

# Chroniques d'Altaride

DÉCEMBRE 2013 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°19



LUCAS VAN VALCKENBORCH (1535 OR - 1597) [PUBLIC DOMAIN], VIA WIKIMEDIA COMMONS

► LES CONVENTIONS  
DU MOIS  
EN IMAGES !

► LA COURSE AU PALAIS  
JEU DE LOIE  
DANS LE DASHAN

► GRAND DOSSIER :  
L'ARCHITECTURE  
ET LE JEU DE RÔLE



# L'Œuvre d'un paysan

Voilà 33 ans que les habitants de Hauterives voient passer leur facteur avec sa brouette pleine de pierres glanées sur les routes, lors de sa tournée. Nous sommes en 1912 et Ferdinand Cheval a enfin terminé son « Palais idéal ». La façade est, commencée en 1879, est un mélange de sculptures et un hymne à la Nature, construit de façon intuitive.

Cheval bâtit le Temple de la Nature, orné de trois statues représentant César, Vercingétorix et Archimède... puis attaque sa façade ouest, beaucoup plus rigoureuse, hommage à diverses architectures mondiales. Le tout sous l'œil de ses voisins, qui observent ce pauvre fou qui passe ses nuits à faire mûrir son projet à la lueur de la lampe à pétrole.

Ferdinand Cheval met toutes ses forces dans ce projet puis dans le suivant, le Tombeau du silence et du repos sans fin, ne pouvant être inhumé dans son Palais comme il le souhaitait. C'est là qu'il repose depuis 1924, dans le même cimetière que ses deux épouses et ses enfants, tous décédés avant lui.

Le monument devient célèbre au-delà d'Hauterives et éveille la curiosité d'artistes tels que Picasso, Max Ernst ou André Breton. André Malraux appuie la procédure de classement du Palais idéal, contre l'avis défavorable de la plupart des fonctionnaires du Ministère de la Culture qui écrivent dans un rapport daté de 1964 : « Le tout est absolument hideux. Affligeant ramassis d'insanités qui se brouillaient dans une cervelle de rustre ». Malraux déclare pour sa part qu'il considère le Palais idéal comme « le seul représentant en architecture de l'art naïf (...) Il serait enfantin de ne pas classer quand c'est nous, Français, qui avons la chance de posséder la seule architecture naïve du monde et attendre qu'elle se détruise... »

Le Palais idéal du facteur Cheval est classé au titre des monuments historiques par arrêté du 23 septembre 1969. De nombreux visiteurs peuvent ainsi voir, de nos jours, les curieuses sculptures organiques et exotiques créées par Cheval, qui accueille le visiteur en lui rappelant que « tout ce que tu vois, passant, est l'œuvre d'un paysan ».

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

- [http://fr.wikipedia.org/wiki/Palais\\_idéal](http://fr.wikipedia.org/wiki/Palais_idéal)
- [http://fr.wikipedia.org/wiki/Ferdinand\\_Cheval](http://fr.wikipedia.org/wiki/Ferdinand_Cheval)
- [www.avignon-et-provence.com/musees/facteur-cheval/#.UprqX8TuK9F](http://www.avignon-et-provence.com/musees/facteur-cheval/#.UprqX8TuK9F)





# Fenêtre sur...





# Éditorial

## Bâtisseurs d'imaginaire

La construction d'une revue comme les *Chroniques d'Altaride*, ça n'a l'air de rien, mais c'est quand même un petit quelque chose. On y travaille par étapes, sur plusieurs plans à la fois. D'abord, en amont, il y a le projet, le débat autour du thème. Ça se passe sur le forum des Altariens, on y discute en public des avantages de telle ou telle construction. L'important, pour rester dans la ligne éditoriale, consiste à trouver chaque mois une question qui soit porteuse d'idées rôlistes tout en restant suffisamment ouverte pour coller à n'importe quel type d'univers imaginaire... et même au réel ! Une fois le thème déterminé, on s'attaque au développement, qui passe par les contributions. Chacun apporte sa pierre à l'édifice : toutes les pages qui suivent sont remplies de textes ou d'images apportées par des volontaires, le tout saupoudré de visuels sous licence libre. L'architecte, c'est sans doute un peu moi : je passe sans cesse de l'un à l'autre pour veiller à ce que le tout reste cohérent, que deux maçons ne construisent pas la même tour à trois pages d'écart... On a du maçon d'autrefois, au style un peu rude mais qui déborde d'énergie et aussi de l'artisan passionné qui cisèle chaque facette de son œuvre. Pour les finitions, on a la décoratrice en chef, la correctrice qui nettoie dans les moindres recoins cette maison du rôlisme que nous avons bâtie ensemble, encore une fois (la dix-neuvième, déjà !) Enfin nous nous effaçons tous pour laisser la place aux visiteurs, aux habitants de cette maison neuve. Car c'est à vous, amies lectrices, amis lecteurs, d'ajouter la dernière main à cette jolie bâtisse, en faisant vivre ce numéro. Lisez-le, commentez-le, racontez-le : emménagez dans la maison et donnez-nous envie d'en construire encore des tas et des tas d'autres, mois après mois, pour fonder un village, une ville rôliste !

À vos dés !

“ Donnez-nous envie d'en construire des tas et des tas d'autres ”



**BENOÎT CHÉREL**

*Chroniques d'Altaride* Décembre 2013 N°19

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Diane Borlet, Cyrille Bruneau, Benoît Chérel, Rémi Dekoninck, Christophe Dénouveaux, Élodie Descharmes, Gabriel Féraud, Yannick Gautron, Guillaume Lecomte, Mathilde Lenoir, Thierry Maire, Christophe Paris, Sophie Pérès, Jean-Christian Pouillon, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Antoine Vaillant, Olivier Valin, François Vanhille. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Francis Pachérie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © LFO Pure, © Christophe Dénouveaux. 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 : Lucas van Valckenborch (1535 or later–1597) [Public domain], via Wikimedia Commons.

Contact : [altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)  
S'abonner gratuitement : [goo.gl/9ju7B](http://goo.gl/9ju7B)  
Réagir : [goo.gl/eJiRDS](http://goo.gl/eJiRDS)

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

**altaride.com**



# Sommaire

## Fenêtre sur...

- L'Œuvre d'un paysan ..... 2

## L'Entrée

- Bâtisseurs d'imaginaire..... 4

## Portrait de rôliste

- De barman à éditeur... Le parcours d'Olivier Valin..... 6

## Feuille de perso

- Feuille de personnage d'Olivier Valin ..... 9

## Fumoir

- Culture rôliste - Passionnés des cultures de l'imaginaire :  
quelle serait leur classe de personnage ? ..... 12

## Atelier du créateur

- Rome ..... 25

## Cuisine du MJ

- Quel chantier ! ..... 26
- Gérer son espace, même à la vitesse de la lumière..... 36
- « L'Air de la ville rend libre »..... 42

## Jardin des conventions

- Bilan de la convention Scorfel..... 46
- Convention Incant'D100..... 50
- Convention des Héraults de Lambert..... 52
- Le Don des dragons ..... 54

## Bar

- La Chronique... et l'antichronique !..... 57

## Atelier du créateur

- Fragments d'imaginaires - *Scriptonomicon*, chapitre 1<sup>er</sup>..... 58

## Home Cinema

- *The Fumble Zone*... épisode 11..... 60

## Salle de jeu

- *La Course au palais*, jeu de l'oie dans le Dashan..... 62

## Bibliothèque

- *En route pour Yspahan*, scénario d'initiation à *Ryuutama* .... 66
- L'architecture d'un monde,  
à la découverte du monde de la Tour..... 78

## Véranda graphique

- *Star Wars, le jeu de rôles* - Épisode 19..... 83
- *LFO Pure Issue #2 Le Choix de Kida*, épisode 2..... 84

## Chambre des rêves

- Aller plus loin... ..... 94





## *De barman à éditeur... Le parcours d'Olivier Valin*

### **Qui êtes-vous ?**

**J**e suis un Ch'ti, de sexe masculin, vieux de 37 ans et qui fut affublé dès sa naissance du prénom commun d'Olivier.

Tout gamin, j'imaginai des mondes fantastiques et m'amusais à faire frémir ma petite sœur en lui racontant des histoires toutes plus sordides les unes que les autres. Rien n'a changé depuis, sauf que

ma sœur n'écoute plus mes récits mais que les rôlistes ont pris le relais, en découvrant mes jeux de rôle.

Mes proches parlent de moi comme d'un touche-à-tout. Niveau *curriculum*, j'ai pratiqué divers métiers tels que barman, ambulancier, gestionnaire de commande, gérant d'un groupe de communication, etc. Mais, dorénavant et depuis plus de deux ans, après avoir fait la rencontre d'une illustratrice de talent, j'ai décidé de me lancer dans l'auto-édition



de mes propres jeux de rôle, que j'avais écrits quelques années plus tôt. Entreprenant, créatif, optimiste optimisé, je crois réellement en ce que je fais et ma tête est remplie d'idées et de souhaits qui pourraient en étonner plus d'un...

## Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Captivé par la fréquentation du lycée (oui, bon, d'accord, j'en fais trop...) et l'écriture de romans de science-fiction, je fis par un heureux concours de circonstances la découverte du monde du jeu de rôle.

La MJC de Douai proposait, à une époque très, très lointaine, des cours de théâtre. Pourquoi ne pas tester, me diriez-vous ? Il faut de tout pour faire un monde. Manque de bol ou heureux hasard, le premier cours fut annulé à mon arrivée.

Déçu quelques secondes, je vis venir à ma rencontre un groupe de jeunes qui m'expliquèrent qu'ils étaient adeptes d'un club de jeux, dans lequel les participants se transformaient en mage, guerrier, chaman, escroc ou encore d'autres héros aux vertus parfois douteuses. Alléché (ce sont les vertus douteuses qui m'ont attiré), je décidai de les suivre.

C'est ainsi que *Dungeons & Dragons*, *L'Appel de Cthulhu*, *C.O.P.S.*, *Les Mousquetaires de l'Ombre* et *Les Secrets de la 7<sup>e</sup> mer* remplacèrent rapidement Molière et Shakespeare. J'avais enfin trouvé ma voie. Alléluia !

## Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle, par son côté ludique, devint rapidement un exutoire, que je remplisse le rôle de joueur ou, par la suite, de meneur. Sur le plan créatif, ce loisir me donna la possibilité d'élaborer de nouvelles règles ou de

nouveaux mondes : un véritable bonheur ! (rappelez-vous, ma p'tite sœur...)

Puis, j'enfilai la casquette d'auteur dans la foulée, afin de modifier les règles très restrictives de certains jeux (je n'en dirai pas plus, je ne suis pas une balance !). Et puis, finalement, créer mes propres scénarios puis mon propre jeu de rôle serait certainement plus jouissif. Imaginer un scénario, c'est avant tout y mettre une ambiance, une tension, qui amène les joueurs à ressentir ce que peuvent réellement vivre leur personnage. Tous les tenants et les aboutissants du role-play tiennent donc une place très importante dans ma vie de créateur.

## Qu'est-ce que le jeu de rôle a changé dans votre vie ?

Il est simple de répondre à cette question, puisqu'il y a deux ans, j'ai décidé de devenir auto-éditeur et de vivre de ma passion du jeu de rôle. Un pari osé en cette période difficile, je le conçois, mais on n'a rien sans rien. Ainsi, toute ma vie tourne autour de cette activité remplie de suspense, d'intrigues, de surprises, de réjouissances mais surtout... de belles rencontres.

## Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Qu'on se le dise : Dieu, c'est moi ! Bref, je suis un meneur-né !

L'aspect « manipulation » de ce statut me satisfait pleinement. Mais il est vrai que, en tant que meneur, mon rôle principal est d'amener les joueurs là où ils s'y attendent le moins. C'est la raison pour laquelle je dirais que mes jeux de prédilection seraient plutôt *L'Appel de Cthulhu*, *Les Mousquetaires de l'ombre* ou encore *Vampire, la mascarade*, pour ne pas les citer.



Côté auteur, les jeux de rôle que je conçois doivent contenir une intrigue originale et inédite qui amènera les joueurs à vouloir en savoir toujours plus. À mon avis, il est nécessaire d'amener du suspense, de la découverte, de la concentration, pour que tous éprouvent beaucoup de plaisir à jouer.

### Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est avant tout un loisir qui permet, l'espace d'une soirée, de changer de peau, de découvrir de nouveaux mondes, des histoires ou des personnages historiques. Faire un jeu de rôle, c'est un moyen simple de se transformer en super-héros ou en méchant sanguinaire en un clin d'œil pour se

détendre, se changer les idées, partager fous rires et bonne humeur générale.

Le jeu de rôle est également un bon moyen pour certains de s'extérioriser et de prendre confiance en eux. Incarner un barbare sauvant la veuve et l'orphelin est, pour une personne de nature timide et timorée, plutôt gratifiant. Bien sûr, cela reste un jeu et le sera toujours !

### Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Ma boîte à idées déborde de projets. Je travaille actuellement sur un nouveau jeu de rôle, mixture à base de gothisme et d'ésotérisme...

J'attends également avec impatience la fin de mon projet *Opus de Mutantologie* sur Ulule, pour enfin pouvoir sortir ce supplément de *Kaïsho, la révolte* que je concocte depuis plus d'un an. ■

OLIVIER VALIN

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR OLIZ ÉDITIONS



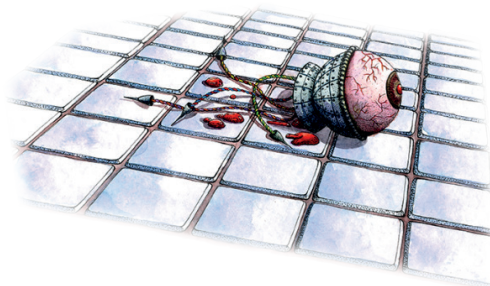


# Feuille de personnage d'Olivier Valin

- **Nom** : Drakkor (c'est le nom d'un dragon, méchant récurrent, que mes joueurs préférés ont détesté pendant dix ans)



- **Classe de personnage** : éditeur optimiste

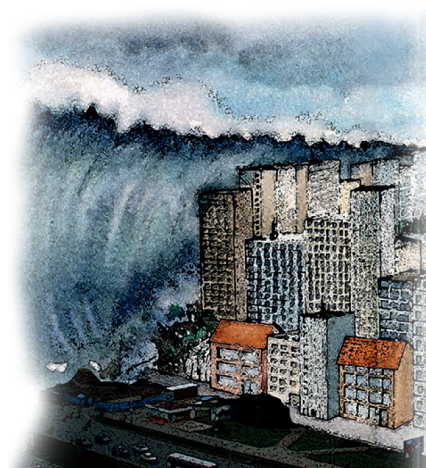
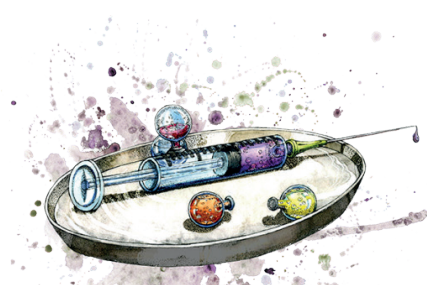


- **Force** : Ça dépend où le meneur la mesure... En taille de biceps ou en taille d'abdominaux ? La bière nordiste m'a beaucoup aidé à prendre en abdo !
- **Dextérité** : sait ouvrir une boîte de sardine avec un ouvre-boîte ! Quoi ! Vous aussi ? Flûte alors !

- **Intelligence** : a réussi à compter jusqu'à 100 avec 3,2 grammes d'alcool dans le sang. Là, je me suis senti intelligent !
- **Charisme** : Si je vous dis « Ch'ti », on pense « beau gosse » eh bien détrompez-vous...
- **Compétences** : aime regarder les maisons en brique du nord de la France et trouve ça beau, connaître la recette des fricadelles (non, je ne la donnerai pas !), adore regarder un groupe de rôlistes s'entretenir à *Dungeons & Dragons* pour un anneau en or magique (et maudit, mais ça ils ne le savent pas encore...)
- **Armes** : mes idées et ma plume.
- **Équipement** : Bières, fricadelles, frites et un sac de dés (on sait jamais, je peux tomber sur des rôlistes). ■

OLIVIER VALIN

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR OLIZ ÉDITIONS





## Olivier Valin nous ouvre les portes d'OLIZ Éditions...

**Benoît Chérel** : Quel est votre rôle chez OLIZ Éditions ?

**Olivier Valin** : J'en suis le gérant. C'est ma première casquette. La deuxième est celle d'auteur des jeux de rôle proposés par OLIZ. Mais un jour, qui sait, j'éditerai d'autres concepteurs de jeux...

**B.C.** : 100% made in France, éco-responsable... Pourquoi un tel engagement éco-social chez OLIZ Éditions ?

**O.V.** : C'est une question d'éthique qui m'a parue évidente dès la création d'OLIZ. Nous vivons dans un système de consommation intensif : « J'achète, j'utilise et je jette » ou « Consommons plus pour que la France aille mieux ». Il me semble manifeste que les premiers à devoir modifier ce système sont les entrepreneurs. Imprimer sur du papier issu de forêts durables avec des encres végétales, chercher des prestataires situés à moins de 30 km de son entreprise, cela ne vous paraît-il pas normal, à l'heure actuelle ? Pour moi, si ! Donc, même si je suis amené à diminuer ma marge, je peux proposer des jeux de rôle dits écologiques au même prix que ceux qui ont été fabriqués en Chine dans des conditions plus que douteuses. Cela permet à ma conscience d'être un peu plus tranquille.



**B.C.** : Pouvez-vous nous présenter vos deux jeux, en quelques mots ?

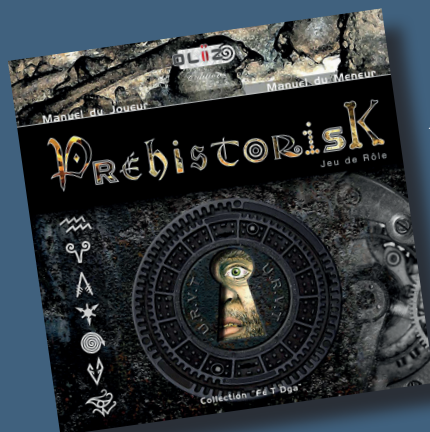
**O.V.** : Les deux premiers jeux des éditions OLIZ s'intitulent *Préhistorisk* et *Kaïsho, la révolte*.

Le premier est un jeu de rôle catalogué historique-fantasy, qui permet aux joueurs d'incarner un homme de l'époque de l'âge de pierre. Mais, à l'inverse des jeux qui se déroulent à la Préhistoire, les aventuriers voyagent ici dans le temps, se retrouvant au cœur d'événements précis de l'histoire de l'humanité (par exemple : l'alunissage d'Apollon XI, la signature de la constitution américaine, etc.). Leur but est de changer la finalité de ces événements tout en réfléchissant à un probable complot planétaire qui aurait réellement été mis en place pour tromper la population mondiale. Ces théories existent déjà de longue date mais peu le savent. C'est donc l'occasion, grâce à *Préhistorisk* de se poser quelques questions...

Le second jeu, *Kaïsho, la révolte*, envoie les personnages-joueurs en 2099 dans un monde dévasté par un cataclysme en 2025, puis ravagé par l'invasion d'aliens, les Sabnacs, venus d'un lointain système solaire de notre galaxie en 2095.

Après plus de trois années au service forcé des extraterrestres, un certain Fang Kaïsho souleva un mouvement de révolte afin d'ex-





terminer les envahisseurs. Les joueurs peuvent ici incarner un humanoïde soutenant Fang Kaïsho dans sa quête, ou alors un Sabnac cherchant à détruire la révolte naissante. Faites votre choix !

**B.C.** : De quelle manière vous êtes-vous impliqué dans la réalisation de ces deux jeux ?

**O.V.** : J'en suis l'auteur principal et l'éditeur.

**B.C.** : *Préhistorisk*, *Kaïsho*, *la révolte*... Donc déjà deux jeux de rôle publiés chez vous... D'autres projets dans les cartons ?

**O.V.** : Oui, de nombreux ! Un nouveau jeu de rôle en préparation et peut-être l'édition de jeux de société destinés à tous les publics. Comme j'adore les secrets, je vous laisse découvrir par vous-même ces futurs projets d'ici quelques temps.

**B.C.** : *L'Opus de Mutantologie* est en souscription sur Ulule... Que contient ce supplément pour *Kaïsho* ?

[oliz.fr](http://oliz.fr)

**O.V.** : *L'Opus de Mutantologie* est avant tout un bestiaire mais pas que...

Il apporte aux futurs scénarios de *Kaïsho*, *la révolte* de nouveaux ennemis ou alliés, les mutants, nés de l'après-catastrophe écologique survenue en 2025. Il donne également la possibilité de créer de nouveaux personnages-joueurs mutants qui ont acquis des pouvoirs psychiques démesurés (déplacement d'objet, contrôle de la matière, etc.) Il offre, de plus, un panel de nouveaux équipements et technologies extraterrestres ou humanoïdes (améliorations cybernétiques, drogues, etc.) qui raviront la plupart des joueurs et meneurs. Toute l'équipe d'OLIZ Éditions a décidé par ailleurs d'utiliser *L'Opus de Mutantologie* pour apporter plus d'informations au sujet des Sabnacs, des Humanoïdes et des organisations qui travaillent à la suppression de l'ennemi alien. Si les souscriptions continuent d'augmenter, trois scénarios inédits seront inclus à la fin de ce supplément. Tout un programme ! ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR OLIZ ÉDITIONS



# Atelier du créateur





# (culturêrôliste)

## *Passionnés des cultures de l'imaginaire : quelle serait leur classe de personnage ?*

Cette rubrique proposée par François Vanhille explore à chaque nouvel épisode une facette sociale de la culture rôliste. Ce mois-ci, nous partons à la découverte des différents profils de passionnés des cultures de l'imaginaire. Vous pouvez bien entendu réagir à cet article sur la page Facebook de la guilde d'Altaride ou sur le forum des Altariens.



**L**es cultures de l'imaginaire sont un mouvement culturel qui a volonté de partager avec l'ensemble de la société des expériences émotionnelles et esthétiques, selon le degré d'ambition de la passion qui la porte, en apportant une lecture originale de la production culturelle populaire.

Aujourd'hui, elles infusent des pans entiers de l'inconscient collectif et de l'art. Plus qu'une passion, c'est pour certains et certaines une discipline de développement personnel. C'est au travers de huit profils de passionnés que je vais tenter de dresser le panorama d'une équipe d'aventuriers éclectique, mais motivée, à l'avant-garde d'un « château-fort aux confins du pays »<sup>1</sup> : celui du milieu culturel et des festivals de l'Imaginaire en France. Je conclurai chacun des portraits en proposant quelques pistes pour promouvoir ces activités à l'échelle qui me semble la plus pertinente en terme de développement associatif : les collectivités territoriales.

### **Le rôliste : chaînon manquant de la culture participative**

Les pratiquants de jeu de rôle sur table portent une responsabilité et un héritage parfois difficiles à assumer de par leur passion : ils sont la cellule souche immergée dans le bouillonnement primordial des cultures de l'imaginaire, qui a donné naissance à nombre de passions sœurs dans la culture, qu'elles soient ludiques ou populaires.

C'est peut-être le passionné le plus intimement lié à la culture geek. Son pouvoir d'essaimer dans d'autres pratiques, il le tient de trois concepts liés qui lui sont propres et qu'il a développés à un haut degré de sophistication : le jeu, la simulation, l'interactivité. Qu'il

<sup>1</sup> Scénario d'introduction de la première édition française du jeu de rôle *Dungeons & Dragons*.

### **François Vanhille**



D.R.

Rôliste depuis 1984, François Vanhille a commencé comme meneur de jeu à *Dungeons & Dragons*, dans un univers de sa composition qu'il maîtrise encore de temps en temps aujourd'hui. Il a toujours préféré préparer des scénarios et les faire vivre qu'être à la place du joueur. Une préférence qui l'a incité à s'orienter professionnellement dans le domaine de l'animation socioculturelle. Ayant toujours baigné dans le milieu associatif, François a été président de la Guilde de Picardie des jeux de simulation dans les années 1990. C'est début 2000 qu'il a créé le premier point d'appui aux associations locales du département de l'Oise, pour une communauté de seize communes (20 000 habitants, 230 associations). Puis il a dirigé durant six ans une maison des associations en milieu rural. Il été quelques temps correspondant Champagne-Ardenne pour la FédéGN durant cette même période. François développe aujourd'hui ses compétences dans le secteur culturel et c'est dans le cadre d'une reconversion professionnelle qu'il a suivi le cursus du master 2 «Droit des collectivités territoriales, administration des entreprises culturelles» de l'Université de Reims. Il a pu investir son mémoire de fin d'études dans les "Cultures de l'Imaginaire, Festivals et Collectivités territoriales" (<http://bit.ly/180By5g>), en proposant à quelques centaines d'internautes un questionnaire en ligne qu'il a complété avec des entretiens auprès de professionnels principalement. Les rôlistes se sont avérés être quantitativement et qualitativement au cœur de son sujet de recherche. Il prolonge désormais ce travail en vous proposant une série d'articles à propos des cultures de l'imaginaire en général et du jeu de rôle en particulier. ■

# Funoir

soit meneur de jeu ou joueur, ces concepts font de lui un ingénieur ingénieux capable de créer ou reconstituer une ambiance et un univers. Il érige l'imagination en culture participative. Celle-ci, selon Samuel Archibald<sup>2</sup>, remonte à l'œuvre *Sherlock Holmes* de Conan Doyle : ses lecteurs ont créé le concept de Fanfiction en incitant l'auteur à changer son histoire, et ils ont même "augmenté" le récit initial en lui greffant leurs propres créations. C'est ce qui fait des rôlistes des créatifs culturels : ils réécrivent l'histoire ou créent l'histoire en colonisant l'imaginaire d'univers déjà créés ou en cours de création, par un acte puissant d'improvisation. Même si le scénario existe, l'issue n'est pas arrêtée tant que la partie n'est pas jouée. Mais ce sont aussi des geeks par le fait qu'ils créent une plus-value en explorant toujours plus loin les possibilités d'un univers ou d'une narration donnée. En cela, ils influencent la production culturelle de l'Imaginaire en devenant, par leur jeu, une sorte de super laboratoire où l'on peut tester un univers, des personnages, une création, tout à la fois.



2 [www.kinephanos.ca/2009/epitre-aux-geeks-pour-une-theorie-de-la-culture-participative](http://www.kinephanos.ca/2009/epitre-aux-geeks-pour-une-theorie-de-la-culture-participative)

C'est ce qu'exprime fort bien Denis Colombi<sup>3</sup> : « les geeks s'intéressent à des produits issus des industries culturelles. Ils s'intéressent à la production de masse, à des objets reproductibles et reproduits, au merchandising, etc. : de *Star Trek* à *Star Wars*, de *Conan le Barbare* et autres pulps aux jeux vidéo, les produits consommés s'opposent à ceux de la culture légitime sur bien des points. Mais la spécificité des geeks est de ne pas s'arrêter là - *Plus belle la vie* est aussi un pur produit des industries culturelles. Les geeks appliquent à ces biens peu légitimes un mode de consommation savant. Ils sont collectionneurs, historiens, critiques, commentateurs. Ils trouvent dans certains de ces biens des qualités esthétiques et littéraires et, par leur lecture, essayent de les faire vivre, de les rendre manifestes à tous, et donc d'élever la valeur de ces produits ».

Dans son article il pointe aussi la difficulté qu'ont les geeks à intégrer les jeunes, les femmes (seulement 20% de la population rôliste<sup>4</sup>), et transfuges d'autres cultures. Les geeks de première génération ne sont plus tout jeunes, et certains deviennent réfractaires aux nouveaux arrivants, conservateurs, pinailleurs, voire réacs. J'ajouterai que les rôlistes ont le même problème : là où les geeks ont su s'affirmer dans le courant culturel dominant-dominé par les médias, les rôlistes ont en plus un challenge à relever, celui de sortir de leur état de minorité culturelle et populariser leur pratique en la rendant accessible au plus grand nombre. À l'heure où la Fédération française est en grande difficulté, il est peut-être bon de revenir à des fondamentaux comme la médiation culturelle<sup>5</sup>, l'éducation populaire<sup>6</sup>, en

3 <http://uneheuredepeine.blogspot.fr/2013/03/economie-politique-du-geek.html>

4 *Cultures de l'Imaginaire, festivals et collectivités territoriales*, mémoire de master 2 : <http://bit.ly/180By5g>

5 [www.culture.gouv.fr/culture/politique-culturelle/ville/mediation-culturelle](http://www.culture.gouv.fr/culture/politique-culturelle/ville/mediation-culturelle)

6 Voir la contribution de Franck Lepage dans





recréant l'unité fédérale de base : un réseau de clubs associatifs implantés dans les communes avec lesquelles ils entretiennent des relations privilégiées, voire des partenariats dans le cadre de l'animation locale.

### Le wargamer : jeux de stratégie et de guerre

Ces passionnés de jeux de stratégie militaire avec pions ou figurines (parfois aussi des décors)<sup>7</sup> sont appelés aussi amateurs de « Jeux d'Histoire ». En effet on peut dire que nous sommes ici dans le champ de la reconstitution historique, puisqu'il s'agit principalement de rejouer de grandes batailles historiques ou scènes d'escarmouches pouvant se produire dans une guerre et un

contexte donnés. Pourtant ils sont souvent assimilés aux figurinistes que nous décrirons juste après, desquels ils se différencient par le fait qu'ils s'intéressent principalement au défi psychologique imposé par le jeu. Ce sont pleinement des pratiquants de jeux dits « d'esprit ». Il est sociologiquement intéressant de constater que les clubs de jeux de rôle français, jusqu'au début des années 1990, comportaient encore souvent une section « wargames ». Ce qui a complètement disparu depuis. La formule éditoriale du magazine *Casus Belli* jusqu'à cette période comportait une rubrique Wargames, des annonces d'événements et de clubs dédiés. Ce constat nous indique qu'il y a eu une période où ces pratiques étaient sœurs et assimilées à une pratique ludique à tendance de loisir intellectuel. Notons que Gary Gygax, le père fondateur du jeu de rôle moderne, avant de créer la première convention ludique des États-Unis dans les années 1960, avait

l'ouvrage collectif, *Éducation populaire, une utopie d'avenir*, Cassandre/Horschamp, 2012.

<sup>7</sup> Exemple : *The Home of Flames Of War*. Consulté le 28 juillet 2013. [www.flamesofwar.com/Default.aspx?tabid=36](http://www.flamesofwar.com/Default.aspx?tabid=36).





fondé la fédération de wargames de son pays. Ce qui illustre un constat que fera toute personne s'immergeant suffisamment longtemps parmi les adeptes des cultures de l'imaginaire : les figures du milieu ont quasiment toujours un parcours mixte dans plusieurs disciplines de ces cultures. Mais rassurez-vous, des clubs dédiés aux wargames existent encore en France, et certains sont même en partenariat avec des communes et institutions culturelles. Par exemple ce club axonais<sup>8</sup>, fondé par un ancien amateur de paintball, qui fait sa promotion locale en mairie et en médiathèque.

<sup>8</sup> [www.lunion.presse.fr/region/ils-jouent-aux-batailles-napoleoniennes-jna3b26n203417](http://www.lunion.presse.fr/region/ils-jouent-aux-batailles-napoleoniennes-jna3b26n203417)

### Le figuriniste : du jeu des petits soldats à la figurine d'art

Il n'est pas que collectionneur, mais passionné de figurines à jouer et à peindre. J'entends par phénomène « petits soldats » le fait que dans le jeu de société, quand il est question de stratégie militaire et que les accessoires de jeu (pions, plateau, cartes, figurines) sont pensés pour être attractifs et réalistes, le jeu devient aussi un jouet : « Il faut savoir aussi que les personnages sous forme de figurines articulées ou non (Playmobil®, Lego®, petits soldats) sont les jouets qui ont la plus longue durée de vie », nous confie un professionnel<sup>9</sup>. Mais contrairement au wargamer, la motivation principale du figuriniste ludiste n'est pas principalement le défi de l'esprit, mais plutôt un défi tactique à travers des batailles de figurines, le plus souvent dans un univers

<sup>9</sup> [www.gem-mini.com](http://www.gem-mini.com)





fantasy ou de SF. L'effet recherché est donc plutôt celui d'une partie de jeu de société, l'esthétique du décor et des figurines peintes en plus. D'ailleurs tous les figurinistes ludistes ne sont pas peintres de leurs propres figurines, certains jouent avec des armées non peintes, ce qui est révélateur d'un attrait plus grand pour le jeu que pour la simulation. Ce qui caractérise encore plus cette activité du wargame, c'est que la pratique du thème historique y est très rare. Enfin, parmi les figurinistes ludistes, très peu sont aussi figurinistes d'art. Nous entendons par figuriniste d'art un passionné de la peinture de figurine, non pas pour le jeu, mais pour l'esthétique qu'elle représente. Le figuriniste est aux jeux de simulation ce que le cosplayer est aux loisirs en costume : une passion fondée sur un savoir-faire esthétique, capable de communiquer avec d'autres, plus ludiques. Les jeux vidéo par exemple pour les cosplayers, ou le jeu de rôle qui utilise des plans de sol pour

les figurinistes. Le Ministère de la Culture a récemment et clairement défini ses objectifs en matière d'Éducation artistique et culturelle (EAC)<sup>10</sup>. C'est donc une autoroute qui est ouverte aux associations qui voudraient être financées dans ce domaine.

### Le ludiste : des jeux pour faire société

Martin Vidberg, illustrateur de *L'Actu en patates* au journal *Le Monde*, est aussi passionné de jeux de société (ludiste). Ce qui se vérifie dans le blog qu'il alimente à l'en-tête du même journal. Cela fait de lui un leader d'opinion de ce loisir et, par les articles qu'il publie régulièrement, une figure qui fait la promotion de ce nouveau type de loisir dans la culture mainstream. Il est intéressant de voir

<sup>10</sup> Éducation artistique et culturelle - Textes de référence - Éduscol. Consulté le 26 août 2013. <http://eduscol.education.fr/cid49854/textes-de-reference.html> et [www.education.arts.culture.fr](http://www.education.arts.culture.fr)

à ce titre l'article *Le Guide des jeux à emporter en vacances - L'actu en patates*<sup>11</sup>. Nouveau type de loisir parce que le monde de l'édition des jeux de société s'est significativement renouvelé en Europe et spécifiquement en France ces quinze dernières années. C'est en cela qu'on parle de « nouveaux jeux » comme l'évoque le directeur de centres de vacances dans le cadre des entretiens de l'enquête du mémoire de master sur les cultures de l'imaginaire (*op. cit.*). Bien que la France constitue 20 % du marché européen du jouet<sup>12</sup>, le Monopoly® et autres classiques de cette industrie commencent à être détrônés et le jeu de société devient « victime » de son succès<sup>13</sup>. La création française dans ce domaine est en pleine ascension<sup>14</sup>. Certains jeux commencent à s'exporter outre-Atlantique et en Chine, le milieu ne manque pas de festivals et conventions dédiées (voir l'annexe III du mémoire *op. cit.*), de figures<sup>15</sup> et de leaders d'opinion, à l'instar d'autres profils de passionnés, mais avec une dilution plus grande de la popularité individuelle. Les auteurs s'effacent devant la popularité de leurs jeux. Ces nouveaux jeux sont encore rares dans l'éventail des activités ludiques proposées dans le cadre de clubs de loisirs ou de jeunes dans une commune. C'est pourtant la vocation d'une ludothèque en collectivité territoriale que de faire découvrir ces jeux à forte plus-value culturelle à la population, tout comme les wargames et les jeux vidéo.

11 Consulté le 9 juillet 2013. <http://bit.ly/145JBK5>

12 2012 : une année difficile pour le secteur du Jouet.

Consulté le 1 août 2013. [www.itrnews.com/articles/137692/2012-annee-difficile-secteur-jouet.html](http://www.itrnews.com/articles/137692/2012-annee-difficile-secteur-jouet.html)

13 Le jeu de société "victime" de son succès - L'actu en patates. Consulté le 1<sup>er</sup> août 2013. <http://vidberg.blog.lemonde.fr/2013/03/10/le-jeu-de-societe-victime-de-son-succes>.

14 Exemple : *Jeux de société 3 petits cochons* - Benoît Forget - Il met les contes en jeu - De plus en plus de joueurs - SudOuest.fr. Consulté le 19 juillet 2013. [www.sudouest.fr/2013/07/19/il-met-les-contes-en-jeu-de-plus-en-plus-de-joueurs-1119233-2800.php](http://www.sudouest.fr/2013/07/19/il-met-les-contes-en-jeu-de-plus-en-plus-de-joueurs-1119233-2800.php).

15 Exemple : vidéo amateur à propos de Reiner Knizia | 3 minutes pour un jeu. Consulté le 12 juillet 2013. <http://3minutespourunjeu.wordpress.com/2013/06/28/reiner-knizia>.

Plutôt que de proposer aux usagers de "jouer" avec des applications mobiles dédiées, les médiathèques et les musées devraient, à mon sens, utiliser le potentiel des jeux de société en terme de valorisation des thématiques de leurs collections. Sans parler de l'intérêt économique que cela peut avoir, dans le cadre des boutiques de musées et d'offices de tourisme, de proposer une gamme de jeux de société au diapason de l'offre de **tourisme culturel** ciblée à l'échelle du territoire. En effet, on constate que les institutions culturelles développent de plus en plus des concepts d'espaces de détente où les usagers peuvent se poser, entre deux étapes de visites, sans se couper totalement de l'ambiance des lieux.

## Le gamer : jeux vidéo, un sport numérique ?

Les gamers ont cela de commun avec les ludistes qu'ils sont cités majoritairement comme seconde passion du panel de 400 passionnés interrogés dans le cadre du mémoire déjà cité. Quatre des dix personnes interrogées dans le cadre des entretiens semi-directifs ont une expérience significative des jeux vidéo (entretiens n°1,2,3, et 7). Dans les entretiens il a souvent été reproché aux jeux vidéo d'être un sous-genre du jeu de rôle, une solution de confort et de facilité, inclinant plus à la compétition qu'à la coopération. Modérons cette affirmation en pointant le fait qu'il existe des pratiques de jeu vidéo en lien avec chacun des profils décrits ici et que, même si le chiffre d'affaires de l'industrie des jeux vidéo a désormais supplanté celui du cinéma, les communautés de gamers revendiquent de plus en plus le jeu vidéo comme culture à part entière. En signalant aussi que les gamers, s'ils ne forment finalement communauté que sur Internet, vivent une expérience de simulation inédite qui fait culture et dans laquelle ils contribuent à modifier les modes de perception de l'art. En cela, du





point de vue des passionnés, les jeux vidéo sont plus vécus comme un sport, un entraînement, que comme un passe-temps. C'est la consommation de masse dans un cadre privé (chez soi) qui leur donne un tel manque de visibilité en tant que passionnés. Trois entretiens convergent en signalant que l'industrie des jeux vidéo n'a pas encore su trouver à appliquer toute l'efficacité du jeu de rôle sur table, à la fois technologiquement et sociologiquement, dans ce que proposent les jeux vidéo. Il existe des cybercafés dans le secteur privé, et des lieux d'accès public à Internet pour la population dans les collectivités territoriales et les institutions culturelles qu'elles financent. La place qui y est faite aux gamers en tant que **culture numérique** peut être une piste de développement de projets autour des cultures de l'imaginaire.

## Le Gnistes : les jeux de rôle mais grandeur nature

La Fédération française définit son activité ainsi :

« Le Jeu de Rôle Grandeur Nature (souvent abrégé GN) est plus qu'une simple évolution du jeu de rôle sur table, c'est aussi un héritier des « Murder Parties » nées au début du XX<sup>e</sup> siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste ».

D'un point de vue légal et administratif elle va plus loin en annonçant :

« Article 2 du règlement intérieur : Définition du GN

2.1. La FédéGN s'intéresse à toute activité liée aux GNs et correspondant à la définition suivante du JEU de RÔLE GRANDEUR NATURE :





2.2. Jeu : Les participants sont là pour le plaisir, on distingue nettement les débuts et fins de parties, il existe des règles du jeu.

2.3. Rôle : Dans ce jeu, les participants incarnent des personnages définis, et improvisent dans un cadre préparé (le scénario).

2.4. Grandeur nature : Ce jeu n'a pas lieu exclusivement dans l'imaginaire, il est incarné par les joueurs, matérialisé par des costumes, décors et accessoires, le tout dans un environnement spécifiquement préparé pour l'activité ».<sup>16</sup>

Nous retiendrons que le Gniste est un rôliste costumé interagissant avec d'autres joueurs dans un décor de jeu à taille humaine. Des répliques sécurisées d'armes blanches ou à feu (paintball, airsoft) peuvent être utilisées

pour simuler des combats. Une licence-assurance commune aux associations de GN, airsoft, et paintball est proposée par la Fédération. Les scénarios peuvent être imaginaires ou historiques mais restent toujours joués dans le cadre d'une fiction.

Un des intérêts du GN est l'immersion qu'il propose. Si dans une commune, les familles connaissent le principe du jeu de piste (ex : chasse aux œufs), celui-ci peut-être amélioré dans son concept en leur proposant de jouer, par équipe, des rôles composés, dans le cadre d'une journée pique-nique par exemple. Des Gnistes peuvent alors leur proposer d'interagir avec eux dans le cadre d'une initiation à ce jeu. L'offre en matière de thèmes de GN est pléthorique mais insuffisante par rapport à la demande, que ce soit dans le secteur privé ou associatif. C'est pourquoi communication et pédagogie sont des enjeux de développement de ce loisir. Les partenariats avec les clubs

<sup>16</sup> *FédéGN - Qu'est-ce que le GN.* Consulté le 23 août 2013. [www.fedegn.org/le-gn/qu-est-ce-que-le-gn](http://www.fedegn.org/le-gn/qu-est-ce-que-le-gn).





d'autres passions des cultures de l'imaginaire sont un bon moyen de multiplier les occasions d'initiation à la pratique.

### **Le cosplayer : un personnage, une scène, un costume**

Cosplay est un mot composé de l'anglais, associant « costume » et « playing ». La particularité de cette pratique est qu'elle allie la fan fiction à la performance artistique. Le cosplayer confectionne lui-même un costume du personnage de fiction qu'il souhaite représenter (bande-dessinée, cinéma, jeux vidéo) et le porte dans le cadre d'événements dédiés. Le public de ce loisir est essentiellement féminin. En France le cosplay fait l'objet de concours où les costumes sont présentés dans le cadre d'une mise en scène ou d'un défilé. Les cosplayers, dans le questionnaire d'enquête, ont signalé des figures et leaders d'opinion de leur milieu, ils

s'organisent donc en communautés qui communiquent via Internet et se rencontrent dans les festivals. Dans le cas où des cosplayers sont repérés sur un territoire, il est facile de leur proposer d'organiser un rassemblement où ils pourront défiler dans le cadre d'une fête communale, et éventuellement échanger avec le public sur les techniques qu'ils utilisent pour confectionner leur costume. Une animation qui ne coûte que le prix de la mise en relation des individus avec un public. Encore faut-il savoir identifier des passionnés qui sont en capacité de transmettre et en ont la motivation.

### **Le reconstituteur : l'archéologie expérimentale amateur**

Le rôliste et le reconstituteur peuvent sembler très éloignés en terme de références culturelles communes, et on peut légitimement se demander en quoi ils sont colocataires sous





le toit des cultures de l'imaginaire. C'est ce à quoi je vais tenter de répondre.

Dans la passion historique, qu'est-ce qui différencie le festival rockabilly<sup>17</sup> de Béthune RETRO<sup>18</sup> et une reconstitution viking du IX<sup>e</sup> siècle ? À Béthune ce sont des amateurs, des nostalgiques, des collectionneurs d'objets anciens, allant du véhicule au poste de radio en passant par la vaisselle, les objets publicitaires. Ils se mêlent volontiers aux visiteurs et aux touristes, puisque la plupart d'entre eux se définissent comme tels. Plusieurs nationalités se côtoient : Belges, Néerlandais, Suisses, Allemands, pays de l'Est, via le réseau de clubs qui a organisé leur déplacement au festival. Au camping municipal, chacun y va de sa démonstration, qui son kit de camping en

osier années 1950, qui l'intérieur cuir années 1960 d'une décapotable. Ici le port du costume est du domaine de l'accessoire : la norme se caractérise, pour les hommes, quel que soit leur âge, par une certaine marque de chaussures, un blouson type bomber, une coiffure banane, une chaîne métallique accrochée au pantalon. Pour les femmes, cela oscille entre le look robes à fleurs années 1950 et un look rockeuse mimétique avec celui des garçons.

Nous avons questionné certains visiteurs : ils consentent volontiers à dire qu'ils sont « déguisés », quoi de plus naturel sur une terre de tradition carnavalesque telle que le Nord-Pas-de-Calais ? D'autres indiquent que ce n'est pas un déguisement mais leur look habituel, leur façon de s'habiller.

Les reconstituteurs vikings au contraire se mettent en scène selon des paramètres qu'ils veulent précis et distincts de la vie courante : un

<sup>17</sup> Sous-genre de la musique rock ayant émergé au début des années 1950.

<sup>18</sup> *Béthune RETRO - Actualités*. Consulté le 23 août 2013. [www.ville-bethune.fr/bethune-retro.html](http://www.ville-bethune.fr/bethune-retro.html). Les constats qui suivent résultent d'une visite à l'édition 2012.



temps, un espace, une situation, des sources historiques dont ils ont la maîtrise et dont ils souhaitent transmettre la connaissance, sinon l'intérêt et le goût, au visiteur comme à l'autre passionné.

« (...) si l'histoire contient incontestablement la progression dans la rationalité (...), elle ne peut pas y être réduite. Un sens y apparaît, dès les origines, qui n'est pas un sens de réel (référé au perçu), qui n'est pas non plus rationnel, ou positivement irrationnel, qui n'est ni vrai ni faux et pourtant est de l'ordre de la signification, et qui est la création imaginaire propre à l'histoire, ce dans et par quoi l'histoire se constitue pour commencer »<sup>19</sup>.

C'est dans ce cadre exactement que se situe la reconstitution historique : la création imaginaire propre à l'Histoire. Le reconstituteur aussi fidèle à la science et rigoureux qu'il soit, fondera toujours son goût pour la recherche sur un imaginaire partagé, parfois idéalisé. Les camps de reconstitution sont pour lui un jeu de société qui le guide dans sa compréhension de l'époque étudiée. Les animations qu'il crée ou auxquelles il se prête, les objets et costumes qu'il confectionne, participent de ce jeu. C'est ce qui fait de lui un passionné des cultures de l'imaginaire.

Le vocable « compagnie » plutôt que celui de « troupe » de reconstitution historique est plus souvent utilisé. Bien que l'on parle aussi de « compagnons d'armes », la compagnie évoque, avec la racine « compagnon » la notion de camaraderie chère à ce type de rassemblement, alors que troupe incite plus à penser « troupe et discipline militaire ». Ici comme en GN, entre loisir, artisanat en costume d'époque et sport de combat, il y en a pour tous les goûts.

Le reconstituteur est à chaque instant dans une démarche de recherche. C'est la face

cachée d'une simple prestation en face à face avec le grand public, dans une fête médiévale par exemple. Les reconstituteurs ont en général deux périodes d'activité dans l'année concernant leur passion : la période estivale et donc des festivals, faite de voyages, de rencontres et de prestations de leur compagnie. La période hivernale consacrée à la recherche documentaire, l'artisanat d'art, la création et la réparation des costumes. Ajoutons que chez les reconstituteurs plus que chez les autres passionnés des cultures de l'imaginaire, la pratique du troc fait culture. La vie de campement l'incite naturellement. Souvent, chacun se spécialise dans un type de production artisanale et c'est par ces échanges, qui une broche, qui du tissu, qui un accessoire de cuisine, que naissent les pratiques de troc, qui sont, selon les reconstituteurs, beaucoup plus conformes à la vie d'autrefois que la carte bleue et le chéquier. Les données du questionnaire dans le mémoire abondent dans le sens que l'acquisition de compétences fait partie intégrante de la démarche de reconstitution historique.

L'importance de la recherche est mise en exergue par l'une des contributrices du questionnaire d'enquête mis en place pour ce mémoire. À la question sur les compétences acquises : « (dans ma passion) J'y ai appris la couture sur le tas, le patronnage, des bases de corsetterie, de connaissances des tissus et des fibres. Toucher au costume et au corset m'a amenée à considérer la condition des femmes et leur relation au vêtement pour les époques qui m'intéressent, ainsi que les liens entre textile, commerce et société. Surtout, j'ai appris à remettre en cause mes connaissances et à faire preuve de plus de sérieux dans ma démarche de recherche ».

La reconstitution est l'occasion pour une collectivité territoriale de rendre vivant son patrimoine historique aujourd'hui, quelle que soit l'époque : quelques recherches sur Internet per-

<sup>19</sup> Cornelius Castoriadis,  
*L'Institution imaginaire de la société*, p. 242.



mettent de trouver la compagnie de reconstitution qui correspondra à la période concernant un monument ou un patrimoine bâti dans une commune. Cette compagnie pourra peut-être venir de l'étranger et c'est là encore l'occasion de faire jouer le tissu associatif local par le biais des comités de jumelages entre communes, qui se chargeront de mettre les gens en relations de part et d'autre des frontières.

## Conclusion

Huit profils répartis en deux catégories : les jeux de simulation et les loisirs en costume.

Dans les jeux de simulation : les rôlistes (jeu de rôle sur table), les ludistes (jeux de société), les gamers (jeux vidéo), ainsi que les wargamers et figurinistes.

Les loisirs en costume peuvent être considérés comme une extension des jeux de simu-

lation avec les Gnistes (jeu de rôle grandeur nature), les reconstituteurs (reconstitution historique), et les cosplayers (cosplay).

On peut les biclasser : gothique, métalleux, néo-païens, wiccans, libristes (logiciels libres), amateurs des littératures de genre, etc.

Ce qui est à retenir, c'est que tous ces profils ont en commun un processus créatif et ludique par la simulation et l'interactivité avec d'autres passionnés, un public, ou toute personne intéressée par leur démarche.

Ils sont une avant-garde dans l'art et la culture par l'aspect participatif qu'ils apportent aux créations de l'imaginaire. Ils rénovent l'éducation populaire en y intégrant le développement personnel et une nouvelle forme d'individualité créative qui peut être partagée par tous. ■

**FRANÇOIS VANHILLE**





# Rome

## Comment décrire Rome ?

**C**omme une ville où se mêlent deux cultures, deux histoires, deux temps, deux religions, deux extrêmes enfin. Les pèlerins vont vers le Vatican quand les amoureux de l'art lui préfèrent le centre de la ville, où règne encore un peu la vieille Rome de l'Empire. Des charniers de l'Esquilin et du lugubre Subure il ne reste plus rien ; la ville a toujours préservé ce qu'il y avait de plus beau en elle. Les églises somptueuses débordant des œuvres d'art des plus grands maîtres italiens côtoient les vestiges des temples anciens. Saint-Pierre côtoie le Forum, la maison des Vestales s'apparente aux couvents, et Dieu est voisin de Jupiter ; n'est-ce pas d'ailleurs son origine ? Jupiter, maître suprême, devenu

unique par transposition, et le reste des dieux personnifiés par les saints patrons ? Ironie du sort que l'Église catholique, si stricte en son temps envers les autres religions, ait choisi l'antique capitale de l'empire déchu ! Ces dieux perdus dans les âges que l'on a célébrés et qu'on ne connaît qu'à travers les écrits poussiéreux des Anciens et les vieilles pièces de théâtre qui pointent du doigt leurs excès, comme pour les accuser de toute la déchéance d'une civilisation. Rome, c'est tout cela. Rome, c'est le contraste, c'est la diversité, c'est le mélange des influences. Rome, c'est sept collines, c'est deux univers opposés, c'est enfin une seule et même ville qui traverse les âges, témoignage millénaire de ce que fut le monde, miroir des peuples qui y ont laissé leur trace. Rome, c'est la maîtresse des arts, le temple de l'Histoire, la capitale éternelle. ■

DIANE BORLET



# Quel chantier !

Quel joueur de jeu de rôle ne s'est pas aventuré dans les interminables souterrains d'un « donjon » ? Que ce soit des tombes antédiluviennes ou l'ancre d'un roi sorcier. Mais ne vous êtes-vous jamais demandé comment s'était passée la construction d'un tel lieu ?

**L**es « donjons », tels qu'ils ont fleuri dès les débuts du jeu de rôle, ont parfois un côté incongru mais essayons de traiter le sujet, que l'on soit dans un univers fantastique, empreint de logique... ou non. Les chapitres qu'aborde cet article peuvent être transposés à peu près dans n'importe quel univers. Les problèmes logistiques se ressemblent, que l'on parle de la crypte aux mille sous-sols, de l'ancre du fou qui veut dominer le monde ou de la base des pirates de l'espace.

## Mais pourquoi ?

Le sujet n'est pas de savoir pourquoi ces bâtisses ont été construites mais dans quelles conditions, avec quels moyens et par qui. Disons que le postulat est de parler d'une construction d'envergure dans un cadre médiéval-fantastique.



© FRANCIS PACHERIE



## Le commanditaire

À édifice imposant, commanditaire puissant. Il faut beaucoup d'argent et de moyens humains pour lancer un tel chantier. La richesse ne suffit pas, il faut aussi du pouvoir, soit pour contraindre les ouvriers à venir dans des contrées perdues, soit pour faire pression sur les autorités locales afin d'avoir leur accord pour entamer les travaux. On imagine qu'il peut y avoir des opposants au projet. Peut-être faut-il des appuis politiques ou religieux ? À moins que ce ne soit des gardes pour se protéger des gêneurs ? Avant même de poser la première pierre, le commanditaire doit s'assurer de pouvoir réaliser son plan et effectuer des démarches qui lui prendront beaucoup de son temps. À moins qu'il ne délègue, avec les risques de corruption et d'erreurs de l'intermédiaire.

*Exemple d'un commanditaire négligent : un archimage décide de faire son antre souterrain à l'écart de la capitale d'un royaume, dans un endroit discret, mais pas trop loin de la ville car c'est là que se trouvent la bibliothèque royale, les alchimistes et ses pairs en magie. Trop pris par le temps, il confie l'ouvrage à un fidèle compagnon qui lui a longtemps*

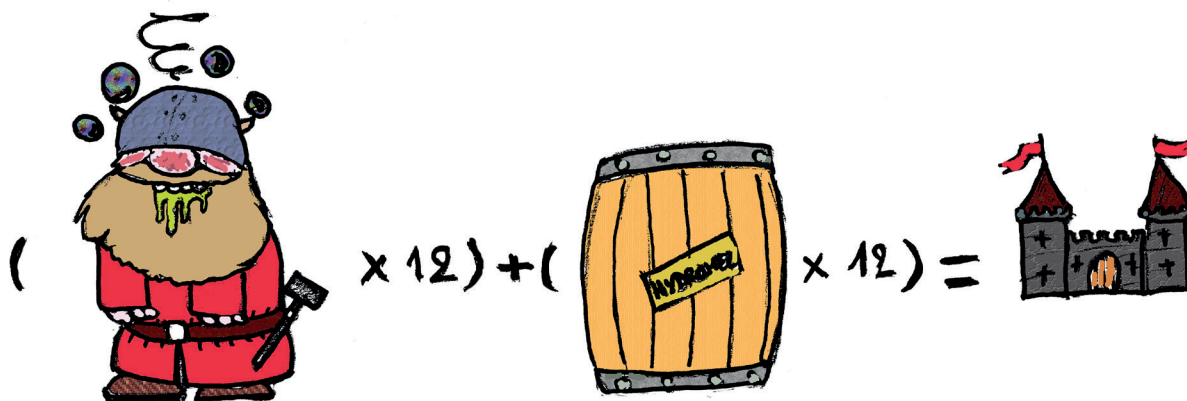
*servi de garde du corps – en gros, le guerrier du groupe d'aventuriers dont il faisait partie. Le balourd en armure embauche des mercenaires pour garder le lieu de la construction. « Sécurité avant tout ! » pense la brute. Malheureusement la nouvelle de la construction s'est éventée au cours d'une soirée de festivités à l'auberge. Quelques jours plus tard, alors que les mercenaires montent leurs tentes sur le site du futur chantier, débarque une procession religieuse dirigée par un grand prêtre venu demander l'arrêt du chantier – qui n'a pas encore commencé ! – car ces terres appartiennent à l'Église. Elle n'en fait rien mais c'est à elle, et en plus on ne lui a pas demandé son avis et elle n'aime pas ça. S'ensuit une altercation qui dégénère avec les mercenaires. Morts, blessés, malédiction de la construction, dédommagements demandés au mage, intervention du roi mécontent de ces troubles, brouille avec le compagnon – qui croyait bien faire –. Bref, ça commence mal.*

## Permis de construire

Comme l'exemple ci-dessus le montre, les intentions du futur maître des lieux sont vite rattrapées par le voisinage. Officiellement, s'il décide de s'installer dans une région civi-

## CALCUL RELATIF À LA CONSTRUCTION DE PLACES FORTES

(Théorie dite du "Nain Irre")

$$(\text{Nain Irre} \times 12) + (\text{Baril} \times 12) = \text{Château}$$


KMSD. 11/13

lisée, par les lois de la nature s'il préfère un lieu vierge de présence humaine.

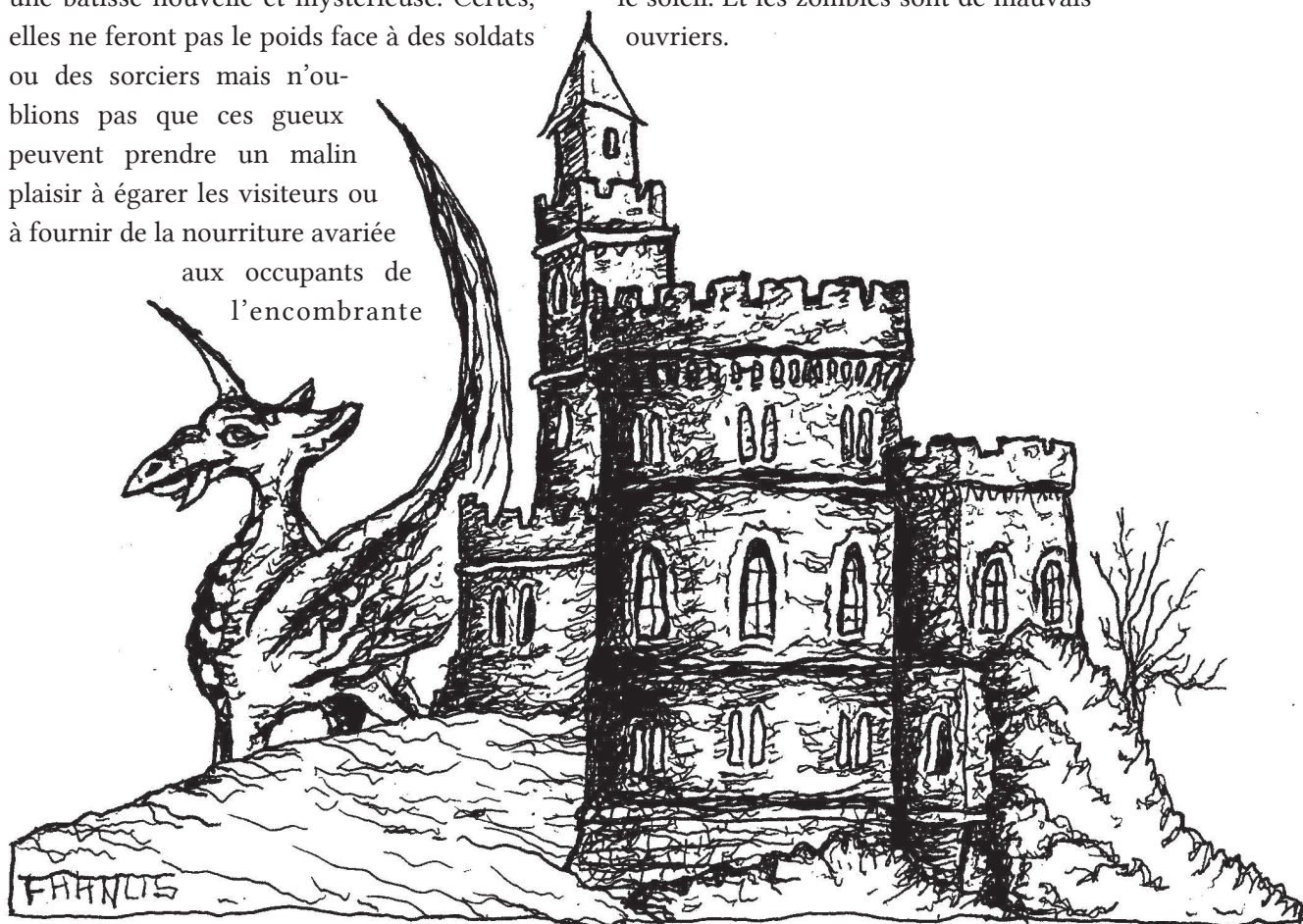
Il faut demander des autorisations ou avoir l'accord tacite ou contraint des habitants du cru, si on ne veut pas se retrouver entouré d'importuns qui vont saccager le projet. Le seigneur local peut demander une autorisation, une compensation financière, exiger un impôt, un droit de regard sur les lieux, voire s'octroyer une partie du bâtiment. Mais les contraintes peuvent venir de guildes locales puissantes, de l'Église, de confrères jaloux – du mage à l'assassin, il y a toujours des jaloux qu'un étalage de puissance excite –. Le maître de jeu peut imaginer une multitude d'accords plus ou moins tordus qui seront soumis au commanditaire. Peut-être l'occasion de quelques missions pour les joueurs ?

Les populations, aussi misérables soient-elles, n'aiment pas non plus voir se construire une bâtisse nouvelle et mystérieuse. Certes, elles ne feront pas le poids face à des soldats ou des sorciers mais n'oublions pas que ces gueux peuvent prendre un malin plaisir à égarer les visiteurs ou à fournir de la nourriture avariée

aux occupants de  
l'encombrante

construction. Et tant que durent les travaux le futur « donjon » est plus vulnérable à toutes formes d'agressions.

S'installer loin de la civilisation n'est pas plus simple. Il faut tout importer, le matériel et les ouvriers. Défricher. Affronter les créatures sauvages qui vivent alentour. Sans compter qu'une fois la construction terminée, les problèmes d'intendance continueront. Le plus puissant des sorciers a besoin de se nourrir ou, à défaut, de nourrir ses gardes. Évidemment il y a toujours des exceptions : le nécromant devenu mort-vivant et ses sbires de même nature se fichent des servitudes culinaires comme de leur premier grimoire mais, à un moment ou à un autre, il y aura bien des êtres de chair et de sang. Au moment de la construction ou plus tard, quand des réfections seront nécessaires. Ça fait désordre chez un vampire, les fuites au niveau du toit. Pas pour la pluie, mais pour le soleil. Et les zombies sont de mauvais ouvriers.



© FRANCIS PACHERIE



## Architecte, métier à risque

Assez vite, il faut une personne compétente pour établir les plans et diriger les travaux. On imagine mal le Maître du Mal pondre un plan à l'arrache sur un coin de table à l'auberge et se lancer, à la va comme je te pousse, dans les travaux pour voir son bel édifice lui choir sur la tête. Ça nuirait à sa réputation.

Comme pour les cathédrales moyenâgeuses, l'architecte est l'élément-clé de toute construction. En ces circonstances, ce poste est à double tranchant : richesse et notoriété sont au bout du chemin, mais ça serait faire fi du caractère du commanditaire que de se contenter de cela. Des ombrageux qui enterrent l'architecte avec leurs secrets, ça s'est vu. Refuser ? Il arrive que ça fâche. Difficile de se défilier. C'est bien souvent la gorge serrée que le glorieux architecte accepte le mirifique contrat. Du moins si on lui a demandé son avis ; il arrive qu'il soit réquisitionné. Toutes ces petites pressions entraînent de la part de l'architecte un travail souvent bien fait, même s'il arrive qu'il ajoute quelques portes secrètes au bâtiment, soit pour sa sécurité, soit parce qu'il envisage de trouver protection chez un concurrent du

commanditaire et qu'une information sur des accès discrets sera la bienvenue dans la négociation. C'est ainsi qu'il arrive souvent que le maître des lieux ne connaisse pas toujours entièrement sa propre maison.

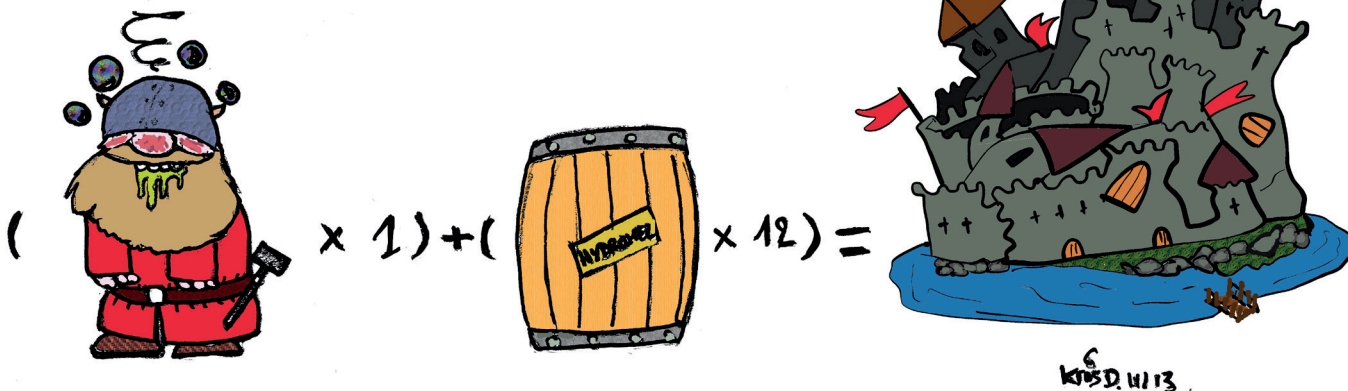
Il est assez amusant d'imaginer les tractations entre l'architecte consciencieux et l'invocateur qui tient à sa salle de six mètres de haut pour « au cas où » un démon apparaîtrait. Difficile d'expliquer les lois de l'architecture et les risques d'effondrement à un obtus démonophile. D'ailleurs, la bourde est possible même chez les meilleurs : tous les architectes n'ont pas été formés aux concepts des planchers résistants au poids des dragons ou à celui de l'usure des ciments sous l'effet de l'acide de créatures bavantes et gluantes...

## Matières premières

C'est parti ! Inauguration, officielle ou non, on pose la première pierre. Marbre jaune de Vélustrie. Ses veinules ivoire entourées de reflets dorés. Le Maître adore !

« Maître, le marbre de Vélustrie n'est pas encore arrivé. La guerre entre la Vélustrie et la Balmatie a bloqué les navires. De plus le

## CALCUL RELATIF À LA CONSTRUCTION DE PLACES FORTES (Théorie dite du "Nain Irré")







prix est bien plus élevé que prévu... On peut attaquer le chantier avec de la brique locale si vous voulez ? »

S'ensuit une incantation et la transformation du malheureux serviteur en une hideuse créature coassante.

En terme de jeu, cette phase se résume souvent par la consultation de tableaux de prix de telle ou telle portion de bâtiment en fonction du degré de luxe désiré. Il est plus intéressant

de s'imaginer la provenance des matériaux – pas tous, juste les plus importants –, leur rareté et surtout leur quantité. Il faut être conscient des tonnes de pierre et des forêts qu'ils faut abattre pour monter un manoir ou un sanctuaire souterrain. Mais il ne faut pas oublier le matériel secondaire, comme l'huile pour éclairer les intérieurs, le bois et la corde des échafaudages, les ferrures des portes, les outils des ouvriers, la nourriture et les bâtiments provisoires pour loger tout le monde. La question n'est pas de jouer tout



dans le détail mais d'imaginer l'envergure d'un tel chantier en matière d'intendance et de matériel.

## Des bras, oui mais pas n'importe lesquels

Il en faut du monde pour abattre ce boulot. Se contenter de zombies serviles n'est pas la panacée. Il faut des spécialistes. Maçons, charpentiers, tailleurs de pierre, terrassiers mais aussi des métiers plus rares comme carreleurs ou rocailleurs – qui travaillent la rocaille pour faire des grottes par exemple. Ces professions sont fréquemment regroupées en corporations influentes qu'il est bon de traiter avec respect. Assurément, un despote les forcera mais il faudra s'attendre à du travail bâclé, des désertions, des retards, des complots.

Tous ces gens ne sont pas nécessaires au même moment, il faut donc gérer leur recrutement, les moments où ils arrivent, où ils repartent et leur nombre suffisant. Le monde continue de tourner et d'autres construisent en même temps. Des chantiers concurrents peuvent entraîner une pénurie de main-d'œuvre par exemple –. Des maîtres d'œuvre, des chefs de chantier et des recruteurs complètent l'équipe. Et je ne cite pas tout le monde.

## Meubler. Avec quoi ? Avec qui ?

Une fois la construction achevée, il faut encore le remplir. Portes, lits, grilles, instruments de torture, pièges, cave à vin, tapisseries érotiques, la gamme est large. Encore des spécialistes et beaucoup d'argent. Si une partie du bazar peut arriver à la fin des travaux, certaines choses doivent se monter sur place. Les pièges, par exemple. Certains sont mis en place par les maçons ou les artisans du bois mais d'autres nécessitent des experts qui fabriqueront la mécanique sur place.

On peut imaginer l'ambiance dans les salles en chantier alors que des types mi-mécaniciens mi-voleurs font les tests d'un piège. Entrée interdite, danger. L'ouvrier travaillé par sa vessie, qui préfère faire sur place plutôt que se taper trois niveaux à remonter, s'aventure dans la salle interdite en l'absence des techniciens. Piège, accident, mort. Accrochage avec la corporation, rétribution à la famille, engueulades, transformation en grenouille suite à l'exaspération du maître.

Il est écrit « Meubler, avec qui ? ». Hé oui, votre chaotique commanditaire veut sans doute avoir auprès de lui quelques créatures ou quelques sbires. Ne dites pas que vous n'avez jamais vu de monstres dans des intérieurs dits civilisés. Il y a bien un moment où on les a mis là ! Et même sans parler d'improbables créatures pustuleuses, on peut penser qu'il faut loger gardes, serviteurs, membres d'un culte sanglant ou d'une guilde aux activités douteuses.

Tous ces braves gens peuvent arriver en cours de chantier ou à la fin. Avec leurs petites affaires. Un beau déménagement en perspective ! Sans compter que ces énergumènes ont une vie eux aussi. On oublie fréquemment qu'un garde peut avoir une famille ou, à défaut, étancher ses besoins en allant boire un verre ou en fréquentant des professionnel(le)s de l'amour charnel. Si le maître des lieux est inflexible sur la discipline, il est à prévoir que ses sbires trouveront une solution camouflée (bordel itinérant installé à une lieue de l'habitation, salle équipée pour leurs loisirs, distillerie clandestine, etc.) La population locale est parfois sollicitée de gré ou de force pour les divertissement de nos joyeux drilles. De la multiplication des tavernes aux grossesses en augmentation en passant par les disparitions d'enfants, tout est à imaginer pour le maître de jeu et l'heureux propriétaire des lieux.



### Solutions farfelues. Non ! Heroic fantasy !

L'heroic fantasy donne de nombreuses possibilités d'agrémenter pareil ouvrage. Suivant les univers, les variantes sont nombreuses. Contentons-nous de donner quelques exemples en partant sur un monde très traditionnel, pour ne pas dire caricatural. Voici quelques solutions en fonction des desiderata et des possibilités du commanditaire :

- ▶ Il veut un dragon pour garder son trésor. Un gros. Coincé au fond d'une salle dont il ne pourra s'échapper. De courageux chasseurs de dragon lui amènent un bébé dragon. Bien, il rentre dans la pièce mais il manque d'envergure pour faire fuir les curieux. Un puissant sort de vieillissement et hop ! Notre dragon atteint l'âge adulte au fond du trente-sixième sous-sol. Trop classe. Ok, il est un peu bête, parle péniblement une langue et est dépressif
- mais qui s'en rendra compte entre deux souffle enflammés ?
- ▶ Grâce à sa magie il sait faire des murs de pierre, il décide que ça lui fera faire de grosses économies pendant la construction. Par contre, ses dons d'architecte frisent le zéro. Résultat, son antre maudit prend l'eau, s'écroule par moments. Pas là où sont ses murs, non, mais aux jointures, dans les coins où sa grosse magie n'a pas pu s'exprimer. Il règne un drôle de contraste entre les beaux murs rectilignes et les zones moisies et éboulées.
- ▶ Paranoïaque, il a mis des pièges un peu partout. Les vingt premières années tout s'est bien passé. Maintenant, le sorcier de la montagne de feu est vieillissant. Sa mémoire lui joue des tours. Il ne va plus dans les galeries qui mènent à son laboratoire, il ne se souvient plus très bien comment empêcher le déclenchement des pièges. D'ailleurs il a neutralisé ceux à l'entrée de sa chambre le jour où il a failli se prendre un carreau d'arbalète empoi-



sonné. Il a bien essayé de récapituler tout ça sur un plan mais il ne sait plus où il l'a planqué. De toute façon il est bourré d'erreurs. C'est triste de vieillir.

- Il est égoïste. Un peu trop. En établissant les plans, il n'a pas pensé aux commodités. L'architecte, terrorisé n'a pas osé lui faire la remarque. Et maintenant qu'il l'a emmuré vivant, il est trop tard pour lui en tenir grief. Ça n'est pas tant pour lui que ça pose problème mais sa guilde d'assassins a pris de l'ampleur et les trente raclures qu'il emploie commencent à lui en vouloir. C'est devenu un grave problème. Il règne une puanteur dans les couloirs et l'évacuation des déchets est un enjeu logistique effrayant. L'embauche d'un mage pour résoudre la question a été prolifique. Sorts de désintégration de la matière, invisibilité pour l'évacuation des déchets, enchantements parfumés pour réduire les nuisances olfactives. C'est bien mais quelle facture ! Il craint que tôt ou tard son autorité soit remise en cause... Tout ça à cause d'un imbécile oublié.

## Le bouquet final : vue d'ensemble

Maintenant qu'on a fait à peu près le tour de tous les éléments, imaginons l'ensemble d'un tel ouvrage :

Au lever du jour la corne retentit sur le chantier de l'école de magie élémentaliste. Le petit village ne dort jamais vraiment. Des gardes bouffis de sommeil regagnent leur dortoir à l'arrivée de la relève et la tente qui tient lieu de taverne se vide de ses occupants qui ont fini la nuit sous les tables. Sur une place à l'écart un vieux mage termine son rituel commencé la veille, l'élémentaire de pierre devrait apparaître bientôt. Les tailleurs de pierre l'attendent déjà. Sans lui, qui descendra les blocs de trois tonnes dans la salle principale ? Celle-ci est encore à ciel ouvert et c'est tant mieux. Quand les couvreurs y mettront un toit, l'élémentaire de trois mètres ne passera plus dans les futurs



couloirs. Des charpentiers ont commencé à construire un lourd chariot pour transporter les blocs mais, en attendant, tout le monde est bien content de la présence de la créature de pierre. Certaines prostituées s'habillent et préparent des seaux. Elles ont conclu un accord avec les maçons. Elles leur livrent de l'eau moyennant quelques émoluments qu'elle iront dépenser chez l'herboriste qui s'est installé dans la rue principale. Comme dit la mère maquerelle, il vaut mieux prévenir que guérir en matière de maladies vénériennes. Et puis le prêtre qui les soignait au début du chantier est mort. Tombé de l'échafaudage d'où il prêchait. Des mauvaises langues disent qu'il retardait le chantier avec ses prêches. Un coup de vent. Des élémentalistes, vous disais-je...

Des charretiers préparent leurs attelages. Ils sont arrivés hier avec dix chariots de bois des îles. Les mages en sont friands, le bois des îles est réputé insensible au feu, utile quand on s'entraîne au lancement de boules de feu. D'ailleurs personne ne les aime trop, les mages du feu. L'architecte le premier. Il a dû concevoir un système de cheminées



d'une complexité qu'il n'avait jamais rencontrée auparavant pour évacuer les fumées des multiples braseros que les pyromanciens exigeaient. L'eau est un problème. Une noria de porteurs alimentent les divers corps de métier. Les mages de l'eau voulaient s'installer sur la source, ceux du feu ont refusé. Les négociations ont été chaudes.

Des saltimbanques ont monté leur tente et divertissent les soirées des ouvriers. Ce matin, ils accueillent les novices de l'école. Les cracheurs de feu ont du succès. De toute façon, ces débutants en magie ne sont bons à rien sur le chantier. Trop fragiles, trop faibles, et qui ont peur de se blesser les mains, rapport à leurs gestuelles incantatoires. Les robustes carriers les regardent de travers. Tous des branleurs ! Il paraît que tout le collège de magie a quitté la ville pour venir ici. Une sombre histoire de rivalité avec d'autres magiciens. Une engeance ces magiciens, vous dis-je ! Mais chut ! Ne leur répétez pas.

Une heure que le soleil est levé et le camps retentit des coups de marteaux, des scies qui découpent les blocs de pierre, des jurons des contremaîtres. Les mages sont là, supervisent. Il sera beau, leur collège. Pas aussi secret que l'autre du vieux nécromant, pas aussi protégé que celui des invocateurs noirs de la montagne maudite, mais leur œuvre perdurera pendant des générations et personne ne s'aventurera dans leurs galeries de si tôt pour leurs voler leurs secrets. Personne. ■

**THIERRY MAIRE**

#### Mon blog

[www.centiemecontinent.fr](http://www.centiemecontinent.fr)

Venez faire un tour sur le centième continent, vous y trouverez idées de roleplay, background, aides de jeu, règles, scénarios, univers, personnages et quelques autres facéties en fonction de l'inspiration de Mister Thy, son éclectique boss (de fin de niveau).



# Cuisine du MJ



# Gérer son espace, même à la vitesse de la lumière

Architecture ne signifie pas forcément immobilisme. Certaines constructions, parfois gigantesques, sont destinées à se déplacer. S'il est vrai que des plans précis sont nécessaires à la construction des bâtiments, il est également indispensable de bien élaborer les navires, les avions. Certains considèrent alors qu'un gros bateau ou un énorme vaisseau spatial est un peu comme une maison. C'est en partant de cette idée que je vous parlerai de science-fiction et de vaisseaux spatiaux. Vous verrez l'influence qu'ont eue les constructions de notre monde sur l'imaginaire graphique et conceptuel des auteurs de récits de space opera. Tout au long de cet article, je donnerai des petits conseils à tout meneur qui veut personnaliser les vaisseaux qu'il inventera, pour les rendre crédibles ou originaux face à ses joueurs.

Dans de nombreux jeux de rôle, il est question de voyages de longue durée. Le vaisseau spatial devient alors une nouvelle maison. Et qui n'a jamais voulu aménager son intérieur de manière à se faire son petit nid douillet ? Voilà qui est bien plus difficile quand on doit, en plus, penser propulsion, systèmes de survie, générateur, armement, soute...

Des auteurs de science-fiction ont largement réfléchi sur le sujet. Il est aisé de retrouver les influences du champ lexical de la marine et des architectures de navires disséminées dans les créations dédiées au space opera. On parlera facilement de proue, de poupe, de bâbord et de tribord. Pour rajouter la troisième dimension de déplacement, on localise également les parties ventrales et dorsales du vaisseau.

## Chaque morceau de métal compte...

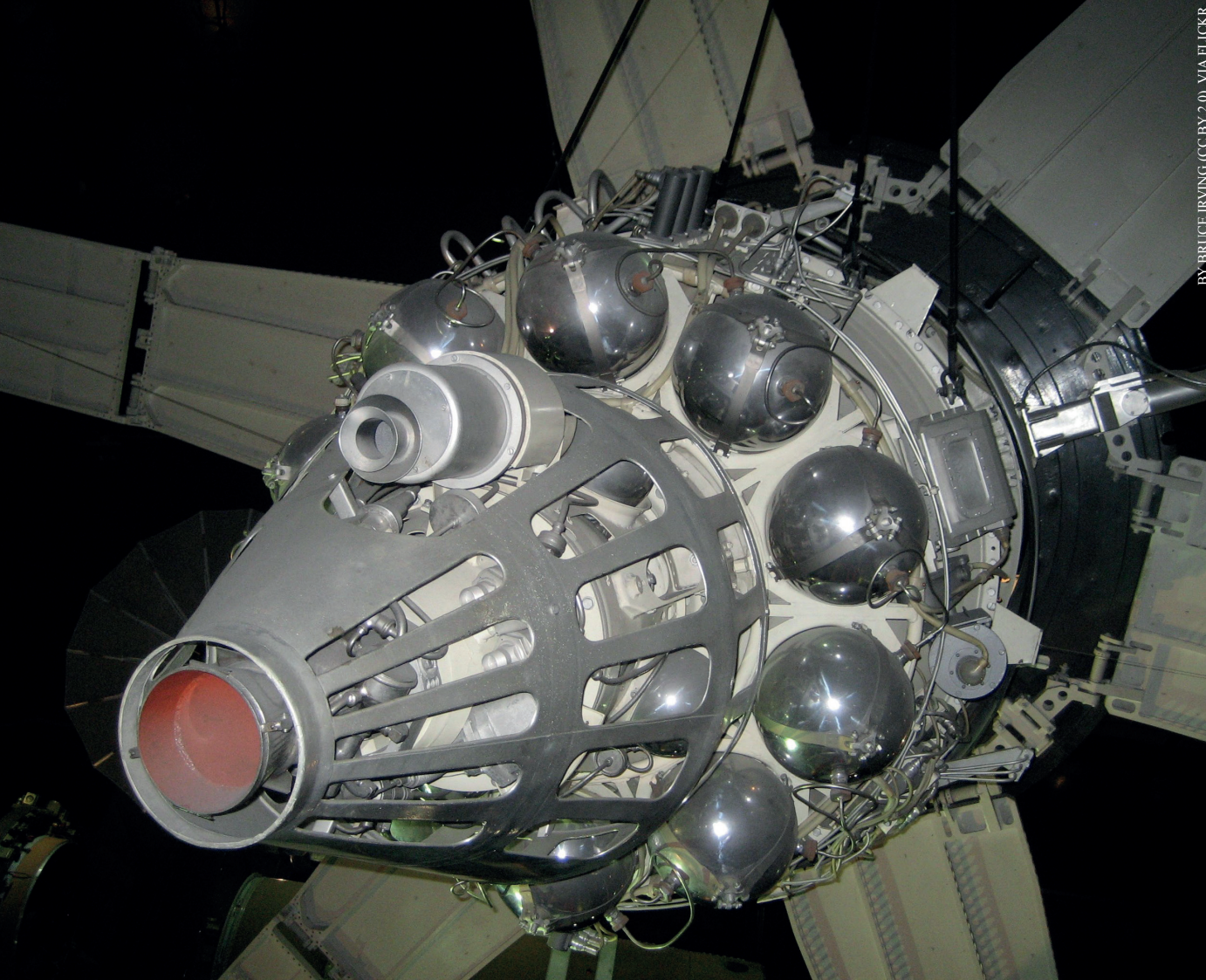
Commençons par énumérer les diverses parties indispensables à l'élaboration d'un vaisseau spatial.

### Le générateur

Oui, il est indispensable de disposer d'une source d'énergie pour alimenter les besoins du vaisseau. Vous avez plusieurs possibilités pour l'installer de manière adéquate. En général, il est bien au centre de votre appareil pour le protéger un maximum des tirs ennemis, des chocs avec des astéroïdes ou encore des tentatives d'abordage (tiens, encore un terme marin).

Je ne vais pas faire une liste des types de générateurs possibles (anti-matière, immenses





panneaux solaires, boule d'énergie lumineuse...) mais on part souvent du principe que, si ce générateur subit trop de dégâts, il va exploser et le vaisseau avec. Voilà pourquoi, les auteurs de *Star Trek* ont eu l'idée de toujours placer le générateur près d'un conduit armé d'un système automatique d'éjection (même idée pour les auteurs de *Star Wars* avec la Death Star sans le système d'éjection ; on se souvient du résultat). Les panneaux solaires sont les seuls générateurs qui sont extérieurs à la structure.

### La propulsion

Un vaisseau spatial doit avancer pour aller d'un système à un autre. Et c'est là que la propulsion intervient. On considère généralement qu'une poussée dans le vide se fait par l'arrière et éventuellement sur les côtés.

L'imaginaire retourne sur une image connue

comme les moteurs à réaction des avions modernes. Il est évident qu'il ne vaut mieux pas les placer devant (sinon la chaleur des réacteurs vous arrive en pleine tête). Cependant, on notera de nombreux œuvres de science-fiction qui ont « pensé » des systèmes de propulsion sans chaleur dégagée. Il devient alors possible de les imaginer disposés autour de la coque et pas forcément de manière symétrique (et tant pis pour les problèmes d'inertie).

### La soute

Toujours prévoir un gros espace vide pour charger la cargaison. En général, c'est un seul grand bloc. Mais rien ne vous empêche de répartir plusieurs soutes de taille moyenne. Et je ne parle même pas des soutes secrètes de contrebandes utilisées dans *Star Wars*, *Metal Adventures...*





### *Les quartiers d'équipages et les systèmes de survie*

Dans l'espace aussi, on respire (sauf races extraterrestres particulières). Et par conséquent, on doit avoir une machine à créer/recycler de l'air sain. Elle peut avoir une taille variable ou même ne pas être mentionnée par l'auteur. Bien souvent, on peut penser que les systèmes de survie sont placés près des quartiers d'équipages, près du pont de commandement, dans une coursive afin d'être accessibles facilement.

Imaginez qu'une panne survienne, l'équipage devra être en mesure de la diagnostiquer. On ne badine pas avec un organe aussi vital. Les quartiers d'équipages sont disposés un peu partout mais bien souvent près de la coque pour des raisons d'esthétique de décor. C'est ce qu'on peut voir dans les séries TV et c'est plus un aspect cosmétique voire poé-

tique que les auteurs veulent amener (pensez toujours à l'ambiance). Mais raisonnablement, les quartiers d'équipages doivent être disposés près des postes d'urgence des équipages concernés (et si possible loin des machines bruyantes).

Quand on définit une ambiance pour un vaisseau spatial, il faut également se décider sur une chose : l'environnement. Le vaisseau est-il un endroit stérile et aseptisé ? Ou bien les coursives sont plutôt crasseuses et humides ? C'est en concevant les quartiers d'équipage qu'on répond à cette question. Le quotidien des gens qui travaillent/vivent/voyagent sur ce vaisseau sera significatif de l'atmosphère générale que vous désirez rendre.

### *Les rampes de lancement*

Quand un mastodonte voyage à travers le cosmos, il transporte souvent des petits chas-



seurs de combat destinés à la sécurité. Ils ont besoin de décoller et de s'arrimer sans perdre de temps. Ils sont placés sur les côtés dans des rampes de lancement (*Battlestar Galactica*, *Macross*...) largement inspirées des porte-avions maritimes (concept poussé à l'extrême pour *Macross*). Mais on note aussi des originalités comme l'ouverture ventrale d'un croiseur impérial de *Star Wars*.

L'idée est de se souvenir que le chasseur n'a pas besoin de décoller (il ne subit pas de gravité) mais juste de s'éloigner du vaisseau qui le transporte. Et donc, parfois, de simples « casiers » près de la coque s'ouvrent et les chasseurs s'extraient de leur habitacle pour aller se battre. Il faut néanmoins prévoir que ces chasseurs vont revenir et anticiper leurs besoins d'arrimage (un bras mécanique range le chasseur ? une rampe d'arrimage permet de décélérer ?)

### *Le pont de commandement*

Là où les décisions se prennent. Sur ce point, les auteurs de science-fiction ont presque tous opté pour le même décor : la vitre panoramique sur un surplomb comme les navires militaires. Par conséquent, les ponts de commandement sont des cibles faciles (même avec un volet blindé qui se rabat).

C'est le risque à prendre pour avoir un point de vue direct. Le pont de commandement peut se situer plus au centre du vaisseau (je n'ai que très rarement observé ce cas) mais les officiers de pont ne devront alors se référer qu'aux instruments et aux radars (comme dans un sous-marin sans périscope). Là encore, le pont « avec vue sur l'espace » est une pure copie de la conception des bateaux.

### *Les options*

Les senseurs sont sur la coque, dirigés vers l'extérieur. Les canons aussi. Les lance-tor-

pilles peuvent n'être que des trous qui ressemblent à ceux des sous-marins de la fin du XX<sup>e</sup> siècle (pensez au stockage de vos ogives et aux tubes de lancement qui traversent une partie de votre appareil vers la sortie). S'il reste de la place, dans le cas des très gros vaisseaux, ajoutez des salles de briefing pour les pilotes de chasse, augmentez la partie quartier d'équipage car c'est là que la vie se joue (et donc les scènes de roleplay). Vous pouvez, par exemple, ajouter le mess des officiers ou un bar moins classe. Une salle d'entraînement pour les soldats est envisageable aussi. Un laboratoire scientifique est également un bon moyen de générer des histoires au sein d'un vaisseau.

### **C'est tout un art...**

Il y a des proportions à respecter pour rester logique. L'architecture est un art pour certains mais l'architecture est surtout une science où l'échec n'est pas permis. Pour simuler ces impondérables, certains livres de jeux de rôle ont mis au point un système de création de vaisseaux. Je pense notamment à « D6 Intégral » (chez Studio 9). Par un simple quadrillage, les auteurs expliquent que chaque carreau correspond à un emplacement destiné à une fonction (génération d'énergie, propulsion, système de survie...). Un certain ratio entre l'énergie et le reste (alimenté par l'énergie) est imposé. Chaque emplacement utilisé modifie un paramètre de la fiche du vaisseau. Bien que ce ne soit pas toujours évident à prendre en main, le résultat est souvent satisfaisant.

### **L'équipage**

Un fois les besoins de votre vaisseau satisfaits, vous pourrez réfléchir à son design. Là, vous devrez vous poser la question : qui vit dans ce vaisseau ? Des humains ? Des extraterrestres sauvages ? Des extraterrestres insectoïdes ? Des êtres supérieurs ?

### Les humains

Des humains vivront dans des vaisseaux qui leur ressemblent, la plupart du temps. Vos joueurs s'identifieront aux humains et s'en sentiront proches. On notera une certaine symétrie dans les formes. Le design sera largement inspiré des bateaux et des avions. Le plus emblématique sur cette habitude est *Metal Adventure* (éditions du Matagot).

La forme de leurs vaisseaux est directement une coque de navire avec le pont à l'arrière (comme dans *Albator*). C'est un choix visuel qui ne plaît pas toujours mais qui stimule grandement l'imaginaire basé sur la piraterie. Il est à noter des exceptions comme dans *Star Wars* pour le Millenium Falcon avec son poste de pilotage sur le côté droit, la frégate Nebulon B à la forme de pistolet (et dont le centre de gravité se situe hors du vaisseau) ou encore le chasseur B-Wing avec encore l'habitacle sur le côté. Là encore, on oublie les complications que cette architecture peut donner au niveau de l'inertie.

### Les aliens

Les races extraterrestres peuvent se passer de toutes les règles énoncées plus haut. En effet, il faut garder à l'esprit qu'ils ont un schéma de pensée totalement différent des humains (auxquels les joueurs s'identifient). Considérons également que leur technologie est différente et souvent supérieure. Ainsi, ils peuvent braver les logiques humaines et les lois de la physique.

Il est recommandé cependant de leur attribuer un certain caractère, une particularité visuelle qui marque les esprits des joueurs. Telle race peut préférer les formes arrondies et ne tolérer absolument aucune forme angulaire ni dedans, ni hors du vaisseau. Des races insectoïdes peuvent centrer leur chaîne de commandement sur une reine et ainsi

privilégier une architecture qui ressemble à une ruche. Des races sauvages et agressives peuvent être stylisées par des pointes qui dépassent de leur vaisseau de manière totalement anarchique. Il y a aussi les charognards qui arriveront avec des appareils constitués d'un assemblage de vaisseaux de diverses races (un grand classique des space opera). Notez qu'à chaque fois dans ces exemples, on peut faire un parallèle avec notre bonne vieille planète Terre et les animaux qu'on y trouve. Si vous voulez vraiment être original, bafouez encore ces exemples : des insectes à conscience collective par exemple, une race féline aquatique vivant dans un vaisseau inondé...

Bien souvent, les vaisseaux voyagent en groupe. Voyez les flottes de *Macross*, de *Battlestar Galactica*. Dans ce cas, vous pouvez vous permettre de dédier des vaisseaux à certaines tâches. Certains seront d'énormes quartiers d'habitation (avec un immense dôme transparent avec vue sur l'espace infini et éventuellement un faux ciel artificiel holographique). D'autres seront des cargos gigantesques (une soute si énorme qu'elle en est labyrinthique ; excellent terrain de jeu pour des attaques pirates). Nous avons aussi les vaisseaux de sécurité ; des space marines comme dans *R.A.S.* (édité par Julien Nicolas et Baudoin Thomas) ou tout simplement *Deathwatch* (édité chez Bibliothèque Interdite).

Pour chacun de ce type de vaisseaux, vous pourrez revoir les paramètres de votre architecture en favorisant la fonction du vaisseau. Par exemple, le super-cargo lourd va favoriser son générateur, sa propulsion et sa soute. Les autres aspects sont laissés à l'écart. Cependant, l'architecture générale de ce super-cargo devra ressembler au reste de la flotte. Par exemple, l'énergie provient de panneaux solaires dorsaux sur votre vaisseau de commandement ? Arrangez-vous pour





qu'il en soit de même pour vos super-cargos, avec plus de panneaux car ils ont un plus gros besoin d'énergie. L'important est qu'on retrouve un « air de famille » aux vaisseaux d'une même civilisation ou d'une même flotte.

### *It's alive!*

Et bien sûr, dans tout ça, je n'aborde pas le principe des vaisseaux vivants (comme Moya dans *Farscape* ou les Vajras dans *Macross Frontier*) car on peut considérer qu'ils échappent à tout principe d'architecture.

Maintenant, vous pouvez concevoir vos vaisseaux avec une certaine logique issue des courants de science-fiction ou bien volontairement braver ces concepts pour étonner vos joueurs. Fermez les yeux, imaginez votre vaisseau, imaginez son équipage voire ses habitants, pensez à la philosophie du peuple

concerné et vous trouverez naturellement comment paramétrer et designer l'architecture de votre vaisseau.

À vous de jouer ! ■

CYRILLE BRUNEAU





## « *L'Air de la ville rend libre* »

Dans notre passe-temps préféré qu'est le jeu de rôle, et qui consiste tout de même à « créer des mondes », en tant que meneur de jeu ou à tout le moins de les parcourir en tant que joueur, c'est l'ambiance d'un lieu, son atmosphère, qui va bien souvent déterminer une partie réussie. Que vous soyez joueur ou meneur, vous progressez constamment dans un labyrinthe virtuel inachevé, constitué de donjons humides, de plateformes spatiales ou de temples enfouis dans la jungle. C'est la dynamique entre les personnages

et leur environnement qui va aider à l'éclosion spontanée, improvisée, de mille et une situations jouables. Voici un petit tour d'horizon profane sur l'architecture, l'urbanisme et l'environnement, qui peuvent, dans une certaine mesure, inspirer des meneurs de jeu « urbanophiles ».

Les villes constituent un laboratoire aux possibilités quasi-infinies pour observer les interactions des hommes et l'influence réciproque qu'ils exercent sur leur milieu. Dans cette perspective dynamique, la ville est constamment en devenir. Elle s'auto-génère





et se transforme au gré des migrations, de la technologie, des politiques d'urbanisme et de l'ingénierie sociale. Durant ces cent dernières années, la manière de comprendre le phénomène urbain s'est considérablement enrichi d'une multitude de théories.

Aux alentours de 1920, des chercheurs de l'université de Chicago se sont intéressés aux effets de la ville sur le comportement collectif. Ils la conceptualisèrent comme une mosaïque de micro-sociétés en perpétuel ajustement. L'écologie humaine<sup>1</sup> était née. Pour la première fois, la ville est perçue comme un organisme dont la dynamique est déterminée par des êtres vivants en compétition pour un territoire. Cette nouvelle grille d'analyse pour mieux la comprendre fit de nombreux émules et conditionna fortement la direction des recherches ultérieures.

1 [http://fr.wikipedia.org/wiki/École\\_de\\_Chicago\\_\(sociologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/École_de_Chicago_(sociologie))

En 1946, l'architecte Constantinos Doxadis<sup>2</sup> alla encore plus loin dans cette voie. En effet, pour parvenir à une vision holistique du phénomène urbain, il pensa qu'il fallait désormais croiser le savoir du géographe, du sociologue, de l'urbaniste, de l'architecte, du mathématicien et même du politologue et tenter d'en dégager une science qu'il définit par le terme « ékistique ». L'ékistique serait la « science ayant pour objet l'étude des phénomènes qui conditionnent les diverses formes d'établissements humains » (Doxadis, 1946).

Dans les années 50, Guy Debord<sup>3</sup> invente la psychogéographie<sup>4</sup> et adopte une approche plus poétique du phénomène urbain. Son essai *Introduction à une critique de la géo-*

2 [www.universalis.fr/encyclopedie/constantinos-apostolos-doxiadis/#i\\_88928](http://www.universalis.fr/encyclopedie/constantinos-apostolos-doxiadis/#i_88928)

3 [http://fr.wikipedia.org/wiki/Guy\\_Debord](http://fr.wikipedia.org/wiki/Guy_Debord)

4 [www.larevuedesressources.org/+psychogeographie,031-+.html](http://www.larevuedesressources.org/+psychogeographie,031-+.html)



*graphie urbaine* envisage la ville comme un espace affectif. La psychogéographie est « l'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus ». (Debord, 1955). Cette nouvelle pensée mit en évidence qu'un quartier n'est pas seulement un espace géographique physique et économique. Il est également déterminé par la représentation qu'en ont ses habitants ainsi que ceux des autres quartiers. Pour permettre d'intégrer ces données affectives à la compréhension de la ville, il propose de dériver sans but au travers de l'espace urbain. Cette idée va être reprise par Francesco Carreri et son « Observatoire nomade<sup>5</sup> ». Celui-ci utilisa la technique de la dérive<sup>6</sup> spécifiquement dans les espaces marginaux tels que bidonville,

décharges publiques, chancres urbains, pour améliorer la compréhension du caractère fluctuant des villes et s'imprégner des différentes ambiances qu'elles recèlent.

Revenons à présent sur un terrain plus pragmatique et voyons ce que nous disent les scientifiques de la question urbaine.

Jacques Levy<sup>7</sup>, spécialiste de géographie politique, nous montre que les grandes villes du monde entier sont conçues selon deux modèles : celui d'Amsterdam et celui de Johannesburg. « Dans le modèle d'Amsterdam, la ville tend à maximiser l'avantage de concentration, c'est-à-dire de coprésence et d'interaction du plus grand nombres d'opérateurs sociaux. Seul l'individu possède, par le logement, une intimité, c'est-à-dire un droit à l'écart. Au contraire, dans le modèle

<sup>5</sup> [www.osservatorionomade.net](http://www.osservatorionomade.net)

<sup>6</sup> [www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html](http://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html)

<sup>7</sup> <http://test.espacetemps.net/articles/lisquoogeographiersquo>



de Johannesburg, la séparation sous toutes ses formes structure l'espace urbain, qui, à bien des égards, n'est qu'une mosaïque de quartiers fonctionnellement et sociologiquement (y compris ethniquement) homogènes et partiellement enclavés ». (Levy, 1997).

Grosso modo, les villes européennes et asiatiques seraient plutôt conçues selon le modèle d'Amsterdam alors que les villes du continent américain suivraient plutôt le modèle de Johannesburg. Ce dernier illustre l'idéologie ultralibérale qui marque la fin de la ville comme espace public et l'avènement des quartiers autonomes placés sous haute surveillance.

Cette dérive a été analysée par des auteurs de science-fiction sous le terme d'arcologie<sup>8</sup>. En effet, la notion d'arcologie, inventée par l'architecte Paolo Soleri<sup>9</sup>, est une tentative d'allier écologie et architecture en introduisant des bâtiments entièrement autonomes tant au niveau des services qu'ils offrent (supermarchés, salons de coiffure, restaurants, écoles, centres de loisirs, etc.) qu'au niveau de l'énergie (production d'électricité, recyclage de l'eau et des déchets, etc.). Les arcologies standardisent les fonctions de la ville en réduisant le citoyen à un consommateur aliéné dont tous les besoins sont pris en charge. Les gigantesques supermarchés sur tout le continent américain nous donne un aperçu actuel de ce que la ville de demain, sous le vernis écologique, pourrait devenir.

Une arcologie célèbre est celle mise en scène dans le roman *High Rise*<sup>10</sup> (IGH en français) de James Ballard. On y assiste à la décadence des riches habitants d'une tour autonome devenant bien vite le théâtre d'une confrontation très violente.

<sup>8</sup> <http://cavernededen.wordpress.com/tag/arcologie>

<sup>9</sup> [http://it.wikipedia.org/wiki/Paolo\\_Soleri](http://it.wikipedia.org/wiki/Paolo_Soleri)

<sup>10</sup> [www.cafardcosmique.com/La-Trilogie-de-beton-Crash-L-ile](http://www.cafardcosmique.com/La-Trilogie-de-beton-Crash-L-ile)

Une autre arcologie est celle racontée dans *The World Inside*<sup>11</sup> (*Les Monades urbaines*) de Robert Silverberg. Soixante-quinze milliards d'êtres humains vivent dans des conurbations construites en hauteur. Les tabous ont disparu, les besoins vitaux sont satisfaits et pourtant l'humanité semble perdre pied dans ce type d'architecture insidieusement dictatoriale.

On le constate aisément, la ville et son organisation influencent potentiellement nos modes de vie. L'évolution du phénomène urbain tend actuellement vers l'« œcuménopolis<sup>12</sup> », c'est-à-dire une ville-monde qui s'étendrait comme un ruban dessinant les contours d'un « archipel mégalopolitain mondial ». Quelles en seront les conséquences ? Dans l'Allemagne du Moyen Âge, on disait « *Stadt luft macht frei* », « L'air de la ville rend libre ». Il reste à voir si c'est toujours vrai aujourd'hui... ■

RÉMI DEKONINCK

<sup>11</sup> <http://surmesbrizees.wordpress.com/2011/03/15/les-monades-urbaines-ou-le-meilleur-des-mondes-version-silverberg/>

<sup>12</sup> <http://fr.wikipedia.org/wiki/%C5%92cumenopole>



## Bilan de la convention Scorfel

La convention Scorfel a eu lieu le week-end du 19 et 20 octobre 2013 à Lannion. Retour sur une première...

**T**out le monde était au rendez-vous, lecteurs et joueurs, professionnels et amateurs, néophytes et initiés. Les auteurs ont dédié. Les illustrateurs ont dessiné.

Visiblement, le mélange jeu et littérature fonctionne à merveille. Devant un public conquis d'avance, les auteurs ne se sont pas ennuyés. Alexis Lorens des Éditions du Riez tenait un stand à la convention Scorfel. « Nous avons plus vendu qu'à certains gros festivals », nous a-t-il confié.

**Mélanie Fazi, sur son blog :** « Il y a des salons, comme ça, où tout se passe pour le mieux. L'ambiance est conviviale, l'accueil chaleureux voire familial, le public passionné et la compagnie excellente. Le week-end dernier à Lannion, la convention Scorfel (principalement dédiée au jeu mais avec également un pôle littérature), réunissait tous ces ingrédients [...] »

Les auteurs de jeu de rôle ont présenté leurs créations.

Romaric Briand, Thomas Munier, Gabriel Féraud étaient présents pour présenter leur travail... et pour jouer également.

Les conférences ont été l'occasion d'échanger sur la thématique de l'inspiration et l'imaginaire entre les auteurs littéraires et les auteurs ludiques. C'était passionnant !

**Thomas Munier :** « Je garde un très bon souvenir de Scorfel ! Je reviendrai si l'année prochaine vous n'êtes pas en même temps que le FOG ! »

Oui Thomas, nous allons essayer de mieux nous coordonner avec les Rennais pour la prochaine fois...

Les « platistes » ont joué.

L'association Parties Civiles avait amené du stock. Les joueurs de jeux de plateau avaient l'embarras du choix et les tables étaient pleines toute la durée de la convention.

Les rôlistes ont rôlé jusqu'au bout de la nuit.

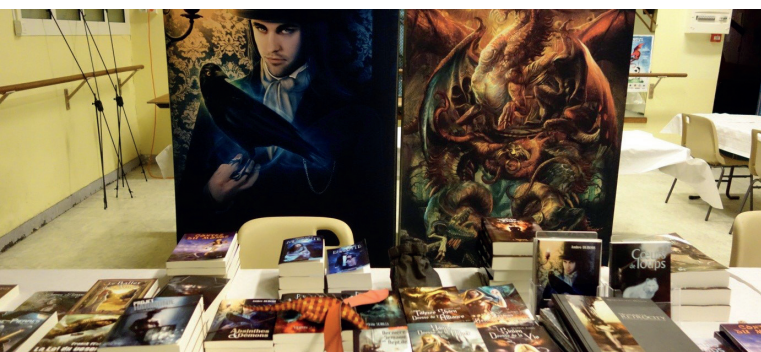




Les tables de jeu de rôles ont également très bien fonctionné, les plus accros ont joué deux jours d'affilée (avec juste une ou deux heures de sommeil pour certains). *Cthulhu*, *L5R*, *Les Chroniques des Féals*, *Trône de Fer*, *Mega*, *Sombre/Millevaux*, *Mouseguard*...



L'association Opale Rôliste a animé plusieurs parties d'initiations, et ils ont fait de nouvelles recrues. Quelques jours après Scorfel, un des MJ de la convention, très sollicité par de nouveaux joueurs, constatait : « Il va falloir de nouveaux MJ sur Lannion ! »



La murder party était un vif succès au niveau des pré-inscriptions (complète un moins avant la convention) et a beaucoup plu aux joueurs, débutants comme confirmés.



Les GNistes se sont équipés.

Deux artisans (Kenaz et l'Atelier l'Arme) spécialisés dans le travail du cuir et du latex pour le GN étaient également présents à la convention. Une compagnie de reconstitution médiévale animait l'extérieur des locaux à leurs côtés.



**Maxime (Kenaz) :** « Merci encore pour cette petite convention, qui pour ma part m'a permis de remettre le pied à l'étrier pour cette dernière session de marchés de l'année. Si vous faites une seconde édition j'en serai avec plaisir ! »

**Armel (Atelier l'Arme) :** « Ce fut un très bon moment ! Nous avons pu nous détendre et profiter de voir du monde dans un contexte qui ne soit pas hyper stressant (comme les autres marchés habituels). [...] Merci à vous tous pour ce super accueil et pour avoir été aux petits soins pour nous durant ce week-end. [...] »





### Il y avait aussi...

L'association SicaFilms a présenté le pilote de sa nouvelle web-série *Black Maria*, l'échange avec le public qui a suivi la projection a été très enrichissant.

Les enfants n'étaient pas en reste avec des activités organisées spécialement pour eux : chasse au trésor, concours de dessin de dragon, partie d'initiation au jeu de rôle... Il fallait les voir tellement fiers avec leur médaille de chasseurs de trésors !

Le repas du samedi soir a réuni une cinquantaine de convives : organisateurs, intervenants, joueurs... et la buvette était animée par deux pirates steampunk bourrés d'énergie,

inutile de vous dire que l'ambiance était au rendez-vous !

### Scorfel 2014 ?



Peut-être. Une partie de l'équipe orga est à renouveler (certains font également partie de l'équipe organisatrice d'un GN pour 2014 et







n'auront plus de temps à consacrer à Scorfel). Sans vous, rien de tout ça n'aurait été possible. ■

Mais pour les autres, ce n'est pas la motivation qui manque, surtout avec les retours que nous avons sur Scorfel 2013... Quoi qu'il en soit, nous vous tiendrons au courant, n'hésitez pas à suivre notre actualité sur le site, la page Facebook ou Google+ !

Et pour finir, merci aux bénévoles pour leur énergie et leur disponibilité, merci à l'association Parties Civiles et à Orange pour leur soutien financier, merci à nos sponsors pour les lots de la tombola, et merci à tous les particuliers qui ont permis à ce projet de se réaliser grâce à leurs dons sur la collecte Ulule.

ÉLODIE DESCHARMES

PHOTOS AIMABLEMENT FOURNIES  
PAR LA CONVENTION SCORFEL

### Les liens pour garder le contact

<http://scorfel.blogspot.fr>

[www.facebook.com/Scorfel](http://www.facebook.com/Scorfel)

<http://plus.google.com/u/0/communities/104726431530752578184>



# INCANT'D100

## LA CONVENTION

La LYRE (Ligue yonnaise des rôlistes extraordinaires) organise la seconde édition de sa convention de jeu de rôle, Incant'D100, les 14 et 15 décembre 2013 à la Roche-sur-Yon (85 - Vendée).

### Au menu...

**L**e programme des parties est en cours d'élaboration, mais nous pouvons déjà vous dire que les scénarios du concours seront proposés ainsi que *Teocali, Knight, Le Roi des Gobelins, Backslash...*

### Tarifs

- **La partie** : 2 € (gratuit pour les MJ)
- **Repas du samedi soir**: 5 €
- **Brunch du dimanche matin**: 5 €
- **Forfait 2 jours** : 20 €, comprenant:
  - les 3 parties (samedi après-midi, samedi soir et dimanche après-midi)
  - repas du samedi soir
  - brunch du dimanche matin
  - le mug de la convention (hé oui !)
  - + café ou thé à volonté

### Hébergement

Possibilité d'hébergement au gîte d'étape de la Chevalerie pour la nuit du samedi 14 au dimanche 15 décembre. Le tarif sera de 10 € la nuit. Attention : prévoir un duvet ou des draps pour lit une place de 90 cm.

### Lieu exact de la convention

Maison de quartier de Saint-André d'Ornay  
Chemin Guy Bourrieau  
85000 La Roche-sur-Yon  
(près du centre commercial Carrefour)

N'hésitez pas à consulter le site Internet régulièrement, pour connaître les nouvelles informations sur la convention : [incantd100.blogspot.fr](http://incantd100.blogspot.fr)

Pour toute demande, vous pouvez écrire aux adresses suivantes : [incantd100@gmail.com](mailto:incantd100@gmail.com) ou [la-lyre@hotmail.fr](mailto:la-lyre@hotmail.fr). ■

YANNICK GAUTRON







# INCANT'D100 N°2

## CONVENTION DE JDR

LES 14 ET 15 DECEMBRE 2013  
A LA ROCHE-SUR-YON [85]

ORGANISE PAR L'ASSOCIATION LA LYRE  
RENSEIGNEMENTS SUR :

[HTTP://INCANTD100.BLOGSPOT.COM](http://incantd100.blogspot.com)





# Convention des Héraults de Lambert

Oserez-vous tomber le masque ?



**L**es Héraults de Lambert seront heureux de vous accueillir à leur 19<sup>e</sup> convention de jeux de rôle, qui se déroulera les samedi 7 et dimanche 8 décembre à la salle Jules Maillot à Lambersart (59).

## La convention se déroulera sur le thème du masque

Nous vous proposerons des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, *Mournblade*, *Oikoumene*, *Warhammer 3<sup>e</sup> édition*, *Les Secrets de*

*la 7<sup>e</sup> mer*, *Shadowrun*, *Les Ombres d'Esteren*, et *Te Deum pour un massacre*.

Igor Polouchine, auteur de *Shaan Renaissance*, animera une partie le samedi après-midi.

Et François Vanhille proposera une partie de son jeu, *Le Masque et l'Épée*, samedi soir.

Nous vous proposons également des parties de jeux de plateau animés par les membres de l'association durant le week-end.

Enfin un tournoi de cartes *Magic The Gathering* se déroulera le dimanche.

## Et les petits plus...

Restauration sur place à la buvette, possibilité de dormir sur place. Nombreux lots à gagner, soupe offerte le soir. N'hésitez pas à venir masqué.

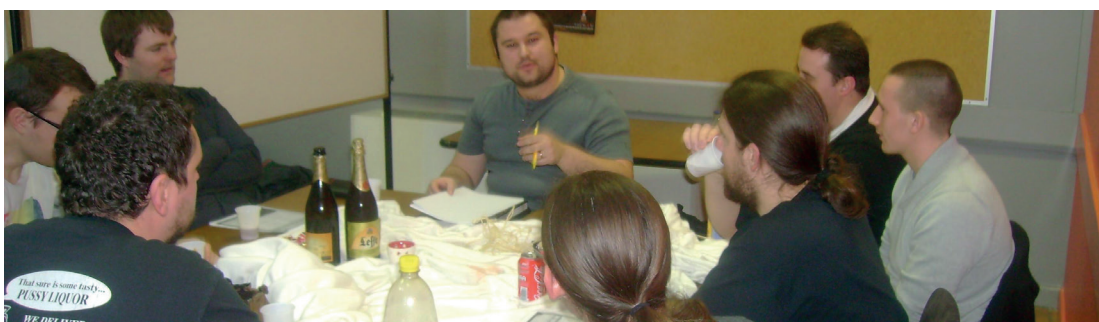
[assohdl.net](http://assohdl.net) | [assohdl.fr](http://assohdl.fr)

ANTOINE VAILLANT





# Jardin des conventions







# Le Don des dragons

Téléthon rôliste



**Le Don des dragons, c'est une convention à l'occasion du Téléthon... Pourquoi choisir cet événement non-rôliste ?**



**Christophe Paris** : Le Don des dragons n'est pas une convention à l'occasion du Téléthon, c'est une convention en faveur du Téléthon. Depuis le début, l'idée de venir en aide à notre prochain est au cœur de l'organisation de cette convention.

**Guillaume Lecomte** : Le Don des Dragons a été organisé, animé par des amoureux des jeux à connotation rôliste. Ceux-ci ont décidé de l'axer vers le jeu de rôle dans un premier temps mais une chose est sûre, sans Téléthon, pas de Don des dragons.

**Le principe des dons du Téléthon appliqué en jeu de rôle...**

**Comment ça marche ?**

**Christophe Paris** : Tout d'abord, nous avons fixé un prix pour l'entrée 5€ la journée, 9€ le week-end. L'année dernière, nous avons reçu environ 500 personnes sur le week-end. Je vous laisse calculer. Mais ce n'est pas tout ! Pour rassasier tout ce beau monde, nous avons une buvette un peu spéciale, avec

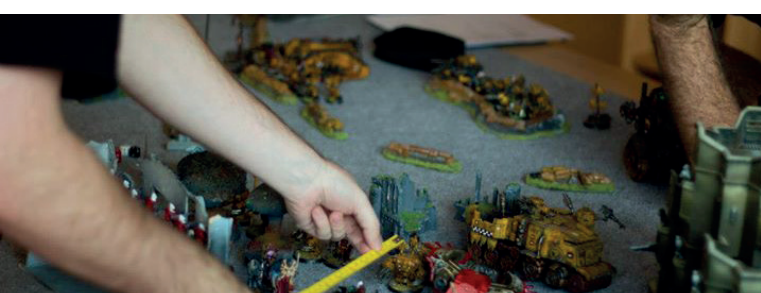
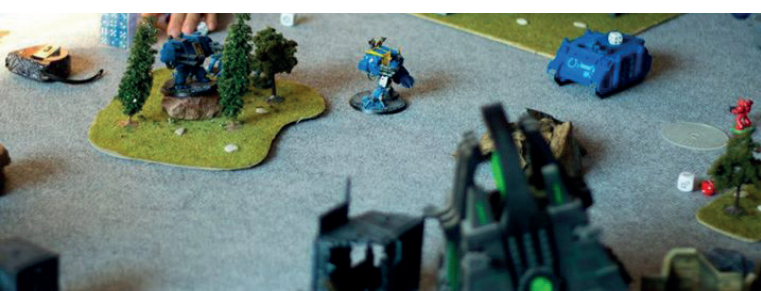
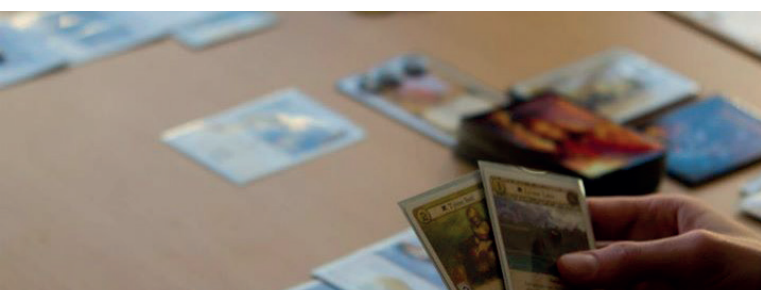
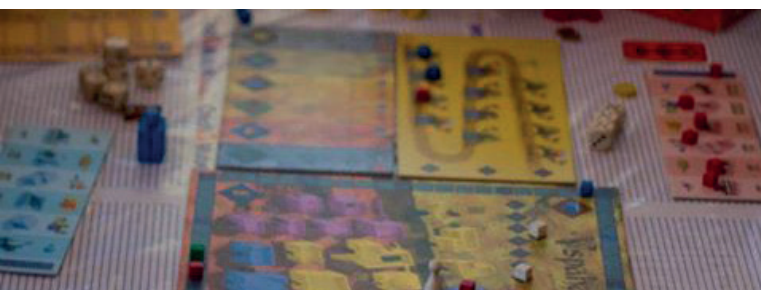
des « petites mains » qui font le tour des salles de l'ARES pour servir à table ceux qui le veulent. Ensuite, nous organisons une tombola dont les lots sont offerts par de généreux partenaires. Cette année, nous nous lançons dans la folle idée d'organiser une vente aux enchères avec des lots prestigieux tel un *Dune*, édition Descartes, complet et en bon état.

**Et en dehors du jeu de rôle, que proposez-vous ?**

**Guillaume Lecomte** : L'ensemble des activités du don tournent autour du jeu. La grosse partie est effectivement le jeu de rôle mais nous avons du jeu de plateau (du rapide et convivial au long et complexe), de murders, de figurines, etc... Le but de notre convention est de présenter nos loisirs au plus grand nombre, grâce à un large panel d'activités. Nos animateurs sont à la disposition du public pour répondre aux questions, aussi bien pour l'activité en cours que pour du long terme, si quelqu'un veut commencer du jeu de rôle, les clubs, les jeux, les conventions de la région, par exemple.

**Christophe Paris** : Notre convention touche à présent effectivement quasiment tout le secteur du ludique :





► Nous avons du jeu de plateau courte et moyenne durée dans la salle principale ainsi que des parties de *Monster Game* (jeu qui dure au minimum 3h).

► Du GN à travers des comédiens venant prêter main forte, en costumes, à nos « petites mains », ainsi qu'un nouveau sport « le trollball ».

► Du jeu vidéo sur ordinateurs et consoles.

► Des jeux traditionnels comme le go ou le mah-jong.

► Une salle pour les tout-petits avec jeux et conteurs.

### C'est déjà la onzième édition... Quel est votre recette pour durer ?

**Guillaume Lecomte** : Plusieurs recettes que l'on peut résumer en quatre points : convivialité, stabilité, innovation et famille. Ils sont, à mon avis, aussi importants les uns que les autres et leur synergie donne cette force au Don des dragons à continuer.

**Convivialité** car tous les organisateurs et animateurs ont un objectif : passer un bon week-end en faisant une bonne action.

**Stabilité** grâce à l'ARES, qui nous prête ses locaux depuis le début de la convention, tout en nous soutenant par le biais de leur magazine.

**Innovation**, qui permet à la convention de ne jamais se ressembler, tout en gardant son identité. Si la première version comportait essentiellement du jeu de rôle, cette année, de nouvelles activités sont présentes, à savoir le trollball, mah-jong, concert... sans oublier les grands classiques.



**Famille**, pour toutes les personnes qui prennent part au projet, se soutiennent, se motivent pour continuer l'aventure. Une personne qui a fait partie de l'organisation du Don des dragons reste dans l'esprit de la « famille » et nous sommes toujours heureux de la voir. Chaque année, l'équipe s'organise grâce à un noyau de nouveaux et de « vieux » pour faire une meilleure convention pour l'année suivante.

**Christophe Paris** : C'est ma première année dans l'organisation du Don, après avoir vécu celle-ci deux années seulement. Pour moi, ce qui crée cette continuité, c'est une organisation fondée sur des volontés fortes. Celles-ci s'efforcent chaque année d'apporter des nouveautés afin que le Don ne soit pas une simple routine.

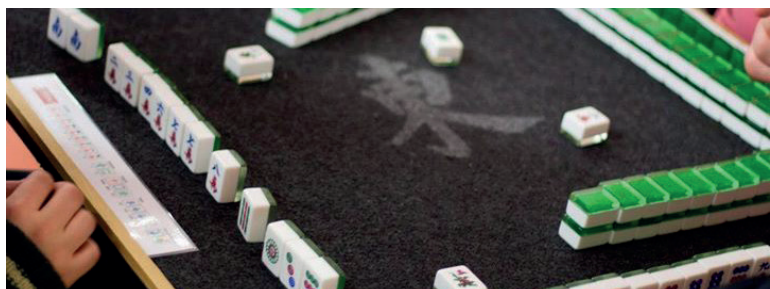
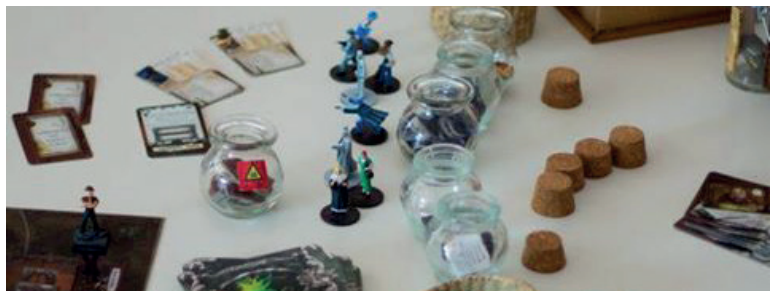
### Avez-vous un public habituel ?

**Christophe Paris** : Nous nous efforçons d'innover chaque année, afin de toucher de plus en plus de monde.

**Guillaume Lecomte** : Oui, nous avons un public habituel. Mais notre grande fierté est plutôt dans le fait d'avoir un public habituel chez des personnes non-rôlistes qui sont venus voir, un jour, et qui passent tous les ans pour passer un bon après-midi. Nous avons aussi les anciens membres de l'organisation qui reviennent pour jouer, nous donner un coup de main si besoin, mais surtout s'amuser.

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

**ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR LE DON DU DRAGON**





# La chronique.

de Christophe Dénouveaux

## Célébrons les créateurs de mondes !



© CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

L'architecture ne s'arrête pas à la conception et à la construction d'édifices. En chaque projet architectural se trouve une vision particulière de la société. Concevoir des univers, des cultures et des histoires comme nous le faisons en jeu de rôle signifierait-il que nous sommes des architectes ?

Afin de donner vie à ce que nous concevons pour le jeu de rôle, nous faisons appel à la créativité qui nous anime, utilisant nos connaissances, nos capacités artistiques et créatrices afin d'élaborer quelque chose qui se veut concret et tangible. Et tout comme des architectes, nous obéissons à des contraintes liées aux paramètres de l'univers ou du monde en question.

Nous recherchons la même cohérence, même si les lois physiques sont différentes de notre réalité. La seule différence est que nos plus grandes réalisations ne sont pas réelles, palpables, mais imaginaires. En cela nous pouvons virtuellement donner vie aux utopies les plus folles, aux sociétés les plus variées... Donner vie à nos rêves, juste avec notre esprit. Certains diraient même que nous nous comportons en démiurges. Eh bien oui messieurs, mesdames, nous rôlistes, sommes des démiurges, des créateurs de mondes... des Architectes de l'Imaginaire. Mais nous ne sommes pas les seuls. Tous ceux qui, un jour ou l'autre, se sont pris à rêver de mondes imaginaires, tous ceux qui leur donnent vie par l'image ou les textes sont eux aussi des architectes. Nous sommes légion. ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

# et l'antichronique

de Fabrice Pouillot

## « Poulet oui-oui ! Volaille non-non ! »



© FABRICE POUILLOT

Je n'ai jamais rien compris à l'architecture, vaste agglomérat de talents souvent passés sous silence afin de construire vite et pas cher. Je n'ai jamais compris non plus l'intérêt d'ajouter à des manuels de règles, voire de background, cinquante-six pages sur la façon rare et raffinée de construire des bâtisses étranges d'une pierre chère et éloignée...

Plus largement, je n'ai jamais compris la fascination pour les univers si bien construits, et du coup tellement fermés, limités par des frontières, des bornes, des lois absolues et écrites dans la pierre de taille qui régissent l'ensemble du monde. Prendre la décision de construire son univers ludique comme on construit un HLM va aussitôt impliquer deux variables fort pénibles pour les univers oniriques : contraintes et limitations.

Contraintes, car il va falloir réussir à faire rentrer au chausse-pied et dans la même boîte imagination, rêve et cohérence... trouvez l'intrus. Limitations, car en imaginant un monde comme on élève un préfabriqué, on va devoir ajouter des murs porteurs, pour faire tenir les contraintes déjà bancales, et ces remparts seront bien difficiles à franchir pour le joueur qui ose rêver sans limite.

Alors, l'anarchie ? Le chaos ? Non, la liberté, l'ouverture, l'open-space ! Cessez de construire, et commencez à vous balader dans ces mondes que vous ne contrôlez plus, vous verrez : le voyage, bien que périlleux, sera plein de surprises. ■

FABRICE POUILLOT, AKA DEL ARMGO

Bar



# Fragments d'Imaginaires



L'actualité des Fragments d'Imaginaires, site d'écriture mêlant littérature fantastique et jeu de rôle, présentée par Jean-Christian Pouillon. Ce mois-ci, c'est le *Scriptonomicon*, leur nouveau laboratoire d'écriture, qui fait le buzz.

## Scriptonomicon, chapitre 1<sup>er</sup>

C'est avec un plaisir sans fin, une joie non euclidienne et une fierté venue des confins de l'univers que les Fragments d'Imaginaires vous annoncent le lancement de leur premier atelier d'écriture collaborative, intitulé : *Scriptonomicon*, Chapitre I - *Malleus Daemonum*.

### Un petit pas... Mais un pas quand même

Il s'agit d'une grande étape pour toute l'équipe, car le *Scriptonomicon* dévoile un nouveau pan de son projet global :

- Le premier pan, les *Récits Hypnagogiques*, concernait l'écriture individuelle de textes courts, fortement liés à des univers de jeux de rôle, à partir de défis lancés régulièrement. Il fonctionne maintenant depuis près de six mois et le quatrième défi est en cours. Vous pouvez accéder aux archives en allant directement sur leur site [fragments-imaginaires.net](http://fragments-imaginaires.net).
- Le deuxième pan touche à l'écriture collective, à travers plusieurs ateliers que vont vous proposer des lanceurs de projet. L'ensemble de ces ateliers constituera un travail global, le *Scriptonomicon*. Ce n'est pas un ouvrage en lui-même, mais une sorte de laboratoire expérimental.







Il s'agit de proposer et d'essayer plusieurs modes d'écriture : chacun rédige un chapitre, une page, une phrase, tout est possible !

Divers projets / ateliers seront proposés, autour d'un initiateur du projet, de participants, d'un contexte d'écriture, de règles de fonctionnement et d'un espace de forum privé (pour échanger et pour faire avancer la rédaction du texte). *Malleus Daemonum* est donc le premier chapitre du *Scriptonomicon*.

- Le troisième pan, l'*Usine à Mondes*, abordera l'accompagnement à l'écriture d'univers fortement dédiés au jeu de rôle. Bien sûr, nous vous tiendrons au courant des avancées de ce projet.

## La guerre de Trente Ans

L'ouverture du premier chapitre du *Scriptonomicon* est donc un moment particulièrement important pour les Fragments, qui vous proposent une nouvelle activité, toujours orientée vers l'imaginaire, l'écriture et les univers de jeux de rôle.

Pour ce premier chapitre, l'enjeu est de constituer une équipe de cinq participants acceptant de s'immerger dans la guerre de Trente Ans en Europe, une époque où les démons et autres créatures des Enfers ont infiltré les cours européennes et tenté de prendre possession du monde.

## Pour aller plus loin

Vous avez envie d'en savoir plus sur le contexte, les consignes et sur la manière de participer à l'atelier *Malleus Daemonum* ? Rendez-vous à l'adresse suivante : [http://fragments-imaginaires.blogspot.de/p/blog-page\\_1.html](http://fragments-imaginaires.blogspot.de/p/blog-page_1.html) ou contactez directement un des lanceurs de projet : [khutulus@fragments-imaginaires.net](mailto:khutulus@fragments-imaginaires.net).

Au plaisir de vous voir nous rejoindre pour cette première expérience d'écriture collective ! ■

JEAN-CHRISTIAN POUILLON  
RELECTURE SÉLÈNE ET SOPHIE PÉRÈS







## *The Fumble Zone...* *épisode 11*

La web série rôliste poursuit sa première saison,  
qui approche de son paroxysme !  
L'épisode 11 vous emmènera au sombre pays des fées...

### Histoire

L'épisode s'ouvre sur Natacha qui se retrouve dos au mur suite à une décision qu'elle a prise avant de rencontrer le sympathique groupe. Pour le côté *in game*, c'est une nouvelle fois *Le Monde des ténèbres*, avec son lot de mystères et de créatures surnaturelles...



### La note de Léo

Pas évident, quand on est meneur de jeu, de gérer un groupe composé de vampires, de loups-garous et de changelins. Un vampire ne pouvant enquêter de jour et n'accordant sa confiance à personne, il faut ruser... Pour cette vidéo, c'est pareil. À moins d'avoir un matériel parfaitement adapté pour filmer la nuit, on doit





tricher. Je n'ai jamais, au cinéma, été fan de ce qu'on appelle « la nuit hollywoodienne » mais dans notre cas c'était primordial. Puis, après tout, Spielberg l'a bien utilisée pour le premier gobage de son requin dans *Les Dents de la mer* !

Les plus gros problèmes sont restés le froid et le maquillage de Thy-Lanh qui a nécessité 2h30 de préparation. Les deux premières fois, elle a été maquillée mais le temps d'arriver à sa scène, plus de soleil. Ça nous a tout de même permis de faire de jolies photos. ■

LÉO SIGRANN

## Les liens web à ne pas manquer

- ▶ [fumblezone.net](http://fumblezone.net)
- ▶ [facebook.com/FumbleZone](https://facebook.com/FumbleZone)
- ▶ [youtube.com/user/MithrilStudio](https://youtube.com/user/MithrilStudio)
- ▶ [dailymotion.com/Mithril\\_Studio](https://dailymotion.com/Mithril_Studio)
- ▶ Teaser : [youtube.com/watch?v=RRrHYosIjF0](https://youtube.com/watch?v=RRrHYosIjF0)

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



## Le jeu de rôle présenté



Nous avons déjà présenté dans les grandes lignes la gamme très riche du *Monde des ténèbres* de White Wolf mais celle-ci est tellement dense et variée que nous y revenons. En fait, ce sera un léger zoom sur les changelings. Le livre *Changeling: the Dreaming* (*Changelin, le songe*) représente la quintessence de la dark fantasy avec l'ajout des personnages féeriques aux classiques vampires et autres loups-garous.

Dans une catégorie à des années-lumière d'une fée Clochette version Disney, on parle de personnages torturés mentalement et physiquement. À un âge qu'on détermine au moment de la création du personnage, celui-ci est enlevé par les fées pour leur servir d'esclave en Faërie. Un équivalent du personnage est fabriqué par les fées et prend la place du malheureux. Le personnage voit son âme entièrement déchiquetée par les ronces qui entourent le royaume féerique. Il servira d'esclave ou autre jouet à des fées et devra soit gagner sa liberté soit la voler pour revenir dans le monde des humains.

Ce passage en Faërie lui laissera des marques symbolisées par une apparence différente uniquement visible par des créatures surnaturelles. Une fois revenus dans le monde réel, les changelings se regroupent en « cours » selon leurs affinités. Il existe quatre cours divisées suivant les saisons.

Dans cet épisode, Caro a créé un personnage de la cour d'Automne. Imaginez-vous le contexte : vous êtes libre, vous voulez vous précipiter chez vous afin de rassurer parents, mari ou femme ou enfant(s) et vous trouvez votre double créé par vos anciens geôliers.

La plupart du temps, les joueurs tuent leur double avant de s'enfuir. Le personnage va errer en craignant que les fées ne le capturent à nouveau, même si celui-ci avait gagné sa liberté (les fées sont très revanchardes).

Il rencontrera alors d'autres personnes comme lui et formeront des clans, des groupes pour aider d'autres changelings contre les envoyés des fées et même des changelings espions.

Dans un tel jeu de rôle, le background peut être si puissant et une source intarissable pour le conteur qu'il est idéal à mener.

Le côté dark fantasy contemporain permet des débordements scénaristiques extraordinaires et le principe des « contrats », que le personnage a passés avec des éléments pour disposer de pouvoirs. Par exemple, un contrat avec les miroirs permet de passer au travers, comme Alice, et ajoute le petit plus original. ■

# La course au palais

## Bienvenue dans le Dashan !

**L**e Radjah Assoulegan, qui prend de plus en plus de poids, veut agrandir son palais, il a donc prévu d'importants travaux. Mais cet homme, célèbre autant pour son appétit que sa cruauté, a décidé de mettre à l'épreuve ceux qui oseraient prétendre avoir le talent nécessaire pour embellir sa demeure.

Le premier architecte à le rejoindre avec suffisamment de ressources gagnera ses faveurs, les autres verront leur tête broyée sous un pied d'éléphant bien nourri.

Alors, envie de finir comme une pastèque écrasée ?

### Jeu simple

Vous placez une figurine (ou équivalent) par joueur sur la case départ. On commence le jeu par le joueur le plus gros, en l'honneur du Radjah Assoulegan, puis on part de sa droite.

Chaque tour un joueur jette un dé (un D6 pour les rôlistes) et avance obligatoirement du nombre de case(s) désigné par le résultat. Le joueur consulte le tableau descriptif des cases et en applique les conséquences si besoin est.

Le premier joueur à atteindre le palais du Radjah a gagné. Les autres : « Sprotch ! ».

Notez que si vous perdez votre architecte en route, rien ne vous empêche de poursuivre la partie avec un nouvel ambitieux, mais vous repartez inévitablement de la case départ.

### Jeu avancé

Les règles de déplacement sont les mêmes que pour le jeu simple.

À chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case « Vous recrutez... », il gagne un point, « vous achetez... », il gagne deux points. Le jeu s'arrête quand tout le monde est au palais du Radjah (ou est mort), celui qui a le plus de points l'emporte. Notez qu'arriver le premier au palais octroie un bonus de 5 points. En cas d'égalité, le Radjah Assoulegan s'énervé et exécute tout le monde. Comme dit son chambellan : « Il est un peu soupe au lait ».

Si un joueur, pour une raison ou une autre, se retrouve à nouveau sur la case départ, il perd tous les points qu'il avait pu gagner.

### Jeu très avancé (à vos risques et périls)

Comme ci-dessus, mais vous notez ce que vous achetez ou qui vous recrutez. Si quelqu'un d'autre, ou vous-même, retombez sur cette case, elle ne rapporte plus rien. Premier arrivé, premier servi !

À vous, et aux autres joueurs, d'être attentif pour faire valoir votre droit ou éviter les fraudes. ■

**GABRIEL FÉRAUD**

### 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.



## Tableau descriptif

| Cas | Conséquence                                                                                                                                                   | Cas | Conséquence                                                                                                                                                                                                | Cas | Conséquence                                                                                                                                                                           |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Vous dressez vos plans, c'est pas idiot.                                                                                                                      | 24  | Jugement du kotwali : On vous accuse de fraudes. Lancez 1D6 : 1-4 vous perdez une main et un tour. 5-6 : un éléphant vous broie la tête, vous êtes éliminé. Ah, si vous perdez les deux mains, c'est fini. | 45  | Vous achetez du marbre, c'est plus classe !                                                                                                                                           |
| 2   | Vous recrutez des scribes à la plume leste.                                                                                                                   | 25  | Vous achetez de l'or, faut que ça brille !                                                                                                                                                                 | 46  | Cauchemar de Keshan* : Vous avez oublié un rituel important, vous laissez passer un tour.                                                                                             |
| 3   | Fausse roupies : On vous a eu ! Pour vous en débarrasser retournez à la case départ.                                                                          | 26  | Vous achetez du charbon, c'est salissant.                                                                                                                                                                  | 47  | Vous achetez du bois, et vous en touchez pour vous porter chance.                                                                                                                     |
| 4   | Vous recrutez des charpentiers bien charpentés.                                                                                                               | 27  | Vous achetez des paniers en osier, c'est joli.                                                                                                                                                             | 48  | Idée brillante : Lors de votre prochain lancé, vous lancez deux fois et choisissez un des deux résultats.                                                                             |
| 5   | Vous recrutez des maçons au pied du mur.                                                                                                                      | 28  | Une secte sanguinaire veut vous arracher le cœur. Lancez 1D6 : 1-5 Munde Shayapan, Héros du Dashan, vous sauve la mise. 6 Munde Shayapan était avec une servante, c'est trop tard pour vous.               | 49  | Vous recrutez des forgerons qui sentent bon.                                                                                                                                          |
| 6   | Vous recrutez des maîtres verriers, gare à la casse !                                                                                                         | 29  | Rumeur de Bayshu* : Une menace de guerre avec le royaume voisin vous fait perdre un 1D6 tour(s) !                                                                                                          | 50  | Facéties d'Hani* : Les marchandages prennent plus de temps que de raison, vous passez un tour.                                                                                        |
| 7   | Au voleur ! Vos richesses attirent les convoitises. Reculez d'1D6 cases.                                                                                      | 30  | Vous achetez des vivres, c'est qu'un chantier ça ouvre l'appétit !                                                                                                                                         | 51  | Vous achetez des statues pour meubler l'espace.                                                                                                                                       |
| 8   | Vous êtes de bonne humeur, souriez aux joueurs !                                                                                                              | 31  | Vous recrutez des potiers au dépoté.                                                                                                                                                                       | 52  | Vous obtenez le sourire du chambellan : ça compte ! Vous pouvez relancer le dé maintenant !                                                                                           |
| 9   | Vous recrutez des portefaix, et quelques bras cassés.                                                                                                         | 32  | Faveur des Dieux : Vous relancez et continuez ! Attention, les Dieux du Dashan sont parfois cruels...                                                                                                      | 53  | Vous recrutez des cornacs en goguette.                                                                                                                                                |
| 10  | Des mangoustes ! : Annule l'effet de la case 62, elle ne vous fera rien du tout pendant toute la partie.                                                      | 33  | Vous recrutez des couvreurs pour vous couvrir.                                                                                                                                                             | 54  | Vous recrutez des porteurs d'eau pour les apéros.                                                                                                                                     |
| 11  | Vous achetez des éléphants, c'est du lourd !                                                                                                                  | 34  | Vous recrutez des tisserands juste à temps !                                                                                                                                                               | 55  | Fête d'Allaya* : Cérémonie dédiée à la Déesse de la Guérison. Vous passez 1 tour et reculez d'1D6 cases.                                                                              |
| 12  | Vous recrutez des contre-maîtres un peu sadiques.                                                                                                             | 35  | Chaleur de Bishiman* : Un soleil implacable réduit toute activité au minimum, vous passez un tour.                                                                                                         | 56  | Des tigres ! Une main malveillante a ouvert la cage ! Vous fuyez en reculant d'1D6 cases.                                                                                             |
| 13  | Hommes de main : Désignez un autre joueur, il doit reculer d'1D6 cases (pas au-delà de la case départ).                                                       | 36  | Vous achetez des tentures pour cacher les trous.                                                                                                                                                           | 57  | Vous recrutez des jardiniers pour la pelouse.                                                                                                                                         |
| 14  | Vous achetez des épices, c'est bon.                                                                                                                           | 37  | Vous recrutez des sculpteurs burinés.                                                                                                                                                                      | 58  | Vous achetez des outils en promotion.                                                                                                                                                 |
| 15  | Caprice du Radjah : Une commande imprévue de votre seigneur vous oblige à laisser passer un tour.                                                             | 38  | Ruse de Voy'Ha* : Vous n'avez pas regardé dans la bonne direction, reculez de 2D6 cases.                                                                                                                   | 59  | Vous recrutez des tailleurs de pierre en début de carrière, c'est moins cher.                                                                                                         |
| 16  | Pieuses donations : Si vous arrivez par la suite sur une case sacrée (avec un *), vous pourrez ignorer l'effet de la case, traitez là comme une case normale. | 39  | Vous achetez des vases pour décorer.                                                                                                                                                                       | 60  | Folie de Sutraya* : Vous y êtes presque ! Vous faites la fête, ça tourne à l'orgie. Vous passez un tour et reculez d'1D6 cases (avouez que vous aimeriez recommencer, n'est-ce pas?). |
| 17  | Vous recrutez des cuisiniers après un jeu concours.                                                                                                           | 40  | Vous recrutez des orfèvres pour vous dorer la pilule.                                                                                                                                                      | 61  | Vous recrutez des terrassiers bien gras.                                                                                                                                              |
| 18  | Des souris ! Vous retournez à la case 11.                                                                                                                     | 41  | Colère de Karimhan* : Les orages aux fortes pluies font de terribles dégâts. Vous reculez de 2D6 cases.                                                                                                    | 62  | Cobra ! Quelqu'un l'a glissé dans votre chambre. Lancez 1D6 : 1-4 vous évitez la morsure et tuez la bête, 5-6 c'est fini pour vous.                                                   |
| 19  | Vous recrutez des ouvriers, enfin des bons à rien.                                                                                                            | 42  | Vous achetez des mules, elles n'ont pas peur des souris.                                                                                                                                                   | 63  | Vous recrutez des peintres pour cacher vos bêtises.                                                                                                                                   |
| 20  | Des brigands ont attaqué des marchands en affaires avec vous, vous reculez de 2D6 cases.                                                                      | 43  | Marque de Veyan* : Un singe sacré s'amuse et fait n'importe quoi. Vous passez un tour.                                                                                                                     | 64  | Le palais ! Vous y êtes ! Victoire !                                                                                                                                                  |
| 21  | Vous achetez des cordages, ne faites pas de nœuds !                                                                                                           | 44  | Vous achetez des tapis pour faire plus propre.                                                                                                                                                             |     |                                                                                                                                                                                       |
| 22  | Vous achetez des échafaudages, prenez de la hauteur !                                                                                                         |     |                                                                                                                                                                                                            |     |                                                                                                                                                                                       |
| 23  | Vous achetez du fer et revendez vos épinards.                                                                                                                 |     |                                                                                                                                                                                                            |     |                                                                                                                                                                                       |

GABRIEL FÉRAUD





# La Course au Palais





# saïie de jeu







# En route pour Yspahan

## Scénario d'initiation à Ryuutama

**Ryuutama a été récemment publié en France par les éditions Lapin Marteau. Ce scénario d'initiation est prévu pour une durée de convention, environ deux heures.**

*Ryu... Quoi ?*

**R**yuutama est un jeu de rôle japonais situé dans un univers fantastique nourri d'histoires de dragons, de saisons et de quêtes inoubliables. Au milieu d'une nature suscitant un émerveillement permanent, les joueurs y incarnent des voyageurs qui arpentent le monde, principalement mus par leur enthousiasme et la beauté de ce qui les entoure. Il s'agit d'un jeu à l'ambiance positive, drôle et poétique.

### Note de l'auteur

J'ai fait jouer ce scénario deux fois lors du Salon Fantastique 2013 et les joueurs ont été très satisfaits. Il ne faut pas hésiter à les laisser

prendre des chemins auxquels nous ne nous sommes pas forcément préparés. En tout cas, préparez-vous à des moments épiques et à rire avec vos joueurs à l'imagination parfois débordante. N'hésitez pas à utiliser le bestiaire lorsque les joueurs veulent chasser, quitte à arranger parfois les règles pour qu'ils puissent se nourrir sans trop de difficultés.

Pour les meneurs de jeu débutant dans cet univers, je tiens à signaler que les joueurs confirmés s'étonneront peut-être de perdre la moitié de leur point de vie lorsqu'ils ne parviennent pas à se déplacer convenablement. Le combat contre les monstres peut être mortel mais des dispositifs de rééquilibrage sont prévus.



## Les éléments utiles et indispensables

Je conseille aux meneurs de jeu de photocopier certaines pages du livre afin d'avoir toujours les renseignements utiles sous les yeux, notamment :

- Les tests de voyage (page 77 et 78)
- Les tests courants (page 72)
- Les règles de combat (pages 88 à 93)
- Plusieurs œufs de bataille (juste avant les annexes)
- Et, bien entendu, les pages 60 (magie du printemps pour la guérisseuse) et 66 (magie de l'hiver pour la marchande) pour que les joueurs concernés puissent avoir accès à leurs sorts.

De plus, il peut être pratique d'accéder rapidement à certaines informations en cours de partie concernant :

- L'équipement (page 44 et suivantes)
- Les états (page 75)

## C'est très simple

À signaler que, comme prévu dans le livre *Ryuutama*, ce scénario utilise des règles simplifiées concernant les armes. De plus, j'ai choisi de ne pas répartir les quatre rôles de chef, d'intendant, de cartographe et de chroniqueur entre les joueurs pour ne pas leur compliquer la tâche. Si vous souhaitez utiliser ces règles, n'oubliez pas d'imprimer les documents correspondants.

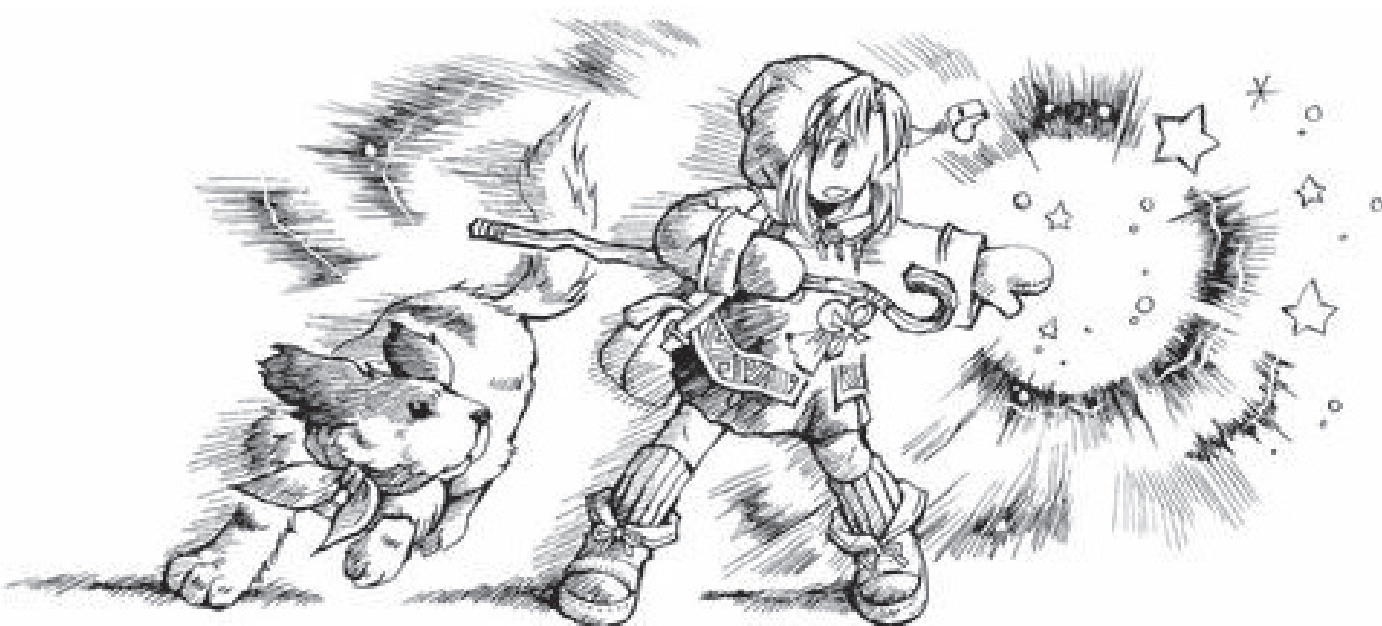
## Et c'est parti !

Il ne vous reste plus qu'à créer votre homme-dragon et à lire le scénario ci-dessous pour commencer à jouer à *Ryuutama* (après avoir lu les règles, bien entendu).

J'espère que ce scénario vous plaira et vous permettra de découvrir et de faire découvrir ce merveilleux jeu de rôle qu'est *Ryuutama*. ■

MATHILDE LENOIR

ILLUSTRATIONS  
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION  
DES ÉDITIONS LAPIN MARTEAU





| <b>Nom</b> : En route pour Yspahan |          |                           |         |     | <b>Homme-dragon</b> : Elendil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------|----------|---------------------------|---------|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type</b> : Voyage               |          | <b>Saison</b> : Printemps |         |     | <b>Durée</b> : 2 heures                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Étapes                             | Moment   | Climat                    | Paysage | Dif | Objectif / Trame                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Introduction                       | J1 matin | Pluie                     | Plaine  | 7   | <b>Objectif</b> : faire découvrir le test de condition.<br><b>Trame</b> : après une nuit d'orage, vous vous levez aux aurores pour vous retrouver, comme convenu, sur la place du village<br><b>Test de condition</b> : Vig + Esp (10 + VS 2)<br>Vous traversez des pâturages et des champs de céréales pendant quelques heures en pataugeant dans la boue.<br><b>Test de Vigueur + Vigueur</b> : Éviter de tomber malade (Vig + Agi -1 cran)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Il s'agit d'un petit village de fermiers composé de masures en bois et d'étables.<br>Ce matin, cela sent le bois et la terre mouillée. Les gouttes d'eau tombent régulièrement sur le sol avec un bruit de clochettes, formant de larges flaques.<br>Vous êtes rapidement trempés jusqu'aux os.                        |
| Acte 1                             | J1 matin | Pluie                     | Plaine  | 7   | <b>Évènement 1</b> : La traversée du pont<br><b>Objectif</b> : traverser le pont glissant<br><b>Trame</b> : vous arrivez maintenant devant une rivière large de 6 mètres, agrémentée d'un pont de fortune.<br><b>Pour traverser</b> : Test d'Agi + Agi (8)<br>Ceux qui échouent tombent à l'eau et perdent leurs rations.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Un pont rudimentaire fait de rondins de bois a été installé. Il est vraisemblablement rendu glissant par la pluie et la mousse qui se trouve dessus.<br>Asterion et Haruka savent que ce pont a été installé en urgence suite à la dernière crue qui a emporté le précédent pont.                                      |
| Acte 1                             | J1 matin | Pluie                     | Plaine  | 7   | <b>Évènement 2</b> : La traversée de la plaine<br><b>Objectif</b> : faire découvrir les tests de déplacement et d'orientation<br><b>Trame</b> : vous arrivez à présent dans une immense prairie.<br><b>Test de déplacement</b> : Vig + Agi<br><b>Test d'orientation</b> : Int + Int                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | L'herbe verte est trempée et il n'y a plus de chemin.<br>Une douce fragrance de fleur embaume l'air environnant. Vous passer parfois près de quelques bosquets.                                                                                                                                                        |
| Acte 1                             | J1 midi  | Beau temps                | Plaine  | 6   | <b>Évènement 3</b> : Pique-nique sous les cerisiers en fleur.<br>Vous pique-niquez à l'ombre des cerisiers en fleur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Le temps s'éclaircit alors que vous vous rapprochez des cerisiers en fleur et que vous profitez d'un magnifique arc-en-ciel. Les fleurs blanches sentent extrêmement bon et ont un parfum enivrant. Des oiseaux chantent perchés sur les branches, profitant de l'accalmie. Une légère brise souffle dans vos cheveux. |
| Acte 2                             | J1 aprem | Beau temps                | Plaine  | 6   | <b>Évènement 4</b> : Retrouver la bague de fiançailles perdue.<br>Après quelques heures de marche, vous arrivez près d'une ferme isolée. Devant un énorme champ comportant des taureaux, une adolescente d'environ 14 ans est assise et semble pleurer.<br>Si les joueurs lui demandent ce qui lui arrive, elle explique qu'elle a perdu sa bague de fiançailles au milieu du pré et qu'elle a dû le quitter car elle était menacée par l'un des taureaux.<br><b>Test Int + Esp</b> : Lucy explique qu'elle craint de se faire gronder par son père si elle ne retrouve pas cette bague. Résultat de 10 ou + => Les joueurs comprennent qu'elle craint son père et qu'il ne s'agira pas seulement d'une dispute.<br>Si les joueurs se renseignent sur son fiancé, ils apprennent qu'il se nomme Ed, qu'il a une vingtaine d'années et qu'il s'agit du forgeron de la ville d'Istor.<br>Si les joueurs le lui demandent, sa mère, Lisa, est en train de traire les vaches et son père, Albert, a emmené les moutons dans les pâturages plus à l'ouest.<br><b>Fouiller pour retrouver la bague</b> : Agi + Int (7) | Lucy est une très belle brune aux yeux verts et aux longs cheveux entourés d'un foulard rouge. Elle porte une tenue verte caractéristique des fermières.<br>La chaumière est en terre, avec un toit de paille. Une étable en bois a été construite perpendiculairement.                                                |

| Nom : En route pour Yspahan |          |                    |         |                  | Homme-dragon : Elendil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------|----------|--------------------|---------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type : Voyage               |          | Saison : Printemps |         | Durée : 2 heures |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Étapes                      | Moment   | Climat             | Paysage | Dif              | Objectif / Trame                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Transition                  | J1 aprem | Beau temps         | Plaine  | 6                | <p><b>Évènement 5</b> : Négocier avec le père de Lucy</p> <p><b>Objectif</b> : confier aux joueurs la mission de traque des meutiers dans le bois perdu pour le lendemain.</p> <p>Au bout de quelques heures, vous croisez un berger qui promène ses moutons. Il vous salue et se présente comme étant Albert.</p> <p><b>Test de négociation Int + Esp</b> : Il accepte de renoncer à marier sa fille à Ed à condition que vous vous débarrassiez des meutiers du Bois Perdu et que vous convainquiez Ed de renoncer à ce mariage.</p> <p>En effet, les meutiers dévorent souvent une partie de son troupeau, lorsqu’il cherche à se rendre à Yspahan pour le vendre. Vous apercevez au loin les hautes chaînes de montagnes dites les « Pics infranchis ».</p> | Le père de Lucy, Albert, est un homme grand, costaud et vêtu d’habits rudimentaires en peaux. Il est brun aux yeux bleus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Transition                  | J1 soir  | Beau temps         | Mer     | 6                | <p><b>Évènement 6</b> : Arrivée à la mer</p> <p><b>Objectif</b> : faire découvrir les tests de campement</p> <p>Après avoir longé pendant quelques heures une longue chaîne de très hautes montagnes grises, vous arrivez à une dune de sable puis à la mer.</p> <p>Vous êtes arrivés à l’endroit où vous aviez prévu d’établir un campement.</p> <p><b>Test de campement</b> : Agi + Int.</p> <p>Vous profitez d’un magnifique coucher de soleil.</p> <p>Puis la nuit tombe, laissant place à un superbe ciel étoilé mais sans lune.</p>                                                                                                                                                                                                                       | Le sable doré est doux et chaud. L’air est salé et humide. L’eau est d’un bleu azur transparent. Elle est froide. La mer est calme. Vous entendez les légers clapotis des vagues et le gris des mouettes. La mer est agrémentée de quelques rochers gris et de coraux. Vous apercevez facilement des tortues de mer, des crabes et des poissons. <p>Le ciel passe d’un bleu clair au jaune-orangé, quelques nuages rosées longs et fins apparaissent.</p> |





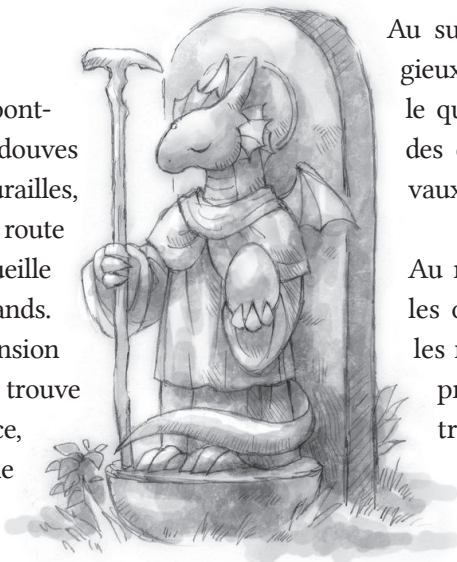
| Nom : En route pour Yspahan |          |                    |         |                  | Homme-dragon : Elendil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------|----------|--------------------|---------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type : Voyage               |          | Saison : Printemps |         | Durée : 2 heures |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Étapes                      | Moment   | Climat             | Paysage | Dif              | Objectif / Trame                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Acte 2                      | J2 matin | Couvert            | Bois    | 8                | <p><b>Èvènement 7</b> : La traversée du Bois perdu</p> <p><b>Objectif</b> : Chasser les meutiers du Bois perdu</p> <p>Vous vous levez le lendemain matin. Le temps est couvert.</p> <p><b>Test de condition</b> : Vig + Esp</p> <p><b>Test de déplacement</b> : Vig + Agi</p> <p>Vous passez à gauche de la chaîne de montagne en marchant sur le sable mouillé.</p> <p>Vous pénétrez rapidement dans un bois touffu.</p> <p><b>Si deal avec Albert =&gt; Traque</b> : test Agi + Int : découvrir les traces des meutiers</p> <p>Puis test Vig + Int pour pister leur traces.</p> <p>Si pas de deal avec Albert =&gt; attaque d'une dizaine de meutiers</p> <p><b>Œuf de bataille</b> : 5 objets</p> <p><b>Test d'Init</b> : Agi + Int</p> <p>Se placer dans la zone de front ou dans la zone arrière.</p> <p>Actions de combat (page 90)</p> <p><b>Meutiers</b> :</p> <p><b>PV</b> : 9</p> <p><b>PE</b> : 4</p> <p><b>Init</b> : 5</p> <p><b>Condition</b> : 3</p> <p><b>Vig</b> : 4</p> <p><b>Agi</b> : 4</p> <p><b>Int</b> : 2</p> <p><b>Esp</b> : 2</p> <p><b>Dépouille</b> : Crocs (50 PO)</p> <p><b>Toucher</b> : D4 + D4</p> <p><b>Dégâts</b> : D4</p> <p><b>Prot</b> : 0</p> | <p>Forêt de feuillus avec de grands arbres au large tronc marron et aux feuilles d'un vert allant du vert pomme au vert foncé en passant par une couleur émeraude. Vous pouvez apercevoir la lumière filtrant à travers les feuilles.</p> <p>Une brise légère et froide se glisse entre les pans de vos vêtements.</p> <p>Vous êtes accompagnés par le doux chant des oiseaux.</p> <p>Une dizaine de bêtes de la taille d'un petit chacal noir au poil hirsute.</p> <p>Légendes : Carnivores, ils s'en prennent au bétail mais très rarement à l'homme, bien que des légendes courent sur des meutes de plusieurs dizaines de milliers de meutiers ayant rasé des pays entiers.</p>                                                                                   |
| Transition                  | J2 midi  | Beau temps         | Bois    | 8                | <p><b>Èvènement 8</b> : Discussion avec Ed et repas à Istor</p> <p><b>Objectif</b> : Convaincre Ed de renoncer au mariage avec Lucy.</p> <p><b>Test de négociation Int + Esp</b> : Ed est très amoureux de Lucy mais il peut être convaincu que Lucy ne l'aime pas et qu'elle sera malheureuse s'il l'épouse. Et qu'il se fait avoir par son futur beau-père qui n'en veut qu'à son argent.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p>Ed est un gaillard d'une vingtaine d'années, grand, musclé, la peau brunie par le feu de la forge et luisante de transpiration. Il est vêtu d'un tablier de cuir noir, typique des forgerons, de bottes en cuir noir, d'un pantalon de toile marron et d'un haut simple et sans manches de la même couleur.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Acte III                    | J2 aprem | Chaleur            | Lande   | 7                | <p><b>Èvènement 9</b> : La traversée de la lande d'Yspahan</p> <p><b>Objectif</b> : Montrer l'influence du climat sur la santé des personnages</p> <p>Pendant votre repas à Istor, le temps s'est beaucoup réchauffé. Vous allez devoir traverser la lande d'Yspahan en pleine canicule.</p> <p><b>Test d'orientation</b> : Int + Int</p> <p><b>Test pour éviter l'insolation</b> : Vig + Vig</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>La lande est constituée d'une vaste étendue de terre aride où pousse seulement quelques herbes sèches et de falaises.</p> <p>Çà et là, des os, des cadavres d'animaux des pierres, des décombres et des maisons abandonnées.</p> <p>Légendes : il y a longtemps se trouvait en ce lieu une vaste plaine réservée aux pâturages et aux champ céréaliers, alimentés par une rivière, d'où la création du bourg d'Yspahan. Mais depuis des siècles, le dragon des plaines qui s'y trouvait a été délogé, suite à un combat épique par un dragon des landes.</p> <p>La population rurale a dû fuir vers le bourg d'Yspahan et a contribué à son expansion.</p> <p>Ce bourg est toujours alimenté par une autre rivière partant des montagnes situées plus à l'Est.</p> |

| Nom : En route pour Yspahan |                    |                    |         |                  | Homme-dragon : Elendil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------|--------------------|--------------------|---------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type : Voyage               |                    | Saison : Printemps |         | Durée : 2 heures |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Étapes                      | Moment             | Climat             | Paysage | Dif              | Objectif / Trame                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Transition                  | J2 fin d'aprem     | Beau temps         | Colline | 8                | <b>Évènement 10</b> : L'ascension de la colline d'Yspahan<br><b>Objectif</b> : Faire découvrir progressivement les abords de la ville d'Yspahan.<br>Bien avant d'arriver à l'immense colline verdoyante qui la soutient, vous apercevez au loin le bourg fortifié d'Yspahan. Et son célèbre aqueduc de pierres blanches qui permet l'évacuation des eaux usées vers le nord du bourg.<br><b>Test de déplacement</b> : Vig + Agi | La pente est assez ardue à monter car elle est raide et qu'il n'y a pas de routes. Elle est constituée de prairies à l'herbe vert foncé, agrémentées de champs de fleurs.<br>Le temps s'est rafraîchi, ce qui est particulièrement agréable.<br>Beaucoup de personnes de toutes conditions montent dans la même direction que vous, à pied, en chariot ou à cheval.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Dénouement                  | J2 début de soirée | Beau temps         | Colline | 8                | <b>Évènement 11</b> : Découverte de la ville d'Yspahan<br>Les armoiries du Comte (une main d'argent, paume vers le haut, sur fond d'azur) côtoient celles de sa fiancée (une licorne d'argent sur fond de sinople) sur les remparts.<br><b>Conclusion</b> : Le coucher de soleil baigne l'herbe de la colline dans une douce lumière tandis que les rares nuages terminent de se disperser dans le ciel.                        | Bourg fortifié de 2000 habitants, foire et préparation du mariage du comte Robert d'Yspahan et Lise d'Alamba. Très animé, très coloré.<br>Grands bâtiments avec des pierres blanches.<br>Ce qui vous frappe en premier ce sont les bruits (palabres de marchands et des voyageurs, musiciens de rues...) et les odeurs enivrantes des diverses épices.<br>Puis rapidement, vous cédez au sentiment d'euphorie qui baigne la ville.<br>On trouve de tout dans cette foire.<br>Au sommet de la colline, vous admirez l'immense château fortifié en pierres blanches du Comte. Une annexe du château sert de tribunal pour la population. |

## Yspahan

Après avoir passé le pont-levis, surplombant les douves pleines d'eau et les murailles, vous arrivez sur la route principale qui accueille les étals des marchands. Au milieu de l'ascension menant au château, se trouve une grande place, agrémentée d'une fontaine en marbre avec une auberge de chaque côté. Des fanions de toutes les couleurs bordent le bord de la route. De nombreuses ruelles partent de la route, en direction de différents quartiers.

Sur l'autre flanc de la colline, au nord-est se trouve le quartier noble avec des bouquinistes, des scribes, des bijoutiers, des banquiers...



Au sud-est se trouve le quartier religieux celui des guérisseurs mais aussi le quartier militaire et milicien, avec des écuries et des vendeurs de chevaux.

Au nord-ouest, il y a les bas-fonds, les quartiers malfamés, les voleurs, les mendiants, les prostituées et les proxénètes. C'est aussi là que se trouvent les tanneurs et des teinturiers qui bénéficient de l'ouverture nord de la muraille sur les douves. On y trouve également les croque-morts.

Au sud-ouest, on trouve le quartier des fermiers et des artisans : forgeron, armurier, charpentier, cordonnier, artistes de rue, boucher, poissonnier, boulanger.

Au sud, la muraille est ouverte sur un port de pêche, grâce à la rivière qui constitue les douves. ■



## Tables de découvertes

| Bestiaire, plantes et roches trouvables en chemin |                                 |      |
|---------------------------------------------------|---------------------------------|------|
| Partout                                           | Œuf qui marche (niveau 1)       | P133 |
| Plaine, Lande                                     | Fourmi géante (niveau 2)        | P134 |
| Plaine, Colline, Bois                             | Pégase (niveau 3)               | P136 |
| Plaine, Lande, Désert                             | Très grand géocoucou (niveau 3) | P136 |
| Partout                                           | Chien fidèle (niveau 4)         | P136 |
| Plaine                                            | Griffon (niveau 4)              | P137 |
| Mer                                               | Génisse de mer (niveau 6)       | P139 |
| Bois                                              | Aubergine symbiote (niveau 3)   | P140 |
| Plaine, Bois, Colline                             | Rose tyran (niveau 3)           | P141 |
| Plaine, Bois, Lande                               | Rafflésia charmante (niveau 4)  | P141 |
| Tous                                              | Crystal symphonique (niveau 3)  | P144 |
| Tous                                              | Métal-étoile (niveau 3)         | P144 |
| Lande                                             | Mangeroches (niveau 4)          | P144 |

| Herbes de soins trouvables en chemin |                               |     |
|--------------------------------------|-------------------------------|-----|
| Plaine                               | Pomme du couchant (niveau 1)  | P52 |
| Lande                                | Volubilis couronné (niveau 1) | P52 |
| Bois                                 | Laque de l'ogre (niveau 2)    | P52 |
| Colline                              | Campanule de rosée (niveau 2) | P53 |

## Feuilles des personnages

### Chasseur : Astérion, l'Intrépide (homme, la trentaine)

- **Description** : Asterion est un homme costaud aux traits durs et au visage buriné par le soleil, encadré par de longs cheveux noirs hirsutes. Ses yeux noirs perçants lui donnent un côté un peu inquiétant. Parlant peu, il est reconnaissable à ses habits marrons. Il est accompagné d'un chien de chasse fidèle et affectueux.
- **Objet fétiche** : chaussures de marche solides de seconde main transmises de génération en génération dans la famille.
- **Historique** : Originaire du village de Kim, Astérion aime les armes solides et ringardes. La foire d'Yspahan, organisée à l'occasion du mariage du comte de ce bourg et de la fille du comte d'Alamba (ville située plus au nord) lui donne-

ra sûrement l'occasion de renouveler son équipement. C'est pourquoi, il a décidé de se joindre à Haruka, la guérisseuse du village, à Sakura, une marchande de passage et à Kaska, un ménestrel, pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à 2 jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil, déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arriver le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante.

- **Profil** : Les chasseurs abattent leurs proies grâce à leurs connaissances et à leur technique. Ils savent toujours où trouver de la nourriture, quitte à manger un monstre.

| Attributs                           | Points de vie, Points d'énergie, Equipement                   |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Agilité : 6                         | PV : 16                                                       |
| Esprit : 4                          | PE : 8                                                        |
| Intelligence : 8                    | Arc de chasse : Toucher : Vig+Agi +1.                         |
| Dégâts : Vig+1                      |                                                               |
| Épée longue : Toucher : Vig+Agi +1. |                                                               |
| Dégâts : Vig+1                      |                                                               |
| Vigueur : 6                         | Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations |

### Chasse

*Les chasseurs se sont fait une spécialité de ramener des animaux sauvages pour nourrir leurs compagnons. Ce talent s'utilise juste avant le test de campement. Plus le résultat est bon, plus il y a de nourriture disponible.*

- **Conditions** : Avant le test de campement. 1 fois par jour.
- **Attributs** : Agi + Int.
- **Difficulté** : Paysage

### Transformation

*Les chasseurs savent utiliser les dépouilles des monstres pour en tirer des ressources insoupçonnées. Le résultat de cette transformation est indiqué dans la description du monstre.*

- **Conditions** : Avoir accès à la dépouille d'un monstre.
- **Attributs** : Agi + Int.
- **Difficulté** : 2 x le niveau du monstre

### Traque

*Les chasseurs savent remonter les traces d'un type de monstre particulier (bêtes fantastiques). Ils peuvent ainsi retrouver leur antre et bénéficier d'un bonus de +1 aux dégâts contre ceux qui s'y terrent.*

- **Conditions** : Avoir découvert les traces d'un monstre

- **Attributs** : Vig + Int.
- **Difficulté** : Paysage
- **Type** : Attaque
- **Endurance** : +4 PV
- **Puissance** : +1 aux dégâts
- **Entraînement** : +1 arme favorite

**Guérisseuse** : Haruka,  
La sage (femme,  
La cinquantaine)

- **Description** : Harulka est une femme âgée aux longs cheveux blancs tressés en une natte et aux yeux gris. Sa peau est très pâle. Mystérieuse, elle s'habille souvent en gris et est réputée comme étant à la fois proche de la nature et très cultivée dans son domaine. Elle est accompagnée d'une chouette grise mignonne et têtue.
- **Objet fétiche** : Cahier en cuir ringard, contenant les sorts que sa mère lui a appris, les herbes utiles. Elle le complète au fur et à mesure de ses voyages.
- **Historique** : Originaire de Kim, elle a rêvé d'un dragon vert qui lui soufflait dessus, la faisant voler jusqu'à une ville inconnue où elle rencontra un maître guérisseur et un apprenti. Sa mère était guérisseuse mais ne lui a transmis son savoir magique que récemment, sur son lit de mort. Ne souhaitant pas reproduire la même erreur, Haruka veut trouver un apprenti pour avoir le temps de le former. Par ailleurs, elle estime qu'il lui sera plus aisé de progresser avec l'aide d'un maître. C'est pourquoi, elle a décidé de se joindre à Astérion, un chasseur du village, à Sakura, une marchande de passage et à Kaska, un ménestrel, pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à deux jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil, déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante.
- **Profil** : Respectés de tous, les guérisseurs



soignent les maladies et referment les blessures. Tout le monde préfère en avoir un à ses côtés lors des coups durs.

| Attributs        | Points de vie, Points d'énergie, Équipement                   |
|------------------|---------------------------------------------------------------|
| Agilité : 4      | PV : 12                                                       |
| Esprit : 8       | PE : 20                                                       |
| Intelligence : 6 | <b>Bâton</b> : Toucher : Vig+Agi.<br>Dégâts : Vig             |
| Vigueur : 6      | Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations |

## Élixir miracle

Grâce à des remèdes de leur fabrication, les guérisseurs peuvent soulager temporairement un état dont souffre un personnage, voire le soigner partiellement ou le faire disparaître. En cas de réussite, les symptômes de l'état disparaissent pendant une heure et la difficulté de ce dernier baisse du niveau du guérisseur. Ainsi, l'état peut disparaître si elle est réduite à 0 ou moins. Un personnage ne peut bénéficier d'un élixir miracle qu'une fois par jour.

- **Conditions** : La cible subit un état et n'a pas reçu d'élixir aujourd'hui
- **Attributs** : Esp + Int.
- **Difficulté** : Difficulté de l'état

## Herboristerie

Les guérisseurs sont des spécialistes des plantes médicinales et savent toujours comment en dénicher. Les plantes trouvées dépendent bien évidemment du paysage où a lieu la cueillette. Les herbes ganent en un jour mais peuvent être conservées une semaine dans une bouteille d'herboriste.

- **Conditions** : Après le test de condition. Une fois par jour.
- **Attributs** : Vig + Int.
- **Difficulté** : Paysage

## Soins

Les guérisseurs utilisent des plantes et de l'eau afin de créer de puissants remèdes pour leur compagnons. Le type de plante médicinale utilisée importe peu. La guérison se fait en quelques minutes.

- **Effet** : Le personnage fait un test d'Int + Esp. Le compagnon ciblé récupère autant de PV que le résultat du test. Lors d'un combat, ce dernier devient un test d'Int uniquement. On ne jette donc qu'un seul dé.
- **Conditions** : Dépenser une unité d'herbes de soins et une unité d'eau.
- **Attributs** : Esp + Int ou Int (combat)
- **Difficulté** : Réussite automatique.
- **Type** : Magie
- **Volonté** : +4 PE

## Grimoire : accès aux sorts de magie rituelle

- **Imposition des mains** : Coût : 4 PE, Durée : instantané, Cible : 1 personne, Portée : contact. La cible regagne autant de PV que le résultat d'un dé correspondant à l'esprit du magicien.
- **Flèche – boussole** : Coût : 4 PE, Durée : 12 heures, Portée : contact. +1 aux tests d'orientation. Lié aux saisons : Accès à la magie des saisons (hiver)

## Marchande d'étoffe : Sakura, la fiancée (jeune adolescente)

- **Description** : Sakura est une jeune et belle adolescente, aux longs cheveux blonds aux yeux bleu azur et à la peau blanche. Elle s'habille souvent en jaune mais plus que cette couleur chatoyante, c'est sa beauté qui attire les regards. Elle est souvent courtisée et sait jouer de ses atouts pour séduire. Elle aime les bijoux et le luxe en général. Elle s'est amoura-

chée d'un jeune homme du nom d'Irr et son riche père s'est empressé de la fiancer, afin d'éviter qu'elle ne se laisse séduire par quelque malhonnête homme. Beauté glaciale, elle joue avec les gens sans avoir conscience des conséquences de son comportement. Mais pour la première fois de sa vie, son cœur a commencé à se réchauffer au contact d'Irr. Elle possède un chat roux bruyant et câlin, d'un cheval de trait blanc entraîné et bruyant (qui transporte les étoffes) et d'un cheval noir malin (qui lui sert de monture).

- **Objet fétiche** : une belle bague avec une pierre rouge, offerte par son fiancé.
- **Historique** : Sakura adore les pierres précieuses jaunes, particulièrement rares au demeurant. C'est dans le but d'en trouver et pour vendre des étoffes qu'elle a décidé de se joindre à Astérion, un chasseur du village de Kim, à Haruka, une guérisseuse du même village et à Kaska, un ménestrel, pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à deux jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil, déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan située sur une colline verdoyante. Commerçants itinérants échangeant des produits venant de partout contre menue monnaie, ils savent toujours dénicher ou provoquer les bonnes affaires.

| Attributs               | Points de vie, Points d'énergie, Équipement                                                                |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agilité : 4             | PV : 8                                                                                                     |
| Esprit : 8              | PE : 20                                                                                                    |
| Intelligence : 8        | Poignard : Toucher : Vig+Agi. Dégâts : Vig                                                                 |
| Vigueur : 4             | Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations                                              |
| Nécessaire d'intendance | Animal de bât, tonneau, caisse, nécessaire de cuisine et à lessive, trois torches, 1 briquet, savon, tente |

## Commerce

*Les marchands achètent des articles en nombre pour les obtenir à vil prix et ainsi les revendre bien plus cher. Pour utiliser ce talent, ils doivent négocier au moins 4 exemplaires d'un même article et avoir assez d'argent ou d'articles pour réaliser la transaction même en cas d'échec. En effet, il est impossible de l'annuler et les articles ne peuvent être revendus dans la même ville. Toutefois, en cas de réussite, le prix de vente est modifié. Il peut néanmoins arriver que l'on ne puisse pas utiliser ce talent : pénurie, marchand malhonnête...*

- **Conditions** : Négocier au moins 4 objets du même type.
- **Attributs** : Esp + Int.
- **Difficulté** :

| Résultat  | 6-7 | 8-9 | 10-13 | 14-17 | 18 et + |
|-----------|-----|-----|-------|-------|---------|
| Variation | 10% | 20% | 40%   | 60%   | 80%     |

## Dressage

*Les marchands ont l'habitude d'utiliser des animaux pour porter leurs marchandises ou effectuer des travaux. Ils savent s'en occuper et peuvent donc être accompagnés de plus d'animaux que la plupart des voyageurs.*

- **Effet** : Le voyageur peut avoir deux animaux supplémentaires, pour lesquels il n'a pas à dépenser d'eau ni de vivres.

## Éloquence

*Les marchands n'ont pas leur pareil quand il s'agit de convaincre quelqu'un ou de réaliser une transaction.*

- **Effet** : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous les tests de négociation (Int + Esp).
- **Type** : Magie
- **Volonté** : +4 PE



### Grimoire : accès aux sorts de magie rituelle

- **Cloche d'alarme** : Coût : 4 PE, Durée : 12 heures, Cible : zone de 10 m, portée : contact. Une cloche magique apparaît. Elle carillonne dès qu'un monstre s'approche à moins de 10 mètres. Il n'est pas possible de la déplacer, ni de se déplacer avec. +1 aux tests de campement.
- **Éclatante pureté du cristal** : Coût : 2 PE, Durée : 12 heures, Cible : 1 objet, Portée : Contact. L'extrémité de l'objet ciblé devient transparente comme du cristal et émet une lumière blanche à l'intensité comparable à celle d'une lanterne. Il suffit de tapoter dessus pour l'allumer ou l'éteindre. Lié aux saisons : Accès à la magie des saisons (hiver)

### Ménestrel : Kaska, Le rossignol (jeune homme, la vingtaine)

- **Description** : Kaska est souvent habillé en orange, ce qui lui va très bien car il est roux, les cheveux courts, et a des yeux marrons. Il a le teint légèrement halé et est souvent joyeux, séduisant et séducteur. Il est toujours accompagné d'une mule grise têtue et mignonne.
- **Objet fétiche** : flûte en bois offerte par son père.
- **Historique** : Mis à part les instruments de musique, Kaska affectionne tout particulièrement les chapeaux mignons et ringards. Il espère en trouver au bourg d'Yspahan, lors de la foire et être engagé au château pour le mariage du Comte d'Yspahan et de la fille du Comte d'Alamba, bourg situé plus au nord. C'est pourquoi, il a décidé de se joindre à Astérion, un chasseur, à Haruka, la guérisseuse du village et à Sakura, une marchande de passage pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à deux jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil,

déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante. Les plus voyageurs des voyageurs. Ils vont de ville en ville et offrent leurs services. Leur musique est une source d'inspiration pour tous leurs compagnons.

| Attributs               | Points de vie, Points d'énergie, Équipement                   |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Agilité</b> : 4      | <b>PV</b> : 12                                                |
| Esprit : 6              | PE : 12                                                       |
| <b>Intelligence</b> : 8 | <b>Dague</b> : Toucher : Vig+Agi.<br>Dégâts : Vig             |
| <b>Vigueur</b> : 6      | Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations |

### Légendes

*Les ménestrels apprennent beaucoup de choses via d'anciennes chansons ou d'heureuses rencontres.*

- **Effet** : Le personnage peut obtenir des informations plus précises sur quelque chose dont il aurait entendu parler.
- **Conditions** : Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.
- **Attributs** : Int + Int.
- **Difficulté** : Au choix du meneur.

### Mélodies

*Les ménestrels savent se servir de leur musique pour exalter leur compagnons ou leur remonter le moral. Une fois par partie, le personnage peut essayer de se souvenir d'une mélodie liée au climat ou au paysage traversé, à condition toutefois d'y avoir déjà été confronté par le passé. Il peut se servir à nouveau de cette mélodie, dès lors qu'il fait face aux mêmes circonstances.*

- **Effet** : Tous les compagnons du personnage bénéficient d'un bonus de +1 au test suivant l'utilisation de la mélodie.
- **Conditions** : Être dans le paysage ou le climat de la mélodie. Dépenser 1 PV.

- **Attributs** : Agi + Esp.
- **Difficulté** : Paysage

### Voyage

*Les ménestrels gagnent leur vie en voyageant. Ils savent comment se fatiguer le moins possible.*

- **Effet** : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous les tests de voyage (déplacement, orientation, campement...).
- **Type** : Technique

### Précision

*En se concentrant et en y consacrant l'essentiel de son énergie, un personnage peut augmenter ses chances de réussir une action particulièrement importante. Le joueur doit le préciser juste avant un test. Il n'est pas possible de se concentrer pour un test de condition, d'initiative ou de dégâts. Le joueur doit alors dépenser la moitié de ses PE actuels et / ou un point de maladresse.*

- **Effet** : +2 sur les tests de concentration
- **Vitesse** : +1 à l'initiative
- **Bagages** : + 3 à la limite d'encombrement ■

**MATHILDE LENOIR**

**ILLUSTRATIONS  
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION  
DES ÉDITIONS LAPIN MARTEAU**

# A LA FOLIE THEATRE



Une pièce  
de Thierry Debroux

*1816,  
Mary Shelley  
écrit « Frankenstein ».  
Comment et pourquoi  
avoir créé, à 19 ans,  
un tel monstre ?  
C'est le mystère  
que Lazzaro  
veut comprendre.*

Du 6 décembre 2013

au 1<sup>er</sup> mars 2014

Vendredi et samedi à 21h

Avec : Frédéric Gray et Christelle Maldague

Mise en scène : Géraldine Clément et Frédéric Gray

bande annonce



facebook  
Mademoiselle  
Frankenstein

en partenariat avec



6 rue de la Folie Méricourt  
75011 Paris  
M<sup>o</sup> Saint Ambroise

Réservations  
01 43 55 14 80  
www.folietheatre.com



# L'architecture d'un monde

Hélène et Romain Rias publient *Héritages*, une série de romans éditée par les Ludopathes, qui prend place dans l'étonnant Monde de la Tour. Ce mois-ci, les *Chroniques d'Altaride* reçoivent un mystérieux témoin qui vient nous en dire plus au sujet de cet étrange univers...

ENFANTS  
DE LUNE

LA MÉMOIRE  
DES OMBRES

C

hers lecteurs et belles lectrices, bonjour. Je me présente, Aendo, pour vous servir. Je représente une... personne haut placée et j'ai été envoyé pour répondre à vos questions passionnées sur les mystères du monde.

D'aucuns, fort désagréables, prétendraient sans doute que je ne suis pas une source d'information très fiable ni très coopérative. N'écoutez pas les rabat-joie. Entre nous, essayez donc de trouver quelqu'un qui en sache autant que moi sur le Monde de la Tour et qui accepte d'en parler. Je vous dirai tout, c'est promis. Ou presque. Il faut bien garder quelques petits mystères pour entretenir l'intérêt, n'est-ce pas ?

Qui suis-je ? Bah, ça n'a pas grande importance. Disons que je suis un homme de théâtre et que je parcours cette scène depuis... eh bien, depuis qu'elle est apparue, ou à peu

de choses près. Cela fait de moi un narrateur de qualité, ne pensez-vous pas ? Mais je m'égare. Après tout, je ne suis pas le sujet du jour, même s'il y aurait beaucoup de choses à dire, sans fausse modestie.

## Le Monde de la Tour

Le sujet du moment est donc l'architecture. Que vais-je pouvoir vous dire ? Dans un premier temps, je peux vous en apprendre un peu plus sur l'architecture du monde en lui-même. Je ne sais pas quelles sont vos références, mais vous pouvez les oublier. Le Monde de la Tour est, globalement, circulaire. Pas plat mais légèrement courbe, si bien qu'il est impossible de porter son regard d'un bord à l'autre. D'autant plus que les distances sont immenses et que plusieurs continents en émaillent la surface.

En fait, notre beau monde a la forme, disons... d'un parapluie. Ouvert, bien sûr. Ce n'est pas

totalelement exact, mais voilà qui vous donne une idée. Surface bombée, des mers et des terres émergées et encore beaucoup de terre en dessous. Au-dessus, le ciel, les nuages... la Lune, notre seul astre. Mais quel astre ! Un disque plat en pierre de lune, suffisamment grand pour accueillir deux nations, si haut que tout contact avec le reste du monde est pour le moins compliqué. Sa luminosité varie au fil du temps alors que deux Éléments contraires, Lumière et Ténèbres, s'en disputent la domination. Le jour, la Lumière l'emporte, puis se laisse grignoter petit à petit pour glisser vers la nuit, pendant laquelle l'astre rayonne de Ténèbres, jusqu'à ce que la Lumière impose progressivement un nouveau jour...

La Lune vient de... ah, non. C'est une histoire en tous points extraordinaire, mais je ne peux pas vous la raconter. Du moins, pas cette fois-ci. Après tout, ce n'est pas le sujet du jour.

Continuons donc. Qu'y a-t-il au-dessus de la Lune ? La voûte céleste, notre protection, notre bouclier. D'aucuns prétendent qu'elle est uniforme, sans rien qui vienne déparer sa surface. Ce n'est pas totalement vrai, mais le commun des mortels n'a pas les moyens de distinguer ses subtiles fluctuations. Elle n'est pas aussi parfaite qu'elle le devrait, malheureusement, mais elle assume tout de même son rôle. Comme une immense cloche, elle rejoint les bords du monde au niveau des royaumes élémentaires, qui comme chacun le sait sont disposés aux limites des terres et des mers.

Et en-dessous, me direz-vous ? Je dois reconnaître qu'il s'y passe des choses très intéressantes, dans des grottes parfois si vastes qu'elles peuvent contenir des cités entières. Il faut être aventureux pour se risquer jusque-là, et approcher certains des plus grands mystères de notre monde. Une

immense source de magie bouillonne en ces lieux et laisse s'échapper une partie de sa puissance dans des canaux qui remontent parfois jusqu'à la surface pour former ce que nous appelons des nodes, des sortes de puits de magie. Vous souvenez-vous de mon analogie avec le parapluie ? Je vais la compléter. Si l'on considère que la surface du monde est la toile du parapluie, alors le manche en est la Veine primordiale, un énorme conduit de magie qui remonte jusqu'au centre du monde, à l'endroit où est construite la célèbre Tour des Arcanes.

Quant au socle sur lequel repose tout le reste, n'en parlons pas. Vous n'êtes pas prêts à entendre ce genre de chose.

## Les Mondes Satellites

Que dire de plus ?

Ce monde n'est pas totalement isolé. À sa périphérie prospère une nébuleuse de petits plans communément appelés mondes satellites. Leur existence n'est pas vraiment de notoriété publique et la plupart des gens du Plan Central ignorent tout d'eux, en dehors de vague superstitions sur des démons ou des élémentaires qui vivraient dans des lieux mystérieux et hostiles inaccessibles au commun des mortels.

Le Plan Central. Un nom assez moche, il faut bien en convenir, mais qui définit bien ce qu'il est. Le monde principal, celui qui compte vraiment et qu'il faut protéger. La nébuleuse de mondes satellites n'est qu'une mousse qui surplombe le tout, un réseau complexe de petits bouts de mondes reliés les uns aux autres par des portes d'Akasha. Les plus proches de la frange extérieure forment le front de la Guerre Éternelle et sont défendus par d'immenses armées conduites par des divinités mineures, ceux qu'on appelle les jeunes dieux.



Et voilà. Le cadre est planté, dans toute sa splendeur et sa majesté. Je pourrais entrer dans le détail des continents, faire une longue et ennuyeuse liste des caractéristiques géographiques et géologiques de chacune des terres. Mais j'ai toujours remarqué que la plupart des auditeurs s'endorment à ce moment précis. Il me déplairait de faire sombrer mes chers lecteurs – et surtout mes belles lectrices – dans une paresseuse torpeur.

## Des architectures

Passons donc à des sujets plus concrets. Les exemples ne manquent pas. Vous parlerai-je des gigantesques pyramides à étages de l'Empire de la Lune ? Ou du palais d'Acamal, morceau de Lune arraché à notre astre pour être sculpté et façonné en une véritable petite cité indépendante, au milieu de l'immense capitale lunaire ?

Ou encore de la cité d'Exaldir, perchée au bord du Gouffre d'Itar ? Quel plaisir de se promener sur les passerelles à l'apparence délicate qui reliaient les deux parties de la ville aux endroits où le gouffre était le plus étroit, d'admirer les arcs en ciels qui teintaient délicatement les gracieux bâtiments de la ville des arts.

Ah, Istula ! Ma cité nichée au milieu des montagnes, à la fois secrète et d'une richesse insoupçonnée, ses maisons de pierres sombres aux toits si pointus, comme un rappel des hauts pics escarpés qui les surplombent, ses sous-sols creusés d'innombrables tunnels et galeries recelant autant de mystères à découvrir que de dangers...

J'ai tant voyagé durant ma longue existence que j'aurais des milliers de choses plus pittoresques les unes que les autres à vous décrire. Mais beaucoup de ces lieux ont disparu, comme tant d'autres choses, effacés par la Vague Élémentaire et les ravages qu'elle a

causés sur le monde. Les civilisations vont et viennent, chacune avec leur culture, leurs particularités architecturales étranges ou grandioses, et finissent pour la plupart par retourner à la poussière, oubliées comme les noms de tous les humains qui les ont construites et détruites.

Je propose donc que nous nous concentrons sur un bâtiment conçu pour durer éternellement.

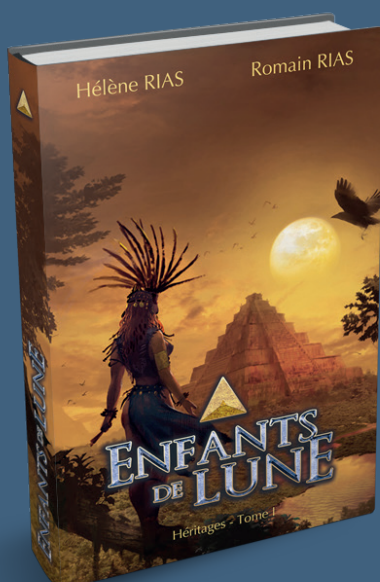
## La Tour des Arcanes

Quel meilleur sujet que la Tour des Arcanes, phare de la Pureté et pilier central de notre monde ?

Créée par les Ombres, elle est bien entendu d'un aspect quelque peu perturbant pour nous autres, pauvres humains. Savez-vous au moins ce qu'est une Ombre ? Non ? Mais si, de petits bonshommes gris assez désagréables, à la tête chauve et aux mains à trois doigts. Leur peau, ou du moins ce qui leur en fait office, est une sorte de champ de force translucide qui laisse entrevoir les mouvements de leur substance interne, comme des fumerolles grises agitées de lents courants.

Insensibles au passage du temps et magiciennes par nature, les Ombres ont conçu la Tour des Arcanes selon leurs propres besoins. Construite au centre du monde, qui est aussi le nord magnétique, la Tour s'élève au-dessus de la Veine Primordiale, la plus puissante de nos sources de magie. Elle est donc pétrie de cette Essence Primordiale.

Approcher de la Tour par la mer est une expérience fascinante, je dois bien l'avouer. Le premier signe de son influence est l'aura bleutée qui couvre l'horizon, comme un dôme intangible qui paraît prendre naissance au sommet évasé, à peine visible dans le lointain, d'une immense tour blanche. Cette barrière intangible est le Cercle d'Harmo-



## Cycle Héritages

### Le Monde de la Tour

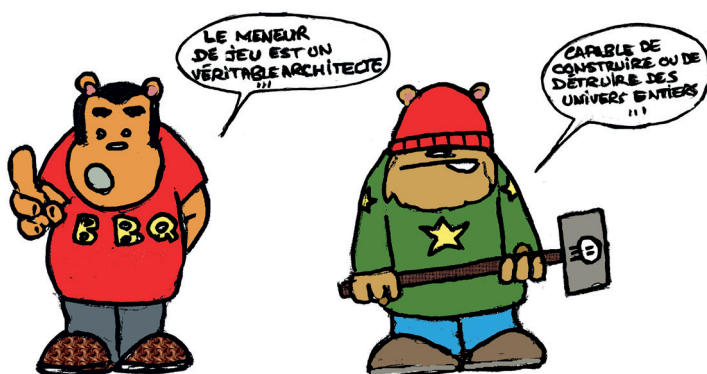
Le mage Morgas, pour prouver qu'il est digne d'être le premier homme à entrer dans la Guilde du Savoir de Nar, doit mener à bien une Épreuve apparemment impossible. La maîtresse de la Guilde lui demande de trouver le Sceptre des Anciens, un artefact issu des légendes de l'Âge d'Or.

Secondé par un puissant démon et des compagnons de fortune, Morgas suit la piste que d'autres ont tracée pour lui. Dans son désir de reconnaissance, il va devenir bien malgré lui le rouage essentiel d'un plan savamment orchestré depuis la nuit des temps. ■

[Commander les romans](#)

Gigi & Juju

L'AVIS DES MJ'S



♪ NOUS SOMMES DES DIEUX ♪



kriss.11/3



nie, une protection magique qui englobe à la fois la Tour, la grande île sur laquelle elle est construite, le petit continent d'Inslu et les îles circulaires qui forment le sanctuaire des serviteurs de l'Élément Harmonie.

Les alliés de la Tour peuvent traverser sans dommage le Cercle d'Harmonie pour se rapprocher de l'immense édifice. La traversée est même, il faut le préciser, assez agréable, car l'Harmonie est un Élément plutôt sympathique qui incite au rapprochement des peuples, si vous voyez ce que je veux dire. Mais je m'égare.

Une fois le Cercle d'Harmonie franchi, la forme fantasmagorique de la Tour des Arcanes grandit sur l'horizon, étincelante sur l'azur du ciel et du dôme d'Harmonie qui se referme à son sommet. La Tour n'est en rien une structure monolithique. Elle s'élève sur des centaines et des centaines de mètres, se divise en tourelles pour se souder à nouveau plus haut en une unique colonne prête à se subdiviser encore au gré des fantaisies de ses habitants.

Car la Tour n'est pas composée de briques ni de mortier. Elle n'est que magie des arcanes solidifiée, à la fois irréelle et bien concrète. Si la structure globale de la Tour est stable, ses détails peuvent fluctuer en fonction des projections magiques des Ombres qui l'habitent et la façonnent. Elle étincelle, gorgée d'Essence Primordiale à tel point qu'elle ressemble parfois à une immense flamme blanche et or.

L'intérieur est tout aussi perturbant pour n'importe quel humain normalement constitué. Les murs blancs et nus réverbèrent le moindre des sons en créant des échos étranges. Les pas résonnent sur le sol poli et immaculé et le grand hall d'entrée, d'une taille démesurée et d'un ascétisme glacial, est conçu pour rappeler aux visiteurs leur propre insignifiance en regard de la puissance de la Tour des Arcanes.

Il faut également dire que les Ombres se préoccupent fort peu de décoration, du moins dans les parties communes de leurs bâtiments. Il faut entrer dans les chambres pour comprendre. Car les Ombres n'ont nul besoin de mobilier, tout comme elles sont dénuées de besoins physiques en dehors de l'Essence Primordiale qui les nourrit. Elles sont tellement accordées à la magie qu'elles modèlent leur environnement à leur convenance, créant de toutes pièces l'intérieur qui leur convient sur le moment.

Plus l'Ombre est puissante, plus la projection est vaste et précise. Ainsi l'on peut se retrouver d'un l'instant à l'autre dans une pièce tout à fait conventionnelle aussi bien que dans une luxuriante forêt s'étendant à perte de vue.

La Tour s'élève sur des dizaines et des dizaines d'étages. Les chambres les plus importantes sont cependant dans les sous-sols, à proximité de la Veine Primordiale. Les appartements qui s'y trouvent sont réservés aux archimages de la Tour, treize Ombres réunies autour de leur maître Oïu. Peu d'Ombres et encore moins d'humains ont le privilège d'accéder à ce lieu éminemment puissant et symbolique.

Au plus profond de ces sous-sols, une pièce donne un accès direct au puits de la Veine Primordiale. D'aucuns murmures que des rituels d'une puissance indicible y auraient été menés mais, chut... n'en révélons pas trop aujourd'hui.

Eh bien, je crois que j'en ai fini pour cette fois-ci. J'espère que cette rapide visite guidée aura su vous intéresser. La prochaine fois, nous parlerons du rêve. Ah, le Rêve... un si vaste sujet. J'ai hâte. D'ici là, évitez d'être trop sérieux et raisonnables.

Je vous salue bien bas. ■

**HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS**

" VOUS ATERRISSEZ AU MILIEU DE LA VILLE. AU LOIN DES BRUITS DE PAS RÉSONNENT... "

QU'EST-CE QUE C'EST MOCHE ICI !!!

WRRO UAH \*

\* JE DOIS ALLER PISSER

HEU ... NON NONWONK ! NE TOU...

DES CARTONS ?

GROU AH !? ! \*

\* WHAT THE HUTT !?!

VOUS ARRIVEZ DEVANT LA FORTERESSE DU MÉCHANT DONT LES PORTES SONT GRANDES OUVERTES

MAIS C'EST QUOI ÇA ??

WRROUAG RRRRGHH\*

ZIP

\* LA FORTERESSE DU MÉCHANT ! T'ÉCOUTE OU PAS ?

"DEVANT, VOUS LA PORTE  
MENANT À LA CHAMBRE DU  
MECHANT, GRANDE OUVERTE  
ELLE AUSSI ..."

DARK OWINCH EST  
UN HOMME RICHE ET  
RAFFINÉ ET IL VIT DANS  
UN CUBE ... AFFLIGEANT!

MECHANT

ÇA SENT  
L'EMBUSCADE À  
PLEIN NEZ !  
ALLEZ ! ON Y  
VA ! TU VIENS  
ISAK ?

NON !

JE REFUSE DE PASSER PAR UNE PORTE AUSSI LAIDE !

ET L'EMBUSCADE ALORS ?

NON !

OK J'AI COMPRIS

" D'ARK OWINCH  
SURJIT DEVANT VOUS  
SABRE LASER EN  
MAIN ET DIT : "

JE VOUS  
ATTENDAIS  
PAUVRES F...

AH AH AH ! NON  
MAIS REGARDE MOI  
CE CLICHE  
AMBULANT ! "JE  
VOUS ATTEN..."

[illegible]

PFF ... MÊME LES OUBLIETTES SONT MOCHES !

HEY ! PAS SYMPA !

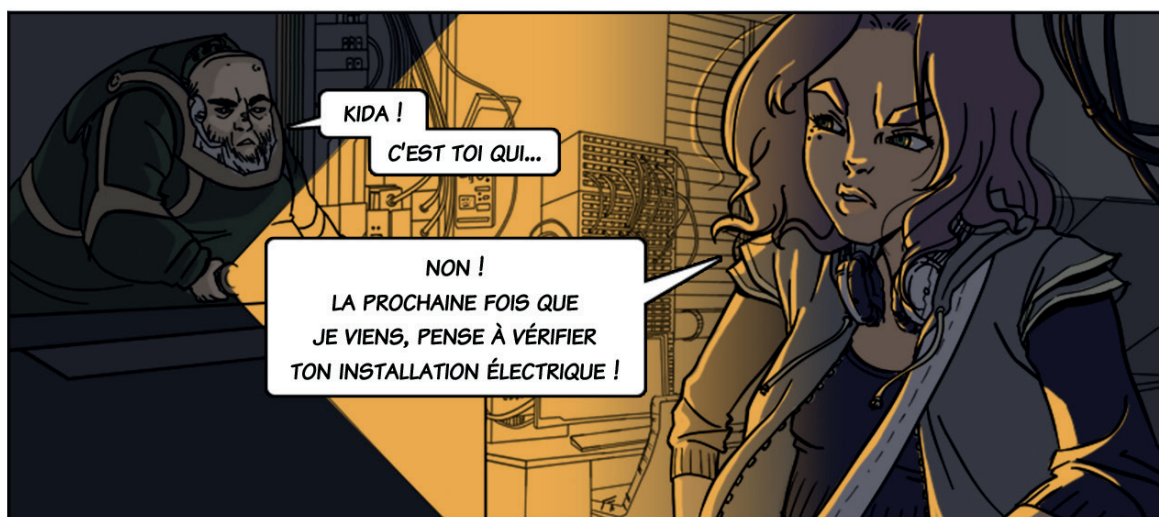
WONWOOK TU AS SOUDAIN ENVIE DE PISSER ...

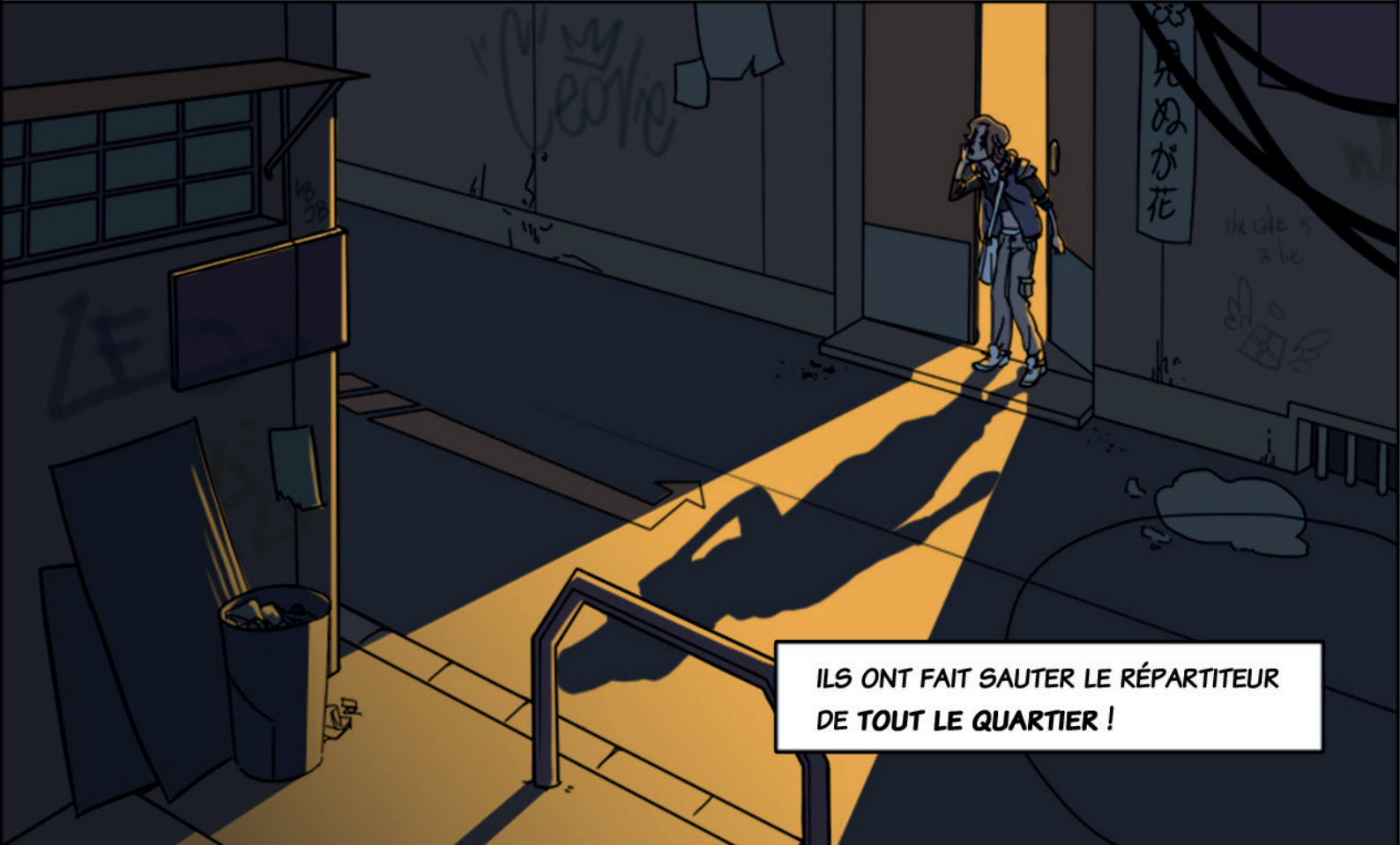
HU HU HU !

ZIP

**COWKILLER**  
THEREALCOWKILLER.HAUTETFORT.COM







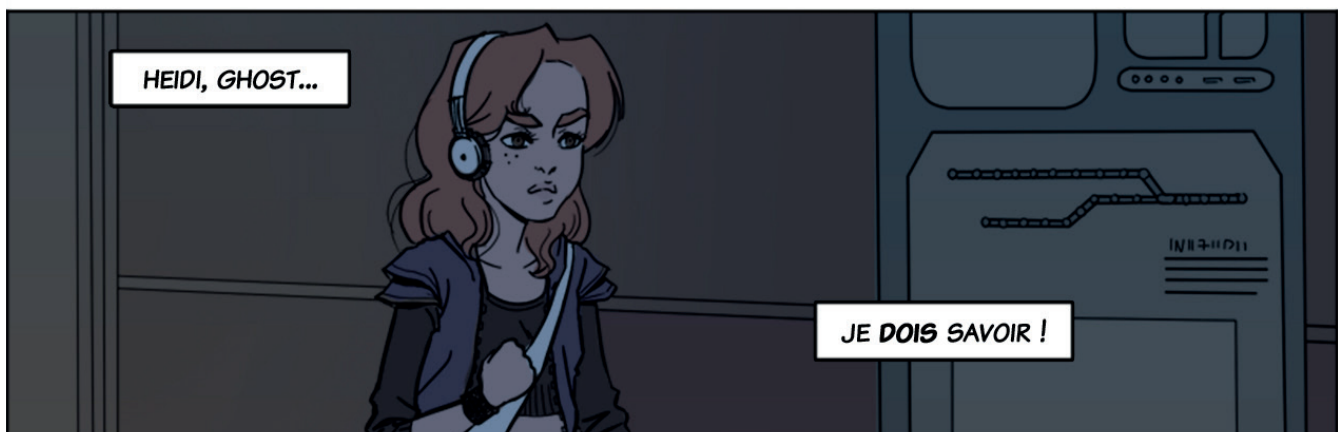
ILS ONT FAIT SAUTER LE RÉPARTITEUR  
DE TOUT LE QUARTIER !



ÇA NE PEUT PAS ÊTRE NEXUS, J'AI SABOTÉ SES CODES D'ACCÈS.

BLACKDOG ? ...PAS ASSEZ FURTIF,  
IL TAPE PLUTÔT DANS LE BIEN VISIBLE.

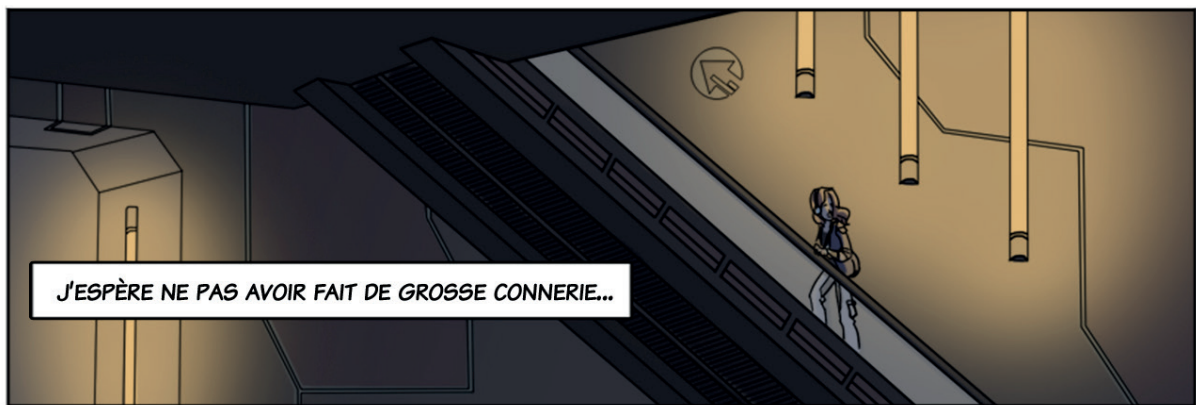
PANDA NON PLUS, ELLE NE S'INTÉRESSE QU'AU POGNON.

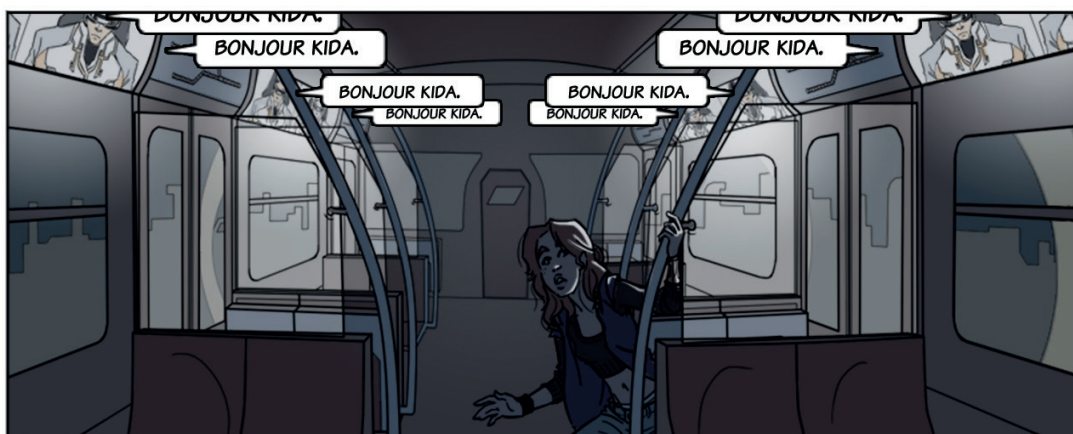
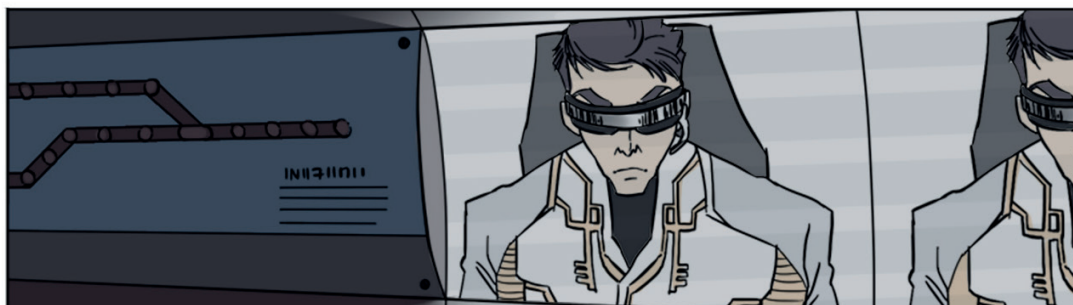


HEIDI, GHOST...

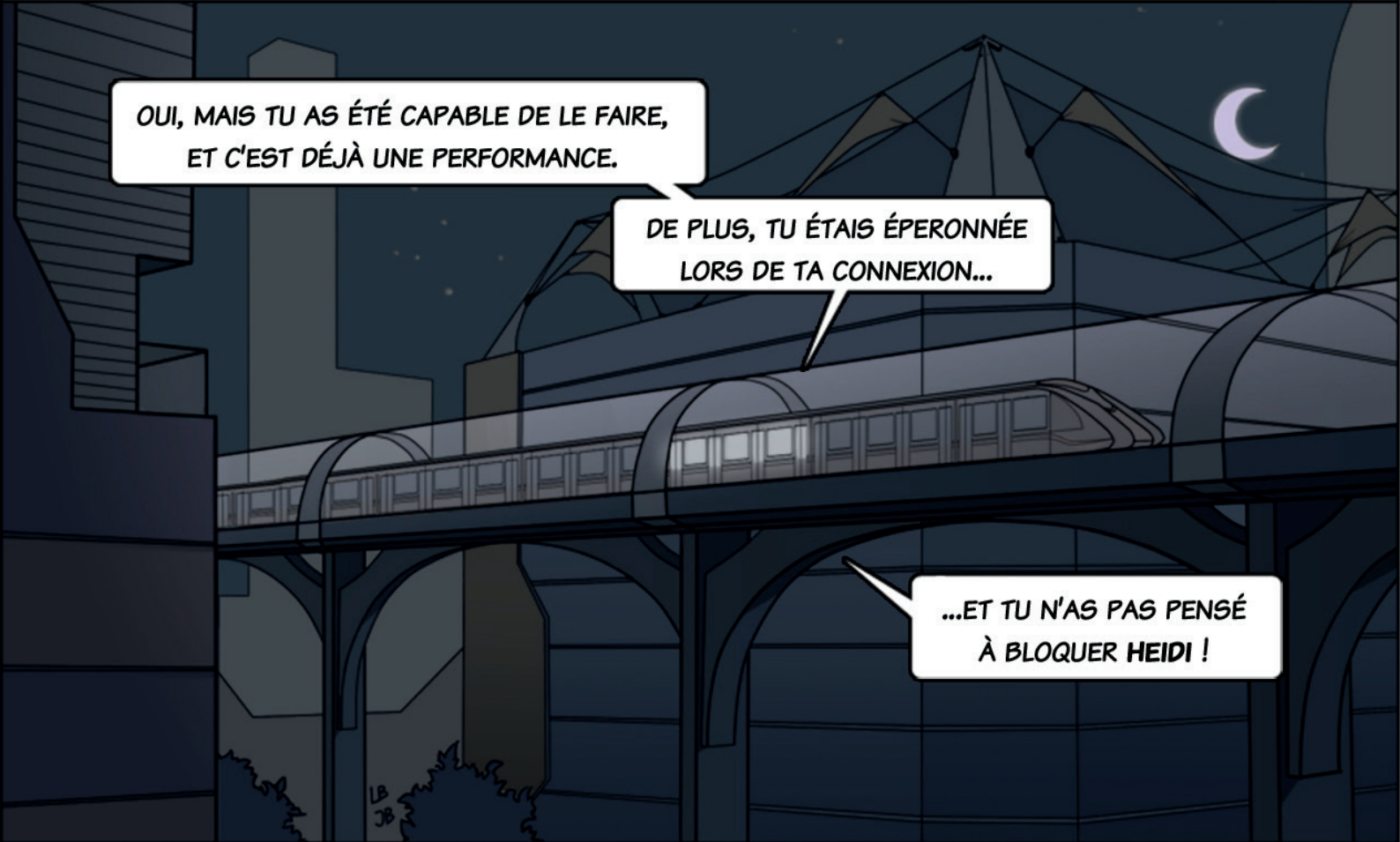
JE DOIS SAVOIR !







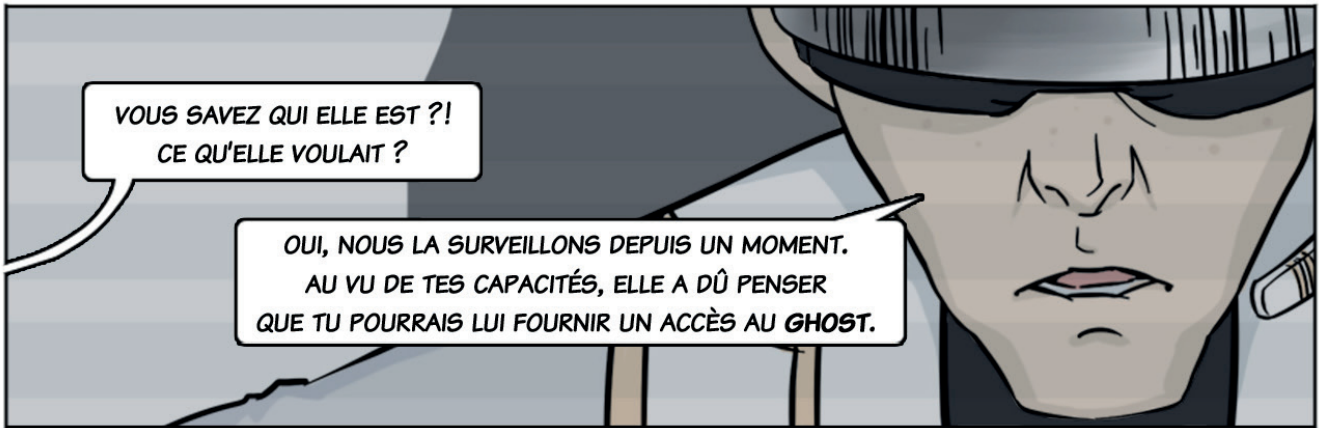




OUI, MAIS TU AS ÉTÉ CAPABLE DE LE FAIRE,  
ET C'EST DÉJÀ UNE PERFORMANCE.

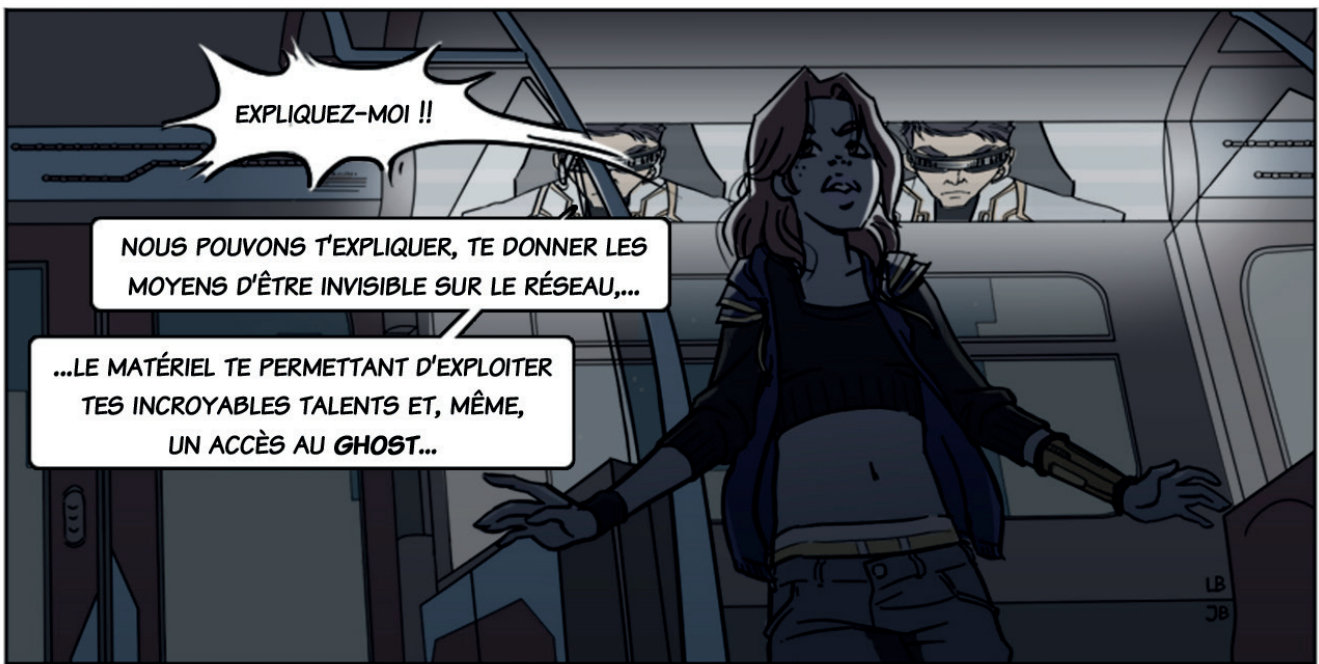
DE PLUS, TU ÉTAIS ÉPERONNÉE  
LORS DE TA CONNEXION...

...ET TU N'AS PAS PENSÉ  
À BLOQUER HEIDI !



VOUS SAVEZ QUI ELLE EST ?!  
CE QU'ELLE VOULAIT ?

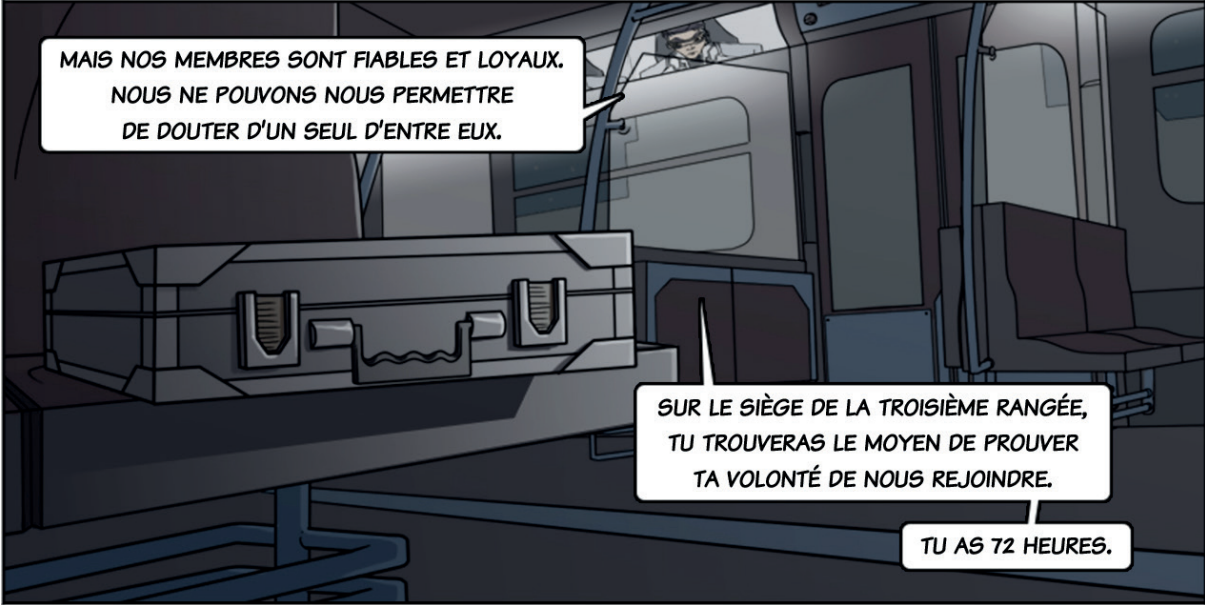
OUI, NOUS LA SURVEILLONS DEPUIS UN MOMENT.  
AU VU DE TES CAPACITÉS, ELLE A DÛ PENSER  
QUE TU POURRAIS LUI FOURNIR UN ACCÈS AU **GHOST**.



EXPLIQUEZ-MOI !!

NOUS POUVONS T'EXPLIQUER, TE DONNER LES  
MOYENS D'ÊTRE INVISIBLE SUR LE RÉSEAU,...

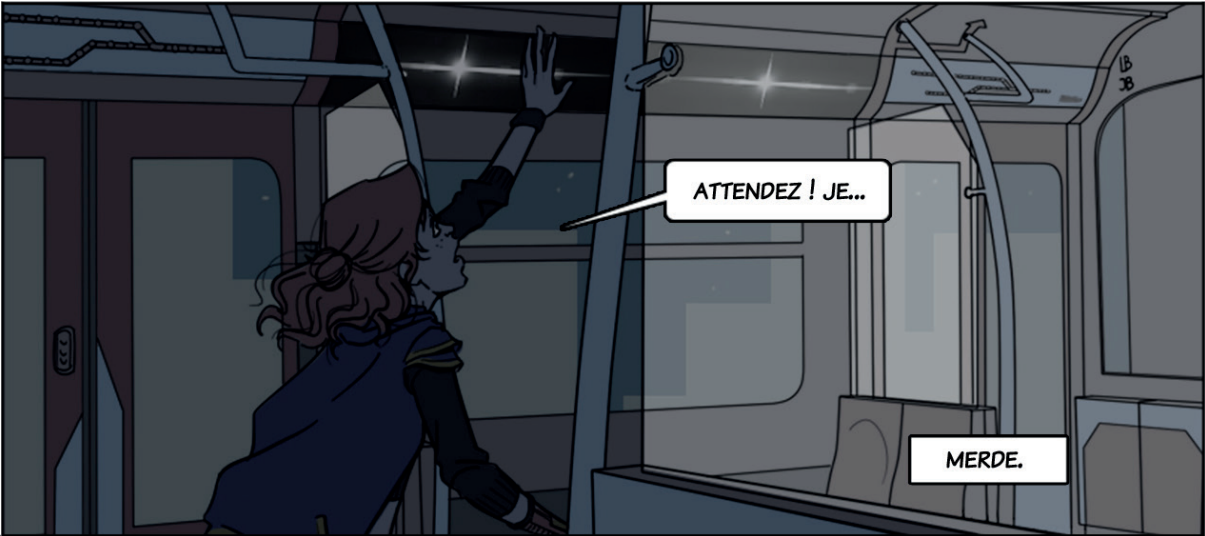
...LE MATÉRIEL TE PERMETTANT D'EXPLOITER  
TES INCROYABLES TALENTS ET, MÊME,  
UN ACCÈS AU **GHOST**...



MAIS NOS MEMBRES SONT FIABLES ET LOYAUX.  
NOUS NE POUVONS NOUS PERMETTRE  
DE DOUTER D'UN SEUL D'ENTRE EUX.

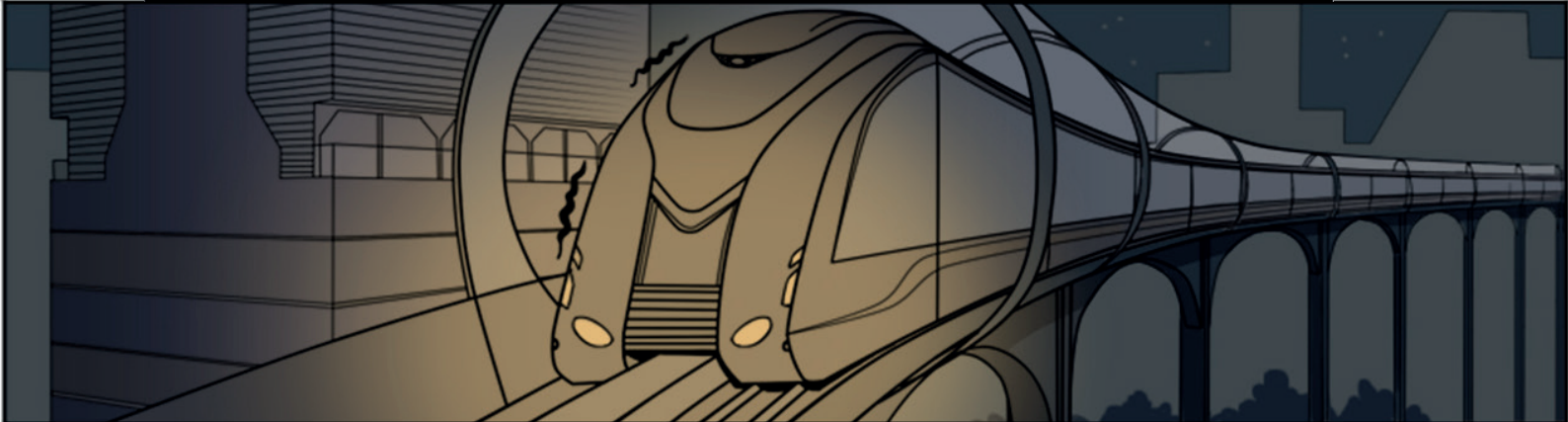
SUR LE SIÈGE DE LA TROISIÈME RANGÉE,  
TU TROUVERAS LE MOYEN DE PROUVER  
TA VOLONTÉ DE NOUS REJOINDRE.

TU AS 72 HEURES.



ATTENDEZ ! JE...

MERDE.



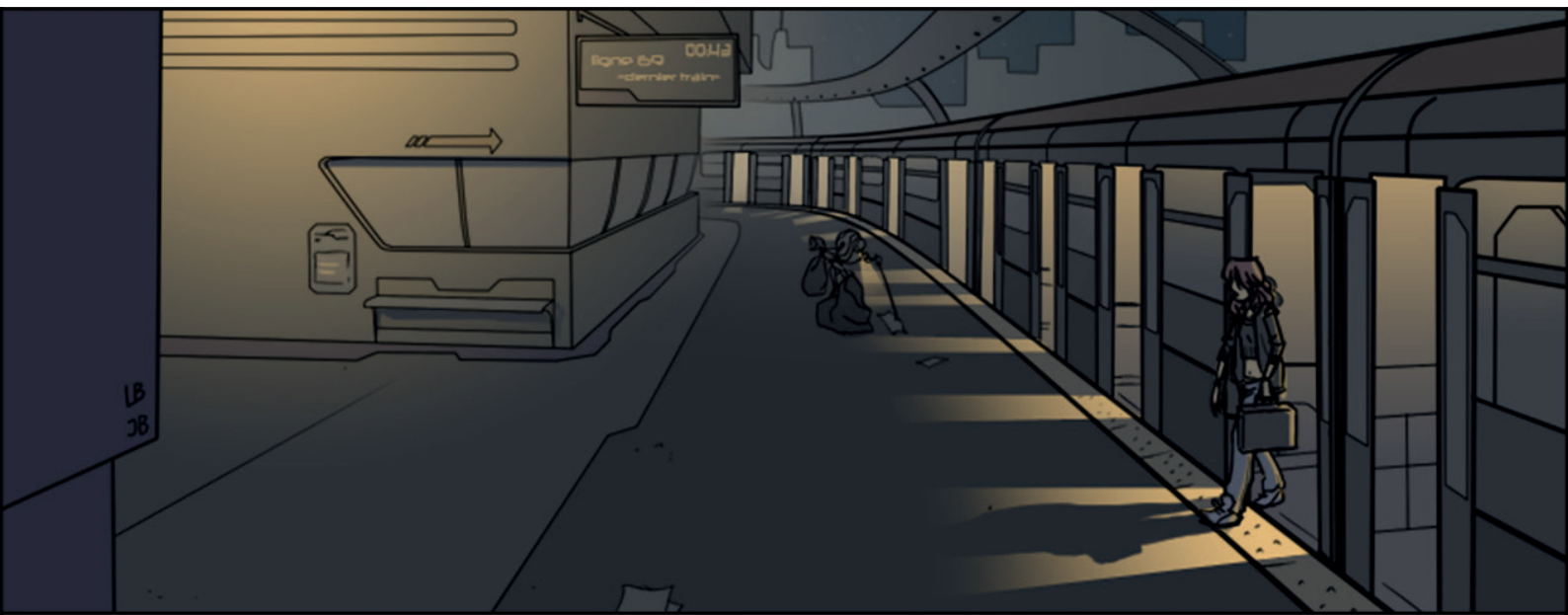
LE TUB A REDÉMARRÉ. ILS ONT DÛ QUITTER LA LIGNE.

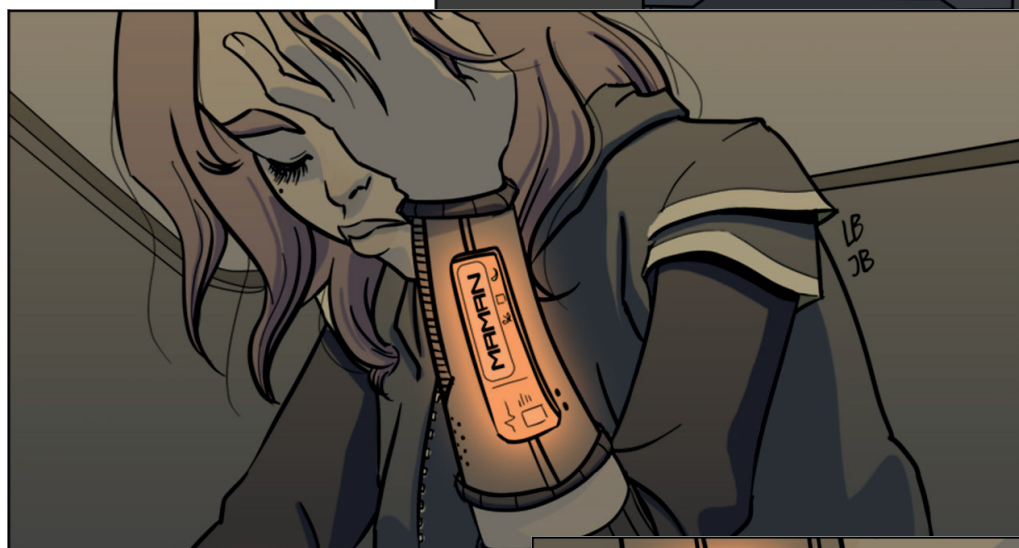
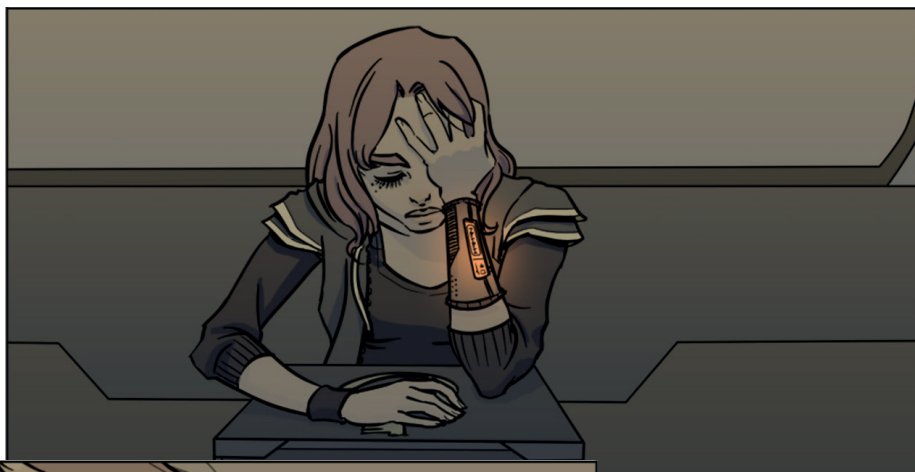
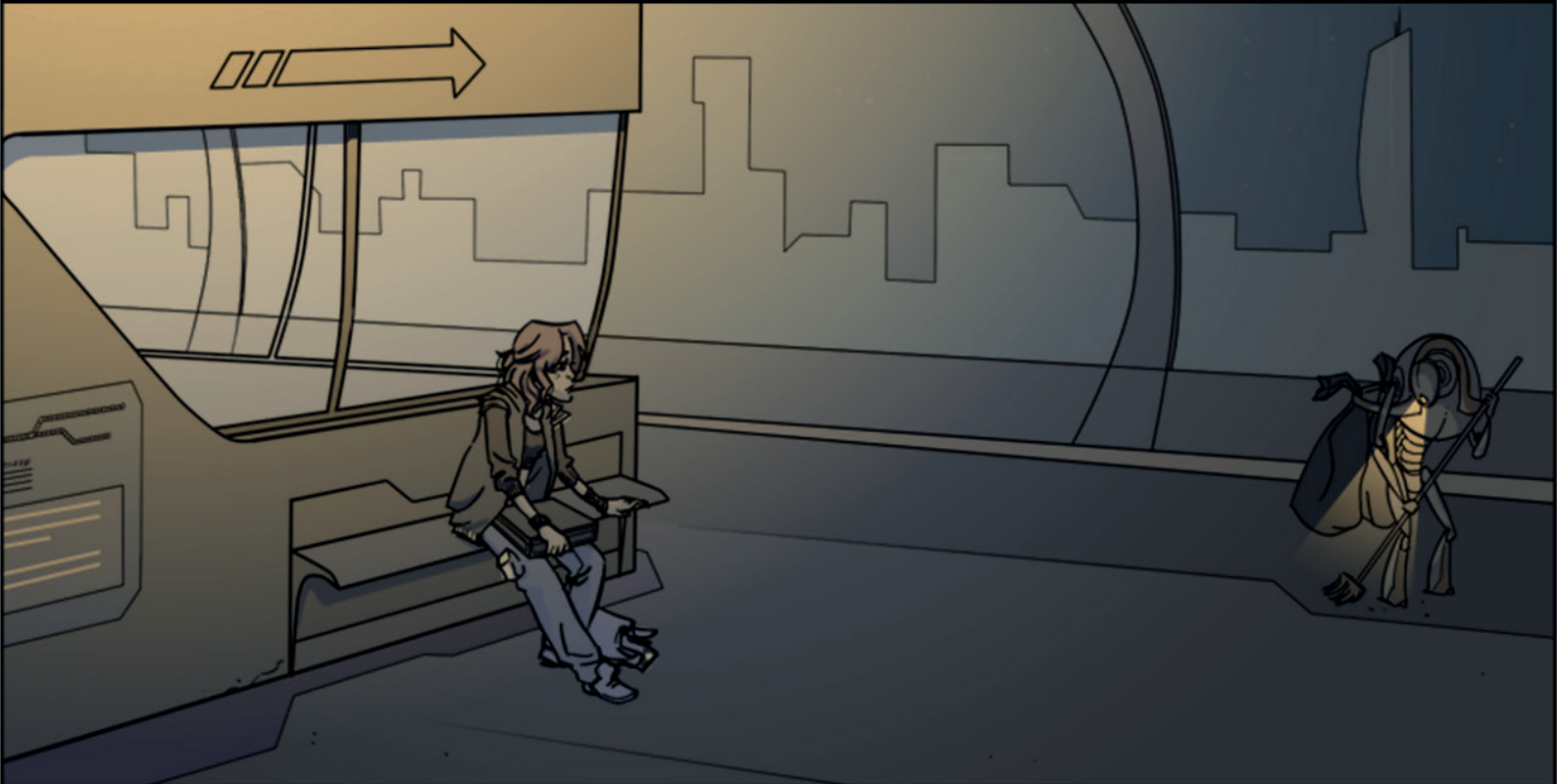


C'ÉTAIT QUI CES TYPES ?

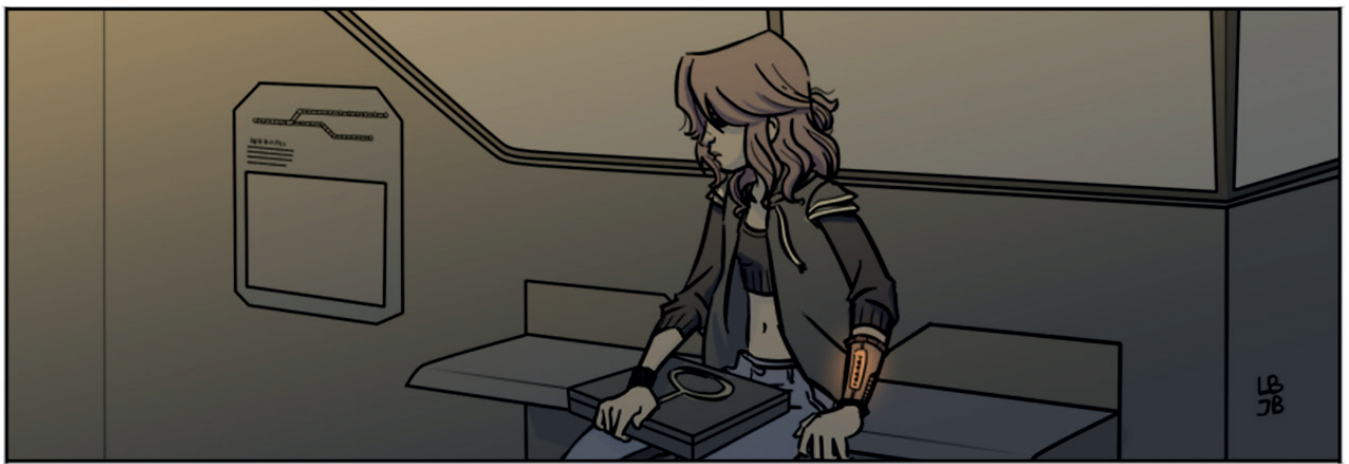
...UNE MALETTE ?











OU ALORS...

DEVENIR, À JAMAIS...

**...KIDA.**

lfpure #2  
Jems&Leo

À suivre...

**LFQ**   
BUREAU DE SCIENCE FETTER GRADING, DANS LA CÔTE VÉRITIQUE DE **PURE**



# Aller plus loin...

**Ces Chroniques d'Altaride vous ont plu ?  
Vous souhaitez en savoir plus ?**

La revue a été fondée par Benoît Chérel, dans le cadre de l'association La Guilde d'Altaride. Il s'agit d'un collectif d'écriture ouvert consacré à l'imaginaire ludique. La guilde a été créée en 1993 par Benoît et son cousin Cédric Laborde-Boutet, d'abord pour encadrer le développement de leur jeu de rôle : *Mythe d'Altaride*. Le jeu est un médiéval-fantastique qui intègre des éléments de science-fiction. Complet et foisonnant, il est resté au stade de jeu de rôle amateur, joué par une centaine de personnes mais jamais publié.

La revue est née quant à elle en mai 2012, d'une volonté de proposer un produit fini régulier au lieu de réalisations nombreuses restées bloquées à différents stades entre le projet et les envies de finalisation. Les *Chroniques d'Altaride* sont mensuelles : chaque mois est une nouvelle échéance, un nouveau défi pour proposer de nouveaux contenus originaux d'une manière attrayante. Le rythme est soutenu mais permet d'éviter de se lasser et de se lancer sans cesse de nouveaux défis.

Le collectif d'écriture des Altariens est ouvert. Cette ouverture est à la base même de la revue : chaque mois, les articles publiés, les bandes dessinées et même de nombreuses illustrations sont des contributions apportées par des personnes qui ont souhaité participer, le temps d'un numéro ou parfois de manière plus régulière. Alors si, vous aussi, vous aimeriez prendre part à l'élaboration d'un prochain numéro des *Chroniques d'Altaride*, rejoignez-nous ! Le thème de chaque mois est débattu longtemps à l'avance sur le forum des Altariens. Les contributeurs peuvent y poster pour proposer des articles. D'autres préfèrent passer par les réseaux sociaux ou tout simplement envoyer un email à la rédaction. Peu importe le moyen, l'important est d'établir le contact, de lancer des idées, des projets. Depuis quelques mois, nous proposons également à celles et ceux qui le souhaitent et qui sont en région parisienne de se retrouver le deuxième mercredi du mois à partir de 19h aux Caves Alliées, un bar rôliste très sympathique. C'est l'occasion de créer un contact humain, un moment chaleureux, de discuter jeux de rôle et d'imaginer ensemble l'avenir de la revue.

Vous n'aimez pas écrire, vous ne savez pas dessiner, vous n'aimez pas la bière et vous n'habitez pas Paris ? Vous avez quand même envie de participer, parce que oui, les *Chroniques*

d'Altaride, c'est chouette, hein ? Pas de souci ! Nous avons aussi besoin de soutien technique : soyez les ambassadeurs de la revue dans le monde rôliste. Vous pouvez tout simplement en parler autour de vous, dans votre club, sur votre forum préféré... Ou même distribuer des flyers lors de conventions un peu partout !

Et il existe sans doute encore des tas d'autres manières qui restent encore à imaginer ensemble... Parlons-en !

Et puis il y a les sous. La revue est totalement gratuite, entièrement réalisée par des bénévoles. Mais un peu de sous nous permettrait d'améliorer la communication autour de la revue, pour la faire connaître à plus de monde et donner envie à d'autres de participer à l'aventure. Ça passe par l'impression d'exemplaires papier de démonstration, comme certains d'entre vous ont pu en voir sur le stand de la guilde d'Altaride dans une convention, des flyers, ou pourquoi pas des banderoles et autres éléments de visibilité « pro ». En attendant, sans budget, on fait avec ce qu'on a, tranquillement, pour le plaisir, tout simplement.

Enfin, n'oubliez pas que toutes les personnes qui ont participé à ce numéro ont très, très envie de savoir ce que vous en avez pensé, si vous avez aimé ce qu'elles ont fait pour vous... Alors ne soyez pas timides, racontez-leur !

Parce que les *Chroniques d'Altaride*, c'est avant tout les lecteurs... ■

**BENOÎT CHÉREL**

## Les petits liens qui vont bien

- [S'abonner](#) (gratuitement) :
- [Donner son avis](#)
- Le site de [la guilde d'Altaride](#) (avec tous les anciens numéros en téléchargement gratuit)
- La [page Facebook](#)
- La [page Google+](#)
- Le [compte Tweeter](#)
- [Don en ligne](#)



# 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°20 Janvier 2014 Le Rêve
- N°21 Février 2014 Le Format court
- N°22 Mars 2014 La Musique
- 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

DEADLINE : LE 20 DU MOIS PRÉCÉDENT

[www.altaride.com](http://www.altaride.com)

Chambre des rêves





# XIXème Convention de jeux de rôle des Héraults de Lambert

Centre Jules Maillot - rue Champêtre - Lambersart (59)

7 & 8  
décembre  
2013

Démo par l'auteur de :



Osez - vous  
tomber le masque?



Renseignements et contact  
[www.assohdl.fr](http://www.assohdl.fr) [assohdl@laposte.net](mailto:assohdl@laposte.net) Gilles au 06 30 64 19 54

Département des  
sombres projets

