulu se prêter.

Cet épisode fut un des plus compliqués à réaliser mais c'est aussi celui qui marque le rodage de l'équipe et le moment où nous avons pris conscience que nous avons la capacité de faire plus de scènes *in game* que ce que nous nous permettions jusqu'à présent. Au final je pense que cet épisode a définitivement permis la mise en place des personnages et ainsi montré que *The Fumble Zone* n'était pas qu'une « web série de plus », que nous avons un univers propre. ■

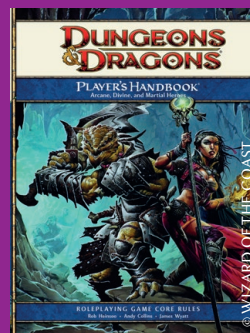
Les liens web à ne pas manquer

- ▶ fumblezone.net
- ▶ facebook.com/FumbleZone
- ▶ youtube.com/user/MithrilStudio
- ▶ dailymotion.com/Mithril_Studio
- ▶ Teaser : youtube.com/watch?v=RRrHYosljF0

TOUTES LES PHOTOS DE CET ARTICLE SONT FOURNIES PAR THE FUMBLE ZONE (CC BY-NC-SA 2.0)

Note sur le jeu

« Il m'a dit qu'il était dans le *Manuel du joueur 4* ! »



Dungeons & Dragons (et ses nombreux manuels) reste un classique

du méd-fan. La quatrième édition n'est sûrement pas la meilleure version du jeu mais elle m'a permis de relever certains défis scénaristiques. Étant, dans la vraie vie, un meneur de jeu plus narrativiste que simulationniste (on est dans les *Chroniques d'Altaride*, pas dans *Télé Loisir*, donc on parle technique !), le système de combat ne me plaisait pas.

Hasbro voulant vendre des figurines, le jeu, pour cette édition, devait « revenir » à un système « plus *wargame* ». Moi, quand je veux des combats avec des cases, je joue aux *HeroClix* ou à un jeu de plateau. Du coup, en pratique, j'ai fait jouer à mes joueurs novices des sessions entières sans un seul combat. Ce n'était pas par fainéantise de ma part mais plus par défi et surtout pour expliquer à ces joueurs débutants que tout ne se résolvait pas forcément par un combat ou l'exploration d'une grotte avec le boss dedans. Je déteste le « porte – monstre – trésor ». Le plus amusant a été la réaction d'un des joueurs qui ne comprenaient pas qu'il y ait tant de dés à *Dungeons & Dragons* alors qu'on n'en lançait que très peu. Bref, quel que soit le jeu de rôle, si les règles de combat vous rebutent, eh bien autant développer le côté narration. Là, *Dungeons & Dragons*, avec ses presque quarante ans d'histoire romanisées et ses nombreuses extensions, restera encore longtemps une référence. ■

LÉO SIGRAN



Rise of the Filthy Dwarves

par Dean Venetza

La mine des sept nains a été scellée aujourd'hui. Avec eux à l'intérieur.

Finis les diamants ; ces ressources manqueront au royaume, mais vraiment ce n'était plus possible ! La caverne a été bouchée par d'immenses pierres, puis on a fait ébouler la paroi. Même le plus fort des ogres ne parviendrait pas à se sortir de là-dedans ; sortir, les nains n'y tiennent d'ailleurs pas. Le temps des chants rustiques – hé ho ! –, pelles et pioches sur l'épaule, lorsqu'ils s'en allaient bosser, est bel et bien révolu. Désormais, les bijoutiers du royaume s'approvisionnent à l'étranger, chez Aladin et Ali Baba.

Comment en est-on arrivé là ?

Comment ces sept petites personnes sympathiques ont-elles pu se faire haïr à ce point par le royaume ? Par Blanche-Neige elle-même ? La princesse a lancé quelques phrases lapidaires dans la presse à scandale, bien sûr, mais il faut reconnaître que les nains l'ont

cherché. Leurs excès étalés dans les tabloïds, tout comme ces actes qui leur sont reprochés par la justice, sont avérés.

Cela faisait déjà longtemps qu'ils ne sortaient plus guère de leur grotte. Blanche-Neige avait toujours voulu être musicienne. Depuis qu'elle avait – très hypocritement – applaudi leurs airs populaires, Timide et Atchoum n'en démordaient plus : pour plaire à la belle, il fallait apprendre la musique. Pas de simples chansons par-ci par-là, non, ils voulaient l'accompagner sur scène. Mieux : monter leur propre groupe, vendre des disques, signer des autographes et partir en tournée, jouer devant le calife de Bagdad et Shéhérazade. Ah ! Shéhérazade !... Simplet bavait rien qu'en pensant à elle. Leur objectif premier, plaire à Blanche-Neige, fut fort vite oublié¹.

Pendant qu'à la cour on se querellait à propos

¹ Il est bien sûr ici question de volumes mammaires et de fantasmes purement sexuels, mais puisque nous sommes au pays des contes, nous taïrons cet aspect de l'histoire.

des robes du prochain bal, de la Bête très laide qu'il faudrait malgré tout inviter, et d'une guerre imminente avec un quelconque voisin, les nains délaissèrent leurs pioches et leurs wagonnets, achetèrent instruments et amplis, micros et partitions, et passèrent bientôt leurs journées entières à répéter et à se forger un répertoire. Ils développèrent un reggae impersonnel mais, avouons-le, plutôt sympathique et bien composé. Rythmique en contretemps, basse lourde et percussions chaloupées.

Pour donner le change, et parce qu'il fallait bien bouffer – et nourrir leur squatteuse de princesse –, ils bifurquaient parfois, sur le chemin du retour, et mendiaient près du château. Les commérages allaient bon train sur Blanche-Neige qui se voulait artiste ; sur la reine et ses injections de Botox ; sur la cousine, héroïnomane malgré la prohibition des seringues dans tout le royaume, et qu'on venait de plonger en coma artificiel ; sur une princesse, une autre encore, que son propre père comptait épouser...

– Des broutilles, tout ça, conclut Prof. Bientôt c'est de nous qu'ils parleront !

Mais si la manche suffisait, momentanément, à les faire vivre, les dépenses en marijuana augmentaient sans cesse, et de façon inversement proportionnelle au temps qu'ils passaient à répéter. Dormeur ne touchait plus sa basse, roulant joint sur joint. Prof, trop occupé à comparer les qualités de résine, ne composait plus. Les sept rentraient à des heures pas possibles, se levaient en retard et ne se lavaient plus. Aux interrogations de Blanche-Neige, ils répondaient par des mensonges de moins en moins cohérents.

Ils méritaient des coups de pied au cul ; le destin préféra leur donner un coup de pouce. Il plaça Bob Marley sur leur route, un soir qu'ils passaient par la ville pour susciter la générosité du bourgeois.

– J'ai honte pour vous ! leur lança-t-il.

– T'as pas une pièce ? répondit Atchoum. Ou un peu de beuh, peut-être ?

Joyeux souriait bêtement. Simplet, incapable de rouler lui-même, attendait le pète en sirotant une bière de mauvaise qualité.

– Quels déchets, reprit Bob, mais regardez-vous ! La musique reggae représente un idéal, mes frères, c'est un combat, une religion ! Vous...

– Man ! coupa Grincheux. C'est pas bien de s'en prendre aux petites personnes, tu sais !

– T'as pas une petite pièce ? insista Atchoum.

Prof enchaîna :

– T'es qui, d'abord, pour nous donner des leçons sur le reggae ? T'es personne, man ! T'es même pas d'ici, t'es pas de notre monde !

Bob soupira et laissa tomber, dégoûté. Il s'excusa auprès du destin : comme coup de pouce, il ne valait rien. Cependant ses mots firent leur chemin dans les sept esprits embrumés et, dès le lendemain, Prof réexamina les choses :

– Nous ne sommes peut-être pas faits pour le reggae.

– Ou bien, corrigea Timide, c'est le reggae qui n'est pas fait pour nous.

– Je suis d'accord, maugréa Grincheux. La musique engagée, très peu pour moi ! On fait ça pour être célèbres et se taper Shéhérazade, pas pour le message !

– Shéhérazaaaaade ! bava Simplet en décapulant une bière.

Prof poursuivit :

– Si on essayait du rock ? Du rock teinté de reggae, comme le *One More Time* des Clash, par exemple ?

Le changement ne serait pas trop brutal, et la drogue restait compatible avec cette orientation. L'idée fut adoptée à l'unanimité. Ce jour-là, ils répétèrent trois bons quarts d'heure avant la première pause ; laquelle



fut brusquement imposée par Prof. D'autres sujets devaient être mis au point. On décida de se calmer sur les joints et de partir en quête de nouveaux produits. On choisit aussi d'arrêter la manche : le vol à la tire serait plus lucratif. Blanche-Neige leur pardonnerait tout, estimaient-ils, s'ils lui rapportaient un diamant. Se remettre à piocher ou braquer une bijouterie ? Le choix fut vite fait.

C'est alors que le destin, vexé par son précédent échec, frappa de nouveau.

Regonflés par leurs nouvelles résolutions, désenfumés, les nains décidèrent de rentrer tôt à la chaumière, cueillant en cours de route des fleurs qu'ils offriraient à leur princesse. Lorsqu'on revient chez soi plus tôt que prévu, on découvre toujours des choses désagréables. Ça ne manqua pas. Non, Blanche n'était pas au lit, ni avec son prince ni avec le facteur. C'était pire : dans le jardin, une guitare en bandoulière, elle achevait un solo tout en dissonances, *tapping* et *hammer-on*. La fée Clochette l'accompagnait par des roulements

de toms ultra-rapides et la Petite Sirène, micro en main, se balançait en rythme avant que reprenne le refrain.

— Et nous ? marmonna Timide.

— Quelle traîtresse ! lâcha Prof.

— Quelle traîtresse ! répondirent les autres, en chœur.

Blanche-Neige et son groupe étaient bien meilleurs musiciens que les nains. Sans parler du fait que, physiquement, les sept mineurs rabougris, crottés et plus tout jeunes, ne tenaient pas la concurrence. Pas besoin d'être le génie de la lampe pour le deviner : les médias s'intéresseraient bien plus à la princesse unique du royaume, accompagnée de deux autres jolies filles, qu'à des nains drogués et mendiants.

Grincheux résuma ce qu'ils pensaient tous :

— Non ! C'est trop naïf ! Nous sommes trop

naïfs, tous les sept ! Pourquoi se contenter d'un rock gentillet alors qu'on peut faire dans l'extrême ! On fera plus fort, plus rapide, plus violent que son solo de midinette ! Et pourquoi se contenter d'un cambriolage timoré quand on peut braquer les aristos du royaume ? Et pourquoi donc faire plaisir à Blanche-Neige ? Elle n'a qu'à bosser, cette assistée ! Les diamants, ce sera pour payer notre coke, pas la sienne !

Ce fut leur premier pas sur la route de la radicalisation.

Aux attaques à main armée, il fallut bientôt ajouter les coups et blessures, puis des dégradations diverses, extorsion, agressions... Musicalement, les nains prirent le même chemin vers l'outrancier. Toujours plus violent, toujours plus rapide, mais toujours moins complexe. Ils s'accordèrent un ton au-dessous. Juste pour contrarier Blanche – alors qu'elle s'en moquait – ils s'habillèrent de noir, s'affublèrent de pentacles et de bracelets à clous. Ils jouaient désormais du métal extrême, sataniste et nihiliste. Joyeux fut évidemment le plus dur à convaincre, jusqu'à ce qu'on le laisse s'éclater avec des mélodies mièvres et des nappes simplistes aux claviers.

Il fallait voir Timide brailler d'une voix suraiguë dans son micro, façon démon de supermarché, puis beugler comme un ogre éborgné, égrenant les messages de mort et les louanges au Diable. Dormeur, à la basse, ne jouait plus que sur sa corde grave, et ils s'étaient mis à trois pour obtenir des percussions impressionnantes bien qu'inutiles. La gloire était à portée de main, pensaient-ils.

Jouant du black metal, ils en avaient adopté la panoplie. Maquillage pseudo-viking, bougies et croix renversées, faux sang puis vrai sang de porc, de biche... Ils ne sortaient de leur grotte que la nuit, pour voler un peu de nourriture, beaucoup d'alcool et d'amphés, casser des vitrines et tabasser les amateurs de rap ou de reggae, les poseurs et les false en tout genre.

Pendant ce temps-là, en vacances à Guadalajara, Bob tapait le bœuf avec Jimi.

Les nains invoquèrent Ariocho, Belzébuth et Hastur, sans succès. Ils profanèrent des tombes, tentèrent d'incendier une vieille église, et même de s'acoquiner avec diverses sorcières. Celles-ci leur rirent au nez. Ils jurèrent de se venger lorsqu'ils seraient célèbres – mais leur achetèrent tout de même quelques substances hallucinogènes –, puis se faufilèrent jusqu'à leur ancienne chaumière.

La princesse y squattait toujours. Côté cuisine, les chaises des nains avaient été mises au rebut et les étagères du haut étaient utilisées ; la vaisselle n'était pas faite. Un fer à souder et un câble xlr traînaient sur la table, des rallonges électriques couraient jusqu'au salon, lequel avait été transformé en salle de répétition. Meubles poussés dans les coins, fenêtres condamnées, cartons répartis sur les murs pour améliorer l'acoustique, instruments et amplis prêts à l'emploi.

La sirène dormait dans la baignoire, Blanche sur le canapé mité, contre la batterie. Ricanant en sourdine, enjambant les jacks et les pédaaliers, les nains s'approchèrent de leur princesse avec l'intention de lui soutirer du sang pour un quelconque rite païen. Atchoum, avec un sourire diabolique, désaccorda la guitare de la starlette. Aussitôt, Grincheux fit pire : il cassa une corde. Joyeux pissa simplement sur l'ampli. Leader2 allait piquer le bout du doigt de l'endormie, lorsqu'il réalisa que ce n'était pas assez méchant.

– Vicieux, marmonna-t-il. Oui, il faut penser vicieux !

On ne sut jamais ce qu'il avait en tête³. En grim pant sur l'ampli pour en briser les lampes, Atchoum glissa et s'effondra sur la grosse caisse. Clochette, qui dormait dedans, perdit définitivement une bonne part de ses capacités auditives. Blanche-Neige ouvrit les yeux, bondit, saisit sa guitare par le manche et défonça le crâne de Leader-Prof ; avant de se lamenter sur la mort de sa six-cordes préférée. Elle laissa les autres s'enfuir. Ceux-ci emportèrent le cadavre de leur meneur. Ils conserveraient les débris de son crâne et des

² Prof, qui venait de décider de changer de nom.

³ En vérité si, on sait, mais là encore : cf. note 1.

Bibliothèque



CONCERT MÉTAL BY TORTURED MIND PHOTOGRAPHY (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

bribes de cervelle comme reliques sacrées de leur nouveau culte à eux-mêmes.

L'incident défraya la chronique. Contrairement à ce qu'avaient cru les nains, Blanche et son groupe en prirent aussi pour leur grade. On s'interrogea longtemps sur cette histoire de sang, et par extension sur la virginité des princesses, des fées et des nains. Les décolletés de la sirène ne plaisaient guère ; Clochette, elle, était considérée comme la maîtresse de Peter Pan et déjà haïe de toutes ses consœurs fées. Mais le pire, vraiment, c'étaient les prétentions artistiques de Blanche. Du rock 'n' roll au pays des monarques charmants et des tyrans aimés de leurs sujets, quelle horreur ! La princesse et son groupe quittèrent le coin sans tarder, comptant sur leur talent seul pour survivre. Bohèmes. Ce serait la gloire ou la misère – mais ceci est une autre histoire, revenons à nos nabots.

Le peuple et le roi durent se rendre à l'évidence : les sept agresseurs masqués et de petite taille qui sévissaient en ville depuis plusieurs semaines n'étaient autres que les nains, devenus black métalliques satanico-nihilo-misanthropes. Leur violence, dans ces contrées où l'on dévore les enfants, torture les femmes laides, bat les domestiques, ça pouvait s'excuser. Mais pas cette musique !

On vota le bannissement, l'excommunication, l'ostracisme.

– Ce sera donc l'exil, résuma le roi.

– Ça tombe bien, commenta Grincheux au nom du groupe. Votre pays de Bisounours, vos poulaines et vos coiffures ringardes, on n'en veut pas !

Ils ne prirent pas la route. Ils se replièrent dans leur mine, les six vivants avec le copain mort, et on se précipita pour sceller l'entrée pendant qu'ils saluaient d'un dernier bras d'honneur.

Blanche-Neige partie elle aussi, le rock 'n'roll

a été vaincu. Le royaume vivra désormais heureux comme il se doit ; malgré la famine, les abus de pouvoir et les divers coups d'État et leurs juntes successives.

Si vous vous approchez de l'ancienne entrée éboulée, vous entendrez résonner un métal au son crade accompagné de vocalises suraiguës et de nappes de clavier sirupeuses.

– Le métal devrait rester une musique underground, avait déclaré Timide. Et comment être plus underground qu'en la jouant au fond d'une mine ? ■

DEAN VENETZA



© DEAN VENETZA

Dean Venetza

« Né quelque part près des Pyrénées, Dean Venetza erre depuis plus de trente ans entre mers et montagnes. Sa plume, parfois fantastique, parfois réaliste, n'est pas la seule corde à son arc. Il s'exprime aussi en photographie, en vidéo d'art, et s'investit à la fois dans la musique, le théâtre, les droits de l'homme et le handicap. Dresseur de rats laveurs professionnel, punk en dilettante et zombie à l'occasion, il lui arrive souvent de perdre ses propres personnages – ou lui-même – dans les cieus de la poésie et les abîmes de l'absurde. »

Publications notables (nouvelles) : *Songe d'Isis* dans *Rêves d'Absinthe* (éd. L'Œil du sphinx), *Baroque* dans le *Codex Atlanticus* #9 (éd. la Clef d'argent), *Les Voleurs de Vents* dans *Les Voleurs de Vents et 7 autres nouvelles* (éd. du Syllabaire et prochainement aux éd. Orthense), *Le Saule* dans *Lettrae Vox* #1 (éd. La Plume de l'argilète), *La Poupée* dans l'anthologie *Créatures* (éd. La Madolière) – À venir : *Kahina* dans l'anthologie *Tombeaux* (éd. Argemmios), *Par-delà R'lyeh* dans *Calling Cthulhu* (éd. L'Ivre-Book), *La Trêve des longues nuits* dans l'anthologie *Noël Fantasy* (éd. P'tit Golem). ■



Les Frères alchimistes

Par Pascal Bleva

Ilest 22 h passé de quelques poussières. Dave et Gav se sont enfermés dans la cave de leur propre maison de banlieue. Héritage familial, tout comme leur passion commune pour l'alchimie.

Dans un coin de la pièce s'entassent contenants et contenus hétéroclites, frappés du crâne orange et noir des produits toxiques. À l'opposé, en dessous d'une fenêtre donnant sur le jardin, des cornues reliées entre elles par des tubes aux formes complexes collectent peu à peu le résultat de la dernière expérience des frères Smash. Toute cette chaîne aboutit à une succession de purifica-

teurs et de décanteurs qui distille goutte après goutte le précieux liquide raffiné par Dave et Gav. Ces objets désuets leur viennent d'un lointain ancêtre collectionneur et n'avaient sans doute jamais servi lors d'expériences d'alchimie jusque-là. Ils s'étalent dans le plus grand désordre sur plusieurs meubles collés les uns aux autres, formant un gigantesque labyrinthe de verre et de cuivre.

Gav se penche sur une éprouvette. Il marque son approbation d'un léger claquement de langue, puis passe sa main gantée de noir dans ses cheveux coupés en brosse.

— Niiiiiiiiiiickel, murmure-t-il. Puis, plus fort : Frangin, je peux te le dire, cette fois. La couleur est nickel ! On va peut-être enfin le décrocher, le jackpot dont rêvait papa !

Dave s'approche, jette un œil par-dessus l'épaule de son frère et siffle entre ses dents.

— Fiou, j'ai bien cru qu'on y arriverait jamais.



Je te laisse transférer le machin ? J'ai les mains moites.

Gav hausse les épaules avant de se saisir de l'éprouvette avec des gestes prudents, mesurés. Il en remue légèrement le contenu ambré : le liquide clapote gentiment, embaumant toute la pièce d'un arôme de roses fraîchement écloses.

– Purée, y'a même l'odeur dont parlait grand-père ! s'exclame Dave. Trop coool !

– Attends, crie pas victoire trop tôt, le tempère Gav. Il manque le dernier élément. Le plus important.

Gav se détourne des cornues avant de se diriger vers un collecteur Tesla. Calé au fond de la cave, les spirales couleur cuivre de cet antique artefact s'enroulent autour d'une batterie électrique dernier cri.

Un support métallique - fixé sur une table en bois à l'aide d'une série de grosses vis - jouxte

l'appareil. Gav y dépose l'éprouvette. Puis il recouvre le tout d'une cloche de verre percée d'une tige qu'il relie au générateur Tesla par un long fil conducteur.

– Ok, déclare Gav en reculant d'un pas. Tout est paré pour le bouquet final, frangin. Musique !

S'écartant de la table, il s'approche d'une basse suspendue au mur et s'en empare d'une main leste. Dave, quant à lui, s'installe derrière une batterie et affûte ses baguettes, un large sourire aux lèvres.

Sur un signal de son frère, Gav promène quelques instants ses doigts sur les cordes de son instrument, histoire de se chauffer les articulations. Puis, il tape trois fois du pied en hochant la tête de bas en haut et il balance une série d'accords... Doom-doom-doodoo-doodoo-doom... Dave enchaîne sur les cymbales et la grosse caisse. BadaBam-ba-da bada-Dam ! Et c'est parti pour un bœuf en duo comme on n'en fait plus. Les rythmes se suc-



cèdent, les notes s'envolent et s'accrochent, se répondent, se renvoient la balle sur des mélodies improvisées, surgies des cervelles tordues de Gav et Dave.

Ils jouent des heures durant, frappant et grattant comme des déments, sans jamais s'arrêter ni faiblir. L'atmosphère s'échauffe, s'électrise peu à peu. Des éclairs fusent à chaque nouvel accord plaqué, à chaque nouveau roulement de tonnerre des cymbales de Dave.

Dans son coin, le générateur Tesla vibre à l'unisson des musiciens surexcités. Ses spirales sombres bleussent, deviennent rouges puis blanches, avant de commencer à grésiller. Le trop-plein d'énergie se déverse alors sur la tige traversant la cloche de verre, et de là jusque dans l'éprouvette. L'ambre du liquide s'intensifie, puis prend une teinte arc-en-ciel de plus en plus marquée.

C'est à cet instant que les deux frères cessent de jouer. Épuisé, à bout de souffle, et tous les muscles de son corps endoloris, Gav pose sa

basse. De son côté, Dave s'écarte de sa batterie et va éteindre le plafonnier de la cave. La pièce s'illumine aussitôt des reflets multicolores provenant de l'éprouvette.

Enfilant une nouvelle paire de gants en cuir, Gav soulève la cloche et se saisit du produit de plus de dix années d'études harassantes et d'expériences alchimiques ratées.

— Ça dépasse nos espérances les plus folles, frangin, murmure Gav avec un air ébahi.

Dave s'approche, les mains dans les poches et un sourire en coin.

— Ouaip. Je te l'avais dit qu'avec mes baguettes, ça en jetterait un max côté puissance. Je te l'avais dit, ou je te l'avais pas dit ?

Gav acquiesce, avant de reprendre d'une voix tendue.

— Maintenant, c'est l'étape finale de chez finale. Le baptême des instruments !

Il se dirige alors vers sa basse et déverse dessus un quart du contenu de l'éprouvette. Puis, il fait de même avec la batterie de Dave. Cymbales, caisse claire, grosse caisse, même le petit Tom, tout y passe.

Puis, ils reculent tous deux de quelques pas tandis que les instruments évoluent sous leurs yeux : le bois et le métal craquent, se distordent, se détendent pour adopter des formes nouvelles, plus osées et harmonieuses à la fois.

— Claaaaasse ! s'exclame Dave en reprenant place sur son siège de batteur, une fois la transformation achevée.

Aussitôt, une énergie brute s'empare de tout son corps, balayant sa fatigue en une fraction de seconde. Gav se saisit de sa basse et ses cheveux s'allongent, s'enroulent sur eux-mêmes dans son dos. Ses yeux se teintent de vert et deviennent luminescents, tandis que ceux de son frère projettent tout à coup des éclairs à travers toute la pièce.

— Yeah ! s'écrit Dave en recommençant à jouer.

— Avec ça, on va être les rois de l'électropop, frangin, tu peux me croire ! renchérit Gav.

Ce soir là, au fin fond de la cave d'une paisible cité-dortoir, une légende était née. Elle n'était pas près de disparaître du paysage musical. ■

PASCAL BLEVAL

L'auteur

Pascal Bléval est un auteur rueillois partageant sa vie entre un travail prenant, sa famille et l'écriture.

Ses genres de prédilection sont la *fantasy*, la science-fiction et le fantastique.

Il jongle allégrement entre la rédaction de micronouvelles, de courts récits et de *novellas*.

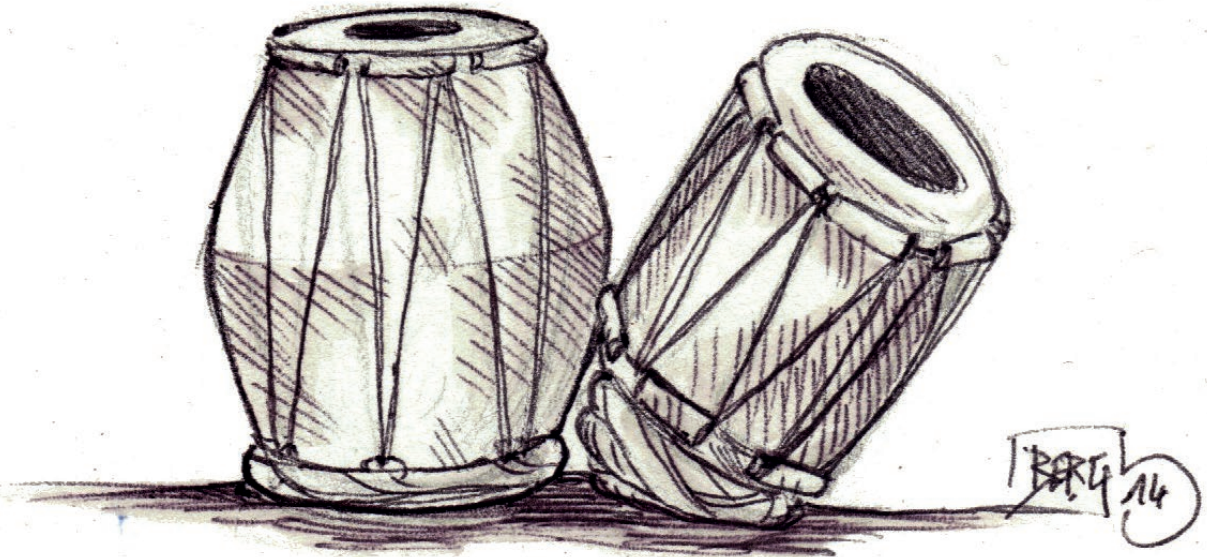
Il planche actuellement sur un premier roman basé sur son univers des Terres Sombres, peuplé de créatures féériques et de démons dans la plus pure tradition de la *fantasy*.

Ce roman, qui devrait être prochainement publié aux éditions Eterna, serait dans un premier temps pré-publié sous la forme d'une série d'épisodes numériques (d'une vingtaine de pages chacun), avant de se voir édité en format papier dans un second temps.

Par ailleurs, il compte plusieurs publications dans des webzines (*Chrysalide*, numéros 1 et 2, *Nouveau Monde*, *Ymaginères*) et a terminé demi-finaliste à deux concours de nouvellistes organisé par le blog « Nouveau Monde ». ■

Quelques liens

- ▶ pascalbleval.wordpress.com
- ▶ facebook.com/pages/LAuberge-Blévalienne-Pascal-Bléval/369534029780096
- ▶ www.facebook.com/TerresSombres



Une histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan

Les Tablas de Tombalku

Voici le troisième épisode des aventures de Darel Garani, qui fait suite aux histoires publiées dans les numéros 17 et 20 des *Chroniques d'Altaride*. Cependant, il n'est pas nécessaire d'avoir achevé les épisodes précédents pour jouer cette nouvelle histoire.

Création du personnage

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total dans la case *Habilité* de la Feuille d'Aventure. Lancez ensuite les deux dés, ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case *Endurance*. Lancez à nouveau un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu puis inscrivez le résultat dans la case *Gloire*. Vos points varieront en cours d'aventure, mais n'effacez jamais votre total de départ.

Si vous avez joué *Tu seras un homme, mon fils...* dans le numéro 17 des *Chroniques d'Altaride*, vous pouvez conserver l'aptitude que vous avez acquise. Si vous avez joué *La nuit de la Lune mauve*, dans les *Chroniques d'Altaride* numéro 20, vous disposez de l'aptitude *Par-delà le voile* (voir plus bas). Sinon, tant pis pour vous, le Dashan est un univers cruel.

Batailles

Un duel se déroule assaut après assaut. Lancez deux dés, ajoutez le résultat à l'*Habilité* de votre adversaire. Lancez deux dés, ajoutez le résultat à votre *Habilité*. En cas d'égalité, rien ne se passe, un nouvel assaut commence.

Si un des adversaires a un total supérieur à l'autre, il fait perdre 2 points d'*Endurance* à sa victime. Si celle-ci survit (son *Endurance* est supérieure à 0 après la blessure), un nouvel assaut commence. Attention, à mains nues vous n'infligez qu'un seul point de dégât.

Combat contre plusieurs adversaires :

Si jamais cela vous arrive, vous faites comme précédemment. Excepté que vous ne pouvez blesser qu'un adversaire par assaut, même si votre score final bat tous ceux de vos ennemis. Par contre, si plusieurs de vos adversaires vous touchent pendant l'assaut, chaque touche vous fait perdre 2 points d'*Endurance*.

Gloire

La *Gloire* représente votre réputation, votre honneur, votre assurance, bref ce qui fait de vous un homme du Dashan. Quand on vous demande de faire un jet de *Gloire*, lancez deux dés : pour réussir, le résultat doit être inférieur ou égal à votre score de *Gloire*. Attention, la *Gloire* s'effrite et les fanfarons ne font pas illusion très longtemps : pour chaque jet de *Gloire*, vous diminuez votre score de 1 point !

Pour rappel

- **Béni des Dieux** : Les gens pensent que les Dieux vous ont à la bonne. À n'importe quel moment de l'aventure, vous pouvez récupérer deux points de Gloire. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.
- **Cavalier-né** : Si dans l'aventure il est dit que vous êtes à cheval, lors de chaque combat à cheval (et non pas chaque assaut), vous pourrez relancer un jet d'attaque manqué.
- **Coup de maître** : Vous pouvez tenter un Coup de maître par combat. Vous réduisez votre score d'Habilité avant un nouvel assaut du nombre de point(s) que vous voulez. Si jamais vous l'emportez, vous ajoutez aux dégâts infligés le nombre de point(s) d'Habilité mis de côté. À l'assaut suivant, votre Habileté revient au score que vous aviez au début du combat.
- **Expert en Kâma-Sûtra** : Vous avez développé un talent indéniable avec le sexe opposé.
- **Mains d'Allaya** : Vous savez vous rafistoler avec un rien. Une fois dans l'aventure, récupérez 4 points d'Endurance après un combat. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.
- **Souplesse de la Mangouste** : Si on vous demande un jet sous votre Habileté pour autre chose qu'un combat, vous pouvez ajouter un point à votre Habileté pour ce jet. Vous pouvez utiliser ce talent deux fois au cours de l'aventure, après vos articulations vous font souffrir !

Si vous avez joué *La Nuit de la lune mauve*, voilà ce que vous en avez retiré :

- **Par-delà le voile** : Au prix d'un point de Gloire, vous pouvez une seule fois par aventure soulever le voile de l'illusion du monde et regarder un paragraphe suivant et revenir sur votre choix si vous le désirez.

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ :

ENDURANCE :

GLOIRE :

ARME(S) :

ARMURE :

NOTES :

Notez ici l'aptitude que vous avez acquise dans l'aventure *Tu seras un homme, mon fils...*

Vous êtes Darel Garani, le fils de Maral Garani, Djah du Radjah Egbish. Vous avez tout juste seize ans et réussi le rituel de la Garapa faisant de vous un jeune noble du Dashan, un homme au service de son Radjah (voir *Et tu seras un homme, mon fils...*). Récemment, vous avez survécu à une nuit des plus étranges, et vous auriez bien eu besoin du conseil des prêtres pour vous éclairer (voir *La Nuit de la lune mauve*). Mais un domestique est venu vous chercher, on vous demande au palais ! Le Radjah Egbish vous sollicite pour une mission, a priori, il tolérerait de nouveau votre présence. C'est votre première mission. Sans plus attendre, vous vous rendez au cœur du pouvoir du royaume d'Egbish.

Vous auriez rêvé d'un peu plus de décorum, vous n'êtes que dans une pièce annexe du palais, une pièce décorée de boucliers ronds argentés accrochés aux murs, ces derniers pourvus de fenêtres finement grillagées. L'art du feu et du fer, l'art d'Egbish. Garamid, le chambellan du Radjah, vous toise depuis son fauteuil en rotin. Vous, vous êtes debout. Les choses sont posées.

1

« Je vais faire simple, Darel Garani. Le Radjah est en froid à ton égard, tu as porté le malheur un jour de fête, mais je l'ai convaincu de te laisser ta chance. Chacun doit suivre son Dharma. Et les amis de ton père se sont montrés influents. Maintenant, en tant que noble, fils de noble, je ne peux pas te donner d'ordre. Acceptes-tu de risquer ta vie, seul, pour ton Radjah ? »

Comment se prononcer sans plus d'informations ? Vous demandez à en savoir plus au 10. Vous en avez assez d'être snobé et vous bondissez pour étrangler le chambellan au 35. Vous respirez un bon coup et vous acceptez tout de suite au 6.

2

Motivé par votre bravoure, la foule des otages se rue vers ses oppresseurs. Plus brutaux que courageux, ces derniers s'enfuient en sautant par les fenêtres. Chen-Kwo, car c'est bien lui,

s'approche de vous : « Bravo jeune homme ! Tu nous as sauvés... Mais je ne crois pas à la chance aujourd'hui, que fais-tu ici ? ». Il est vraiment rusé. Vous avouez tout au 34 ou mentez au 27 ?

3

Faites un test d'Habilité, mais retirez deux au jet, le tireur vous guettait sur la gauche. Si vous échouez, la flèche vous traverse le cou de part en part. Noyé dans votre sang, vous n'avez pas la chance de dire un dernier mot. Sinon vous détalez au 11.

4

Vous vous précipitez à l'étage, n'ayant guère le temps de vous attardez sur le luxe du Soleil du Radjah. Dans une pièce, réunie comme un troupeau avant l'abattoir, vous trouvez une foule d'hommes et de femmes menacés par une demi-douzaine de durs à cuire. Une malheureuse a été battue et gît à terre, au pied d'un gros marchand blême mais digne.

« Alors, Chen-Kwo, donne-nous ces tablas... Offre-les nous ! Ou nous massacrons tous tes serviteurs ! »

N'écoutez que votre courage, vous attaquez ces chiens au 21 ou vous tentez une ruse audacieuse au 30 ou vous essayez d'attirer les brutes vers vous au 37 ?

5

Par Bayshu ! Ils vont fermer les grilles ! Vous demandez le maximum à votre monture et elle passe juste à temps alors que claque le métal et que les flèches fusent autour de vous ! Rendez-vous au palais au 18.

6

« Hum, cela confirme ce que je pense, tu n'es qu'une tête brûlée. Enfin, je n'ai pas le choix. Alors écoute bien ce que je vais te dire. » Le chambellan du Radjah vous méprise, vous perdez un point de Gloire. Rendez-vous au 19.

7

La bête mord le prêtre au poignet, vous coupez le serpent en deux mais c'est trop tard, il a eu le temps d'injecter son venin. Le prêtre s'écroule, s'accroche à vos genoux, agonise puis meurt. Dire que vous avez trimbalé cette bestiole sur votre dos ! Un mauvais tour de Chen-Kwo... ou de Tombalku ? Le chambellan repousse le cadavre du pied puis, prudemment, il remet les tablas dans le sac, rendez-vous au 40.

8

Hop, faites un test d'Habilité. Si vous échouez, vous vous écorchez et perdez deux points d'Endurance. Dans tous les cas, vous vous retrouvez à contempler une scène d'une rare brutalité. L'un des hommes cogne le prêtre alors que son comparse le maintient !

Vous bondissez sur l'homme qui le frappe. Au premier tour de combat, vous ajoutez deux points à votre Habilité et infligez quatre points d'Endurance si vous touchez.

Premier dur	Habilité 7	Endurance 4
Second dur	Habilité 6	Endurance 5

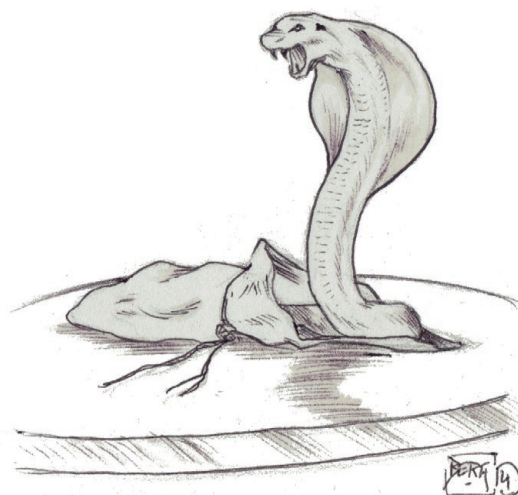
Si vous triomphez, rendez-vous au 32, sinon puisse Allaya consoler votre famille.

9

Ce mur n'est pour vous qu'enfantillage, mais il faut redescendre de l'autre côté en toute discrétion. Faites un test d'Habilité, si vous réussissez en faisant moins que votre score avec deux dés, filez au 39, sinon la brindille que Veyan le Facétieux a glissé sous votre pied vous trahit quand vous vous réceptionnez. Après son craquement, c'est le claquement d'une dizaine de cordes d'arcs que vous entendez pour la dernière fois.

10

Le chambellan sourit. « La situation est urgente, j'en suis le premier navré. Tu dois me répondre maintenant. » Vous demandez néanmoins à en savoir un peu plus, faites



un jet de Gloire (et perdez un point). Si vous réussissez au 24, sinon rendez-vous au 6.

11

Décidément, ces tablas sont la cause de bien des morts. Chen-Kwo... Chen-Kwo, oui, vous connaissez, vos sœurs vous en ont parlé. C'est un marchand de Khin, originaire d'O-Mushi, mais résident dans le Dashan. Il est réputé pour ses soieries mais apparemment il dispose d'autres produits à vendre. Il ne peut être que descendu à l'hôtellerie du Soleil du Radjah. Il faut vous y rendre avant les hommes de Faredan, s'ils ne vous y guettent déjà... Rendez-vous au 38

12

Vous êtes bien encombrés. D'arbre en arbre, de buisson en buisson, il va falloir rejoindre le mur d'enceinte. Additionnez votre Gloire et votre Habilité. Lancez deux dés, faites de même avec ceux qui vous cherchent. Si vous avez la souplesse de la Mangouste, ajoutez-deux.

Ceux qui vous cherchent : 16

Si votre résultat est supérieur, passez par-dessus le mur au 36.

Sinon, pour chaque différence de trois points, vous affrontez une brute supplémentaire

Une brute	Habilité 8	Endurance 5
------------------	------------	-------------

Si vous survivez au 36.

13

Courant comme des voleurs, vous atteignez les écuries. Les dernières bêtes sont nerveuses. Chen-Kwo désigne une botte de fourrage, et vous trouvez derrière les deux tablas tant recherchés. Ils ont l'air plutôt poussiéreux, salis. Le marchand sourit. « Je les ai un peu repeints et maquillés, c'était plus prudent. Bon, es-tu prêt à résoudre mon énigme ? Concentre-toi, ils approchent ! » Vous entendez des cris féroces venant du jardin. On a dû vous voir entrer dans l'écurie. Préparez-vous au 23.

14

Vous pestez dans votre barbe naissante, tout ceci est bien loin de la gloire des champs de bataille ! Comment allez-vous acquérir ces tablas ? La fortune des Garani n'est pas sans limite. Dans le soir tombant, votre mission ressemble à s'y méprendre à un travail de voleur. Vous apercevez un prêtre en toge safran respirer les fleurs sur un étal. Deux hommes sortent de nulle part, et empoignent le prêtre, l'entraînent dans une ruelle. C'est si rapide que nul ne le remarque. Vous vous ruez sabre au clair à leur poursuite au 25 ou vous grimpez le long d'un muret pour bondir sur un toit et observer la scène au 8 ?

15

Plus vif que l'éclair, vous coupez la bête en deux. Dire que vous l'avez trimbalée sur votre dos ! Un mauvais tour de Chen-Kwo... ou de Tombalku ? Le prêtre s'agenouille et vous baise les genoux. Le chambellan le repousse du pied et lui ordonne de partir. Puis, prudemment, il remet les tablas dans le sac, rendez-vous au 40.

16

Chen-Kwo sourit : « Bravo, prends-les, je te les donne de bon cœur ! Et un bon conseil, mon ami, ne les garde pas trop longtemps ! ». Il sort un grand sac et, sans ménagement, y fourre les tablas. « Bien, maintenant fuis, car ils sont sur nous ! Moi, je ne représente plus une cible... »

Vous bondissez sur un cheval, le sac dans une main, le sabre dans l'autre au 31 ou vous filez discrètement dans le jardin au 12 ?

17

Faites un test d'Habilité, mais ajoutez deux au jet, le tireur a anticipé votre geste. Si vous échouez, la flèche vous traverse le cou de part en part. Noyé dans votre sang, vous n'avez pas la chance de dire un dernier mot. Sinon vous détalez au 11.

18

Au palais, la garde veille le soir et on ne vous laisse pas entrer si facilement. Vous expliquez que vous devez voir impérativement le chambellan du Radjah. Avant que les choses ne s'enveniment et que les gardes exigent de voir ce que contient votre sac, une servante vient leur murmurer quelque chose à l'oreille et ils vous conduisent via les couloirs de service, loin des arcades fastueuses. Vous franchissez une porte, seul. Rendez-vous au 29.

19

« La situation est complexe, à cause de toi notamment. Tu le sais, notre bien-aimé Radjah a assigné à résidence le Djah Faredan, eu égard à son... comportement durant ta Garapa. Or, nous avons appris qu'il avait entrepris de faire l'acquisition des tablas de Tombalku. Son arrestation l'en a empêché. Nous pourrions officiellement approcher l'acheteur, mais on croirait que notre bien-aimé souverain n'a fait condamner Faredan que par convoitise, trouvant dans ta mésaventure le prétexte idéal. Je veux que tu fasses l'acquisition de ces tablas et que tu te montres ensuite reconnaissant envers ton seigneur. Egbish, crois-moi, saura apprécier le geste. Ainsi tu rentreras en grâce, certes tu seras plus que jamais brouillé avec les Faredan, mais peu importe aux Garani, n'est-ce pas ? ». Grande est votre déception : votre première mission n'est qu'une affaire de courtisan... Vous pouvez encore sauter au cou du Chambellan au 35 ou accepter de redorer votre nom au 28.

20

Chen-Kwo prend un air navré. « Je suis désolé... ». D'un geste imperceptible, le marchand fait jaillir une poudre de sa manche. Aveuglé, vous ne retrouvez la vue que bien trop tard. Lui et les tablas ont disparu. Par contre, les brutes qui déboulent passent leurs nerfs sur vous...

21

Tel Bayshu, Dieu de la guerre, vous n'écoutez que le chant des lames.



Occupées à tenir en respect leurs victimes, seulement trois brutes peuvent vous affronter.

Preneur d'otage 1	Habilitété 8	Endurance 5
Preneur d'otage 2	Habilitété 7	Endurance 6
Preneur d'otage 3	Habilitété 9	Endurance 4

Vous pouvez, en n'effectuant aucune attaque, tenter à la place un jet de Gloire pour inciter les otages à se rebeller. Si vous échouez, vous perdez un point de Gloire mais pouvez recommencer, les brutes, elles, vous attaquent normalement (en somme, vous ne les blessez pas mais elles le peuvent). S'il y a une rébellion ou que vous tuez vos trois adversaires, rendez-vous au 2.

22

Une nouvelle flèche se plante dans le malheureux Doma, vous perdez un point de Gloire, mais vous êtes vivant, lâchez le corps et filez au 11.

23

« Bien, trois marchands d'O-Mushi achetèrent le même jour tout ce que possédait un

tisserand. Le second marchand acheta trois rouleaux de plus que le premier. Le troisième marchand acheta un rouleau de plus que le second. En sachant que le premier marchand avait acheté un nombre de rouleaux équivalent au second des nombres premiers. Le tout, dans le Dashan, correspond au chiffre parfait. Combien de rouleaux le tisserand possédait-il ? »

Si vous avez la réponse, rendez-vous au paragraphe équivalent. Si vous n'êtes pas au bon paragraphe, revenez au 23 et rendez-vous au 20.

24

« Hum, tu as bien mérité ta Garapa, tu es plus brillant que tu n'en as l'air. Alors je vais te donner un conseil : n'oublie jamais le chiffre parfait. Maintenant, j'attends ta réponse. » Le chiffre parfait ? Seize ? Pourquoi ? Mais l'homme est rusé, n'oubliez pas ce qu'il vous a dit. Vous le remerciez et fidèle à la Voie de l'Honneur, vous acceptez la mission inconnue au 19.

25

Vous foncez et les retrouvez dans une ruelle, au moment où l'un des hommes cogne le prêtre alors que son comparse le maintient ! À votre arrivée, ils dégainent leurs armes et vous attaquent sans hésiter. Des durs.

Premier dur	Habilitété 7	Endurance 4
Second dur	Habilitété 6	Endurance 5

Si vous triomphez au 32, sinon puisse Allaya consoler votre famille.

26

La peur n'arrête pas le danger, et fier comme Munde Shayapan à la passe de Bélyotora, vous avancez au devant du péril. Faites un jet de Gloire, si vous réussissez rendez-vous au 33, sinon seize flèches vous transpercent comme une botte de paille. Mais la paille, elle, ne saigne pas...

27

Chen-Kwo soupire : « Mentir à un menteur, même Veyan, ton Dieu Singe, hésiterait. » D'un geste imperceptible, le marchand fait jaillir une poudre de sa manche. Aveuglé, vous ne retrouvez la vue que bien trop tard. Vous le cherchez dans toute l'hôtellerie, en vain. Inutile de revenir au palais...

28

« Bien. Tu vas retrouver Doma, un prêtre, à l'angle ouest du marché aux fleurs. Il t'y attend depuis ton arrivée. Oui, le Grand Temple d'Egbish souhaiterait que les tablas ne tombent pas entre n'importe quelles mains. Si j'apprends que tu échoues, inutile de revenir au palais. » Le chambellan se tait et son silence est éloquent. Vous ne le saluez même pas et sortez sans plus attendre, rendez-vous au 14.

29

Le chambellan est debout, cette fois, à côté d'une longue table d'acajou. Un moine de Keshan, portant un médaillon à tête d'éléphant, paraît peu rassuré à ses côtés.

« Bien, somme toute tu as de la ressource. Dispose ce que tu nous ramènes, juste pour l'authentifier ».

Vous obéissez et sortez les tablas. Le moine les frotte avec un chiffon et en fait ressortir les subtiles décorations qui ornent ces deux magnifiques instruments de musique. L'homme est de plus en plus excité, tirillé entre la peur et l'émerveillement.



« Incroyable, il s'agit bien des tablas de Tom-balku, pour autant que je puisse l'affirmer. Combien d'êtres ont péri d'avoir... »

C'est alors qu'un cobra jaillit du sac posé sur la table. Faites un test d'Habilité, ajoutez un au jet tant vous êtes surpris. Si vous réussissez, rendez-vous au 15, sinon au 7.

30

Vous entrez, paniqué :

« Munde Shayapan ! Le Radjah a fait appel à Munde Shayapan ! On va se faire massacrer ! »

Faites un jet de Gloire (puis retranchez un point), si vous échouez ils vous reconnaissent et vous attaquent au 21. Sinon, un preneur d'otage s'enfuit en sautant par la fenêtre, paniqué, mais les autres se ressaisissent, affrontez les au 21, mais éliminez le troisième preneur d'otage.

31

Vous foncez ! Mais bien vite ils jaillissent de toute part pour vous bloquer le chemin. Vous devez réussir un jet de Gloire **et** un jet d'Habilité. Si vous êtes un Cavalier-né, un jet d'Habilité suffit.

Si vous réussissez rendez-vous au 5, si vous échouez, vous affrontez pas moins de six brutes. Vous pouvez retenter un jet dès que vous tuez une brute.

Brute 1	Habilité 8	Endurance 6
Brute 2	Habilité 7	Endurance 5
Brute 3	Habilité 8	Endurance 4
Brute 4	Habilité 9	Endurance 4
Brute 5	Habilité 7	Endurance 7
Brute 6	Habilité 7	Endurance 4

Si vous survivez, galopez au 5.

32

Le prêtre, terrorisé, vous remercie en s'accrochant à vous : « Bayshu soit loué, vous êtes Darel, je vous reconnais. Ces brutes voulaient me faire taire, ils ont dû être embauchés par les Faredan. Éloignons-nous des cadavres ! »

Reprenant ses esprits, Doma vous explique : « La légende dit que les tablas de Tombalku, un mâle et une femelle, peuvent donner entre les mains d'un vrai musicien force et ardeur aux combattants qui entendent le rythme de la guerre. Ces tablas auraient été découverts à Tombalku, une ruine près de la jungle de Bushira, ou bien ils renfermeraient eux-mêmes l'âme coupée en deux d'un monstre Bushiran, le terrible Tombalku. Notre Grand Prêtre préfère ne prendre aucun risque et souhaite que le Radjah Egbish les garde en sûreté. La légende attribue trop de malheurs dès que ces tablas réapparaissent. Mais ils doivent être offerts au Radjah, les acheter par cupidité ou les voler attirerait le malheur... »

En voilà une bonne nouvelle. Vous vous apprêtez à poser une question quand une flèche siffle et frappe Doma en plein dos. Vous traînez le malheureux à l'abri derrière la margelle d'un puits.

« Aargh... Chen-Kwo... il a... les tablas... je ne veux pas... mour... ». Il se crispe et expire. Vous avez le soleil couchant dans l'œil, le tireur doit être sur un toit. Vous vous relevez et courez à l'abri, portant Doma sur le dos au 22, ou vous bondissez à gauche au 17, ou vous bondissez à droite au 3 ?

33

Soit ils ne sont pas là, soit les hommes de Faredan ne vous ont pas cru assez... courageux pour oser entrer par la grande porte. Le jardin est curieusement désert, et c'est en vous pressant un peu plus que vous pénétrez dans l'hôtellerie même. Son vaste hall d'accueil, ses couloirs, on dirait qu'il n'y a plus personne... Mais oui, c'est bientôt la fête de Yoma, le Vigilant, le Dieu surveillant les frontières du Dashan. Pendant trois jours, les étrangers doivent quitter la ville. Voilà pourquoi l'affaire est précipitée, Chen-Kwo est sur le départ !

Il est peut-être déjà parti... Le cri strident d'une femme vous met en alerte au 4.

34

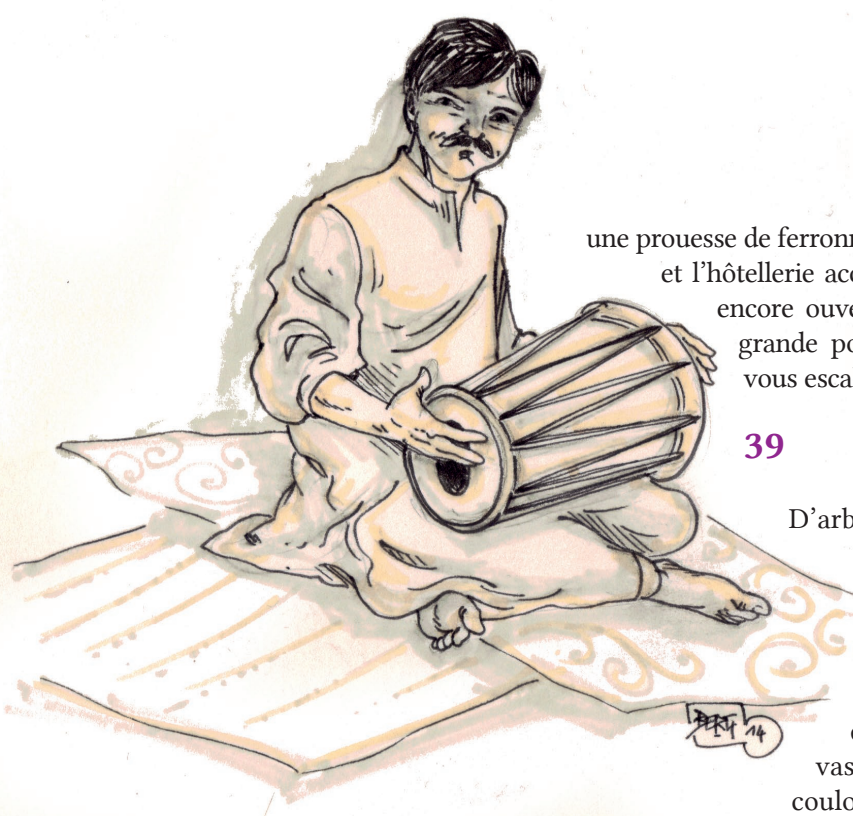
Vous lui expliquez tout, en le prenant à part, alors que les autres se félicitent d'avoir survécu. « Tu as bien fait de dire la vérité, car acquérir ces tablas au prix du mensonge, c'est avoir bien des malheurs. D'ailleurs, quand je vois la situation où nous étions... passons. Je te propose d'en faire l'acquisition si tu résous une énigme, ainsi nous éviterons toute malédiction. Suis-moi, je vais te mener où ils sont cachés. Je veux m'en débarrasser au plus vite, les complices de ces hommes peuvent revenir. Cet idiot de Faredan, même en disgrâce il a tenté de me doubler ! »

Suivez-le au 13.

35

Tel un tigre vous bondissez toutes griffes dehors sur le chambellan. Homme de pouvoir, habitué aux pires intrigues, il ne sourcille même pas. Vous ne comprenez pas d'où part le projectile qui vous transperce les côtes. C'est long, on dirait... une flèche... mais vous avez... trop mal... Vous entendez le rire moqueur du chambellan, qui résonne comme un tabla dans votre tête. Nuit.





36

Tel un langur vous grimpez avec vivacité alors que des flèches claquent contre le mur. Vous descendez de l'autre côté, dans la rue, puis vous filez au 18 !

37

Vous posez votre sabre dans le coin de la porte, enlevez votre chemise, et prenant une pose aguichante, vous caressant le torse, vous déclarez langoureusement : « Alors mes chéris, envie de jouer les hommes ? »

Faites un jet de Gloire, retirez deux au jet de dés si vous êtes expert en Kâma Sûtra. Vous perdez un point de Gloire. Si vous échouez, vous vous battez au 21, mais vous ne pourrez que vous défendre au premier tour (vous ne ferez aucun dégât). Sinon, n'écoutez que sa lubricité le premier garde s'approche de vous. Vous saisissez votre sabre et le décapitez avant de vous ruer sur les autres au 21. Éliminez le premier preneur d'otage et ajoutez deux points d'Habilité à votre première attaque.

38

Le Soleil du Radjah, avec son enceinte extérieure décorée de mosaïques et son magnifique jardin dans sa cour intérieure est la plus cotée des hôtelleries d'Egbish. Son magnifique portail en fer forgé, gravé des noms des Dieux, est

une prouesse de ferronnerie. La ville étant sûre et l'hôtellerie accueillante, le portail est encore ouvert. Vous passez par la grande porte d'entrée au 26 ou vous escaladez le mur au 9 ?

39

D'arbre en arbre, de buisson en buisson, de statue en statue vous traversez comme un cobra la cour intérieure et pénétrez dans l'hôtellerie. Son vaste hall d'accueil, ses couloirs, on dirait qu'il n'y a plus personne... Mais oui, c'est bientôt la fête de Yoma, le Vigilant, le Dieu surveillant les frontières du Dashan. Pendant trois jours, les étrangers doivent quitter la ville. Voilà pourquoi l'affaire est précipitée, Chen-Kwo est sur le départ !

Il est peut-être déjà parti... Le cri strident d'une femme vous met en alerte au 4.

40

« Rapporte-les chez toi. Ton père les offrira solennellement au Radjah à la clôture de la fête de Yoma le Vigilant, des tablas dédiés à la guerre, c'est un message éloquent pour les ennemis de notre royaume. Tu sers bien ton Radjah, ta famille mérite d'être honorée, non ? » Même si ce n'est pas exactement ce genre d'honneur auquel vous aspiriez, comment faire autrement ? Désormais, vous serez de nouveau accepté au palais. N'est-ce pas l'essentiel ? ■

**GABRIEL FÉRAUD, ILLUSTRATIONS
ORIGINALES DE BERG**

Le Dashan

Retrouvez le Dashan et les aventures extraordinaires de Munde Shayapan dans les romans de Gabriel Féraud : *Les Perles d'Allaya* et *Les Princes d'Ashora*, édités par Mille Saisons.

LES PRINCES D'ASTHORA

un roman de Gabriel Feraud

© ADRIAN SMITH / LE GRIMOIRE

Bibliothèque

© 2013 ADRIAN SMITH for Le Grimoire Publishing

To come out : November 2013

A paraître en Novembre 2013

Bibliothèque



Le Monde de la Tour

Un peu d'Harmonie dans un monde de brutes

Chers amis, aujourd'hui nous parlons de la musique. Ah, la musique, une chose qui ne peut que parler à mon âme de saltimbanque. Rien ne peut être comparé à la musique du Monde de la Tour, la lente pulsation de son cœur enfoui, le rythme de son chant puissant toujours présent, toujours audible pour qui sait l'écouter... Comment ? Vous ne l'entendez pas ? Ah, hem... Sans doute suis-je un privilégié, dans ce domaine et bien d'autres, mais sachez que le monde est pétri de cette musique divine.

Celui qui nous intéresse aujourd'hui est donc l'Harmonie, pas des moindres puisqu'il domine, avec son frère ennemi, la hiérarchie des Éléments. L'Harmonie est la concorde, l'entente entre tous, l'apaisement des conflits. Aux yeux des initiés, l'Harmonie se manifeste sous forme de flux de couleur bleu pâle, discrets et envoûtants. Par nature, elle est très étroitement liée à la musique qui, comme tout le monde le sait, adoucit les mœurs – mais ne garantit absolument pas les bonnes mœurs, ce que je trouve pour ma part tout à fait sympathique.

L'Ère Élémentaire

L'Harmonie occupe une place très particulière au sein de ses frères plus belliqueux. Comme tous les Éléments, elle a acquis une conscience grâce à Sith et son rituel de génération primordiale des Éléments. Un titre grandiloquent, je l'admets, mais il faut bien dire que l'entreprise était de taille, et que

notre Ombre championne de l'Altération l'a menée avec brio.

Comme vous le savez sans doute déjà tous, l'aboutissement du rituel de Sith a marqué le début de l'Ère Élémentaire sur notre monde, une période ma foi très chaotique où les Éléments, soudain pourvus d'intelligence, ont décidé que le monde leur appartenait. Il faut bien le dire, tout cela s'est traduit par un beau foutoir, l'éradication quasi-totale de la population humaine, la transformation de la majorité des Ombres en élémentaires de tout poil, j'en passe et des meilleures.

Durant cette période chaotique, les six Éléments Simples se sont taillés des royaumes dans le Plan Central et se sont joyeusement entre-déchirés. Les Éléments Complexes magouillaient de-ci, de-là, mais de manière plus discrète. Au fil des siècles, ils ont chacun gagné et perdu en influence, leurs conflits tour à tour apaisés par la douce influence de l'Harmonie et enflammés par les machinations insidieuses du Némésis.



Et puis, un jour, l'Harmonie a fait l'impensable pour un Élément, représentant de l'Altération. Elle a fait alliance avec la Pureté.

Une chose si impensable, si contre-nature, qu'elle lui vaut la haine et le mépris éternels de tous les autres Éléments. N'est-ce pas paradoxal ? L'essence de la concorde et de la paix honnie de tous ? Eh bien, d'une certaine manière, on peut dire que l'Harmonie a lié tous les Éléments... contre elle. Je me demande si ça peut être considéré comme une sorte d'accomplissement de sa nature profonde.

La création de la Tour des Arcanes

Quoi qu'il en soit, voici ce qui s'est passé. L'Harmonie, pour des raisons qui restent encore à définir clairement, a forgé une alliance avec le prince Oïn, l'Ombre héritière du défunt Royaume Ecclésiastique (allez, on va voir si ceux qui ont lu les précédents articles arrivent à suivre et recoller les morceaux : Oïn et Sith sont les enfants d'Er et Ar, eux-mêmes les enfants d'Ûn, dont les belles

lectrices assidues ont entendu parler le mois dernier, celui-là même qui était là au début des temps pour voir la Lune se lever dans le ciel du Plan Central. Facile).

Oïn et Harmonie (le dieu Élémentaire) se sont entendus pour mettre un terme à l'Ère Élémentaire. Profitant d'une époque où l'Harmonie dominait les rapports de force sur le Plan Central, Oïn a créé, avec l'aide de ses treize compagnons mages, la Tour des Arcanes. Au centre du monde, ils ont construit par magie la Tour qui donne à présent son nom à notre petit univers pendant que l'Harmonie les protégeait des assauts furieux de ses frères élémentaires.

Une fois établie, la Tour des Arcanes a utilisé la puissance de la Veine Primordiale pour repousser les Éléments Simples aux confins du monde, les forçant à s'établir au pied de la voûte céleste, sur des territoires réduits et bien délimités.

L'Harmonie, quant à elle, est demeurée au centre du monde. L'alliance contre-nature

perdure encore à présent. La Tour des Arcanes est protégée par un chapelet d'îles comme une forteresse invisible. Le Cercle d'Harmonie désigne à la fois ces îles et le dôme bleuté qui les relie au sommet de la Tour, intangible et pourtant toujours présent.

Notez que je vous parle d'Harmonie, le dieu lui-même, mais qu'il ne s'agit là que de spéculation de ma part. Ce dieu élémentaire est particulièrement discret de sa personne. Autant ses frères de moindre rang aiment de temps en temps prendre une forme physique – pas toujours agréable à regarder, il faut bien le dire – autant Harmonie agit toujours de manière indirecte. D'aucuns prétendent que même durant les conclaves de l'Ere Élémentaire, qui réunissaient toutes les divinités pour de charmantes soirées animées, Harmonie n'intervenait jamais en personne.

Ceci dit, peut-être s'agit-il là d'une caractéristique des Éléments Maîtres. Némésis, le frère ennemi d'Harmonie, est lui aussi très fuyant et n'accorde à personne l'honneur de sa présence. Un mystère intéressant, sur lequel je vous laisse réfléchir, belles lectrices.

Le Cercle d'Harmonie

Ah, le Cercle d'Harmonie... L'endroit où tout le monde aimerait vivre ! Enfin, façon de parler, puisque j'ai déjà expliqué que l'Harmonie n'était pas en odeur de sainteté avec tout le monde. Mais je dois l'admettre, même moi, qui ne suis pas trop « Éléments », vivre dans le Cercle serait une perspective tout à fait séduisante.

Le Cercle d'Harmonie est un petit paradis. D'ailleurs, beaucoup des humains élémentalistes d'Harmonie y retournent pour finir paisiblement leurs jours, cherchant un havre bien éloigné des turpitudes du monde extérieur. La température de l'air est toujours clémente, les maisons toujours ouvertes surplombent la mer et ses lagons d'azur.

Les îles du Cercle sont habitées par des humains et des élémentaires. On peut

également y rencontrer des humains élémentarisés à la peau et aux yeux bleutés, transformés subtilement par l'Élément auquel ils sont exposés depuis des générations. Les élémentaires d'Harmonie offrent pour leur part une apparence curieuse. Ils n'ont rien d'humanoïde et se présentent sous la forme de sphères bleues d'un peu plus d'un mètre de diamètre, qui flottent dans l'air et vibrent pour produire des sons et une musique envoûtante.

La vie dans le Cercle est douce. Tous les élémentalistes d'Harmonie y font leurs classes, sous la tutelle d'un ou de plusieurs maîtres. Bien entendu, les conflits y sont très rares et toujours apaisés en peu de temps, par la musique et l'influence bénéfique de l'Élément Maître. L'Harmonie incite à l'entente et au rapprochement... les mœurs du Cercle sont notoirement libres et permissives, une chose qui ne fait que conforter l'attrait de ces îles.

Les bardes d'Harmonie

La plupart des élémentalistes d'Harmonie sont des bardes, qui sont entraînés pour utiliser leur voix et leurs instruments de musique pour canaliser les flux d'Harmonie. Ce sont bien évidemment des gens très avenants, qui disposent d'un don naturel pour se faire des amis et désamorcer les tensions sociales. Ils sont souvent diplomates, au service des puissants de ce monde. Ils proposent leurs services à tous, représentants de la Pureté et de l'Altération, mais se voient souvent éconduits par ces derniers, peu enclins à accueillir parmi eux des élémentalistes à la solde de la Tour.

Ces hommes et ces femmes se retrouvent fréquemment dans des situations très délicates. Ils sont des élémentalistes au service de fidèles de la Pureté. Ils prient tout naturellement Harmonie au milieu d'une population acquise à différents Dieux Anciens. Ils sont acceptés, par la grâce de leur Élément tutélaire, mais il leur est souvent fait le reproche de leurs loyautés contrariées. Un faux procès, en général, car ils sont avant tout des artisans de la paix.



« Peace and love », comme dirait l'autre, mais c'est bien connu que les gens ont mauvais fond et voient le mal partout. Courage, mes amis musiciens, je ne pourrai jamais être un barde d'Harmonie mais j'ai une flûte ! Ça compte, non ?

Le mois prochain, nous parlerons de la Folie. Hum, en voilà un beau sujet ! Nous avons encore matière à dévoiler quelques petites choses. Je vous toucherai quelques mots d'Er le Fléau. Et peut-être de l'Apocalypse ? Bah, nous verrons.

En attendant, je vous embrasse en musique... mais uniquement les belles lectrices, Harmonie ou pas ! ■

AENDO

(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)

P.S. : Belles lectrices, vous pouvez toujours me contacter sur la page Facebook de *La Mémoire des Ombres*, je serai ravi de répondre à vos questions ! ■

Hélène et Romain Rias

Grands lecteurs, passionnés de jeux de rôle et de grandeurs nature, Hélène et Romain écrivent ensemble depuis quatre ans.

Le cadre de leur première trilogie, *Héritages (Enfants de Lune, La Mémoire des Ombres, Æther)* est un monde original créé par Romain, enrichi et mûri par vingt ans de réflexions.

Hélène tient la plume pour donner vie à ses personnages et aux intrigues élaborées par Romain pour former un tout cohérent et des aventures épiques.

Mariés, ils vivent avec leurs chats à Toulouse, où Romain travaille dans l'aéronautique et Hélène dans le spatial.

Ils sont édités par les Ludopathes. ■

Bibliothèque





Montagne de jeux

La convention rôliste chambérienne, revient pour sa 24^e édition les 15 et 16 mars !

Organisée par l'association CJDRU – Pentacle et Boule de gnome, la convention s'est recentrée sur le jeu de rôle l'année dernière pour proposer encore plus de parties durant le week-end ! Mais les autres formes de jeu et des activités parents ne sont pas oubliées. Petit tour d'horizon de 36 heures de jeu non-stop et gratuites proposées cette année.

Jeux de rôle

Trois sessions sont organisées :

- ▶ Samedi après-midi (début des parties : 14h).
- ▶ Samedi soir (début des parties : 21h).
- ▶ Dimanche (début des parties : 11h ou 13h suivant la durée)

Les inscriptions se font sur place ou directement sur notre site Internet suivant les parties.

Sont déjà annoncées :

- ▶ Des parties d'*Ægyptus* par son créateur, Gabriel Thomas (samedi soir et dimanche, inscription uniquement sur place).
- ▶ Des parties de *Dr Who* par Yannick Himber (samedi et dimanche après-midi, inscription uniquement sur place)
- ▶ Des parties de *Stella Nova* par son créateur, Sébastien (une partie à chaque session).
- ▶ Une partie de *Shaan Renaissance* par son créateur, Igor Polouchine, le samedi après-midi.
- ▶ Des parties de *Synchrone* par son créateur, Pierre Gallois.
- ▶ Un grand écran *Magna Veritas, Un petit tour en Pologne* inspiré de *La Conjuración primitive* de Maxime Chattam (partie de dix à douze heures le samedi).
- ▶ Une partie de *Shadowrun, La Musique adoucit les meurtres* (scénario participant au concours de scénario, samedi après-midi).
- ▶ De l'initiation jeu de rôle pour les enfants ou ceux n'ayant jamais joué.



Jeux de plateau

Edge sera de nouveau des nôtres pour ce cru 2014 en proposant durant les deux jours de nombreuses parties.

L'association Les Rev'ailleurs sera sur place pour un tournoi 7 Wonders (samedi après-midi, inscriptions en ligne et sur place) ainsi que des parties de *Signe des Anciens* et *Demeure de l'Épouvante*.

Une partie de *Zombicide* sera également organisée le samedi soir.

Jeux de cartes

Notre partenaire Grimgaard organise le dimanche un tournoi de Magic. 24 places maximum, participation de 17,5 €, boosters fournis. Inscriptions sur place ou auprès de la boutique.

Figurines

Cette année, pas de table de figurines à proprement parler mais nous proposerons des ateliers d'initiation à la peinture sur figurines, grâce à notre partenaire Grimgaard qui fournira le matériel.

Dessin

Cette année encore, venez vous faire croquer le portrait par LDF (le dimanche uniquement).

Escrime

Deux associations d'escrime seront présentes durant le week-end :

- ▶ la LIR, association chambérienne, proposera des démonstrations d'escrime médiévale ;
- ▶ le Cercle d'Annecy proposera des démonstrations d'escrime XVII^e mais également des initiations gratuites.



Autres animations

En marge de ces activités ludiques, Montagne de jeux c'est aussi :

- ▶ La remise du concours de scénario le dimanche après-midi.
- ▶ Deux énigmes qui mettront les neurones des visiteurs à contribution pour remporter un

joli prix.

- ▶ Une tombola qui met en jeu de nombreux lots grâce à nos partenaires (Ludik-bazar, les XII Singes, Edge, les éditions Sans-Détour, L'Antre des jeux, Acrodeal, BD Fix...)

Infos pratiques

Pour les petites et les grandes faims, une buvette est à disposition tout le week-end avec boissons froides et chaudes, sandwiches, gâteaux, snacks, etc.

Un repas chaud (tartiflette) sera également proposé le samedi soir sur réservation (tarif : 6 €). Attention places limitées !

Prix d'entrée : 0 €

Espace Pierre Cot, quai des Allobroges, 73000 Chambéry (proche de la gare, nombreux parkings à proximité) ■

**MARIE MARQUEZ
& L'ASSOCIATION CJDRU -
PENTACLE ET BOULE DE GNOME**

Nous contacter

Toutes les informations sur la convention sont à retrouver sur :

- ▶ www.montagnedejeux.org
- ▶ www.facebook.com/PentacleEtBouleDeGnome
- ▶ www.cjdru.org
- ▶ Email : association.cjdru@gmail.com



La Dernière note... sera de trop

Un scénario pour *Les Secrets de la septième mer*

Ce scénario se passe en Castille occupée, dans le rancho Zeppeda et se découpe en deux actes. Les personnages courront après un recueil de partitions, mi-géniales mi-désastreuses. Il n'y aura pas une seule intrigue des plus compliquées mais plutôt une multitude de quiproquos et rebondissements. Le *Guide du joueur* et le *Guide du maître* sont bien évidemment indispensables, l'extension Castille est vivement conseillée. Pour l'ambiance, le meneur peut utiliser une bande son de musique andalouse, une musique au sang chaud exprimant une ardente passion.

Prélude

L'origine de l'histoire

Tout commença chez un vieux maître de musique, compositeur, un brin libertin, Castillan. Il s'appelait Armando Callenco. Il composait des œuvres jugées parfois tendancieuses. Il propageait des idées de liberté, ce qui dérangeait l'Église du Vaticane. Mais il n'était pas non plus une priorité pour les inquisiteurs. Cependant, il créa une œuvre intitulée *La Jeune vierge dans le lac*, qui fut interdite : en plus de faire de l'apologie

des plaisirs naturels sans retenue, ce chef-d'œuvre alliait les deux styles musicaux principaux de la Castille : *el aliendo*, qui est le cœur de la musique populaire et le *metro y metodo* qui est le style mélodique préféré par la noblesse. Armando fit un peu de résistance passive en jouant de-ci de-là cette œuvre musicale inclassable, qui avait le don de hérissier le poil des curés, sans que cela n'attire trop l'Inquisition...

Il y a deux ans, Armando, mourant, voulut retrouver Théus. Il fit appeler un prêtre. Comme prix de son entrée au paradis, il jeta au feu ses partitions sous les yeux du prêtre qui lui accorda le pardon divin. Armando put mourir apaisé, le sourire aux lèvres. Mais c'était compter sans Emilio de Bartado, un jeune noble, disciple d'Armando. Dès qu'il le put, il plongea vers la cheminée pour récupérer l'étui de cuir contenant les partitions. Il cacha ce qu'il put sauver. Il manquait la fin de cette œuvre. Emilio prit sur lui de recomposer les parties manquantes. Mais n'est pas Armando qui veut...

Première acte : Le Dernier couplet

Don Emilio de Bartado est maintenant quelqu'un de respectable. À la mort de son père, il s'est retrouvé à la tête des terres familiales au sein du rancho Zeppeda. Son domaine s'étend modestement sur l'intérieur des terres de cette région meurtrie par la guerre. Il a épousé la jeune Esperanza qui attend leur premier enfant. Emilio est très heureux, d'autant plus qu'il a enfin achevé *La Jeune vierge dans le lac*. Il a réuni des amateurs de musique, des nobles qu'il estime, le capitaine montagnois de la région et... les personnages des joueurs, bien sûr, pour faire une première représentation de ce qu'il appelle, sans aucune modestie, « mon héritage du maître ». Il fera croire que le maître a voulu que « son disciple préféré » termine cette œuvre après sa mort, sans plus de détails.

Il serait bon que les personnages des joueurs soient un peu redevables à Emilio. Des Montagnois pourraient avoir été sauvés par Emilio et ses gens durant le conflit qui oppose la Castille et la Montaigne. Ils pourraient aussi être en affaires avec lui et

avoir besoin de sa signature sur un contrat. Si vous avez des personnages qui sont des ennemis affichés de la Montaigne, cela risque de poser un problème. Prévoyez dans ce cas une fausse identité. Un personnage recherché par l'Inquisition serait amusant et pousserait le meneur à improviser des changements d'attitudes sur certains PNJ (surtout sur le vilain de l'histoire).

Une charmante réception

Don Emilio reçoit ses invités dans son manoir avec domestiques et musiciens. Sa demeure est grande et lumineuse, bien aménagée. La guerre semble avoir épargné leur domaine. On évoque des écuries qui ont brûlé mais rien de plus grave. Le décor est apaisant. Des plaines et des champs entourent le domaine de Bartado. Don Emilio a su faire fructifier le domaine de son père. Il exporte ses récoltes vers la Montaigne, la Vodacce et le reste de la Castille. Ses vignes donnent un petit vin de pays très appréciable.

Nous sommes donc en présence de :

- **Don Emilio de Bartado** : 26 ans, récemment devenu responsable des terres de la famille. Il est fier comme un Castillan. Ni très grand, ni très fort, il ne refusera jamais un duel d'honneur. De plus, il est très susceptible quand il s'agit de la musique. Les gens le savent et on peut trouver une belle bande d'hypocrites et de pique-assiettes autour de lui.
- **Doña Esperanza de Bartado** : 21 ans, encore prude. Elle a reçu une éducation vaticine correcte et ferme les yeux sur la musique religieusement contestable de son époux. Pour le moment, sa seule préoccupation est son gros ventre. Elle espère donner naissance à un garçon et prie Théus pour ça. Elle est suivie en permanence par deux domestiques, Paquita et Lupe, en cas de déclenchement du travail.
- **Le capitaine Didier Matelin** : 38 ans. Il est élégant, voire séduisant. Il est en charge des troupes montagnaises stationnées dans un campement plus loin. On lui a dit de fraterniser avec

les Castellans pour faire accepter la présence de l'armée. Il se rend donc à ce genre d'événement mondain sans grand enthousiasme. Lui, ce qu'il voudrait, c'est rentrer au pays. En tant qu'autorité locale, il sait qu'il sera en première ligne si les choses se passent mal. Et sans être le mauvais bougre, il n'est pas sûr de savoir agir en toute finesse quand il le faut.

- **Salvatore Pezno** : 22 ans, futur torero de talent. Ce fils de paysans compte sur la tauromachie et son joli minois pour s'élever dans la société. Son véritable défaut est d'être le plus obséquieux, le plus dégoulinant des suivants de Don Emilio. Et pour cause : ce dernier lui a promis de bâtir des arènes quand les temps seraient plus « propices aux festivités ». Salvatore attend la naissance du fils d'Emilio pour lui suggérer que ce temps est venu.
- **Mario Scaramore** : 45 ans, Vodacce, marchand, opportuniste. Le « méchant » idéal dans l'univers des *Secrets de la septième mer...* en apparence. Ses intentions sont purement commerciales, mais le meneur pourra user et abuser de cette fausse piste avec les joueurs. Il porte la bague des spadassins et sait se battre si on le provoque.
- **Le chevalier Antoine Martin de Sarvelac** : 36 ans, noble de Charousse, grand amateur de musique, qui ne va pas laisser la guerre lui gâcher ce moment d'hommage au grand maître. Il sourit sous une douce note, il écoute la musique et reste courtois en toute circonstance. Il pourra discuter avec les personnages des joueurs, voire devenir leur ami. Il est toujours bon de compter un noble montagnois parmi ses amis, en Montagne comme en Castille.
- **Paloma Vasquez** : 27 ans. Fille d'un riche armateur, future maître de musique, danseuse à ses heures perdues, belle et racée, un caractère et un regard d'acier. Toujours célibataire malgré les nombreux prétendants. Paloma agit avec son cœur, pas avec sa tête. Elle a un véritable amour pour la musique et tout particulièrement pour les

œuvres de son défunt maître Armando. Elle n'a jamais eu une grande amitié pour Emilio mais elle veut voir ce qu'il a accompli en partant des partitions de son maître.

- **Oliviero Perez** : 29 ans. Agent inquisiteur infiltré en tant que domestique. Il ne faut pas croire que le cardinal Verdugo puisse être négligent. Quand ses bureaux ont entendu parler du retour de l'œuvre qu'ils avaient interdite en plein territoire de Castille occupé, ils ont craint que l'élève n'ait dépassé le maître, en matière de provocation. Ils ont envoyé un agent, Oliviero, un homme passe-partout, méticuleux et patient. Il prend des notes codées tous les soirs, de peur d'oublier des éléments de ses enquêtes, et les cache dans sa petite cellule de domestique. Une manie qui pourrait le trahir.

Un concert inoubliable

La représentation commencera après quelques civilités d'usage. Chacun vient saluer Don Emilio, féliciter sa femme d'être si radieuse. Certains iront même jusqu'à prier Thésus pour que ce soit un garçon. C'est le moment idéal pour qu'un personnage vigilant remarque, l'air de rien, Mario Scaramore, en train de frotter l'emblème de spadassin sur sa bague. Le chevalier de Sarvelac donne des nouvelles de Charousse et affirme qu'il compte personnellement plaider la cause de la Castille occupée auprès de sa Majesté l'Empereur dès son retour (il n'en fera rien, il n'est pas fou). Si un personnage demande un domestique pour lui confier une tâche (un pli discret pour cette belle Paloma par exemple), il tombe sur un serviable jeune homme nommé Oliviero.

Les invités s'installent, les musiciens aussi, la représentation commence. Emilio dirige du doigt ses musiciens. Le début du morceau, créé par le maître, est une parfaite symbiose des deux courants musicaux castillans. Les connaisseurs apprécieront.

Mais petit à petit, l'harmonie se perd et le concert devient horrible pour toute personne un tant soit peu éduquée musicalement...



sauf pour Emilio, qui sourit niaisement quand « sa partie » est jouée. Même les musiciens semblent gênés.

Après le concert, les gens viennent couvrir Emilio de compliments. Doña Esperanza demande à se retirer, prétextant la fatigue. Salvatore est le premier à complimenter Emilio avec obséquiosité. Le chevalier de Sarvelac est nettement plus sobre. Paloma Vasquez ne dit rien d'autre qu'un poli « c'est intéressant... » Le capitaine Matelin ne fera qu'un compliment laborieux, poussé par le chevalier de Sarvelac.

Emilio s'enquiert aussi de l'avis des personnages des joueurs. À eux de choisir, entre franchise et diplomatie...

En bon agent inquisiteur, Oliviero trouve cette œuvre tout aussi hérétique que l'ancienne version et prépare déjà son rapport à ses supérieurs. Mais il aimerait que ce rapport soit complet. Qui sait si Emilio ne cache pas autre chose ? Oliviero le soupçonne déjà de frayer avec les hérétiques

sorciers montagnais... et s'imagine monter en grade en rapportant cette monstruosité !

Fêtons cela !

Mario reste courtois mais profitera de la moindre occasion pour montrer ses talents de duelliste. Pour se faire remarquer du maître de maison, il attend que quelqu'un fasse un faux pas (y compris chez les personnages des joueurs) pour laver l'affront dans un duel au premier sang. Le capitaine Matelin est le garant de la bonne conduite du duel.

Un dîner est donné aux convives. Emilio regrette l'absence de son épouse, toujours épuisée par sa grossesse. Les discussions tournent essentiellement autour de la musique. Le chevalier de Sarvelac et Emilio mènent la discussion de manière enjouée. Les personnages des joueurs ont là une belle occasion de se faire bien remarquer par les deux nobles. Paloma reste de glace. Salvatore fait des efforts pour toujours soutenir Emilio dans la conversation.



Paloma s'absente durant le repas. Elle sort de la résidence et demande à ses serviteurs d'attendre le coucher du soleil pour tirer des coups de feu en l'air près de la propriété d'Emilio. Elle espère ainsi faire diversion pendant qu'elle volera les partitions. Sa décision est prise, comme d'habitude, sur un coup de tête : elle doit sauver ce qui reste de l'œuvre de feu son maître.

Second acte : La Passion de la musique

Une soirée bousculée

Les convives se dispersent. Certains vont se promener dans la propriété. D'autres se réunissent près des musiciens. Certains même iront discuter œnologie dans la cave : les groupes se forment en fonction des affinités. Le capitaine se retire dès que possible. Paloma est dans la demeure, prête à mettre son plan à exécution. Mario sera occupé loin des personnages des joueurs au moment du coucher du soleil, ce qui le rendra encore plus suspect pour la suite.

Au coucher du soleil, des coups de feu sont tirés. Paloma en profite pour se faufiler et voler les partitions principales de *La Jeune vierge dans le lac*. Malheureusement, au même moment, Oliviero se glissait également dans le bureau et va devoir se cacher en entendant des pas. Il verra Paloma à l'œuvre, qui dissimule tant bien que mal les partitions sur elle. Elle ressortira du bureau d'Emilio avec succès. Oliviero ressortira aussi, quelques instants plus tard, avec des documents financiers sur le domaine de Bartado dans les mains. Il sera surpris par une des domestiques qui suivent toujours Doña Esperanza. Un professionnel comme lui, se faire surprendre, alors qu'une amatrice comme Paloma a réussi sans problème quelques instant avant... Oliviero, pris de court, réagit par réflexe : strangulation pour étouffer un cri qui commençait à percer sous les bruits de coups de feu, voilà que la domestique s'effondre, inanimée. Du travail d'amateur mais Oliviero s'en contentera. Il file avec une mauvaise conscience ainsi que quelques documents sur les affaires d'Emilio, au cas où.

Les personnages-joueurs qui iront enquêter sur les coups de feu trouveront des hommes habillés en ouvriers et sans doute ivres, en train de tirer en l'air et de brailler, comme on leur a demandé. Puis ils fileront, s'éparpilleront dans les alentours. Au même moment, ils entendront le cri de la domestique Paquita : tout le monde rentrera pour en savoir plus.

Devant le corps de Paquita, Emilio s'inquiétera et ira au chevet de Doña Esperanza. Par chance, elle n'a rien mais se demande tout de même d'où vient tout ce raffut qui l'a réveillée si brutalement.

Des indices, oui mais peu

À ce moment-là, la nuit tombe et les joueurs commenceront à fouiller et à interroger. S'ils ne bougent pas, rappelez-leur que se mettre dans les petits papiers d'un noble castillan qui a su faire survivre ses terres à la guerre est très utile. Le visage le plus stupéfait sera celui de Paloma. Elle passait par un couloir en toute discrétion. Les convives y retournent deux minutes plus tard et y trouvent une fille morte. Elle sera une des dernières à revenir, vu qu'elle a dû cacher les partitions volées derrière un buisson de la propriété.

Lâchez les indices suivants aux joueurs qui s'investiront dans l'enquête :

- ▶ Paquita était partie chercher un linge propre.
- ▶ Si quelqu'un examine Paquita, il constatera qu'elle respire encore. Décidément, ce pauvre Oliviero n'a pas de chance aujourd'hui. À croire que Théus lui en veut. Paquita va rester dans le coma aussi longtemps que le meneur le jugera utile. Quand la nouvelle de sa miraculeuse survie se répand, Oliviero sera blême et se dira qu'il lui faut achever ce travail qu'il n'a d'ailleurs jamais voulu commencer. Les joueurs vont-ils penser à faire surveiller ou à surveiller eux-même la jeune fille ?
- ▶ Lupe, l'autre servante de Doña Esperanza, dira avoir vu un domestique traîner dans le couloir plus tôt mais il ne faisait que changer les chandelles. Si les personnages insistent, elle désignera Oliviero.
- ▶ Un musicien castillan dira que l'absence du capitaine Matelin n'est pas innocente. Il est parti si vite... Oui, il y a énormément de Castillans qui détestent les Montagnois, surtout dans la région.
- ▶ Le chevalier de Sarvelac dira, seulement si on insiste lourdement, qu'il était étonné de voir la demoiselle Vasquez ici présente. De ce qu'il sait, elle n'a que mépris pour le talent d'Emilio et celui-ci n'en a pas conscience. Il n'avouera cela que sous le sceau du secret. Lui extirper cet aveu devra être une scène de convivialité entres gens de qualité.
- ▶ Si un joueur s'est acharné à vouloir capturer un des hommes qui a mis le désordre dehors, il tombera sur un Castillan tout ce qu'il y a plus honnête, qui tentera tant bien que mal de cacher qu'il n'est qu'un ouvrier sur un chantier naval. Or, la mer est à plus de soixante kilomètres d'ici et les joueurs malins se souviendront que Paloma est la fille d'un armateur... Le menacer de le livrer aux autorités montagnaises le fera parler. Il dira qu'il a agi sous les ordres de la fille du patron (tout en refusant de donner des noms). Sinon, il restera de marbre. Et il serait malvenu pour des héros comme nos personnages de le torturer plus avant. L'alcool, lui, est tout à fait autorisé...
- ▶ Fouiller autour de la maison rendra Paloma mal à l'aise, elle craint trop pour son butin. Elle ira voir les fouineurs, discutant avec eux, essayant de les détourner de leur piste. Rappelons qu'elle ignore qui a bien pu aggraver la pauvre Paquita. Mais son attitude la rend suspecte.
- ▶ Les plus malins se demanderont ce qu'il pouvait bien y avoir dans ce couloir : le bureau de Don Emilio. Une fois alarmé par ce fait, Emilio ira inspecter lui-même. Horreur, ses partitions ont disparu, son chef-d'œuvre ! Il ne verra même pas que d'autres documents, ceus-là portant sur des transactions financières, ont disparu également. Les possibilités sont multiples à ce moment-là. Utiliser des chiens pour flairer la piste remontera jusqu'à Oliviero qui tentera de fuir ou de prendre un otage (pourquoi pas Salvatore). Fouiller tout le domaine, chambres comprises, fera réagir



Oliviero mais aussi Mario : il refusera qu'on touche à ses affaires.

- ▶ Si vos joueurs ne pataugent pas assez, envoyez un domestique dire qu'il a vu Mario fureter... Rien de plus.
- ▶ Si les joueurs veulent interroger le personnel qui se trouvait en dehors de la maison, ils pourront discuter avec Miguel, le palefrenier de Don Emilio. Il a vu Paloma Vasquez sortir de la propriété pendant l'heure du repas et se diriger vers l'endroit d'où ont été tirés les coups de feu.

Un dénouement crescendo

À ce stade de l'enquête, les joueurs auront des soupçons, voire un des deux coupables. Mais voilà, les belligérants ne resteront pas sans rien faire :

- ▶ Si Oliviero n'a pas été découvert, il finira par tenter de tuer Paquita avant qu'elle ne se réveille. Si les joueurs y ont pensé, il tombera dans l'embuscade et se dévoilera en tant qu'agent de l'Inquisition

vaticine. Un combat et une course-poursuite s'engageront. Oliviero tombera sur le capitaine Matelin, qui revenait avec des troupes pour justement démarrer l'enquête. Il en tirera tous les honneurs et les joueurs grogneront que c'est injuste. Tout de même, si un joueur se démarque dans la capture de l'homme qui a cruellement agressé sa servante, Doña Esperanza insistera pour que son futur enfant porte son prénom. Et la reconnaissance d'une dame ne vaut-elle pas toutes les gratifications du monde ?

- ▶ Si Paloma n'a pas encore été découverte, elle s'empare des partitions en pleine nuit et s'enfuira sur un cheval « emprunté » à Emilio. Elle cavalera vers la côte. Les personnages qui auront la bonne idée de la suivre la verront s'embarquer sur un navire de son père pour les semer. Avec un peu de chance, ils pourront prendre le bateau suivant, si le meneur souhaite conclure son scénario sur la mer de l'écume. La flotte montagnaise menée par le général et la flotte castillane menée par



l'amiral Enrique Orduno sont justement dans le secteur. Et ils ne croiront jamais que des gens se courent après pour une histoire de partitions. Ils y verront là plutôt des passages de messages codés d'une flotte à l'autre.

- Si aucun des deux n'a été découvert : ils feront forcément la même chose que décrit plus haut, mais si possible au même moment. L'élément déclencheur peut être le réveil de Paquita, qui sera alors en mesure d'identifier son agresseur. La confusion amènera les personnages à croire qu'ils sont liés. Mais, comme dans toutes bonnes pièces de théâtre, les principaux coupables dévoileront leurs motivations... Puis, tenteront de fuir comme décrit plus haut.

Ouvertures

Ce scénario peut être le point de départ d'aventures plus épiques. La poursuite de Paloma peut amener les personnages vers la mer. Mais si Oliviero survit à ses blessures, il

voudra sans doute récupérer les partitions et les suivre en mer.

Vous n'aimez pas les poursuites en mer ? Qu'à cela ne tienne. Lancez la poursuite vers la Castille libre, voire vers la Vodacce. Poursuites à cheval à travers les lignes montagnoises au début et les patrouilles castillanes après.

Mario pourrait vraiment avoir un plan en tête, après tout. Qui sait si lui et Doña Esperanza n'entretiennent pas une liaison de longue date ? Le bébé est peut-être de lui. Mais l'honneur de la dame l'empêche de vivre son véritable amour avec Mario. Du coup, celui-ci ourdira un plan pour se débarrasser de Don Emilio par l'épée et enfin épouser celle qu'il aime, car oui, un Vodacce peut aimer.

Suite à cette affaire, le chevalier de Sarvelac pourrait demander aux personnages de veiller sur Don Emilio et leur avouer qu'il essaie de protéger Don Emilio d'un terrible complot. Des marchands montagnois veulent le

dépouiller de ses biens. Ils ont même le capitaine Matelin dans la combine. Seul le gentilhomme de Sarvelac veut empêcher cette injustice. La variante est que ce soit de Sarvelac qui tente de récupérer par le biais de l'argent les terres de Don Emilio (et son petit vin de pays).

Et si El Vago surgissait des ténèbres pour occire le capitaine Matelin / l'agent Oliviero (s'il a survécu) / le chevalier de Sarvelac qui cacherait un lourd secret que le vagabond a découvert. Hélas, El Vago tombe dans une embuscade de l'armée montagnaise, les personnages doivent lui venir en aide.

Voyez comme les possibilités sont nombreuses si vous désirez créer une suite à ce scénario. Alors n'hésitez pas, réglez-vous.

L'orchestre

Don Emilio de Bartado (Homme de main)



- ▶ Gaillardise : 3
- ▶ Dextérité : 3
- ▶ Esprit : 2
- ▶ Détermination : 2
- ▶ Panache : 2
- ▶ Réputation : 25
- ▶ Avantages :
 - ▶ Noble
 - ▶ Grand buveur
- ▶ Compétences :
 - Chant : 2 Compositeur : 4 Musique (guitare) : 3 Danse : 2 Éloquence : 3 Étiquette : 4 Mode : 1 Politique : 3 Diplomatie : 2 Attaque (escrime) : 3 Parade (escrime) : 2 Équitation : 4

Doña Esperanza de Bartado (Homme de main)



- ▶ Gaillardise : 1
- ▶ Dextérité : 2
- ▶ Esprit : 3
- ▶ Détermination : 4
- ▶ Panache : 2

- ▶ Réputation : 5
- ▶ Avantages :
 - ▶ Noble
 - ▶ Polyglotte (montagnais)
- ▶ Compétences :
 - Danse : 3 Éloquence : 1 Étiquette : 4 Mode : 4 Cancanier : 2 Équitation : 2

Capitaine Didier Matelin (Homme de main)



- ▶ Gaillardise : 3
- ▶ Dextérité : 2
- ▶ Esprit : 3
- ▶ Détermination : 2
- ▶ Panache : 3
- ▶ Réputation : 30
- ▶ Avantages :
 - ▶ Charge militaire (capitaine)
 - ▶ Polyglotte (castillan)
- ▶ Compétences :
 - Stratégie : 2 Tactique : 4 Attaque (Escrime) : 3 Parade (Escrime) : 3 Équitation : 2 Artillerie : 2 Dressage : 4 Attaque (armes à feu) : 3

Salvatore Pezno (équivalent brute niveau 2)



- ▶ Réputation : 5
- ▶ Compétences :
 - Pique-assiette : 4 Éloquence : 3 Sincérité : 2 Parade (cape) : 2

Mario Scaramore (Vilain)



- ▶ Gaillardise : 3
- ▶ Dextérité : 4
- ▶ Esprit : 4
- ▶ Détermination : 2
- ▶ Panache : 3
- ▶ Réputation : -40
- ▶ Avantages :
 - ▶ Appartenance à la guilde des spadassins
 - ▶ Appartenance à la guilde des marchands

- ▶ Séduisant
- ▶ Polyglotte (Castillan)
- ▶ Compétences :
 - Attaque (escrime) : 3 Parade (escrime) : 3*
 - Attaque (combat de rue) : 3 Mode : 2 Danse : 2*
 - Éloquence : 4 Étiquette : 5 Sincérité : 3 Intrigant : 3*
 - Cancanier : 2 Politique : 2 Vigneron : 2*
 - Évaluation : 4 Marchandage : 4 Course de vitesse : 2 Jeu de jambes : 3 Escalade : 1 Lancer : 2*
- ▶ Compétences de spadassins : école Ambrogia (niveau apprenti) :
 - Coup de pommeau (escrime) : 1 Exploiter les faiblesses (Ambrogia) : 2 Feinte (escrime) : 1 Riposte (escrime) : 2*

chevalier Antoine Martin de Sarvelac (Homme de main)



- ▶ Gaillardise : 2
- ▶ Dextérité : 2
- ▶ Esprit : 4
- ▶ Détermination : 2
- ▶ Panache : 4
- ▶ Réputation : 10
- ▶ Avantages :
 - ▶ Noble
 - ▶ Polyglotte (castillan)
- ▶ Compétences :
 - Mode : 4 Étiquette : 4 Éloquence : 3 Danse : 1 Sincérité : 2 Diplomatie : 3 Jouer : 2 Histoire : 3 Mathématiques : 1 Recherches : 2 Philosophie : 4 Sciences de la nature : 1 Droit : 2 Attaque (escrime) : 2 Parade (escrime) : 1 Attaque (armes à feu) : 1*

Paloma Vasquez (Héros)



- ▶ Gaillardise : 3
- ▶ Dextérité : 3
- ▶ Esprit : 2
- ▶ Détermination : 4
- ▶ Panache : 2
- ▶ Réputation : 5
- ▶ Épée de Damoclès :
 - ▶ Obnubilée (préservé la mémoire de son maître)
- ▶ Avantages :

- ▶ Dur à cuir
- ▶ Domestiques (une bande de brutes niv. 3 : ouvriers travaillant pour son père)
- ▶ Compétences :
 - Chant : 2 Compositeur : 5 Musique (piano) : 4*
 - Comédie : 1 Danse : 4 Éloquence : 2 Course de vitesse : 4 Escalade : 2 Jeu de jambes : 2 Lancer : 1*
 - Amortir une chute : 2 Course d'endurance : 2*
 - Nager : 3 Équitation : 3 Sauter en selle : 1*

Oliviero Perez (Vilain)

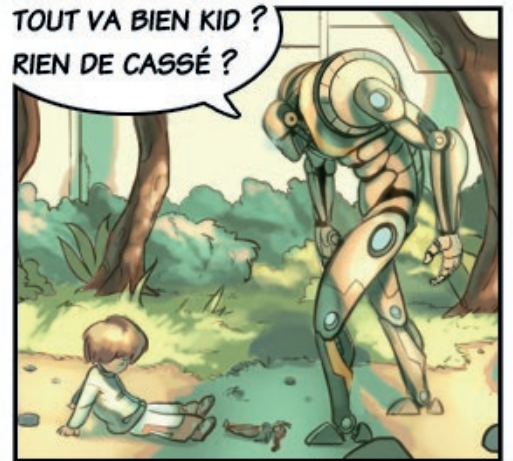
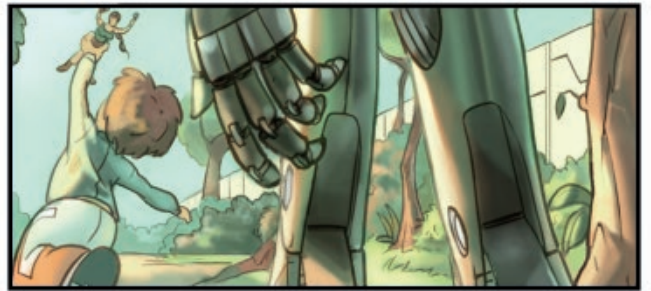


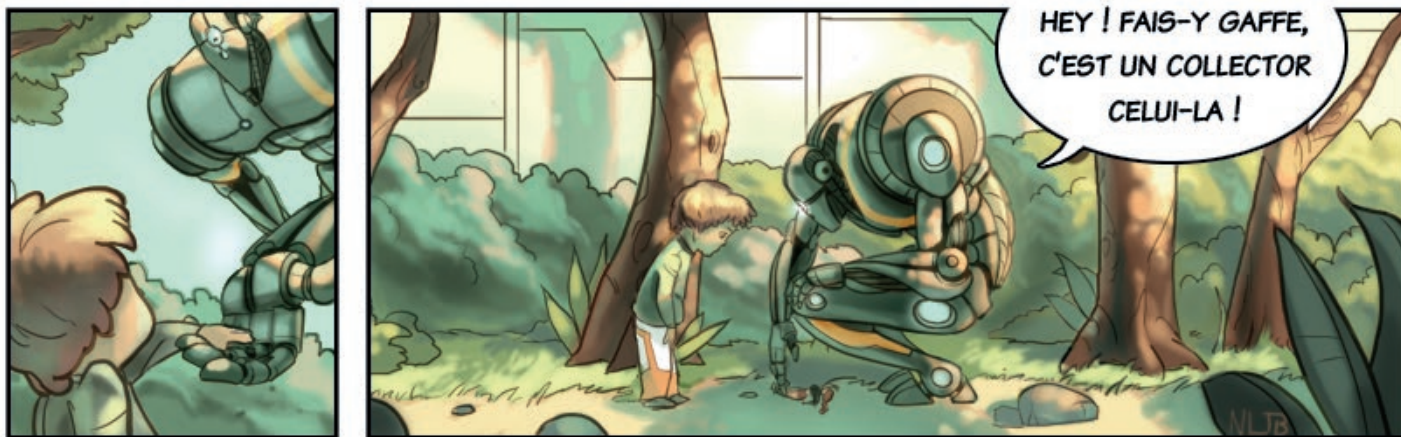
- ▶ Gaillardise : 2
- ▶ Dextérité : 3
- ▶ Esprit : 4
- ▶ Détermination : 3
- ▶ Panache : 2
- ▶ Réputation : -25
- ▶ Avantages :
 - ▶ Polyglotte (castillan, montagnois, vaticin)
 - ▶ Petit
 - ▶ Foi
- ▶ Compétences :
 - Déplacement silencieux : 4 Filature : 3 Code secret : 3 Déguisement : 4 Dissimulation : 3*
 - Sincérité : 3 Falsification : 2 Interrogatoire : 2 Poison : 1 Discrétion : 3 Étiquette : 2*
 - Mode : 1 Taches domestiques : 3 Conduite d'attelage : 2*
 - Attaque (combat de rue) : 3*
 - Attaque (couteau) : 5 Parade (couteau) : 4*
 - Lancer (couteau) : 2*
 - Attaque (arme improvisée) : 2 Coup à la gorge : 2*

Note : pour plus de simplicité, ces personnages ne possèdent pas d'arcanes : n'hésitez pas à en ajouter si vous le souhaitez.

CYRILLE BRUNEAU

LFO  Jems - Nicolas
Presented
PURE
Interlude #1 : Humanity Park





INTERLUDE # HUMANITY PARH JUN 2195 DESSIN, ENCRAGE ET COULEURS : NICOLAS, SCÉNARIO : JEMS

« Bonjour à tous, comme vous l'avez certainement remarqué, pour ceux qui suivent nos aventures directement sur le site LFO, cela fait un long moment que vous n'avez plus de nouvelles de notre part. En réalité, nous avons subi plusieurs retards importants dans l'arrivée des issues, dûs à certains membres de l'équipe. Ces retards ne nous permettent pas de continuer le projet tel que nous l'avions pensé. Nous espérons tout de même que vous avez pris du plaisir à suivre nos aventures dans Pure, et que nous aurons d'autres occasions de vous montrer notre travail. Merci encore nous avoir lus. »

Chroniques d'Altaride

LA REVUE MENSUELLE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

Vous souhaitez contribuer
aux prochains numéros ?
Pour vous inspirer,
voici les thèmes à venir :

- N°23 Avril 2014 La Folie
- N°24 Mai 2014 Médias & information
- N°25 Juin 2014 L'Anniversaire
- N°26 Juillet 2014 Les Animaux
- N°27 Août 2014 Le Spectacle
- N°28 Septembre 2014 L'Écriture
- N°30 Novembre 2014 Le Monstre
- N°31 Décembre 2014 La Fête
- N°32 Janvier 2015 La Mémoire
- N°33 Février 2015 L'Amour
- N°38 Juillet 2015 La Révolution

10 000 SIGNES MAX. (OU CONTACTEZ-NOUS)

DEADLINE : LE 20 DU MOIS PRÉCÉDENT.

CONTACT : ALTARIDE@GMAIL.COM

FORUM : ALTARIDE.FORUM2DISCUSSIONS.COM

www.altaride.com

J&R STAR-WARS



LA MUSIQUE EST TRÈS SOUVENT UTILISÉE DANS LE JDR PAR LE MJ, POUR DONNER UNE TEINTE PARTICULIÈRE À L'AMBIANCE DE SON SCÉNARIO. ELLE JOUE UN RÔLE PRIMORDIAL POUR AIDER LES JOUEURS À S'IMMERGER DANS L'HISTOIRE. ELLE DOIT DONC ÊTRE CHOISIE AVEC SOIN. LA BANDE SONORE DES FILMS STAR WARS REGORGE DE MUSIQUES QUI PLONGERONT LES JOUEURS DANS L'ACTION.

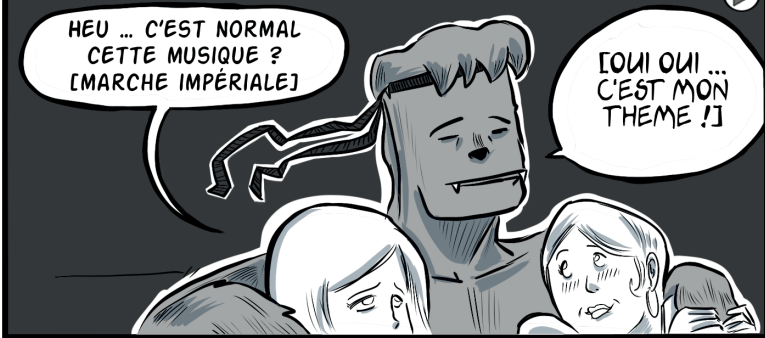
IL EST DE BON TON QU'UNE PARTIE DÉBUTE AVEC LE GÉNÉRIQUE DES FILMS ET UN RÉSUMÉ DE LA PARTIE PRÉCÉDENTE.

PREVIOUSLY IN
STAR WARS INFINITY

AVERTIS PAR LE CAPITAINE DU SABRE LASER PUR, QU'UNE BOMBE A ÉTÉ CACHÉE À BORD PAR UN TERRORISTE RECHERCHÉ ET QU'ELLE EXPLOSERAIT D'ICI UNE HEURE, NOS HÉROS FONT TOUT CE QUI EST EN LEUR POUVOIR POUR TROUVER LA BOMBE VETTE EN ÉTAT DE MARCHÉ. NON SANS EMME... LE TERRORISTE (POUR LA



ON Y TROUVE ÉGALEMENT DES THÈMES QU'ON PEUT ASSOCIER À UN PJ POUR REFLÉTER SA PERSONNALITÉ.



ON Y TROUVE EN REVANCHE PEU DE MUSIQUE D'AMBIANCE ...



«L'ORDINATEUR DE BORD VOUS INDIQUE LA PROXIMITÉ D'UN CHAMP DE MÉTÉORITES»



MAIS JE SAIS PAS PILOTER MOI ...



MAIS VOUS POUVEZ TRÈS BIEN TROUVER AILLEURS DE QUOI INSUFFER À LA SCÈNE L'EMPREINTE QUE VOUS VOLEZ.



15 & 16 Mars

Du samedi 9h au dimanche 18h non stop

20

4



Illustration - Le Petit Démurge - www.demurge.flogspot.fr

www.montagnejeux.org - Renseignements : association.cjdr@gmail.com

Montagne de Jeux

Jeux de rôle - Jeux de cartes  Jeux de plateau - Figurines
Espace Pierre Tot - Chambéry - Entrée Gratuite

Organisé par le C.J.D.R.U.

Pentacle & Boule de Gnome

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--