

Chroniques d'Altaride

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

N°29



► THE FLYING ROCK :
FINANCEZ UNE SÉRIE
DE SF FRANÇAISE

► EXIL EN EXIL,
UN SCÉNARIO
POUR... EXIL

► GRAND DOSSIER :
LE DESSIN
ET LE JEU DE RÔLE

OCTOGONES⁵

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.J.I.R.A.



Partenaires



Passé 3 Jours 18€

Entrée 1 jour 10€

12€ samedi jusqu'à 18h

Entrée courte durée 2€ pour 2h
(non cumulable)

Tarifs enfants 8-12 ans

Gratuit 7 ans et moins
& porteurs de handicap

Sponsors



du vendredi 14h au dimanche 20h - non-stop

3-4-5 OCTOBRE 2014

Espace Tête d'Or - 103 Bld Stalingrad - Lyon/Villeurbanne

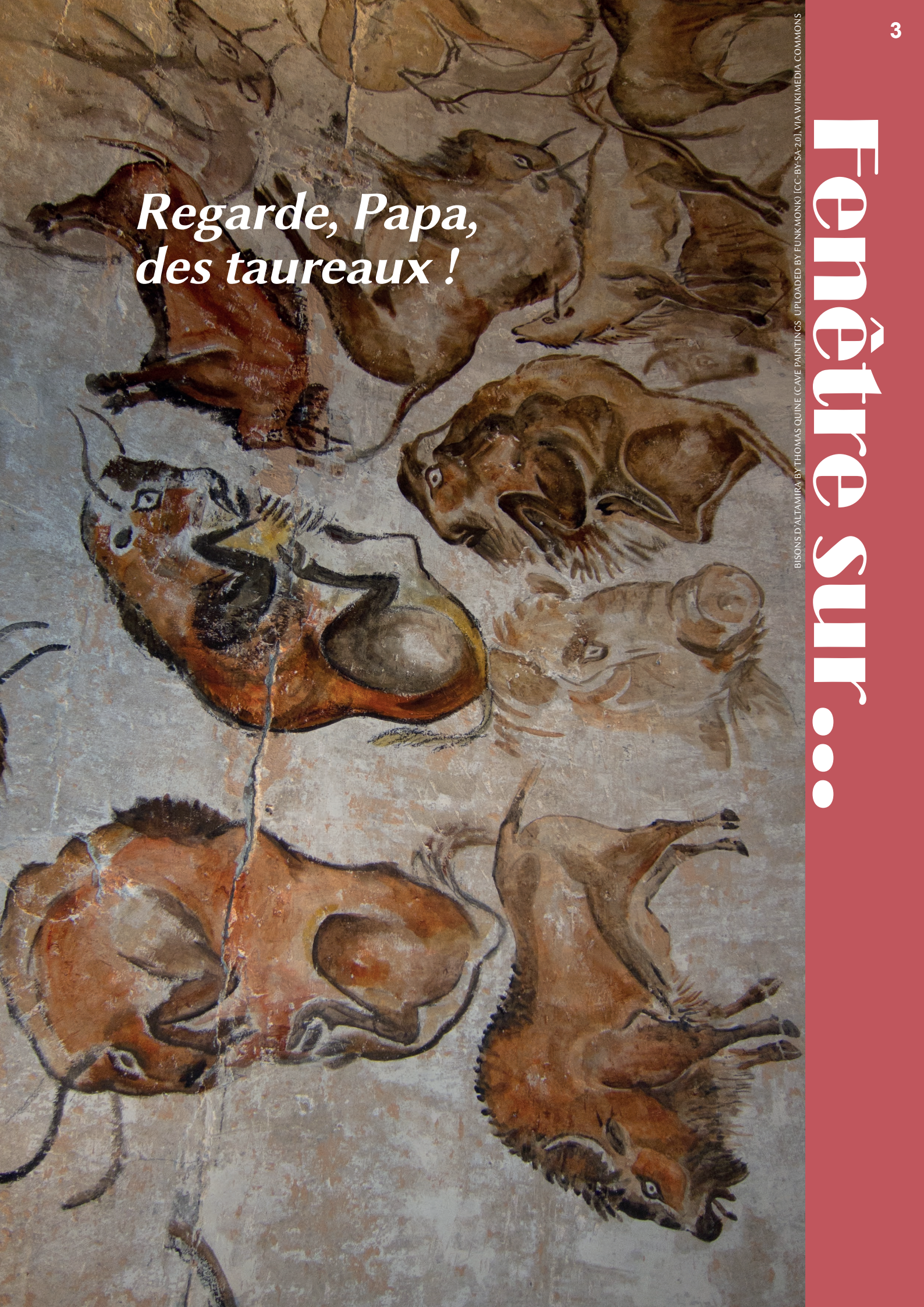
www.octogones.org



Aussi avec



Illustration Olivier 'Akoe' Sanfilippo



*Regarde, Papa,
des taureaux !*

BISONS D'ALTAMIRA BY THOMAS QUINE (CAVE PAINTINGS UPLOADED BY FUNKMONK) [CC-BY-SA-2.0], VIA WIKIMEDIA COMMONS

Fenêtre sur...

Depuis 1876, Marcelino Sanz de Sautuola explore la grotte d'Altamira. Une grotte qui n'a rien d'extraordinaire, elle est connue depuis bien longtemps des habitants de Santillana del Mar, petit village de Cantabrie.

Mais ce jour de 1879 va marquer un tournant dans l'histoire de cet amateur d'archéologie... et de la recherche archéologique en général. La fille de Sanz de Sautuola, Maria, âgée de huit ans, accompagne son père dans la grotte et finit par remarquer, au plafond, des dessins de « taureaux ». Le père avait vu des dessins semblables lors de sa visite à l'Exposition universelle de Paris. Des dessins sur des objets datant du paléolithique... Sanz de Sautuola déduit que les peintures datent de la même époque et publie, dès 1880, *Breves*

apuntes sobre algunos objetos prehistoricos de la provincia de Santander (Brèves notes sur quelques objets préhistoriques de la province de Santander). La publication est bien accueillie par le public, nettement moins par la communauté scientifique. Pour les spécialistes d'alors, la finesse, la qualité artistique de ces dessins ne pouvait être celle d'hommes de la Préhistoire. On a même accusé Sanz de Sautuola d'être un faussaire... Celui-ci mourra en 1888 sans être compris par ses pairs.

Il faudra attendre 1902 pour qu'Émile Cartailiac, farouche opposant à la théorie de Sanz de Sautuola, fasse paraître l'article *La grotte d'Altamira. Mea culpa d'un sceptique*. En effet, à partir de 1895, on découvre les grottes françaises de la Vache, des Combarelles et de Font-de-Gaume et surtout leurs dessins, très proches de ceux d'Altamira.



Sanz de Sautuola est donc réhabilité, ses travaux occupent désormais une place centrale dans l'étude de l'art paléolithique.

Mais si l'authenticité de ces œuvres n'est plus remise en cause par les scientifiques, leur signification (religieuse ? artistique ?) elle, fait encore couler beaucoup d'encre... ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Altamira>
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Marcelino_Sanz_de_Sautuola



PAR ÉMILE CARTAILHAC DOMAINE PUBLIC VIA WIKIMEDIA COMMONS



BISON D'ALTAMIRA, PAR GRAEME CHURCHARD (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Fenêtre sur...

Éditorial

Dessiner, c'est gagner !

L'homme dessine depuis bien plus longtemps qu'il n'écrit. On aurait dû commencer par le dessin le mois dernier au lieu de prendre l'écriture pour thème. Mais considérons qu'on remonte le temps. Écrire, c'est une excellente manière de faire passer un message avec précision. Mais dans certaines circonstances, en particulier quand l'imaginaire tient une place importante dans le message, un dessin peut remplacer bien des mots. Le lecteur a souvent pris le réflexe de se fier d'abord aux illustrations d'un livre, que ce soit une bédé, un roman ou un jeu de rôle, avant d'aller voir le texte. « Oh, ça a l'air chouette ! De quoi ça parle ? »

Les éditeurs de jeux de rôle ne s'y sont pas trompés. Les illustrateurs sont le fer de lance des nouvelles collections, toujours plus belles, plus graphiques, plus chargées... avec les défauts qui vont avec. S'il serait dommage de cataloguer un jeu dans les mauvais parce qu'il n'a pas d'illustrations ou qu'elles ne nous plaisent pas, il arrive aussi que de magnifiques visuels portent un jeu de rôle médiocre. Ne nous laissons pas aveugler, il serait dommage de passer à côté d'une petite pépite ludique à cause des images alors qu'une fois la partie lancée, il est bien rare qu'on ait encore besoin d'ouvrir le livre...

Ce mois-ci, les *Chroniques d'Altaride* se penchent sur la question du dessin en jeu de rôle. Et vous, vous dessinez ? Qu'apporte l'art pictoral aux jeux ? Beaucoup disent qu'une illustration aide à rêver, à se projeter. D'autres estiment qu'elle peut aussi enfermer dans une ambiance graphique réductrice par rapport à l'imaginaire illimité que permettraient de véhiculer les concepts du jeu... Saurez-vous choisir votre camp ?

À vos dés !



D.R.

“ Les illustrateurs sont le fer de lance des nouvelles collections ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Octobre 2014 N°29

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Sébastien Boudaud, Benoît Chérel, Michel Chevalier, Evangelista Cordeiro, Christophe Dénouveaux, Élodie Descharmes, Arnaud Desfontaines, Ségolène Lagrée, Nicolas Lenain, Fabien Luque, M'Issey, Audrée Mullener, Thomas Munier, Sophie Pérès, Olivier Portejoie, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Stéphane Sabourin, Cédric-Alexandre Saudinos, Léo Sigrann, Clotilde Thiennot, Mathieu Tortuyaux, Celdric Turmel, François Vanhille, Paul-Henri « Pitche » Verheve. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Jérémy Bouzerna, Lupin Cosplay, Francis Pacherie, Soutch, Syrphin. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch / Cowkiller, © Christophe Dénouveaux, © Niko, © Imminences. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : David Audra, Cédric Cassam-Chenaï, Michel Chevalier, Arnaud Desfontaines, Alexandre Saudinos, Jean-Michel Thorat, Christophe Trumelet, Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : par Syrphin.

Contact : altaride@gmail.com
Abonnement numérique gratuit :
goo.gl/9ju7B Réagir : goo.gl/eJiRDS

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- Regarde, Papa, des taureaux ! par Sophie Pérès 3

L'Entrée

- Éditorial - Dessiner, c'est gagner ! par Benoît Chérel 6

Chambre des rêves

- Crowdfunding - Tipeee, avec votre soutien la revue devient papier ! par Benoît Chérel ... 9

Portrait de rôliste

- Eva Porée, comic rôliste, propos recueillis par Julien Pouard 12

Feuille de perso

- La feuille de personnage d'Evangelista 15

Cuisine du MJ

- Grand dossier — Le Dessin et le jeu de rôle 16
- Aide de jeu — *La Thaumographie*, par Celdric Turmel 18
- Témoignages
Les Illustrations en jeu de rôle, par Stéphane Sabourin 28
Dessiner ? par Ségolène Lagrée 30
Ah ! les couvertures des Livres dont vous êtes le héros... par Mathieu Tortuyaux 32

Bar

- News — *La Dernière Walkyrie*, par les éditions Stellamaris 33
- News — *Loup solitaire*, le nouvel écran du meneur, par les éditions Le Grimoire 34
- La Chronique... et l'antichronique, par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 35

Le Hangar d'Altaride

- Quatrième vaisseau — *Le Fusain*, par Arnaud Desfontaines et Jems 36

Home Cinema

- *The Flying Rock* — Dessiner... quand on sait pas dessiner, par Alexandre Saudinos 38
- *The Fumble Zone...* REDUX, épisode 1 ! par Léo Sigrann 42

Fumoir

- Culture rôliste — *La Figurine peut-elle encore apporter quelque chose au jeu de rôle ?* par François Vanhille 44

Atelier du créateur

- Le Prix Mille Saisons, par Olivier Portejoie 51
- *Marins de Bretagne*, par Thomas Munier 52

Jardin des conventions

- Les Joutes du Téméraire, par Fabien Luque 57
- Orc'idée, entretien avec Audrée Mullener 59
- Festival Scorfel, par Élodie Descharmes 63

Dressing du cosplay

- La Page Cosplay, par Lupin Cosplay 65

Bibliothèque

- *Le Monde de la Tour* — *Autoportrait*, par Hélène et Romain Rias 66
- Feuilleton — *La Troupe du Magicien Blanc*, épisode 3
Un cheval sur une porte, par Clotilde Thiennot 70
- Humour — *Crazy... JDR*, par Niko 75
- Nouvelle — *Le Modèle*, par M'Isey 76
- Histoire dont vous êtes le héros dans la Brigade occulte du monde d'Hamnasya —
Les Épures mystérieuses, par Nicolas Lenain 78

Hangar aux scénarios

- *Exil en Exil*, un scénario pour *Exil* par Paul-Henri « Pitche » Verheve 90

Véranda graphique

- Humour — *Crôbard Factory* — *Drawing School & pour les petits rôlistes* 106
- Humour — *Imminences* — *Ice Bucket Challenge* 107
- Bédé — *Empty Dungeons*, épisode 6 108
- Bédé — *Star Wars le jeu de rôles*, épisode 29 109

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°30 Novembre 2014 Le Monstre

N°31 Décembre 2014 La Fête

N°32 Janvier 2015 La Mémoire

N°33 Février 2015 L'Amour

N°34 Mars 2015 La Nature

N°35 Avril 2015 La Religion

N°36 Mai 2015 La Médecine

N°37 Juin 2015 La Misère

N°38 Juillet 2015 La Révolution

N°39 Août 2015 Le Voyage

N°40 Septembre 2015 L'Enfance

N°41 Octobre 2015 La Vieillesse

N°42 Novembre 2015 L'Improvisation

N°43 Décembre 2015 Les Souverains

10 000 signes max. (ou contactez-nous)

Deadline : le 20 du mois précédent.

Contact : altaride@gmail.com

Forum : altaride.forum2discussions.com

Facebook : facebook.com/chroniquesdaltaride

Twitter : twitter.com/Altaride

Google+ : plus.google.com/+Altaride

Nous soutenir : tipeee.com/chroniques-d-altaride

www.altaride.com

le tip c'est chic !



Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipeee, avec votre soutien la revue devient papier !

D'abord, c'était un rêve...

Quand la revue a démarré il y avait, toute petite, complètement folle, l'idée qu'un jour on pourrait en imprimer quelques exemplaires. La maquette, dès le numéro 1, était prévue aussi pour un support papier, même si le premier objectif restait de proposer une bonne lisibilité sur un écran. Pendant deux ans, les *Chroniques d'Altaride* se sont développées sur ce format numérique et gratuit, lentement mais

sûrement, affinant ses rubriques, améliorant ses contenus, affirmant sa ligne éditoriale.

Et puis on a lancé Tipeee

Avant ça, la revue fonctionnait presque exclusivement dans un circuit bénévole. Pas d'argent, donc très simple... mais pas d'argent, donc très limité. Cette logique n'a pas changé : la revue est toujours proposée gratuitement en ligne, et c'est parti pour rester comme ça. Mais les personnes qui aiment les *Chroniques d'Altaride* et qui estiment qu'elles valent bien

Contreparties... les paliers

Niveau 1 « e-Soutien » 1 €

Votre nom dans les remerciements sur Facebook.

Niveau 2 « Pilier numérique » 2 €

Idem + votre nom dans les remerciements sur l'article du site qui présente le numéro.

Niveau 5 « Ours gentil » 5 €

Idem + votre nom dans l'ours.

Niveau 15

« Scribe généreux » 15 €

Idem + un emplacement de 400 caractères dans la rubrique « Tipeee » du prochain numéro (le texte, fourni par le tipeur, doit être validé par le rédacteur en chef). 8 disponible(s), maximum 1 par personne.

Niveau 30 « Lecteur mécène » 30 €

Idem + un exemplaire papier envoyé par la poste.

Niveau 40

« Collectionneur mécène » 40 €

Idem + une dédicace sur votre exemplaire papier.

Niveau 50

« Bienfaiteur sympathique » 50 €

Idem + un exemplaire papier supplémentaire pour vos amis ! (envoyé dans le même courrier que le premier).

Niveau 100

« Ange d'Altaride » 100 €

Waw ! Une telle générosité, ça fait chaud au cœur ! Idem + un poster *Chroniques d'Altaride* et lot de 500 flyers pour aider à faire connaître la revue autour de vous (envoyés dans le même courrier que les exemplaires papier). ■



d'être soutenues, non seulement avec des mots d'encouragement, mais aussi avec des sous, peuvent le faire. Et nous sommes très heureux de voir que nous avons de tels soutiens. C'est une nouvelle ressource, financière, qui s'offre à nous pour développer de nouveaux projets. C'est aussi un encouragement très important, qui nous motive et nous guide. Si la revue plaît, c'est qu'on tient sans doute quelque chose d'intéressant, qui mériterait d'être encore amélioré et mieux connu de la population rôliste francophone.

Un vrai festival... de conventions

Alors on s'y emploie. Ces derniers mois, on a multiplié les interventions en festivals et conventions pour donner une visibilité à la revue sur le terrain aux quatre coins de la France, en Belgique et en Suisse. C'est à chaque fois l'occasion de rencontrer des gens formidables et de montrer des exemplaires papier, qui sont toujours très bien accueillis.

Ces versions papier, qui étaient jusqu'à présent des prototypes artisanaux, reliés



COMMENT ÇA MARCHE ?

Sur Tipeee chaque créateur a une fiche. Il y présente son travail, sa démarche, le type de contenu qu'il fournit, et à quel rythme il le fait. Pour devenir Tipeur d'un projet, l'internaute doit indiquer un montant (à partir de 1 euro), qu'il souhaite donner pour chaque contenu que le créateur réalisera. Et pour rester dans des montants raisonnables, l'internaute peut indiquer un maximum mensuel à ne pas dépasser.

à la main, laissent maintenant place pour la première fois à du travail d'imprimerie. Les numéros 26, 27 et 28 sont actuellement disponibles... et ils sont magnifiques. Ces premières impressions ont pu être réalisées en grande partie grâce à l'apport financier des tipeurs et nous les en remercions ! Les soutiens de 30€ ou plus ont d'ailleurs dans leurs contreparties un exemplaire papier envoyé par la poste.

Nos petites impressions font grande impression

Les exemplaires restants sont proposés à la vente lors des conventions. Voici les différents tarifs :

- **Prix en convention : 9€** (achat d'un exemplaire directement sur le stand).
- **Prix contributeur : 8€** (pour une personne qui a participé au numéro acheté sur le stand).
- **Prix par correspondance : 15€** (paiement par Paypal, envoi de l'exemplaire choisi par la poste). 14€ pour les contributeurs.

Si vous êtes intéressés par la version imprimée de la revue, si vous avez des remarques, des critiques à faire, n'hésitez pas à nous en faire part dans les commentaires de la page Tipeee des *Chroniques d'Altaride*. Car c'est avant tout une revue participative : chacun peut apporter sa pierre à l'édifice — ce n'est qu'ainsi que nous pourrions être vraiment représentatifs de toutes les manières de jouer ou de percevoir le jeu. ■

BENOÎT CHÉREL

Tipez la revue sur **tipeee.com**

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?

Rien de plus simple ! Rendez-vous sur la page du créateur que vous souhaitez soutenir, inscrivez le montant que vous souhaitez lui donner pour les prochains contenus qu'il fournira, et appuyez sur le bouton « **tip !** ».

Sur Tipeee un créateur propose aux internautes de le soutenir financièrement dans la réalisation d'un type spécifique de contenu qu'il fournit de manière récurrente. À sa charge d'expliquer à

quel rythme il compte le faire et pourquoi. Quand un internaute «tip» un créateur, il s'engage à le rémunérer pour chacun de ses contenus. Et pour éviter tout débordement, le Tipeur peut fixer un maximum mensuel qu'il ne souhaite pas dépasser, quand bien même le créateur serait particulièrement créatif ce mois-ci ! Vous pouvez décider de ne donner qu'une seule fois. Pour cela, il vous suffit de rentrer le montant de votre Tip et de le confirmer.

Objectifs... ce qu'on vise

Licence Adobe Indesign CC

(25 € par mois)

La revue est réalisée avec un logiciel de mise en page. Cet objectif nous permettra de financer l'abonnement mensuel à la dernière version d'Indesign, la Rolls de la PAO.

Flyers (35 € par mois)

Pour inonder les lieux ludiques et les festivals de l'imaginaire, la revue a besoin de flyers qui présentent, en quelques mots, les infos utiles : le site, le contenu ouvert à tous, la gratuité du PDF...

Affiches (50 € par mois)

Pour faire connaître la revue, rien de tel que des affiches à placarder dans vos clubs et boutiques préférés (avec l'accord des gérants, bien entendu) !

Stand pour convention

(200 € par mois)

La communication autour de la revue passe par une présence forte dans les festivals et conventions rôlistes, ludiques et dédiés à l'imaginaire. Cet objectif consiste à nous équiper d'un stand à la fois beau, pratique et fonctionnel pour ces événements. Il comporte un grand panneau aux couleurs de la revue, une borne d'accueil et une bannière-drapeau (le budget est supérieur à 200 € mais le matériel peut s'acquérir en plusieurs étapes).

Impressions papier (400 € par mois)

Pour réaliser des versions papier à diffuser pour un prix pas trop moche, il faut faire imprimer une quantité minimum. Avec 400 € par numéro, nous pourrions atteindre cette masse critique et nous lancer dans la version papier en complément de la revue numérique (qui, elle, restera gratuite). ■



Portrait de rôliste

Eva Porée, comic'rôliste

Globalement je suis un MJ chanceux. Dans le dernier numéro des *Chroniques d'Altaride*, je vous présentais un duo d'écrivains avec qui j'ai partagé un certain nombre de soirées de jeu. Mais à cette table, on ne se contente pas des lettres et des bons mots, messieurs dames, on y ajoute l'image à travers de superbes portraits des personnages. Des portraits réalisés par celle qui fut souvent une voix désincarnée sortant d'un PC posé à table mais dont la présence inspirante a su guider ses petits camarades hors de situations délicates, avec tact, classe et un flegme jamais pris en défaut. Mesdames et messieurs, je vous présente Eva.



m'ouvrir aux autres. Eh oui, je ne préciserai pas le nombre d'années de pratique car je serai obligée de te supprimer avant que tes lecteurs puissent déduire mon âge.

J. P. : Comme tu n'habites pas vraiment à proximité du lieu qui accueillait nos parties, tu nous as souvent rejoints via Skype. J'ai l'impression que ça s'est plutôt bien passé mais au fond, tu en penses quoi de ce mode de jeu désincarné ?

E. P. : C'est une chance que la technique de nos jours permette cela. Mais ça reste un pis-aller dans la mesure où l'on se prive de pas mal de choses en commençant par les menus plaisirs gastronomiques que l'on partage autour de la table et l'on perd aussi des subtilités de role-play comme les regards et le langage corporel. Comme les gens peuvent oublier que vous êtes « présent », ça oblige aussi être concis et pertinent dans ses interventions. Je suis assez pointilleuse sur le temps de parole de chacun et là, il faut d'autant plus défendre son bout de gras.

Julien Pouard : Je t'ai brièvement présentée Eva, mais peux-tu nous en dire plus ?

Eva Porée : Bien sûr ! Eva est le diminutif d'Evangelista, mon troisième et usuel prénom. Étant transgenre j'ai la chance d'avoir ce prénom ambigu et officiel, mais hélas qui kitchement fini en « A ». Je me contente de vivre de mes passions qui sont le dessin et le théâtre.

J. P. : Nous nous sommes rencontrés autour de cette fameuse table de jeu de rôle, mais tu n'étais pas novice. Ça a commencé où et comment, le jeu de rôle pour toi ?

E. P. : Dans une fête de quartier au Mans quand j'avais quinze ans, où je vendais mes dessins. Ceux s'inspirant de la fantasy ont fait dire à une personne, qui devint un ami, que je devrais essayer dans l'association dont il faisait partie. Cette personne m'a donc initiée par un *Stormbringer* et ce fut vraiment une révélation. Je n'étais pas très sociable à l'époque et ça a vraiment permis de



J. P. : J'ai vu les portraits que tu as faits de différents personnages autour de la table de jeu. Je dois dire que voir incarner ainsi les protagonistes de nos histoires a été un grand moment pour moi. Qu'est-ce qui t'a inspirée pour donner corps à ces descriptions ? Comment procèdes-tu pour réussir si bien à représenter l'essence de ces personnages ?

E. P. : L'habitude de systématiquement dessiner mes personnages est venue parce qu'en tant que transgenre, on est forcément confronté à la question de l'image et rappeler le genre du personnage est une nécessité pour moi. J'ai la chance d'avoir un niveau suffisant en dessin pour avoir un rendu intéressant, me permettant de me représenter si je joue une jeune fille en fleur ou une matrone bien charpentée. Une manière de dire « ce n'est pas à une transgenre de 1,87 m. que tu t'adresses » mais à ceci. Du coup, les gens avec qui je joue me demandent si je

veux bien faire de même pour eux et ce fut un atout d'acceptation. Mais surtout c'est une source inépuisable d'inspiration. On peut avoir une description factuelle des personnages par les joueurs mais leur interprétation du rôle va apporter bien plus. Les joueurs aimant blaguer apporteront au dessin une bonhomie, un air malicieux, alors que des joueurs laconiques ou épiques apporteront le détail d'un regard dur, une ride du lion. Bref, toute la nuance de la personnalité vient du joueur et c'est assez passionnant de traduire ce que l'on a compris du personnage. Les parties sont comme des romans et je visualise beaucoup, comme si je cherchais à faire la couverture, une bande dessinée ou le casting pour l'adaptation en film.

J. P. : Il me semble, et n'hésite pas à me corriger si je me trompe, que tu dessines surtout sur le modèle des comics américains. Pourquoi ce style-là ? Est-ce que tu as essayé autre chose ?

E. P. : Enfant, j'ai acheté le numéro 50 de *Spécial Strange* où paraissait la série *Uncanny X-men*. Ça parlait de merveilleux, d'aventure, mais aussi de différence et d'intégration. Ça m'a naturellement interpellée et le comics est resté une passion qui a développé mon don pour le dessin. Le fantastique se sublime par le réalisme qui l'entoure. C'est ce qui me rend moins sensible au manga ou à la bande dessinée franco-belge « à gros nez » où je suis assez lamentable pour le peu que j'ai tenté.

J. P. : En dehors d'illustrer les personnages, comme tu l'as fait pour nous, fais-tu usage de ce trait et de ce talent à d'autres occasions en jeu de rôle ?

E. P. : J'ai rejoint le « Comicverse », un collectif de dessinateurs passionnés par ce genre. Nous partageons nos dessins, nos



techniques et quelques blagues douteuses lors de conventions impliquant le domaine du comics. Mais ce serait assez intéressant de voir ce que ça donnerait au milieu d'une convention de jeux de rôle.

J. P. : Et d'ailleurs, la question incontournable des *Chroniques d'Altaride*... le jeu de rôle c'est quoi pour toi ?

E. P. : C'est un peu comme une veillée de contes mais interactive, comme dit plus haut, un roman parlé mais vu de l'intérieur d'un personnage. Une immersion dans une histoire avec tout le plaisir enfantin du « on dirait que ». Entre toutes les choses que j'assume, le complexe de Peter Pan est l'une des moindres. Mais c'est aussi une discussion toujours renouvelée avec les personnages que j'apprécie et le moyen de connaître de nouvelles personnes en se projetant loin de la morne réalité.

J. P. : As-tu des projets/des envies d'illustration dont tu voudrais nous faire part ?

E. P. : Des comics bien sûr ! Mais en commençant par le scénario, cette fois. Cependant, là, pas mal de choses restent à faire et la France a jusqu'à maintenant bien peu encouragé sa production en la matière.

J. P. : Je n'ai finalement vu que très peu de tes œuvres, est-ce qu'il y a un endroit où il est possible de les admirer ?

E. P. : Sur le site DeviantArt, j'ai une galerie sous le nom EvangelistaC. ■

<http://evangelistac.deviantart.com/gallery>

**PROPOS RECUEILLIS PAR JULIEN POUARD
ILLUSTRATIONS ORIGINALES
D'ÉVANGELISTA CORDEIRO**



La feuille de personnage d'Evangelista

• **Prénom, Nom** : Evangelista Cordeiro

• **Classe de personnage** : thaumographe ?
(voir page 18)

• **Attributs** :

- ▶ **FOR** : plus qu'il n'en faut
- ▶ **CHA** : c'est tout ou rien
- ▶ **DEX** : tu veux vraiment savoir ?

• **Compétences** :

- ▶ Arts
- ▶ Allusions subtiles
- ▶ Connaissances encyclopédiques (spécialité Comics)
- ▶ Psychologie

• **Équipement** :

- ▶ Stock de crayons
- ▶ Carnet à croquis
- ▶ Stock de comic books. ■



Grand dossier

Le Dessin et le jeu de rôle

L'image et le texte complètent admirablement bien la parole, au cœur de la pratique du jeu de rôle. Après un grand dossier sur l'écriture le mois dernier, voici venu le moment de nous pencher sur la place de l'illustration dans notre loisir préféré...

Cuisine du MJ





Aide de jeu

La Thaumographie

Les magiciens usent de mots magiques, d'incantations étranges et puissantes. Grâce à eux, ils remodelent la réalité et la plient à leur volonté. Mais imaginez maintenant que les magiciens ne parlent pas mais dessinent. Imaginez qu'une esquisse ait le pouvoir de se matérialiser et de changer le monde. Ce pouvoir, c'est la thaumographie.

Qu'est-ce que la thaumographie ?

C'est une magie rare, particulière et méconnue que la thaumographie, l'Art de jeter des sorts par le dessin. Les thaumographes, ces artistes hors

pair, sont capables à coup de crayon, pinceaux ou fusain de matérialiser leurs pensées et volontés. Mais à vrai dire le support importe peu, tant qu'il permet de dessiner, de tracer des formes représentant la réalité. Des lignes dans le sable peuvent faire l'affaire même si la thaumographie sera éphémère, une gravure est toute autant possible mais bien

plus difficile à réaliser, car le thaumographe devra maintenir une concentration extrême pendant ce long processus.

Par exemple, un thaumographe pourra dessiner un chien de garde pour protéger sa maison, un autre pourra peindre une blessure sur son ennemi pour l'affaiblir ou encore – et c'est là le genre de thaumographie le plus difficile – il pourra représenter la joie chez son ami frappé de mélancolie.

Toutefois, peu nombreux sont les érudits qui connaissent l'existence de la thaumographie. Et ceux qui en ont la maîtrise se comptent sur les doigts d'une main, alors que cette forme de magie est ancienne, très ancienne.

Dans les univers où elle existe, elle a même toujours précédé les autres traditions et fut découverte par des primitifs – ceux qui avaient assez d'ignorance et d'imagination pour défier les lois de la nature – contrairement aux magies plus communes (souvent enseignées par les elfes, les Anciens, les dieux ou autres créatures supérieures).

Cependant ces dernières supplantent bien vite le thaumographie dès qu'elles sont maîtrisées. Car elle exige la même rigueur, la même force d'âme et les mêmes prouesses de concentration que la magie incantatoire. Elle en a les conséquences, les dangers et les coûts (quels qu'ils soient sur le monde en question). Mais aussi, elle demande la capacité de s'adonner à un art.

La capacité de dessiner, de représenter les choses, les idées et les actions avec une grande fidélité. Sans cela, elle est inutilisable. Ainsi, quand devenir magicien demande « simplement » une longue formation, devenir thaumographe demande, en plus, de l'inspiration et du talent.

Comment devient-on thaumographe ?

Historiquement les peuplent abandonnent assez vite la thaumographie pour la remplacer par une forme de magie plus pratique et moins exigeante. Et les thaumographes de tous disparaître, la thaumographie d'être oubliée, ou presque.

Aussi, le thaumographe en devenir devra d'abord apprendre que cette magie existe. Heureusement, certains érudits ont rencontré de vieilles peintures rupestres et ont décelé leur magie, étudiant et se renseignant. Ils peuvent donc fournir des premiers indices. Le futur apprenti peut aussi découvrir l'une de ces peintures et enquêter lui-même.

Une autre façon de rentrer en contact avec la thaumographie est par le biais d'un talent inné. Car il est toujours possible qu'une personne naisse ou se découvre une facilité pour cette magie.

Mais attention, ses règles sont si strictes et les conséquences d'une transgression si terribles que l'expérimentateur imprudent et ignorant ne le restera pas longtemps. Le moyen le plus simple reste de rencontrer un thaumographe qui pourra non seulement faire découvrir la thaumographie, mais aussi l'enseigner.

Car si cette tradition est (presque) oubliée et les thaumographes d'antan morts depuis des éons, il reste possible de faire des rencontres étranges.

Il y a des hommes vieux et secs, rincés par le vent et le temps, voyageant de par les mondes avec leur nécessaire à dessin toujours à portée de main. Ils cherchent de leurs yeux rongés par la cataracte – et pourtant si clairvoyants – de jeunes artistes au talent hors norme.

Ils les appellent et leur parlent de cette voix rauque, plus vieille que les montagnes, avec laquelle ils récitent les règles de la thaumographie, les secrets du pouvoir des lignes et des formes. Ce sont les premiers et les derniers de leur genre, de puissants magiciens aux dons inégalés.



La thaumographie de Tanok était réussie, comme toujours : son allié continuerait de combattre malgré ses terribles blessures.

Tanok, Maître thaumographe

Tanok est très vieux. Le dire aussi vieux que l'humanité ne serait pas vraiment exagéré. À l'origine, il était un de ces hommes qui peignaient sur les murs des grottes. C'est ainsi qu'il a découvert la thaumographie. Et cela lui valut de nombreux ennuis au fil des ans et des siècles : il fut tour à tour chassé par peur de ses pouvoirs, puni lorsqu'ils lui firent défaut et il finit par fuir la compagnie des hommes. Aujourd'hui il voyage au travers de déserts – ardents ou gelés – où il ne rencontre que peu d'humains. Car Tanok n'a pas besoin des hommes ou de la civilisation : a-t-il besoin de nourriture ? Il la dessine. Les matières premières ? Il vient d'un temps où on les faisait soi-même, il sait toujours où en trouver. C'est un thaumographe très puissant que l'on peut trouver à peindre sur des rochers pour remodeler le paysage autour de lui. Il est immortel, quasiment invincible. Le tuer implique de trouver la grotte où il s'est peint immortel et de détruire cette thaumographie. Ou bien de s'attaquer à son esprit qui n'est pas affecté par cette dernière. Tanok sera réticent à enseigner la thaumographie. Elle lui a attiré beaucoup de malheurs et il souhaiterait presque ne l'avoir jamais découverte. Mais il pourrait faire une exception s'il rencontre un artiste extrêmement talentueux, si amoureux de son art que sa passion est palpable. Il ne le fera en aucun cas si cette personne est avide de pouvoir ou veut la thaumographie pour servir ses intérêts personnels. Il faut qu'elle voie la magie comme une sublimation de son art. ■

Et c'est auprès d'eux et d'eux seuls que l'on peut apprendre l'art oublié de la thaumographie. Ceci dit, tous ne sont pas enclins à enseigner leur Art. Certains le voient comme une malédiction, comme un sacerdoce lourd à porter. Au contraire d'autres sont avides d'enseigner : leur vie fut longue, la fatigue se fait sentir, ils souhaitent en finir mais ne veulent pas voir la thaumographie disparaître avec eux.

Mais bien sûr, ces vieux maîtres n'enseignent pas à n'importe qui. Et avant de seulement songer à apprendre, tout thaumographe doit être peintre ou dessinateur, et il doit être doué. Une thaumographie demande une qualité de réalisation impeccable qu'aucun amateur ne saurait achever.

Ainsi donc, une fois que le maître est trouvé et qu'il a accepté d'enseigner, une longue formation commence.

D'abord, le maître transmettra les règles de la thaumographie et n'ira pas plus loin tant que l'apprenti ne les connaîtra pas par cœur. Ensuite, de nombreux exercices mentaux lui seront imposés pour forger son esprit et lui donner un pouvoir de concentration sans faille. De fait, cette partie de l'enseignement pourra être accélérée si l'apprenti est un magicien ayant déjà suivi ce genre de formation pour apprendre à lancer des sorts.

Une fois que ces deux points (les règles et la concentration) sont maîtrisés, le maître fera subir de nombreux tests à son élève. Il lui demandera de réaliser de fausses thaumographies en respectant les règles, en conservant sa concentration et la maîtrise de son art. Le maître fera tout pour le distraire, pour lui faire oublier les règles, pour diminuer la qualité du dessin.

Par exemple, il le fera dessiner sous un vent terrible, dans une salle bondée et bruyante, sur le dos d'un cheval, en lui lançant des pierres... Certains iront même jusqu'à blesser ou mettre en danger l'apprenti.

L'épreuve finale de Tanok

Pour son épreuve finale, Tanok creuse une fosse.

Ensuite, par thaumographie, il y crée une dizaine de serpents et un animal que les reptiles tuent – pour prouver qu'ils sont mortels à l'élève.

Celui-ci devra descendre dans la fosse et dessiner une échelle pour en sortir (même si ce dessin n'a aucun effet, Tanok faisant disparaître les serpents dès que l'élève abandonne ou déclare avoir fini).

Pendant qu'il dessine, son maître lui jettera des pierres, chantera un air irritant ou excitera les serpents.

L'élève a très peu de temps pour réaliser sa thaumographie et Tanok est extrêmement attentif à sa concentration. ■

Si ces épreuves sont passées avec succès, alors le véritable enseignement commence. Le maître transmettra son savoir, révélera la nature de la thaumographie, son pouvoir, ses limites et ses dangers.

Si, au contraire, l'élève échoue, il sera renvoyé dans la plupart des cas, certains maîtres offrant parfois une seconde chance.

Réaliser une thaumographie

Le processus de création

Le procédé pour réaliser une thaumographie peut sembler complexe mais, comme pour toute forme de magie, le thaumographe en prendra l'habitude et cela deviendra une seconde nature avec le temps.

Tout commence quand le thaumographe décide qu'il a besoin de réaliser une thaumographie. C'est la première étape que l'on nomme « volonté », car le magicien choisit exactement le résultat auquel il souhaite arriver. C'est aussi lors de cette étape qu'il commence à mobiliser sa volonté et à entrer dans le bon état d'esprit.

Cette volonté déterminée servira à établir l'œuvre, à choisir ce qui sera dessiné. Le magicien doit en être sûr et penser à tous les détails, car il n'a pas le droit de s'arrêter pour réfléchir une fois l'œuvre commencée, sous peine d'échec.

Ensuite vient la concentration. En faisant abstraction de tout ce qu'il y a autour de lui, le thaumographe se focalise uniquement sur son support. Pour lui, rien d'autre n'existe que la thaumographie en devenir.

Enfin vient la réalisation à proprement parler. Le thaumographe commence à dessiner (ou peindre, ou graver) sans relâcher sa concentration et gardant sa volonté prête à agir. C'est un état d'esprit difficile à maintenir puisqu'il implique plusieurs pensées à la fois et, encore une fois, toute déconcentration implique un échec. De plus, l'œuvre ainsi créée devra respecter les règles de la thaumographie (voir plus bas).

Finalement, au moment d'apporter la touche finale, le thaumographe relâche et déchaîne sa volonté sur son œuvre, l'imprégnant de celle-ci. Elle doit être détaillée et représenter correctement la réalité (moins elle le fera plus cela sera dur pour le thaumographe) car l'esprit du magicien s'emploiera à une chose en particulier : « convaincre » l'univers que le dessin est la réalité. La réalité n'est pas une chose fixe, elle est variable et ici, le monde réel perd de sa réalité tandis que le dessin en gagne sous la pression de l'esprit.

La carte devient le territoire. Le portrait devient le modèle. Contrairement à ce qui y est écrit, la pipe de Magritte est une pipe. Le thaumographe doit en être persuadé, tordre son esprit pour l'accepter et forcer l'univers à obéir. Alors la thaumographie sera réussie et la réalité correspondra à celle du dessin, à la volonté choisie au début du processus.

Les limites de la thaumographie

Puisque c'est là une modification de la réalité, il y a peu de choses que la thaumographie ne peut réaliser. Mais il y a tout de même des limites à ce pouvoir.

Ainsi, un individu affecté pourra tenter de résister à la magie. La thaumographie aura toujours un effet, si infime soit-il, mais il sera réduit par la résistance de la cible (un homme résistant à un dessin le montrant blessé aura



Il reposa son morceau de fusain, épuisé par l'effort. Devant lui se dressait un dragon, son dragon, qui allait brûler tout ses ennemis.

peut-être une simple coupure, là où on le représentait avec une entaille béante).

La puissance des effets sera limitée par la puissance et l'expérience du thaumographe. Il pourra dessiner ce qu'il veut, s'il n'est pas assez puissant pour faire ce que sa volonté avait défini, l'effet sera moindre. S'il dessine un dragon pour qu'il combatte à ses côtés, rien ne dit que ce sera un véritable dragon qui apparaîtra : cela peut être une créature moins puissante qui a la forme d'un dragon, par exemple.

La thaumographie est fatigante, extrêmement éprouvante pour l'esprit. Si un thaumographe use trop souvent de son pouvoir dans un court laps de temps, ou s'il essaie de faire quelque chose de trop puissant pour lui,

il pourra sombrer dans l'inconscience. Voire dans le coma.

Le thaumographe pourra difficilement se représenter lui-même. C'est un tabou et son maître le lui aura sûrement interdit, car il en fait les frais lui-même. Une thaumographie faite sur soi-même implique de changer la personne qui cherche à changer les choses. C'est une boucle dangereuse. La concentration est bien plus difficile à maintenir et la fatigue suite au dessin magique en sera décuplée. De plus, les effets peuvent facilement devenir chaotiques, pervers et imprévisibles.

Les effets d'une thaumographie sont généralement permanents, trois exceptions à cela toutefois : lorsqu'une thaumographie crée

un effet naturel, celui-ci disparaîtra normalement (une blessure créée guérira d'elle-même, un dessin d'un feu sur un arbre s'éteindra quand l'arbre sera consumé, etc.) Si la thaumographie est détruite ou abîmée (règle de la préservation) ses effets cessent immédiatement. Enfin, certaines thaumographies créant quelque chose qui n'existait pas avant demandent à être particulièrement détaillées et d'une qualité incomparable pour être permanentes.

Les règles de la thaumographie

Comme dit précédemment, la thaumographie a ses règles. C'est la première chose que l'on apprend.

Ces règles ne sont absolument pas optionnelles. Dans le meilleur de cas, les enfreindre entraîne l'échec de la thaumographie ou sa destruction, dans les pires cela a de terribles conséquences, parfois mortelles.

Règle de préservation

Tu préserveras ton œuvre en bon état, ne la modifieras pas, ne la laisseras pas se détériorer, ne chercheras pas à la détruire et ne laisseras personne faire ainsi.

La première de toutes les règles et une des plus importantes. Une thaumographie est une modification de la réalité, l'œuvre étant l'ancre de ce changement. Elle doit rester immaculée. Transgresser (même involontairement) cette règle fait perdre tout pouvoir à la thaumographie, dans un premier temps. Dans un second temps, si la transgression est volontaire, elle peut avoir de bien plus lourdes conséquences. La dégradation, destruction d'une œuvre (ou organisation de celle-ci, si le thaumographe demande à un tiers de le faire pour lui, par exemple) revient pour le magicien à renier sa propre volonté puisque la thaumographie en est un support. Dans ce cas-là, son esprit en souffre et sa volonté est temporairement ébranlée (ou de façon permanente si la transgression est importante).

Règle d'ardeur

Tu mettras tout ton cœur à la réalisation de ton œuvre ; jamais ne t'accompagnera la frivolité quand tu exerceras ton art.

La thaumographie ne se fait qu'avec un dévouement sans faille. Modifier la réalité de cette façon n'est jamais anodin et le thaumographe doit être pleinement motivé pour cela. Le contraire implique simplement l'échec de la thaumographie, des transgressions répétées peuvent éteindre la détermination du magicien à réaliser son œuvre et, ainsi, la perte temporaire de ses pouvoirs.

Règle de perfection

Jamais ton œuvre ne sera banale. Elle sera toujours un chef-d'œuvre, exceptionnelle par nature.

Une thaumographie doit absolument sortir du lot, irradier la perfection pour prendre sa valeur, se faire passer pour la réalité. Cela n'implique pas la beauté de l'œuvre (qui est subjective et dépend de chacun) mais une qualité de réalisation sans tache. Aucune rature, aucune traînée involontaire, aucun défaut n'est permis. La transgression empêche simplement la thaumographie de prendre effet.

Règle de concentration

Ton attention sera toute à ton œuvre, jamais tu ne la détourneras de celle-ci. Dans ces moments-là, il n'y a que ton œuvre et toi, le reste n'existe plus.

La concentration est la composante la plus importante lors de la réalisation d'une thaumographie. Faillir, se déconcentrer peut simplement entraîner l'échec ou, dans les pires situations, surtout si un grand pouvoir est impliqué, des effets imprévus et chaotiques. Ceux-ci peuvent aller jusqu'à entraîner la mort du thaumographe ou la perte de ses pouvoirs.

La thaumographie en jeu

Maintenant que tout ce qui concerne la thaumographie est évoqué, il est temps de se pencher sur la façon de la jouer, sur les règles qu'utilisera un joueur voulant interpréter un thaumographe. Elles sont faites pour pouvoir s'intégrer à n'importe quel système de jeu puisque quasiment indépendantes de celui-ci (le joueur devra dessiner). Les maîtres du jeu peuvent, s'ils le souhaitent, renforcer l'intégration.

Créer un thaumographe

La première chose est, soit de trouver un maître pour que le personnage apprenne la thaumographie, soit de créer le personnage

thaumographe dès le début (qui aura déjà un maître).

Compétence d'Art

Dans tout les cas, il doit être un artiste très talentueux. En fonction du système de jeu utilisé, le personnage devra avoir la compétence ou le talent correspondant à son art, à un niveau assez élevé pour représenter cette maîtrise. Considérez généralement que ce niveau de compétence doit être supérieur à la moyenne pour le commun des mortels (par exemple, 60 % dans les systèmes à pourcentage) ou être égale au maximum possible pour le personnage dans les systèmes à niveau.

Si le système de jeu le permet vous pouvez aussi forcer l'obtention d'un don ou talent qui décrit le personnage comme expert en ce domaine.

La puissance du thaumographe

La puissance du thaumographe sera une variable à prendre en compte quand le maître décrira les effets d'une thaumographie. Pour cela plusieurs solutions :

Vous pouvez utiliser les mécaniques habituelles de magie pour votre système de jeu. S'il y a des compétences de magie, créez-en une nommée « thaumographie » qui déterminera la puissance du personnage. Si cela dépend uniquement des caractéristiques, utilisez celle associée à la magie. Si cela dépend habituellement du niveau du personnage, utilisez celui-ci. En bref, transposez à la thaumographie ce qui détermine habituellement la puissance d'un magicien dans votre système de jeu.

Vous pouvez aussi choisir de vous affranchir tout à fait du système du jeu, en évaluant la qualité du dessin que le joueur aura fait, une grande qualité égale une grande puissance. Mais cela reste un jugement subjectif et peut entraîner des problèmes (tout le monde n'est pas dessinateur).

Dans tous les cas, un thaumographe n'est pas censé être plus puissant qu'un magicien

classique. Sauf peut-être du point de vue de la durée des effets de ses thaumographies, qui sont souvent permanents.

Dessiner une thaumographie

Les règles suivantes décrivent comment gérer la thaumographie en jeu. Utilisez-les dès qu'un thaumographe décide d'user de ses pouvoirs. Que vous soyez en combat ou non les règles sont les même. Il va sans dire que le personnage thaumographe devra respecter les règles de la thaumographie énoncées précédemment ou en subir les conséquences.

Quand un joueur décide de réaliser une thaumographie, faites comme il suit :

Annonce de l'effet voulu

Le joueur doit déclarer ce qu'il veut accomplir, précisément. Ce qui n'est pas précis est laissé à l'interprétation du maître du jeu. Celui-ci doit dès ce moment décider si l'action est réalisable (en jugeant de la puissance du thaumographe ou des lois de la magie spécifiques au cadre de jeu). Dès lors que le maître du jeu a décidé que l'effet est possible et dans quelle mesure il le sera, on passe à l'étape suivante.

Le joueur dessine

À partir de là le joueur doit dessiner sa thaumographie. En fonction de l'effet voulu il y a des règles spécifiques (voir ci-dessous) mais il faut toujours remplir les obligations suivantes :

- Une fois le dessin commencé le joueur n'a plus le droit de s'arrêter pour réfléchir, il doit le finir d'une traite.
- Le temps qu'il met à faire le dessin est le temps que son personnage passe à faire le sien, en jeu. Il faut donc mesurer ce temps : au doigt mouillé ou précisément, peu importe. L'idée est d'avoir une idée du temps que le joueur et son personnage ont pris.
- Le dessin n'a pas à être beau, bien réussi ou avoir une qualité technique particulière. Le joueur n'est pas dessinateur, c'est son



Le dragonnet endormi, le groupe pouvait entrer dans l'ancre.

Le thaumographe en dernier, prenant garde à ne pas abîmer l'œuvre en la rangeant.

personnage qui l'est. Toutefois, le dessin doit être compréhensible : le maître du jeu doit pouvoir y reconnaître l'effet déclaré précédemment, sans aucune explication du joueur.

- Pour corser les choses, le dessin devra être réalisé dans un cadre d'une dizaine de centimètres de côté. Cette règle peut être ignorée, mais alors il est possible que la réalisation de thaumographie soit trop facile et qu'elle échoue plus rarement.

Si l'une de ces obligations n'est pas respectée la thaumographie est un échec, n'a aucun pouvoir.

Pour faire ses dessins, le joueur peut utiliser la fiche de thaumographie fournie à la fin de cette aide de jeu.

Les types de thaumographie

Les thaumographies sont réparties en trois types différents. Vous pouvez les utiliser dans le monde du jeu ou les considérer comme de simple outils de règles sans réalité tangible. Chacun de ces types vient avec une

obligation supplémentaire pour que la thaumographie soit réussie :

- **La Création** : Quand le thaumographe veut créer quelque chose qui n'existe pas (dessiner un objet, une créature pour les faire apparaître). L'obligation supplémentaire est celle du détail. La chose à créer doit être assez détaillée pour avoir une identité propre. Par exemple, si le thaumographe veut faire apparaître un dragon, le joueur doit spécifier assez de détails dans son dessin pour que ce ne soit pas n'importe quel dragon mais ce dragon-là en particulier.
- **Le Changement** : Quand le thaumographe veut modifier l'état d'une chose existante (geler un cours d'eau, blesser un ennemi, faire fleurir un arbre, etc.) L'obligation supplémentaire dans ce cas est que le changement et sa cible doivent être absolument compréhensibles et identifiables. On doit pouvoir reconnaître facilement la cible et, surtout, la thaumographie n'est pas de la bande dessinée : le changement doit être représenté en une seule étape, une seule image qui forme l'œuvre complète.

► **L’Influence** : Quand le thaumographe veut influencer l’esprit d’une autre créature (calmer la colère, rendre joyeux ou amical, etc.) L’obligation supplémentaire est ici l’abstraction. Comme les émotions qu’elle va transmettre, la thaumographie doit être une œuvre abstraite, non figurative (tout en restant compréhensible).

Interprétation et effet

Quand le joueur pense avoir fini son dessin, il le soumet à l’interprétation du maître du jeu. Celui-ci devra juger si la thaumographie représente de façon assez claire et compréhensible les effets que le joueur voulait réaliser.

Si c’est le cas, la thaumographie est une réussite et le maître du jeu détermine les effets selon la puissance du thaumographe. Dans le cas contraire, la thaumographie est un échec.

Dans tout les cas, le personnage va passer autant de temps que le joueur à effectuer sa thaumographie (si le joueur y a passé trente secondes, son personnage aussi). En combat, et en fonction de ce temps et du système de jeu, le personnage pourra donc passer plusieurs tours/rounds à faire sa thaumographie. Certaines formes d’art (comme la gravure) peuvent prendre beaucoup plus de temps. Le maître du jeu est donc libre, dans ces cas-là, de multiplier le temps pris par le joueur.

Si, pendant ce laps de temps, le personnage est déconcentré (en étant blessé par exemple), la thaumographie échoue (le thaumographe a le droit de faire un jet de dés pour préserver sa concentration, le cas échéant) et d’autres conséquences (telles que décrites dans les règles de la thaumographie) peuvent entrer en jeu.

Si votre système de jeu autorise des jets de dés pour se protéger des effets magiques, les cibles de thaumographie y ont droit. Leur difficulté dépendra de la puissance du thaumographe. Mais même en cas de réussite de la cible, la thaumographie a toujours un effet, même s’il est purement cosmétique.

Aussi, la thaumographie est un art éprouvant.

La première fois ou quand il en fait une exceptionnellement puissante, le personnage sera éprouvé, il peut même sombrer dans le coma.

Aussi, rappelez-vous que la thaumographie du personnage est de bien meilleure qualité que le dessin du joueur. Ne considérez pas ce dernier comme une bonne représentation de la thaumographie, qui est toujours un chef-d’œuvre.

Conserver sa thaumographie

La règle de la préservation implique que le magicien devra faire tout ce qui est en son pouvoir pour protéger ses œuvres. Car une thaumographie perd tout son pouvoir si elle est endommagée ou détruite.

Le personnage devra donc prendre des mesures pour cette protection. Laisser ses thaumographies dans un lieu à l’abri est une bonne solution. Surtout dans les cadres de jeux médiévaux : les supports et les pigments résistent mal aux intempéries, les mesures de protection ne sont pas forcément les plus efficaces et le simple fait de voyager peut endommager une thaumographie. La gravure n’est pas à l’abri (même si elle est plus résistante) : de la crasse dans une rainure ou un morceau du support qui s’effrite est considéré comme un dommage.

C’est au joueur de décrire les mesures qu’il prend pour protéger ses œuvres (utiliser du blanc d’œuf comme fixateur des pigments, la façon dont il les transporte, etc.)

Une autre solution, plus simple et peut-être moins contraignante en jeu, est de considérer les dessins du joueur comme ses thaumographies. Si les dessins sont abîmés ou tachés (gare aux traces de nourriture et aux taches de boisson!), alors la thaumographie l’est aussi. De même, si le dessin est perdu, la thaumographie est détruite ou égarée. Avec les conséquences que cela a d’enfreindre la règle. ■

CELDRIC TURMEL, ILLUSTRATIONS DE MATHIEU RIPOCHE (UNAUTRELAPIN)

À RETROUVER SUR DEVIANART : [HTTP://UNAUTRELAPIN.DEVIANTART.COM](http://unautrelapin.deviantart.com)

Fiche de Thaumatographie

Nom :

Type :

Temps :

Volonté :

Effet :

Nom :

Type :

Temps :

Volonté :

Effet :



Témoignage

Les Illustrations en jeu de rôle

par Stéphane Sabourin

« La jeune fille fantomatique aux doigts délicats ornés de griffes qui bondit sur le samouraï va lui donner le choc de sa vie quand ses doigts délicats ornés de griffes lui infligeront les dégâts d'un katana. »

Voilà, approximativement traduite, la phrase que j'avais lue à l'époque dans le livret *The Land of Nippon* du jeu de rôle *Bushido* (FGU) et qui présentait

dans la rubrique des créatures

ces fantômes si caractéristiques du folklore nippon, les Yuurei.

Comme pour d'autres jeux de cette excellente gamme, *Bushido* ne comportait pas ou peu d'illustrations pour les monstres mais les descriptions en étaient suffisamment précises et imagées pour faire travailler l'imagination de tout bon rôliste !

Pas d'illustrations dans ce jeu ? Pas grave, je vais me les faire moi-même !

C'est donc grâce (ou à cause) de cette absence de support visuel que j'ai commencé à griffonner de fragiles et élégantes spectres (on dit pareil au féminin ?) prêtes à ensorceler mes joueurs et à les attirer dans leur royaume de mort, par la ruse ou par la force.

Aujourd'hui encore, alors que mon fidèle *Bushido* a pris sa retraite bien méritée dans ma bibliothèque depuis des années, je garde toujours l'habitude et le plaisir de dessiner ces ravissantes revenantes en habits de courtisanes, comme celle présente dans cet article.

Chivalry & Sorcery... c'est assurément le jeu qui m'a donné mes plus belles expériences de meneur et c'est aussi l'ouvrage qui m'a permis de découvrir ce personnage qui allait devenir ma muse, ma signature graphique et mon personnage fétiche pour des projets encore en cours (c'est long, c'est long !)

Là encore, comme pour *Bushido* dans cette même gamme, les auteurs ont été avares d'images et de représentations graphiques mais toujours prolixes

dans les descriptions, références et annotations...

sauf pour Lilith ! Une ligne, dans la rubrique des Démons Fallen Angels : « Lilith : Seducer of the Holy Man », et c'est tout !

Ce simple nom et cette bribe de phrase suffirent à exciter ma curiosité (de façon fulgurante, je m'en étonne encore) et ma soif d'en savoir plus sur cette mystérieuse figure assurément très puissante (il y avait quand même ses caractéristiques).

De livres en documents, de bibliothèques en librairies, j'en ai

appris tant que je me suis pris d'affection, si on peut dire, pour cette très ancienne démons sumérienne à la réputation sulfureuse, rajoutant au passage ma touche personnelle sur son apparence et son histoire.

Et voilà, dans le présent dessin, un hommage à celle qui reste jusqu'à maintenant mon inspiration favorite. ■

**TEXTE & ILLUSTRATIONS
DE STÉPHANE SABOURIN**





Témoignage

Dessiner ?

par Ségolène Lagrée

Au mieux gribouiller... Sur des marges de cahier, des bouts de papier, partout (sauf sur les tables d'écolier ! Pas de délinquance du crayon chez moi.) mais plus par ennui qu'autre chose, tentais-je de me persuader afin de ne pas être trop déçue. Pourtant je dessinais un peu plus chaque année, sans regarder les techniques mais avec d'avantage d'application et de plaisir. Les crayons gris, le bic, la peinture — qui ne m'a jamais aimée, d'ailleurs — puis la tablette graphique. Premier investissement à demi avoué



pour remplir l'ordinateur de petits gribouillis digitaux. Des gribouillis qui prenaient la forme de chiens et de chevaux la plupart du temps, sans même forcer, réunissant ainsi deux passions.

Lorsque j'ai prudemment accepté ma passion, avec la désillusion possible en voyant que je ne m'améliorais pas. Il est très difficile de se lancer car on a



peur
de rater,
sans par-

ler de la compétence implicite avec les autres, souvent de jeunes génies du Net. Mais bon, hauts les cœurs, j'ai donc regardé des tutoriels, étudié en autodidacte les grandes techniques, mais j'avais de la peine à comprendre ou à accrocher. Quelques cours de dessin aussi ont été tentés, sans succès. Ma passion étant impulsive, les formes sortaient de façon originale (et sûrement biscornue). Têtues, elles se refusaient au copiage ennuyeux de modèles pourtant éducatifs. De leur côté, des artistes du Net que je suivais régulièrement continuaient de s'améliorer, tandis que je stagnais ou avançais très lentement.

Ce n'est que cette année que l'avancée fut significative. En 2012, tant par plaisir que par besoin, je me suis lancée dans le portrait animal, basant mes espoirs sur mon style original qui commençait à se faire remarquer. Le fait d'avoir

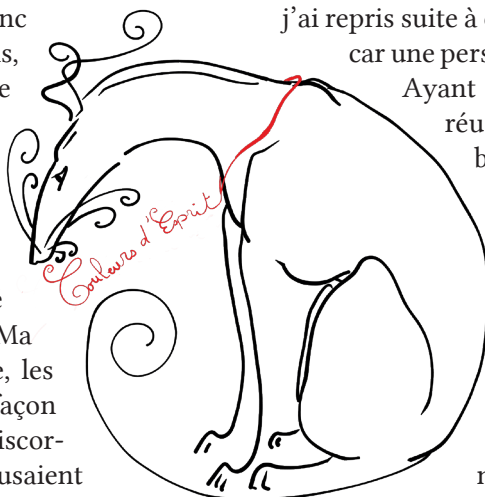
un contact avec des associations canines m'a dirigée vers une race en particulier, les galgos. Contre quelques euros, j'ai donc dessiné les chiens de mes amis, d'abord tout savoir du caractère de l'animal, écouter quelques confidences entre deux descriptions amoureuses. Dessiner c'est aussi devenu l'occasion d'échanger, d'en apprendre plus sur les autres et leur façon de vivre notre passion commune. Une présentation d'un « lineart » plus tard (environ 7-10H) et les couleurs posées un nouveau portrait est né... Ainsi qu'un nom pour signer mes petits gribouillis : Couleurs d'Esprit, ce qui résume parfaitement la définition de ce qu'est le dessin à mes yeux.

Après un arrêt d'un an, vu que ces dessins avaient d'abord pour vocation de gagner un peu d'argent pour un événement particulier, j'ai repris suite à quelques demandes en 2014, car une personne avait vu mes portraits.

Ayant dessiné entre temps, j'ai réussi à m'améliorer un peu, bien sûr, encore en mode tortue. Alors petit à petit j'ai dérivé avec des propositions de tee-shirts à venir notamment. J'ai aussi réussi à attirer le regard de la directrice d'une petite boutique artisanale à Jaén (Espagne) et un de mes portraits (le cheval) est visible dans un restaurant. Des

commandes qui finalement quittent le cercle d'Internet pour se diffuser doucement autour de moi. Bref tout plein de projets avec pour seul leitmotiv : laisser parler sa passion librement puisque cette dernière refuse de s'enchaîner aux techniques. Au final, chacun la sienne : la technique de non-technique, ça marche... Ou pas ? À vous de juger. ■

TEXTES & ILLUSTRATIONS
SÉGOLÈNE LAGRÉE



UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ah ! les couvertures des Livres dont vous êtes le héros...



Dans la vie du « vieux » rôliste français, les Livres dont vous êtes le héros occupent une certaine place sentimentale. Dans une époque pré-Internet le fantastique et l'imaginaire étaient durs à rencontrer en dehors des grosses villes. Uniquement nourri par la collection SF de Presses Pocket aux couvertures toujours improbables de Wojciech Siudmak, je voyais les magazines que les « grands » lisaient comme *Jeux et stratégie* ainsi que celui qui parlait de termes juridiques latins. Je n'avais pas encore franchi le pas, tout jeune collégien que j'étais. Et un jour, dans la librairie, ces livres me sont apparus. Les Livres dont vous êtes le héros. Avec le recul, la traduction était peut-être un peu longue (car Ldveh n'est pas parlant en abrégé), mais qu'importe. Je me revois devant les couvertures de cet appel d'un ailleurs. *Le Labyrinthe de la mort*, *La Forêt de la malédiction*, *Le Combattant de l'autoroute* étaient autant de titres qui auraient valu de bien mauvaises notes sur Trip Advisor mais qui transportaient nos jeunes esprits pétillants d'imagination loin des cours du collège.

VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...

Il n'y a pas à dire, ce VOUS en capitales savait mettre la pression et quand je fixais la couverture, elle montait encore plus. Je regardais avec délice les illustrations de ces livres non sans une certaine appréhension, choisissant celle qui me ferait partir au loin. Ces couvertures étaient d'autant plus marquantes que l'aventure était un défi (sans jeu de mots) dont on devait triompher seul. Au contraire du jeu de rôle où l'on pouvait ainsi partager la peur mais aussi surtout s'entraider, on se retrouvait seul devant cet océan de paragraphes, seul à devoir faire les choix, et seul à devoir réussir les jets de CHANCE (seul aussi à mettre son pouce en guise de marque-pages au cas où le paragraphe suivant s'avérerait en fait être une très mauvaise idée...).

Tout comme on revoit parfois un film qui vous a marqué petit pour s'étonner de ce qui avait pu nous émouvoir, revoir ces couvertures, au-delà de la madeleine, fait parfois un peu sourire. *La Cité des Pièges* ou *Les Collines Maléfiques*, sans parler du monstre gentil de *La Citadelle du Chaos* sont bien naïves mais c'était une époque où les Frazetta et autres Bernie Wrightson étaient inconnus du plus grand nombre. Et pourtant, s'il y en a une qui m'a marqué parmi toutes, c'est celle de *La Cité des Voleurs* de Iain McCaig.

Je me rappelle très clairement l'avoir sorti du sac blanc de la librairie comme un ouvrage précieux et avec une excitation peu connue auparavant. En fait, je ressentais presque de la peur à m'imaginer cette aventure. Je ne cessais de fixer la couverture avec ce squelette tenant sa

faux aiguillée qui me regardait en souriant. Les cornes en os renforçaient le malaise car je me demandais quel monstre il pouvait être. Il y avait une tête sur un pieu derrière lui et la fameuse cité (Silverton) à peine visible derrière les remparts. Au dos, on me racontait que la ville était sous la coupe réglée du terrible Zanbar Bone. Comme je le disais plus haut, on y trouvait la quintessence du livre-jeu, à savoir être seul contre tous et seul dans une cité à infiltrer. Et pour entrer dans ce livre, il fallait entrer par cette couverture. J'imaginais mille recoins et mille pièges. Je ne fus pas déçu. La ville était un vrai coupe-gorge. Pour l'avoir relu en anglais il y a quelques années (et le livre est disponible sur iPad de manière interactive), j'ai souri devant les pièges que des années de jeu m'ont appris à reconnaître. L'innocence a une indulgence qui disparaît avec elle.

Ce n'est que plus tard que j'ai enfin réalisé l'origine graphique de cet impact. Les couvertures montraient très souvent une créature qui vous regardait et vous fixait et, contrairement au jeu de rôle où l'on ne regarde pas constamment la couverture de la boîte quand on joue, celle-ci est omniprésente quand on lit. Elle ouvrait notre lecture et la refermait, nous regardant d'où qu'elle soit.

Une de mes séries préférées était également *Quête du Graal* de J.H Brennan et parmi cette série pleine de références (le boulon de la créature de Frankenstein que Merlin nous retirait), il y avait le fameux *Les Portes de l'Au-delà*, où le solide guerrier en armure me faisait me sentir bien petit. Cette série faisait bien plus rire que pleurer mais elle n'en demandait pas moins une certaine réflexion et surtout avait une atmosphère indéniabla. Nous étions peu de temps avant l'arrivée de *Pendragon* en VF chez Gallimard (dont la mutilation fait aussi partie de la légende) et si l'ambiance arthurienne de ces couvertures est toujours aussi marquante, c'est que c'est le grand John Howe, illustre inconnu à l'époque, qui les avaient signées. On retrouvera d'ailleurs tout au long des séries des noms comme Brian Bolland, bien connu des fans de Batman (et de Barbara Gordon), sur *Rendez-Vous avec la M.O.R.T.*

Il s'agissait là d'un autre temps sans portable et surtout sans écran. Le jeu de rôle allait s'imposer, les livres-jeux revenir sous de nombreuses moutures mais sans jamais connaître le succès d'avant. Et pourtant, des décennies après, des milliers d'images vues plus tard, ces couvertures restent bien présentes. Avoir été les premières est évidemment un grand atout mais leur appel aussi marquant à l'imaginaire, leurs nombreux détails, sujets à multiples interprétations étaient autant d'aventures que nos esprits inventaient grâce à elles. Et sans paragraphes, cette fois. ■

MATHIEU TORTUYAUX

Salie de jeu

La Dernière Walkyrie

Un roman cyberpunk de Benoît Attinost

Le lieutenant Sigrid Kyle est une ancienne Walkyrie de l'ordre de la Lorelei, un escadron de la mort ciblant principalement les lieux de cultes ou les religieux. Déchue et transférée dans un commissariat de quartier, elle enquête à travers les méandres d'Arche, une cité titanesque qui enjambe l'Atlantique Nord. Elle doit comprendre le pourquoi d'une série de meurtres rituels et retrouver le collègue qui était chargé du dossier avant elle.

D'un ghetto à l'autre, son enquête va se transformer en quête personnelle. La guerrière blonde va devoir affronter bien plus que des truands câblés ou des entités virtuelles. Elle va devoir affronter son passé.

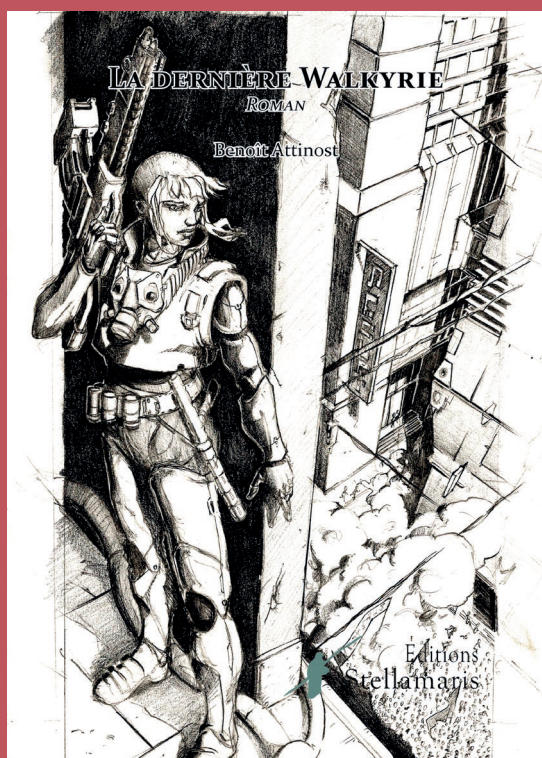
À la croisée de *Ghost in the Shell: SAC*, *Nirvana* (le film), *Blade Runner* et *Avalon*, *La Dernière Walkyrie* nous emmène dans un univers très noir, claustrophobe, particulièrement écrasant, mais paradoxalement traversé par le souffle épique des anciennes sagas scandinaves.

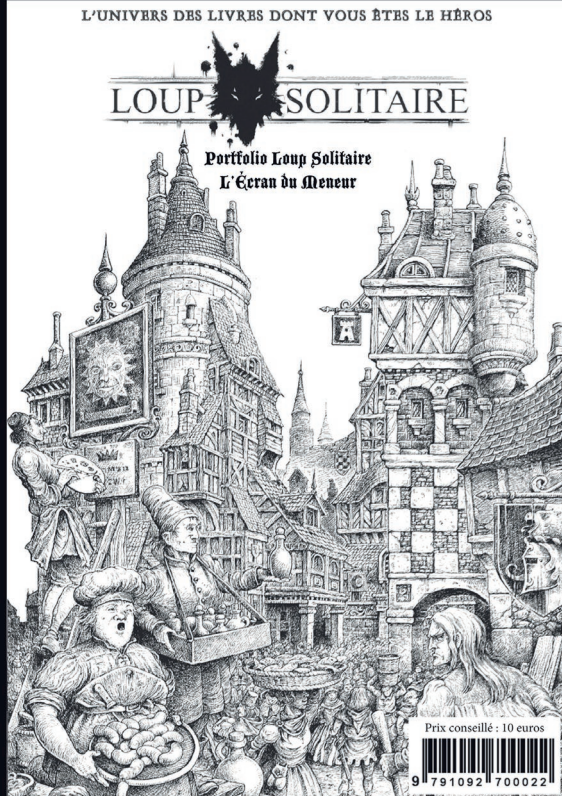
Benoît Attinost, que les habitués des jeux de rôle connaissent depuis une grosse vingtaine d'années, est un spécialiste des scénarios à rebondissements, mais aussi de l'horreur indicible à la Lovecraft. Lorsqu'il n'enseigne pas, avec bonheur, le français dans une petite école de Tucson (Arizona), il écrit, traduit ou pige pour les magazines, explorant tous les supports pour partager les milliers d'histoires qui se bousculent dans sa tête (jeux, BD, romans, nouvelles).

Il s'essaye ici au roman cyberpunk, mettant l'accent sur l'aspect ethnique et initiatique d'une Babel futuriste prête à imploser. Il invite le lecteur à enquêter avec l'héroïne, tout en dévoilant progressivement les secrets d'une Walkyrie qui cherche avant tout à obtenir son dernier grand combat.

La Dernière Walkyrie est édité aux éditions Stellamaris et disponible en ligne, sur le site de l'éditeur www.editionsstellamaris.com ainsi que chez divers libraires en ligne (dont Amazon). Il peut également être commandé chez tous les libraires.

N° ISBN 978-2-36868-322-4





LOUP SOLITAIRE



le nouvel écran du meneur

Le tout nouvel écran du jeu de rôle inspiré du célèbre univers des livres dont vous êtes le héros est disponible depuis quelques jours en boutique au prix de 10€. Ce *Portfolio* et *Cartes Géopolitiques du Magnamund* (Loup Solitaire) est illustré par Gary Chalk & Joe Dever, donc c'est du lourd ! Assez léger (150g), il mesure tout de même 75 cm sur 21 une fois ses cinq volets dépliés.



Le côté joueur de l'écran est composé d'illustrations de Gary Chalk, l'illustrateur officiel de la série des livres-jeux. Au verso, les cartes géographiques région par région, pays par pays du Magnamund méridional et celle du Magnamund septentrional, pratique pour déterminer d'un seul coup d'œil l'itinéraire du périple de vos personnages ou l'origine exotique d'un personnage non joueur. ■

La chronique... et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

de Fabrice Pouillot

De l'utilité du dessin



Depuis la nuit des temps, l'Humanité gribouille sec. Des premiers graffitis pariétaux tirant le portrait des mammoths jusqu'aux fabuleux crobards *made in Moi* faisant la part belle aux animaux à pwals, le dessin a traversé les âges sans coups férir. Le dessin, qu'il représente le réel ou l'imaginaire, donne du rêve tant à celui qui le produit qu'à celui qui le contemple. C'est ce qui fait toute sa beauté. Sincèrement, le jour où l'on arrêtera de dessiner, ce sera la fin de la civilisation. Le rapport avec le jeu de rôle ? J'y viens... Si de courageuses et talentueuses personnes ne faisaient pas vivre cet art millénaire, vous n'auriez rien à mettre sous la dent de vos joueurs ! Vu qu'ils sont de moins en moins capables d'imaginer par eux-même, faut bien les aider. Cela leur permet aussi de visualiser leur personnage, afin de bien s'en imprégner et de se la jouer devant les autres. Et on ne dessine pas que des guerrières en bikini en cotte de mailles, des guerriers sous stéroïdes ou des dragons faisant des barbecues d'aventuriers, mais aussi des jolis plans... parce que les joueurs ont des problèmes de repérage dans l'espace. Vous rendez-vous compte de ce que le dessin apporte au jeu de rôle ? Il en est l'un des éléments fondamentaux, pardi ! Et puis s'il n'y avait pas de dessins (on dit « illustrations », il paraît) dans les livres de jeu de rôle, vous ne les achèteriez même pas. Vous savez que j'ai raison.

Au-delà de ça, le dessin a aussi des vertus curatives. N'avez-vous jamais dessiné, même maladroitement, des petits bonhommes pour tromper l'ennui ou vous vider la tête ? Après, n'avez-vous pas senti un sentiment d'apaisement ? Personnellement, pendant les parties, meneur ou joueur, ça m'arrive souvent. Bon, je file en douce avant que mes compagnons de jeu ne me fassent la peau. ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

Dessine-moi un dragon



Bon sang d'bois ! J'ai jamais été foutu de dessiner quoi que ce soit, je suis rigoureusement incapable de représenter quelque chose en utilisant simplement un crayon et une feuille.

Et c'est pas faute d'essayer, mais après quarante années d'échecs digitaux j'ai dû me rendre à l'évidence, ça ne marchera jamais !

Le plus triste c'est le manque d'évolution dans le trait, j'ai à peine amélioré mes traits et mes courbes depuis la maternelle, un véritable trouble psychomoteur ! La profondeur, hein ? La perspective, quoi ? Les proportions, pardon ?

Et pourtant les gribouilleurs me prouvent à chaque fois que c'est fort pratique (oui, c'est le seul aspect que j'accepte de retenir) – combien de fois les parties se sont terminées sur deux joueurs allongés au sol en position foetale, simplement parce qu'ils ont compris mon dessin, exposant la situation, à l'envers et que leurs personnages en ont beaucoup souffert... !

Combien de fois ai-je dû consoler un joueur dont j'avais osé coucher son personnage sur le papier afin de le montrer plutôt que de le décrire (bon pas souvent heureusement, mais l'idée me fait bien rire). Cette situation est d'autant plus pénible que nous sommes désormais dans un monde où tous les médias sont à voir, à regarder. Je n'ose imaginer une production rôliste qui serait exempte d'illustrations !

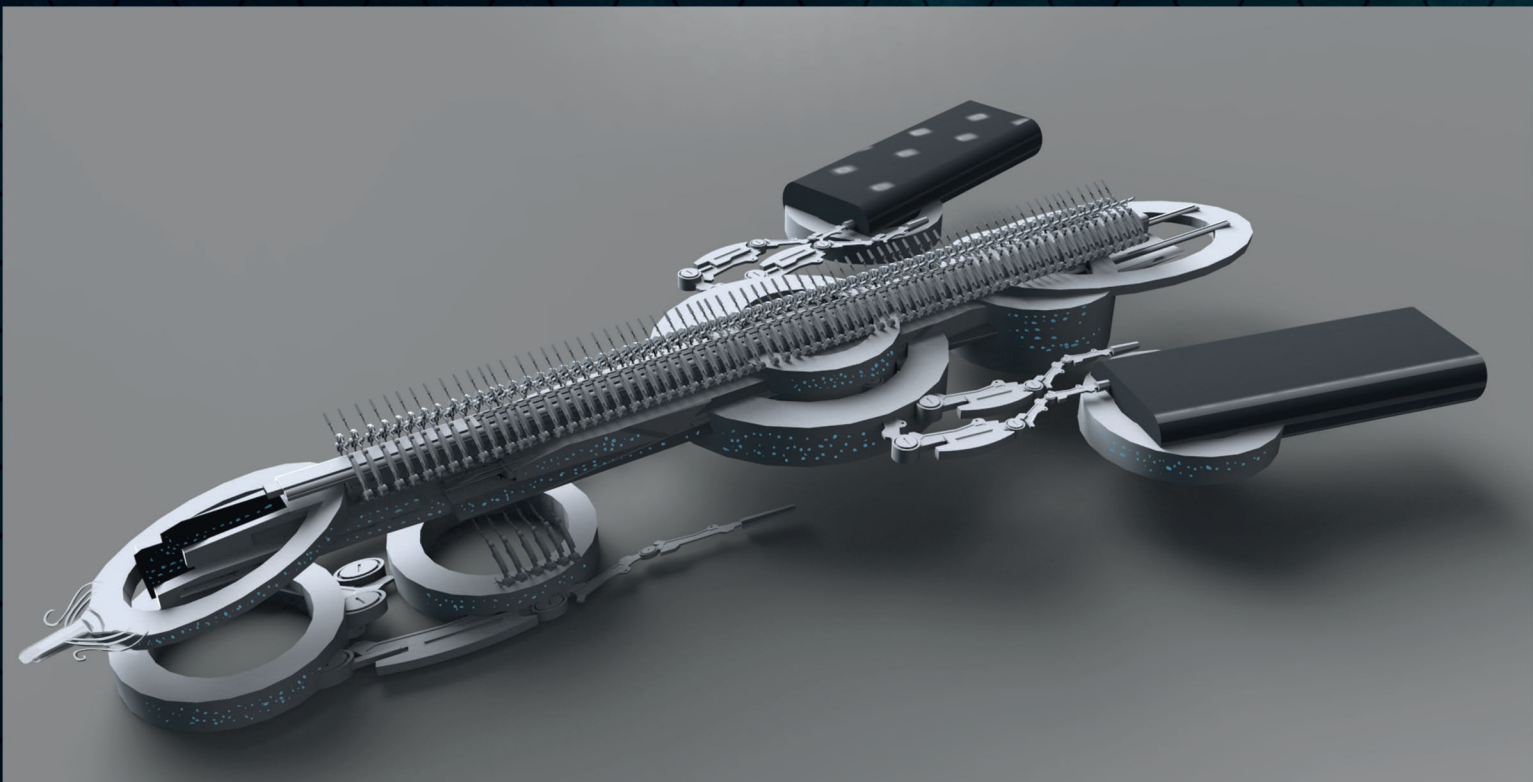
C'était pourtant tout à fait utilisable, souvenons-nous avec déférence des premiers jeux inondant la France... je repense à la première édition de *Advanced Dungeons & Dragons* et réalise qu'à cette époque (bénie) j'aurais pu être illustrateur ! Flûte ! ■

FABRICE POUILLOT

Bar

Le hangar d'Altaride

Chaque numéro, découvrez dans le hangar d'Altaride un nouveau vaisseau spatial dans le thème du mois à intégrer dans vos campagnes.



Le centre de recherche sur les arts graphiques *Fusain* (*Faculté universelle sur l'art inter-naturel*) parcourt la galaxie afin d'archiver toutes les formes de communications primitives.

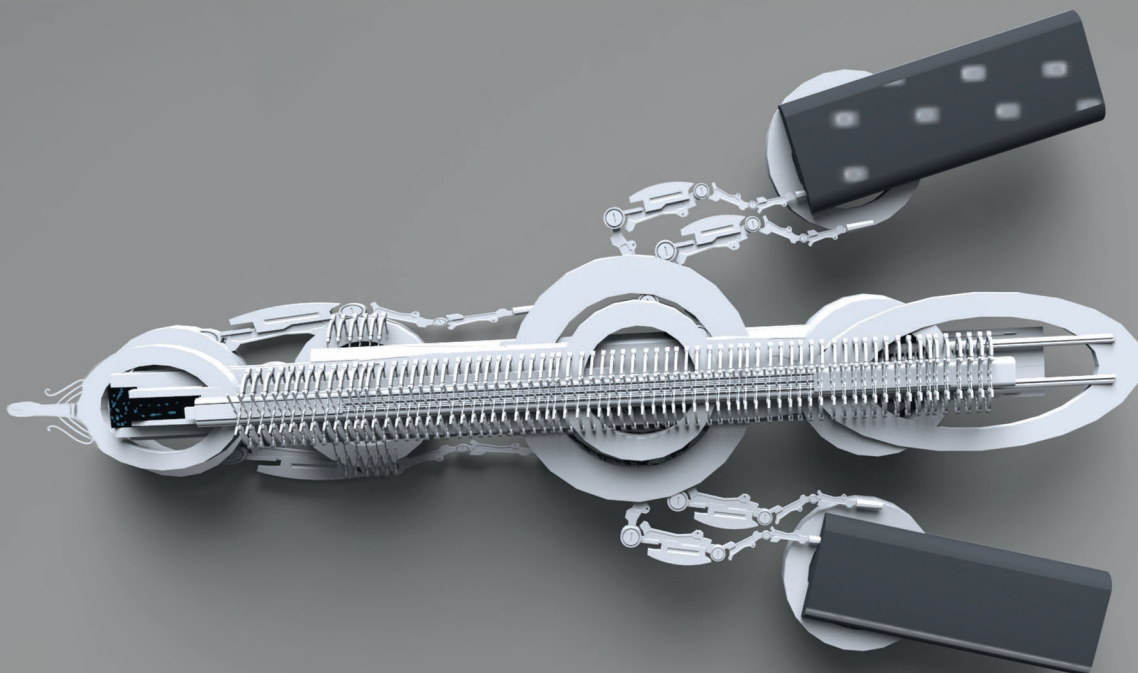
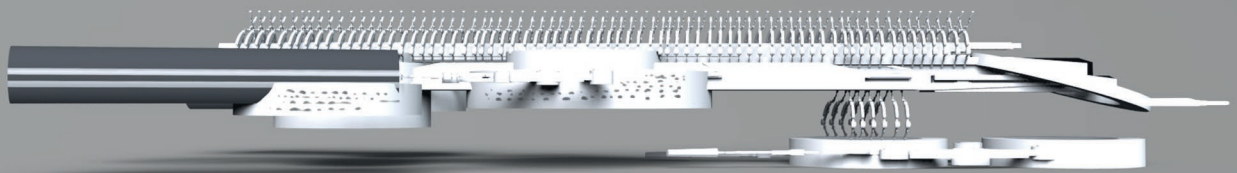
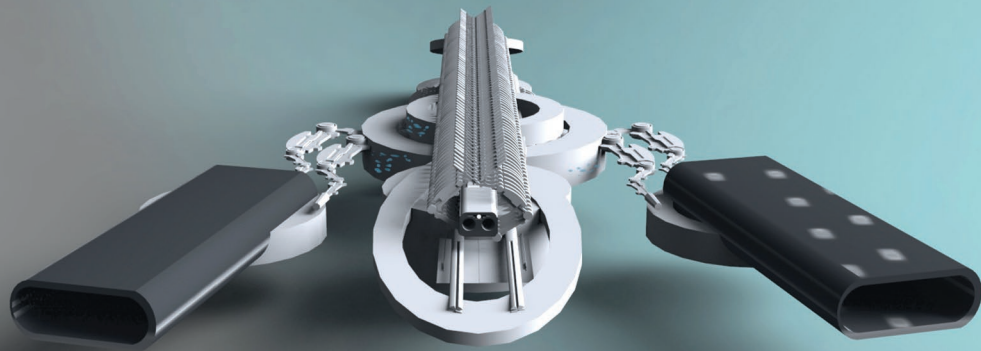
En effet la plupart des civilisations ont commencé la communication non-verbale avec des formes géométrique et des éléments graphiques plus ou moins complexes (des représentations animales, des codes symboliques, des traces de pattes ou de mains, etc.) laissant une trace durable pour les générations à venir.

De nos jours, le vaisseau *Fusain* a stocké plusieurs milliards de formes de communications graphiques mais, lors d'une récente expédition en bordure de la galaxie, l'équipe chargée d'analyser les données de la planète référencée sous l'appellation XP-738 a rencontré

une nouvelles forme de communication inconnue jusqu'alors.

À savoir des pictogrammes géants gravés dans la roche. Vues du ciel, ces vastes illustrations semblent correspondre à une représentation bidimensionnelle d'une carte spatiale, ornementée par différents animaux, dont certains sont totalement étrangers à cette planète.

Une fois les scanners analysés, l'équipe de scientifiques à bord du *Fusain* s'est mise au travail afin de dater et de traduire de tels symboles géants. Et tout porte à croire que l'espèce inconnue ayant réalisée ces pictogrammes a parcouru la galaxie il y a des millions d'années, cherchant peut-être à communiquer avec différentes espèces intelligentes... ils pourraient même être à l'origine de leur développement et de leur civilisation ! ■





Dessiner... quand on sait pas dessiner

Ou comment borater des dessins quand on fait pas la différence entre l'avant et l'arrière du stylo...

Ma plus grosse frustration de rôliste, c'est de ne pas savoir dessiner

Quand on joue en campagne, en particulier, ne pas réussir à mettre sur le papier à quoi ressemble son personnage, ou mieux, à quoi ressemble la « photo de famille » du groupe de PJ est quelque chose d'assez agaçant.

Bien sûr, on se dit que ce qui compte c'est « ce qu'on a dans la tête », c'est « l'imaginaire », la beauté du cœur, tout ça, m'enfin

quand quelqu'un arrive à la table de jeu avec un dessin trop cool de sa Voleuse/Magicienne badass avec son look mi-elfe, mi-Mad Max... ben ça agace.

En plus, cette vieille malédiction de rôliste est devenu carrément un problème dans mon métier : quand on fait des films, il y a intérêt à être capable de faire comprendre ses idées vite et bien – et pour ça, mieux vaut un petit croquis qu'un long discours.

Quand on fait des films, en gros on rencontre deux types de dessins :

1. Les *concept arts*, qui sont des beaux dessins léchés qui sont là pour faire comprendre l'ambiance, la lumière, les accessoires, les costumes, l'atmosphère.
2. Les *storyboards*, qui sont des croquis plus schématiques, moins travaillés, qui permettent au réalisateur d'expliquer à l'équipe ce qu'on va filmer.

En jeu de rôle, le problème se pose surtout pour les *concept arts* : ce qu'on veut, c'est un beau dessin trop cool de son Jedi aveugle – on s'en fiche d'avoir un truc hyper précis qui découpe telle ou telle situation

**LE PREMIER
BAR
APRES
LA FIN
DU MONDE**

www.MJMajorCompany.com/TheFlyingRock



Concept art : une ambiance, des costumes, des lumières qui donnent le ton.

en fragments de films (les plans) : là, pour le coup, l'imagination est un outil bien plus rapide, puissant, évocateur.

Alors, un truc magique pour les *concept arts* ?

Eh ben... non, pas vraiment. Mon truc est le même que beaucoup d'autres joueurs : j'écume les Google Images, et surtout le site DeviantArt, qui est absolument encyclopédique. En choisissant bien ses mots-clefs, on finit par trouver des images qui peuvent bien se rapprocher de son perso – par exemple, le jour où je me suis dit qu'au fond, mon magicien préféré ressemblait à Benedict Cumberbatch, je me suis mis à chercher « Sherlock wizard » ou « Sherlock Mage » - et miracle,

un dessinateur hyper talentueux y avait déjà pensé ! Et hop, un dessin trop cool à côté de sa fiche de personnage.

Et au bout de quelques recherches, en posant les bonnes questions (« si notre campagne était un film, tu prendrais quel comédien pour jouer ton perso ? »), avec une maîtrise hyper basique de Photoshop, on se retrouve à composer des « photos de groupe » plutôt sympas...

Le storyboard, c'est une autre histoire...

Par contre, pour les storyboards (voire pour les *concepts arts*, si vous êtes vraiment désespéré...), il existe une solution absolument hallucinante : ça s'appelle la pré-visualisation.



LA SCIENCE- FICTION A BESOIN DE VOUS

www.MymajorCompany.com/TheFlyingRock

C'est né au début des années 2000, sous l'impulsion de David Fincher (pour *Panic Room*) et de Steven Spielberg (pour *Le Terminal*). L'idée est toute simple : on reconstitue en images de synthèse le lieu de tournage, on *drag'n'drop* des personnages dedans, on choisit la caméra et les objectifs qu'on va utiliser pour tourner, et hop, le logiciel « crache » une image de ce que verront les caméras — une image optiquement et physiquement correcte, pas une approximation.

Du coup, on se retrouve avec des storyboards certes schématiques et moins jolis qu'un storyboard dessiné (ça ressemble souvent à des Playmobils ou à des Sims), mais infiniment plus précis : si vous avez réussi à obtenir tel ou tel plan en virtuel, vous savez qu'il sera possible de le faire en réel : pas de mauvaises surprises genre il faut mettre la caméra dans le mur ; ou l'optique utilisée dans le dessin n'existe pas, ou le comédien est trop petit, ou

tout simplement : « ah ben en fait on vient de perdre une heure à mettre en place un plan qu'on va pas tourner parce que sur le dessin c'était joli mais en vrai c'est moche... »

Pour le cinéma, ça change tout et ça fait gagner un temps de dingue. Il existe un logiciel pas cher qui fait ça parfaitement, qui s'appelle FrameForge Previz Studio. Le rendu est pas hyper beau, mais c'est tellement précis, rapide et efficace que c'est utilisé par la boîte de James Cameron, par Sony, par les gens qui ont fait *The Hobbit*, etc. !

Du coup, c'est le logiciel qu'on utilise pour storyboarder toute la série *The Flying Rock* — pour l'équipe technique c'est un gros gros plus — mais le problème c'est que les gens croient que ces images de synthèse pourries, c'est le rendu final de la série ! Après, quand on leur explique que la série est en prises de vue réelles, avec des vrais comédiens et un vrai décor, ils comprennent, mais ne voient pas pourquoi on utilise des images de synthèse pour storyboarder ?...

« Ben, essentiellement parce que je sais pas dessiner, en fait... »

On a fait mieux, plus précis, plus efficace que des dessins, mais... la malédiction continue ! ■

ALEXANDRE SAUDINOS

mymajorcompany.com/theflyingrock

THE FLYING ROCK

SOUTENEZ-NOUS SUR
WWW.MYMAJORCOMPANY.COM/THEFLYINGROCK

Pré-visualisation faite avec FrameForge d'un extrait de la bande-annonce de *The Flying Rock* : un storyboard moche mais très précis. Notez les données techniques destinées à l'équipe caméra.



1 L.S. Estblish. Kid et Wes -> TRAVELLING AVANT + MONTEE COLONNE TOUT DU LONG
Wes est au bar avec Kid et lui apprend à faire des cocktails à voix basse.

cam height: 0,91m | focal len: 50mm | view: 46°



1 L.S. TRAV AVANT
WES
Si tu comprends pas ce que tu fais, t'es juste un pauvre type qui met du jus de fruit dans la vodka, et en gros c'est dégueulasse, tu fais de la merde, t'es à tâtons dans les ténèbres, tu comprends rien. Pour moi y'a six cocktails de base - apprends déjà à faire bien ceux-là et ensuite on verra.

cam height: 0,94m | focal len: 50mm | view: 46°



1 L.S. TRAV AVANT
KID
Mais tu peux pas juste me donner la recette, là?
WES
Non. Si tu veux bosser ici, tu peux pas faire de la merde - tu commences par faire du boulot approximatif et à la fin c'est ta vie qui est approximative.

cam height: 1,02m | focal len: 50mm | view: 46°



1 M.S. TRAV AVANT
WES
...Tu sais ce que disent les chinois- "la perfection vient par la répétition"...
KID
Ouais. Enfin faire des cocktails c'est pas un art martial non plus, hein.
WES
Tout est un art martial; tout ce que tu fais dans la

cam height: 1,22m | focal len: 50mm | view: 46°



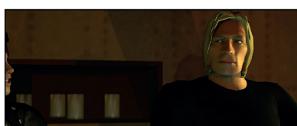
1 M.S. TRAV AVANT
WES
- ou bien tu comprends rien, ou bien tu fais les choses bien, et ça réclame de la patience, de la discipline, de la technique... Connaître l'histoire des choses, aussi...
KID
T'en as fait, toi, non?

cam height: 1,25m | focal len: 50mm | view: 46°



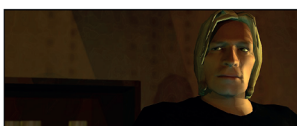
1 M.S. TRAV AVANT + DEBUT PANO SUR WES
KID
T'en as fait, toi, non? Des arts martiaux?

cam height: 1,33m | focal len: 50mm | view: 46°



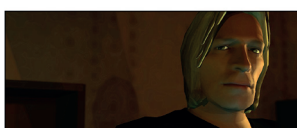
1 M.C.U. TRAV AVANT + PANO SUR WES
WES
...Si on veut... j'ai fait quelques trucs...

cam height: 1,47m | focal len: 50mm | view: 46°



1 C.U. TRAV AVANT + PANO SUR WES
Wes ne dit plus rien...

cam height: 1,47m | focal len: 50mm | view: 46°



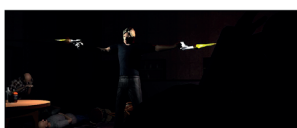
1 C.U. TRAV AVANT + PANO SUR WES - valeur de cadre finale
Wes ne dit plus rien...

cam height: 1,51m | focal len: 50mm | view: 46°



3 - CAM A M.S. Gunfight 3, Camera A

cam height: 1,78m | focal len: 85mm | view: 28°



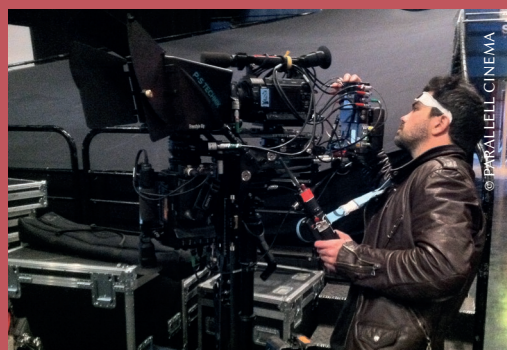
3 - CAM B L.S. Gunfight 3 - CAM B
Noter figurant à contre jour qui cherche à se protéger à droite de l'écran

cam height: 0,93m | focal len: 40mm | view: 56°



4 - CAM A C.U. Gunfight 4, Cam A

cam height: 1,06m | focal len: 85mm | view: 28°



The Flying Rock sur MyMajorCompany

The Flying Rock, c'est une série dont toute l'action se passe dans un bar, sur un astéroïde. C'est une série très ambitieuse à la fois narrativement et visuellement, mais qui reste en huis clos, ce qui permet de ne pas « diluer » le budget dans différents décors – du coup, avec presque rien on va faire de la SF qui a vraiment de la gueule !

On vient tout juste de lancer le financement participatif sur MyMajorCompany (la boîte qui a déjà financé *Le Donjon de Naheulbeuk* ; *Geekopolis* ; *Les Seigneurs d'Outre-Monde...*)

On a vraiment besoin du soutien de la communauté rôliste et des geeks en général, là, tout de suite, au début, pour pouvoir lancer le mouvement : avoir de la presse, rassurer les gens moins geeks sur le fait qu'il y a un public, etc.

Même une participation symbolique de quelques euros c'est énorme : ça booste le nombre de contributeurs et ça crédibilise le projet auprès de tout le monde ! N'hésitez pas, 1€, 2€ ça change beaucoup car c'est une personne de plus qui nous a fait confiance !

En plus, sur la page MyMajor vous trouverez des tonnes d'infos sur le monde de *The Flying Rock*, bien sûr, mais aussi plein de petites vidéos sur les coulisses de la production d'une série de science-fiction !

Tout est là :
MyMajorCompany.com/TheFlyingRock
Merci d'avance de votre soutien !

A. S.

Home Cinema



The Fumble Zone... REDUX, épisode 1 !

Révélations exclusives sur le premier épisode *redux* de la websérie !

Pitch

C'est dans ce premier épisode *redux* que les spectateurs découvrent la némésis de Greg(oire)...

Voilà comment est né *The Fumble Zone Redux*. Des épisodes ultra courts avec un gag central ou la présentation des nouveaux personnages de la saison 2.

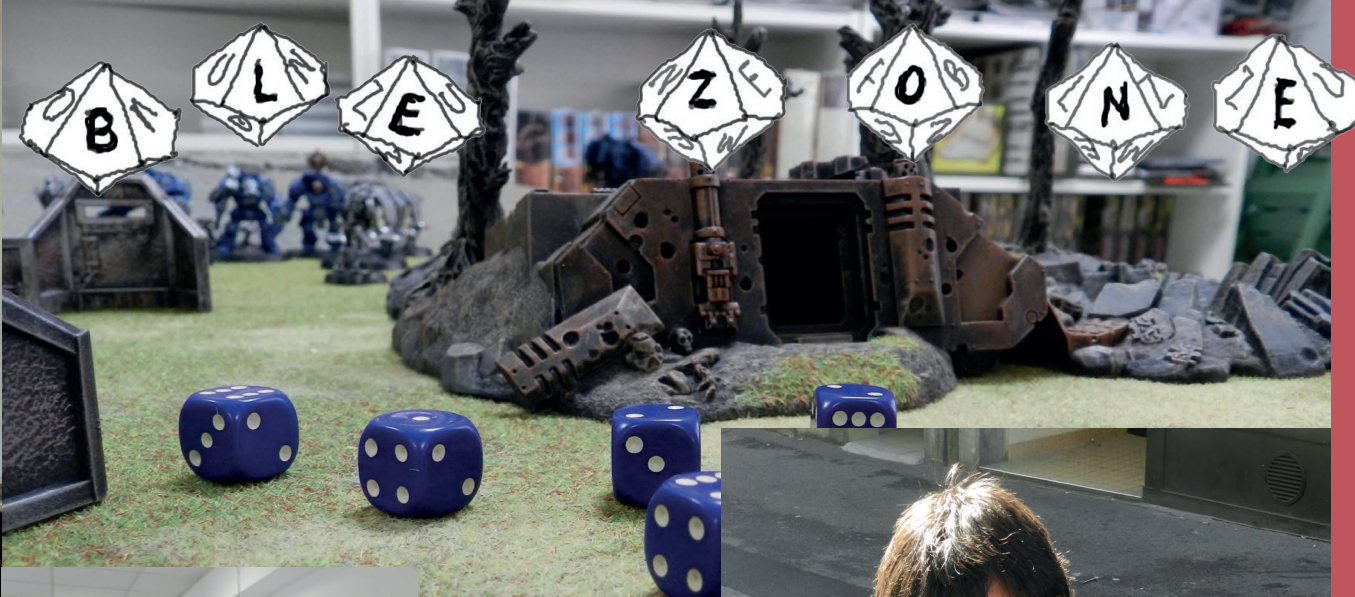
Note de Léo Sigrann

C'est une véritable passerelle vers la saison suivante, pour une transition tout en douceur.

Faire des épisodes *redux*, c'était une idée qui traînait dans nos têtes depuis longtemps. Le concept consistait à réaliser des épisodes très courts, d'une minute environ, pour mettre en scène des gags et des situations moins évidents à placer dans un épisode classique.



Nous tenons d'ailleurs à remercier ici tout particulièrement la boutique Helvetai Games à Lausanne, qui a accepté de devenir un lieu de tournage récurrent de la série. On devrait donc la retrouver



dans les épisodes suivants... Et dans ce premier épisode *redux*, il y aura des tas de révélations !

Nous découvrirons le travail de Léo dans la vraie vie et aussi Bénédicte, l'ennemie de Greg, qui se révélera aussi... passionnée que lui.

À noter que tout ceci est véritablement un scoop exclusif pour les *Chroniques d'Altaride* puisque cet épisode, même s'il est déjà tourné, ne sera disponible qu'en novembre ou décembre de cette année ! ■

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

- ▶ fumblezone.net
- ▶ facebook.com/FumbleZone
- ▶ youtube.com/user/MithrilStudio
- ▶ dailymotion.com/Mithril_Studio
- ▶ Teaser : youtube.com/watch?v=RRrHYosIjF0

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



Lumière sur le jeu présenté...

Warhammer 40,000

On évoque dans cet épisode *Wahammer 40 000* ou *Warhammer 40k* pour les intimes. Ici, nous parlons du jeu de stratégie et ceux qui y jouent apprécieront la pique que lance Bénédicte à Greg... Mais patience ! ■

L.S.



(culture rôliste)

La figurine peut-elle encore apporter quelque chose au jeu de rôle ?

Il existe une étrange appréhension chez certains rôlistes à jouer avec des figurines. Un peu comme si cela allait transformer une pièce de Shakespeare en partie de petits chevaux.

Le jeu de rôle avec figurines est très peu pratiqué. Qui dit figurines dit « plans de sol », c'est-à-dire décors plus ou moins évolués, qui vont de la planche à feutres effaçable au diorama. Pourtant, la figurine est une solution dans les scènes d'action où on ne sait plus qui est où et qui fait quoi, ou

dans le cas où le meneur de jeu suggère avec insistance qu'il serait judicieux de faire un plan des lieux visités. La pratique du jeu avec figurines renvoie à l'origine même du jeu de rôle, puisque Gary Gygax, son créateur, a été aussi le créateur de la première fédération américaine de wargamers. Le jeu, tel qu'il le jouait au départ, était un jeu d'escarmouches,

un jeu de bataille de figurines, lâchons le mot, qui s'est peu à peu individualisé jusqu'à ce que le joueur incarne un seul personnage... et finisse par entrer avec des potes dans des donjons pour affronter des dragons.

La figurine est selon moi la pierre d'achoppement, l'empreinte de dinosaure, le chaînon manquant qui unifie toutes les cultures de l'imaginaire entre elles.

Je m'explique : dans le cadre des jeux de simulation, pour le rôliste, elle permet d'incarner et matérialiser un personnage, elle est un marqueur culturel du jeu de plateau et parle à ce titre à tous les ludistes et gamers. Pour un GNiste, cosplayer ou reconstituteur elle met l'accent sur le costume, la simulation réussie de la mise en situation du personnage : un uniforme conforme, une tenue à l'esthétique sophistiquée, une ressemblance donnant l'apparence du vivant. C'est mieux qu'une illustration, puisque la figurine peut interagir avec d'autres dans un décor à l'échelle.

Enfin, elle est le fondamental de certains wargamers ou figurinistes ludistes, par opposition aux figurinistes d'art qui s'attachent plus à l'esthétique et l'effet artistique qu'elle procure qu'au nombre de points de victoire qu'elle peut faire gagner en fin de jeu.

La figurine, dans le cas de certains joueurs et meneurs de jeu, est un accessoire de jeu aussi indispensable que les dés. Au risque de faire *oldschool*, j'estime que la figurine fait partie du decorum et des fondamentaux culturels d'une partie de jeu de rôle autant que peut l'être le paravent du meneur de jeu.

Peindre la figurine de son personnage donne un côté losirs créatif au métier de joueur de jeu de rôle. Avec le boom de l'impression 3D, aujourd'hui il est quasiment faisable d'« imprimer » sa figurine avec le visage, l'expression, la vêtue et l'équipement qu'indique précisément la feuille de personnage. Ce qui est reproché le plus souvent à la présence de figurines sur une table de jeu de rôle, c'est qu'elles pervertissent la beauté du roleplay (interprétation) en focalisant le jeu sur de la tactique et de la « gagne ». Il est toujours des

joueurs, et contrairement à ce que l'on pourrait penser, rarement parmi les plus anciens qui ont connu les premiers pas du jeu de rôle dans les années 1980, qui placent le jeu sans accessoires autres (dés, figurines, paravent) que le propre roleplay de chacun, comme un summum à atteindre. Je pense humblement qu'ils se trompent.

Car la question est là. Par son extraordinaire capacité à libérer le potentiel créatif et la qualité d'expression orale de ses pratiquants, le jeu de rôle a créé des amateurs exigeants, voire tellement exigeants qu'ils peuvent développer cette exigence au détriment même du jeu. Je veux dire par là que l'enjeu dans l'activité ludique, en tout cas me semble-t-il, c'est le bien-être et la cohésion sociale qui en résultent. Non pas la performance roleplay individuelle ou collective. Certes, le roleplay apporte de la qualité dans le jeu, mais ne doit-il pas rester à sa place : celle d'être un tremplin à la simulation et à la construction d'une scène imaginaire collective ? Les règles du jeu et les accessoires de jeu, dont les figurines font partie, m'apparaissent être un fondamental plus important que le seul roleplay, car ceux-ci fondent le contrat social sur lequel se fonde la construction de l'imaginaire et un plaisir partagé. C'est en cela que les clubs ont une responsabilité dans la formation des meneurs de jeu. J'y reviendrai dans un article futur sur le thème de l'éducation populaire, où je traiterai de l'importance de concevoir les compétences du meneur de jeu, d'abord autour de celles de l'animateur socioculturel (capacités de médiation et d'accueil des publics, pédagogie, connaissances du cadre institutionnel) plutôt qu'autour de celles de l'auteur ou de l'artiste.

La figurine est un marqueur culturel de la culture rôliste. Pour le public non initié, en convention ou dans le cadre d'une démonstration (journée portes ouvertes par exemple) c'est un moyen de communication, me semble-t-il, indispensable. Dans le cadre d'une première approche ou une initiation, bien entendu. N'est-il pas plus simple d'expliquer le jeu à un débutant quand on peut voir une mise en situation, via des figurines évoluant sur un plan de sol, entre les feuilles de personnages des joueurs

autour de la table et le paravent du meneur de jeu ? Et puis la figurine est un outil comme un autre au service de la simulation.

Certaines scènes d'une partie de jeu de rôle sont pertinentes à jouer avec des figurines et peuvent devenir un climax ou un « coup de théâtre » en terme de jeu. D'autres peuvent être au contraire ratées parce que l'effet narratif voulu par le meneur de jeu est cassé par le joueur pinailleur ou optimisateur (celui qui ne sépare jamais d'une règle millimétrée et du livre des règles ou d'une calculette...) ou bien un groupe de joueurs qui retombe en enfance et se met à jouer aux Playmobils avec les figurines...

À l'heure où on voit des parties s'organiser en ligne via la vidéo conférence (Skype, Hangout, etc.) avec paperboard partagé et des jeux de plateau se développer sur tablettes tactiles sur lesquelles on peut faire évoluer des figurines, il me semble que la figurine a encore une place en jeu de rôle. Ne serait-ce que celle d'une sorte de trophée de l'imaginaire qui marque notre appartenance à une histoire contée. Elle matérialise notre goût pour un univers ludique et ses ramifications dans le quotidien. Les figurines ont donc toute leur place dans notre matériel de jeu et sur nos étagères avec nos collections. Mon point de vue vous ayant été livré pour répondre à la question du titre de cet article, j'en vois qui doutent encore.

C'est pourquoi, pour achever de vous convaincre du bien-fondé du retour des figurines sur les tables de jeu, je vous livre l'intégralité d'un entretien que j'ai mené en 2013, dans le cadre de mon travail de recherche universitaire sur les cultures de l'imaginaire. Mon interlocuteur est un rôliste champardennais qui a fait de la figurine son métier et qui l'exerce encore aujourd'hui en profession libérale. Ceci pour témoigner des affinités du monde de la figurine avec les cultures de l'imaginaire en général et du jeu de rôle en particulier, mais aussi pour faire découvrir le monde des figurinistes à celles et ceux qui ne le connaissent pas encore. ■

FRANÇOIS VANHILLE

François Vanhille : Peux-tu présenter ton parcours, et comment est née ta passion ?

Figuriniste : Vers l'âge de douze ou treize ans (j'ai quarante ans) j'ai pratiqué le jeu de rôle sur table avec des camarades de classe au collège puis dans une structure associative à la maison pour tous d'Épernay.

Mais ma passion pour la peinture de figurines est venue après, avec d'autres jeux que le jeu de rôle : *Blood Bowl* (jeu de plateau avec figurines), *Ave Tenebrae* (wargame avec pions) pour ne citer qu'eux. Ma passion est née au lycée. J'étais interne en seconde. J'ai acheté ma première figurine au magasin Pass'Temps, Galerie de l'Étape, au centre-ville de Reims. Puis j'ai commencé à peindre. Le fait de réduire les échelles permet d'atteindre une certaine maîtrise, en fait, certaines techniques sont similaires tandis que d'autres sont légèrement différentes en fonction de l'échelle. Pour moi ce fut l'ouverture sur un autre univers. Un univers concomitant au jeu de rôle, mais avec des règles différentes. J'ai ensuite été interne à Metz et s'en est suivi quinze ans d'arrêt, pour raisons diverses : études, ballottage franco-allemand, bachotages divers, raisons familiales, etc...

Au milieu des années 1990 il y avait une communauté Internet des figurinistes. J'y suis allé la fleur au fusil. J'ai connu après les gens IRL1 en allant aux conventions. Notamment Cyril Abatti et Allan Carasco, personnes référentes pour moi. Le jeu de rôle avait évolué : ils jouaient avec des figurines. Je suis arrivé dans le milieu français avant que le niveau technique ne grimpe en flèche de 1998 à 2003. Les peintres qui faisaient du fantastique commençaient à se mélanger à ceux qui faisaient de l'historique.

On peut citer comme référence de cette période Mike Mc Vey qui a écrit le premier livre sur les techniques de peinture de figurines d'art fantastique. Il avait déjà posé des bases avant cette période en bossant chez Games Workshop.

¹ In Real Life, littéralement « dans la vraie vie », expression couramment employée sur Internet pour désigner la vie en dehors d'Internet. Par extension, une IRL peut être le fait de rencontrer réellement des gens rencontrés en ligne.



F. V. : Games Workshop est l'entreprise qui domine le marché de la figurine de jeux tactiques fantastiques et SF. Peux-tu nous en dire plus sur qui ils sont ?

F. : Comme je dis toujours : c'est un loisir de riche. Quand tu as acheté tes blisters de figurines non peintes afin de réunir ton armée d'escarmouche pour 150 euros, tu ne peux toujours pas jouer ! Leur modèle économique fonctionne et est pensé comme ceci : faire du neuf avec du vieux². Depuis quelques années, ils développent une gamme de romans autour de leurs univers de jeu.

« Les peintres qui faisaient du fantastique commençaient à se mélanger à ceux qui faisaient de l'historique ».

Pour ce faire ils se sont payés les services de plusieurs professionnels de la littérature SF et/ou fantasy. Ils prétendent avoir créé le style de la SF gothique, et en développant leur filière livre ils titillent le marché autour du copyright et des royalties qu'ils peuvent se faire sur ça. Côté technologie,

ils utilisent la sculpture 3D : des graphistes modélisent des personnages 3D et ils décomposent par exemple les membres en plusieurs postures, de manière à ce que dans les blisters, on puisse composer des figurines aux allures différentes. Par contre visuellement ça veut dire que plusieurs personnages auront la même tête ou des pièces d'équipement identiques aux mêmes endroits du corps...

F. V. : Tu te contentes de peindre les figurines ou tu fais aussi de la sculpture ? Travailles-tu avec des pays étrangers ou seulement en France ?

² Article en anglais développant en partie cet argument : [Masterminis.net](http://masterminis.net) - where we learn to be a better painter! The future of Games Days & Games Workshop - Part 1. <http://masterminis.blogspot.fr/2013/08/the-future-of-games-days-games-workshop.html>.

F. : Justement les sculpteurs 3D qui font la référence sont des sculpteurs qui maîtrisent déjà la sculpture normale. Je me suis mis à la sculpture mais ce n'est pas mon activité principale, qui est la peinture. Et cela demande d'autres compétences que, pour certaines, je n'ai pas le temps d'approfondir suffisamment à mon goût. C'est pourquoi pour diversifier mes sources de revenus je tente d'éditer mes propres figurines en travaillant avec des sculpteurs. Je travaille donc avec des Français, un Italien et un Danois, qui font partie de ces sculpteurs 3D que je viens de citer. Ça m'arrive d'avoir des commandes de peinture à l'international mais l'essentiel de mon activité est en France et un peu en Europe.

J'ai commencé avec feue la marque Rackam, qui prétendait faire de la figurine de jeu mais avec des standards de qualité en illustration, sculpture et moulage encore jamais atteints auparavant. La figurine de collection en fantastique n'est pas forcément adaptée au jeu sur table de par la finesse de certains éléments ou le mouvement représenté. Il y a d'abord eu la figurine métal puis sont arrivées les figurines en plastique et en résine. 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, selon une étude dont je n'ai plus la référence. C'est une industrie porteuse.

Une part de l'activité a lieu dans le cadre de concours, de festivals et d'expositions organisés par des associations. C'est dans ce cadre que j'ai perfectionné ma technique, parfois en échangeant avec d'autres peintres et sculpteurs et appris ce que Adrian Bay, un peintre anglais, appelle le « Whaou effect ». C'est une technique pour inciter le juge à prendre dans ses mains la figurine pour la regarder.

F. V. : Peut-on revenir sur ton parcours et comment tu as fait de la figurine ton métier ?

F. : Depuis mon entrée dans la vie active, j'ai été successivement pion et chauffeur-livreur et au moment de la naissance de nos enfants, ma femme m'a dit : « Ta passion te coûte cher, soit tu arrêtes d'en acheter, soit tu en vis ». Il faut dire que cela correspondait à une période « critique » dans laquelle tout collectionneur, petit ou grand, tombe à un moment donné : les achats compulsifs.

Comment j'ai fait ? Je suis allé voir une comptable parmi mes proches. Il a fallu définir si je pouvais tirer un revenu régulier ou non régulier de mon activité, mais aussi la nature de l'activité : une démarche artistique sans être de l'art ? Une forme d'artisanat d'art ? Il n'existe pas d'infos sur le Web pour monter son activité en peinture de figurines.

J'ai mis un an et demi à réunir les données. De plus, il est impossible d'établir un budget prévisionnel dans mon activité. J'habite dans la Marne. Toutes les structures locales traditionnelles d'accompagnement des demandeurs d'emploi et des entrepreneurs ne parlent que ce langage et sont totalement hermétiques aux activités qui sortent de l'entreprise traditionnelle. Autant dire que je n'ai pu en rien m'appuyer sur leurs services.

« Une part de l'activité a lieu dans le cadre de concours, de festivals et d'expositions organisés par des associations ».

Au final, la démarche de création de mon activité a été très simple : un enregistrement administratif professionnel (Urssaf et centre de formalités des entreprises, services fiscaux), l'adhésion à une caisse de cotisations sociales et de retraite (la même que pour les indépendants), et le remplissage d'une case sur ma déclaration de revenus (les revenus non commerciaux) ont suffi.

Mon site Web³ a aujourd'hui trois ans. Je suis

administratif professionnel (Urssaf et centre de formalités des entreprises, services fiscaux), l'adhésion à une caisse de cotisations sociales et de retraite (la même que pour les indépendants), et le remplissage d'une case sur ma déclaration de revenus (les revenus non commerciaux) ont suffi.

³ Mickaël Grandjean. « La page d'accueil du figuriniste GeM-mini - Gem-mini.com, figuriniste professionnel : peintures, soclages, stages collectifs et cours particuliers (aérogaphie et pinceau), conversions, dioramas, sculptures, etc... »



un bon photographe. Ça fait la différence en terme de visibilité sur le Net. Comme tout le reste j'ai appris tout seul.

L'impulsion a été que je voulais faire un travail de qualité, puis techniquement j'ai progressé en termes de prises de vues. Par exemple j'ai appris la profondeur de champ, l'exposition du sujet, l'exigence artistique et technique, les fonds, mais aussi l'éclairage, la transposition numérique d'un cliché, son rendu en fonction du support, le cadrage, les « niveaux de couleurs », etc... Avoir un bon visuel peut faire la différence.

Et mon niveau technique s'est adapté aussi à cette différence. C'est pour cela que je suis sceptique sur l'édition de jeux, notamment de figurines, via le crowdfunding⁴ : tu achètes

un visuel, la communication est parfaite et alléchante, mais le jeu n'est plus testé. Et cela peut faire de grosses déceptions. Le financement participatif est devenu pour les entreprises du monde du jeu (et donc, de jeu de figurines) un outil de communication et de financement qui court-circuite les voies traditionnelles de diffusion. Mais ce que je critique un peu plus, c'est qu'on supprime ces intermédiaires sans forcément baisser les prix. Mon activité est diversifiée : en plus des concours, des commandes de peinture de figurines pour des particuliers, j'encadre par exemple des master class, dans des boutiques de jeux de simulation.

J'ai eu la chance de connaître, à ses débuts, la boutique Ukronium 1828⁵ à Lyon. Mais aussi l'association Au hasard du dé de Bron. J'ai également coécrit les *Grands livres de la peinture sur figurine* chez Tutti Frutti⁶. Nous

Consulté le 18 août 2013.

⁴ Campagnes de levées de fonds sur Internet auprès des particuliers. Ce n'est pas une souscription, car des éditions limitées, des goodies (accessoires bonus publicitaires), ou autres formes de contreparties sont proposés en fonction des objectifs financiers atteints.

⁵ « Ukronium 1828 - Boutique de Jeux de Société, de Cartes Magic et de Figurines Warhammer à Lyon ». www.ukronium1828.fr

⁶ « Recherche figurine - Editions Tutti Frutti ». <http://www.tutti-frutti.com>

sommes cinquante-et-un contributeurs sur deux tomes. Ce sont deux livres à la fois techniques et généralistes qui se veulent exhaustifs. Un tome traite de la peinture d'armées, avec ses techniques et ses rendus spécifiques, l'autre de l'élaboration des décors pour tables de jeu.

F. V. : Ça fait de toi une figure du milieu ?

F. : Je ne me considère pas comme une « figure » car j'estime que j'ai encore beaucoup de choses à apprendre, mais disons qu'on commence à me reconnaître aux détours des expos. Disons que la relation client et le suivi pédagogique individualisé sont importants pour moi. Trop de soi-disant professionnels débarquent, font leur show et après plus rien. J'estime que passer du temps en se rendant disponible, pour mes stagiaires ou répondre aux mails quand on me pose des questions techniques ou sur mon activité, c'est être professionnel. Rien n'est plus vrai en miniatures que : « toujours remettre son ouvrage sur le métier »... et si on peut, de surcroît, le faire en partageant des moments et du temps ensemble, cela peut être source diverses. Par ailleurs il existe un site communautaire des figurinistes : CMON⁷. La plus grosse galerie

[tutti frutti.fr/fr/recherche?orderby=position
&controller=search&orderway=desc&search_
query=figurine](http://tutti frutti.fr/fr/recherche?orderby=position&controller=search&orderway=desc&search_query=figurine)

⁷ « CoolMiniOrNot - The Internet's largest gallery

mondiale en ligne de figurines. Je suis plus réservé sur l'aspect « communauté » : les gens postent leurs figs, les autres distribuent notes et commentaires.

F. V. : Fais-tu de la commande de peinture de figurines historiques ? Serais-tu en capacité de réaliser un diorama⁸ pour un musée sur une scène de période historique donnée ?

F. : Les commandes historiques sont très rares mais j'en ai déjà réalisé.

Effectivement, le diorama n'est pas ma spécialité, mais le fait d'avoir travaillé avec des wargamers férus d'histoire du costume et exigeants en matière de détails de reconstitution (notamment l'emploi des bonnes couleurs sur les uniformes !), me donne la possibilité d'être performant dans ce domaine. Et les sources d'informations, parfois nécessaires dans cette branche, ne manquent pas : revues historiques, planches, peintures, livres d'uniformologie ou de marquage de véhicules terrestres, aériens ou maritimes, Internet, forums dédiés, etc... ■

PROPOS RECUEILLIS PAR FRANÇOIS VANHILLE

of Painted Miniatures and Miniature Painting art - Site ». www.coolminiornot.com/site

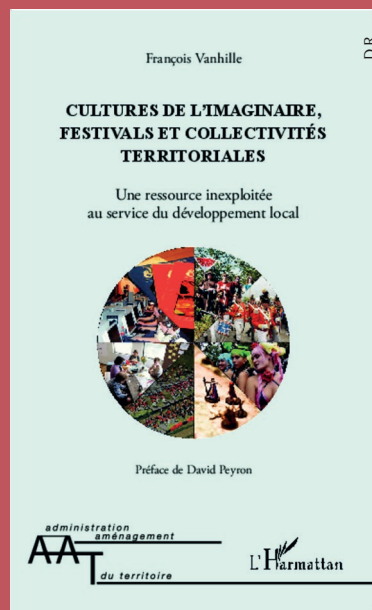
⁸ Le diorama est une mise en situation de figurines dans un décor à des fins artistiques ou de reconstitution.

Pour aller plus loin

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

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

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



Le prix Mille Saisons

Les éditions Le Grimoire ont lancé depuis quelques semaines déjà un concours de nouvelles, le prix Mille Saisons, avec la volonté de permettre aux lecteurs d'une anthologie intitulée *La Cour des miracles* d'influencer par leurs choix les prochaines publications de la collection Mille Saisons.

Le déroulement du concours

Le comité sélectionne les nouvelles qui composent l'anthologie *La Cour des miracles*.

Les lecteurs du recueil votent pour la nouvelle de leur choix et désignent l'auteur gagnant.

Le prix Mille Saisons

Le vainqueur recevra la somme de 500 euros et obtiendra la possibilité de publier un roman issu de sa nouvelle.

Le calendrier

- ▶ Fin de l'appel à textes à la fin du mois d'octobre 2014.
- ▶ Publication de l'anthologie *La Cour des miracles* en mars 2015.
- ▶ Clôture des votes en septembre 2015.

www.millesaisons.fr

Le concours est placé sous le signe des littératures de l'imaginaire. Les nouvelles ne devront pas excéder les 40 000 signes et doivent posséder un lien avec le titre de l'anthologie : *La Cour des miracles*.

Le comité de sélection est composé d'éditeurs, de libraires, de journalistes et de lecteurs de la collection Mille Saisons. Parmi eux, le rédacteur en chef des *Chroniques d'Altaride*, Benoît Chérel.

Chaque participant pourra suivre sur le site de Mille Saisons, les étapes de l'élaboration de l'anthologie et le déroulement des votes des lecteurs.

Tous les auteurs sélectionnés dans l'anthologie se verront attribuer un lot de participation.

Le règlement complet est disponible sur le site de la collection Mille Saisons à partir du mois de juin, début officiel de l'appel à textes.

redaction@legrimoire.net

ILLUSTRATION COPYRIGHT OLIVIER
PORTEJOIE ET MILLE SAISONS

MARINS DE BRETAGNE MARTOLODED BREIZH



Thomas Munier, l'auteur du terrifiant *Millevaux*, nous revient avec sa nouvelle création, le très original *Marins de Bretagne*, magnifiquement illustré par Agénor Le Ruyer.

Bonjour Thomas. En quoi consiste ce jeu, *Marins de Bretagne* ?

M*arins de Bretagne* est un jeu de rôle à l'intérieur d'un conte breton. C'est-à-dire qu'on joue les personnages d'un conte et ce sont les actions de nos personnages qui vont construire le conte au fur et à mesure. Ça se passe dans une Bretagne imaginaire, on peut y mettre des images de carte postale comme des faits précis tirés de l'Histoire ou de contes traditionnels. Mais les contes traditionnels peuvent être parfois très loufoques. Il y a cette histoire où les menhirs partent en vol migratoire ; les gens en profitent alors pour chercher de l'or dans le trou qu'ils ont laissé en s'envolant !

Votre jeu de rôle est bilingue, traduit en breton, ce n'est pas courant. Pourquoi ce choix d'écrire du jeu de rôle en breton ?

En Bretagne, beaucoup de publications sont bilingues, les panneaux de signalisation sont bilingues. La langue bretonne fait partie de ce folklore célébré à travers *Marins de Bretagne*. La langue bretonne est une survivante. On a essayé de la faire disparaître et aujourd'hui elle connaît un renouveau.

Le folklore d'un peuple n'est pas quelque chose de figé dans une tradition, il évolue avec son temps. Les retrouvailles du peuple breton avec sa langue font partie de cette évolution.

Dans ce jeu, j'ai deux collaborateurs :

Agénor Le Ruyer, qui a fait les aquarelles, et Loïc Cheveau, qui a fait la traduction en breton. C'est une langue assez belle à lire, mystérieuse, profonde.

Dans *Marins de Bretagne*, il n'y a pas de dés, pas de meneur de jeu, pas de feuilles de personnages... juste des cartes. Dans quelle mesure peut-on encore dire qu'il s'agit d'un jeu de rôle ?

J'ai voulu imaginer un jeu de rôle comme s'il avait été inventé par des conteurs bretons il y a des siècles. Il me fallait déconstruire le jeu de rôle tel qu'on le connaît et le reconstruire d'une façon naïve et sincère. C'est un jeu de veillée qu'on peut pratiquer avec des personnes de tous âges et de toutes cultures. Je l'ai pratiqué avec des enfants de cinq ans, des retraités, des personnes en situation de handicap mental, des étudiants chinois...



Les dés, les feuilles de personnages... ce sont des marqueurs culturels mais il ne sont pas indispensables à l'activité jeu de rôle. Pour *Marins de Bretagne*, il fallait réinventer des marqueurs culturels différents : les symboles, le papier-papier-ciseaux, l'emphasis sur la narration et les joutes verbales, le partage.

Dans la version de base, chaque personnage est lié à un élément (les hommes, les bêtes, la mer, la terre, le vent, la légende). Le joueur contrôle son personnage, mais il contrôle aussi le décor et les figurants liés à son élément, comme si c'était des



**Thomas Munier et les
cartes de son nouveau
jeu, *Marins de Bretagne*.**



possessions de son personnage. Si je choisis l'élément mer, je peux jouer un marin, par exemple, et dire ce que fait la mer. Si je choisis l'élément bêtes, je peux jouer un goéland et dire ce que font les oiseaux et les poissons, etc... Il n'y a pas besoin de maître de jeu, parce que le jeu est très cadré et centré sur les personnages : l'un des joueurs choisit d'être le héros du conte et il doit atteindre le personnage d'un autre joueur qui sera pour lui ce que Moby Dick est au capitaine Achab : un objectif à atteindre à tout prix. Les autres joueurs incarneront les alliés et les adversaires sur sa route. Franchir un obstacle se fait en trois niveaux : on essaye d'abord de négocier avec le personnage-joueur qui barre la route, si ça échoue on peut l'affronter au pierre-papier-ciseaux, et en cas d'égalité, ce sont les joueurs qui votent pour celui qui a fait le meilleur roleplay. Aussi simpliste que ces règles puissent paraître, elles valorisent le roleplay. Il faut être convaincant et pour cela il faut utiliser ce qui a été dit avant, avoir un personnage attachant, dire des choses qui iraient bien dans un conte et savoir aussi promettre des choses pour la suite de l'histoire. Même le pierre-papier-ciseaux fait partie du roleplay : c'est un mime de la bagarre qui a lieu !



La version avancée, dite du jeu en forme libre, se joue avec un meneur de jeu. Cette fois-ci, les autres joueurs ne contrôlent plus que leurs personnages, tandis que le maître de jeu contrôle le décor et les figurants. Il n'y a pas de scénario proposé, on laisse les joueurs libres de s'inspirer de la structure contée de la version de base, des illustrations des cartes ou de leur feeling. Les joueurs pourront se rendre sur le forum de *Marins de Bretagne*¹ et raconter leurs aventures, ce qui servira aussi d'inspiration pour les futurs maîtres de jeu.

Pourquoi écrire un jeu sur le folklore breton ?

J'aime le concept de folklore en général. L'idée que l'inconscient collectif d'un peuple, d'une communauté forme une immense tapisserie de mœurs, de contes, d'habitudes et d'arts. C'est très cohérent et en même temps c'est tout un univers. Un de ces univers vastes que le jeu de rôle permet d'explorer sous tous les angles. Je crois aussi que chacun de nous, nous avons notre propre folklore personnel, notre propre univers intérieur. Et le jeu de rôle permet de se faire rencontrer les deux.

Par quelles étapes de création êtes-vous passé pour réaliser ce jeu ?

C'était après le festival de la Photo de Mer à Vannes (Morbihan)². Beaucoup d'images fortes à ce moment-là, dont celle d'un chalutier rouge décliné sous divers supports graphiques. Comme à chaque fois, le jeu est ensuite né une nuit d'insomnie. Les images et les mécaniques les plus fortes se sont assemblées à ce moment là. Je me suis bricolé six cartes sur des post-it, et j'ai fait quelques tests. Au début, il n'y avait que le pierre-papier-ciseaux. J'ai eu la chance de faire un playtest pour un podcast de la Cellule³. L'équipe m'a alors fait remarquer que si on tranchait tous les conflits au pierre-papier-ciseaux,

1 <http://lesateliersimaginaires.com/forum/view-topic.php?f=64&t=3284>

2 www.photodemer.fr

3 www.lacellule.net/2013/06/podcast-jdr-le-jeu-de-role-pour-tous.html



le roleplay n'avait alors aucune importance. C'est après ça que j'ai rajouté la négociation et les votes, puis le jeu en forme libre. La version de base est devenue le petit bassin où on découvre les fondamentaux, et aussi une forme parfaite d'initiation (une partie dure un quart d'heure, une heure si on joue en mode « saga »). Mais la vérité de ce jeu se trouve dans la forme libre. Un joueur endosse le rôle de conteur, les autres contrôlent uniquement leurs personnages, et on peut laisser la magie opérer jusqu'au bout de la nuit.

Quelle place occupent les illustrations dans votre jeu ?

Mes souvenirs de partie sont avant tout des images fortes. Comme cette petite fée aux ailes en dentelle. Une marchande la pourchasse pour la transformer en plâtre et la vendre dans sa boutique de souvenirs. Dans le jeu, il y a six cartes, une carte par élément. Chaque carte est illustrée pour qu'au premier coup d'œil, on ait au moins trois idées de personnage par élément. L'ensemble des illustrations permet de se faire une idée de ce qu'est cette Bretagne imaginaire qui mélange les époques et qui mêle la fantaisie à la précision. La couverture du jeu est une sorte d'apothéose qui montre que tout est possible. Agénor Le Ruyer, l'illustrateur, est doué pour faire de la BD et aussi pour les aquarelles. Je lui ai demandé de mélanger les genres, l'aquarelle pour la nostalgie, la BD pour le dynamisme. Il a fait attention à respecter les coupes des costumes traditionnels et les formes des bateaux. On a aussi gardé à l'esprit que si les dessins aident l'imaginaire de certains, ils peuvent le brider pour d'autres. Alors, les cartes ont un verso sans illustration, avec juste le symbole de l'élément.

Où et comment peut-on acquérir *Marins de Bretagne* ?

On peut le trouver sous quatre supports différents. Tout est recensé sur mon blog, *Outsider*⁴.

Vous le trouverez tout d'abord en livre numérique, en version texte ou en version illustrée, en téléchargement libre. Il y a également un forum internet pour le jeu, où les règles du jeu sont appelées⁵.

Et si vous voulez vous le procurer en dur, je fabrique le jeu de façon artisanale. La version artisanale contient tout ce qu'il faut pour jouer, c'est-à-dire une règle du jeu reliée au fil de pêche (28 pages, la moitié en français, la moitié en breton) et un jeu de six cartes format carte postale. J'ai aussi ajouté un deuxième jeu de six cartes, format portefeuille, pour que *Marins de Bretagne* vous suive partout où vous allez. Le tout emballé dans une enveloppe avec un ou deux coquillages, toujours dans la métaphore de la carte postale. Vous pouvez me le commander, c'est vous qui décidez du prix.

Et maintenant, quels sont vos projets ?

Tout d'abord, je vais consacrer un peu de temps à promouvoir le jeu. Il y a beaucoup d'endroits en Bretagne ou ailleurs où je voudrais le faire connaître : des écoles (bilingues ou non), des associations de conte, des associations de langue bretonne, des associations de folklore breton. La liste est longue... Si vous voulez faire découvrir le jeu autour de vous, vous pouvez me contacter. Ensuite, j'ai d'autres projets de livres et de jeux sur le feu. En jeu de rôle, je prépare *Arbre*, un jeu pour incarner des clochards magnifiques dans les forêts hantées de Millevaux. Et sinon, je suis en train d'écrire *La Révolution Créative*, un livre pour retrouver l'énergie d'être créatif. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

⁴ <http://outsider.rolepod.net/catalogue/marins-de-bretagne/>

⁵ <http://lesateliersimaginaires.com/forum/view-topic.php?f=64&t=3284>



LES JOUTES DU TÊMÉRAIRE

SPECIAL SPACE OPERA



15 - 16 NOVEMBRE 2014
TÉLÉCOM NANCY

100 AVENUE PAUL AOUILLÉ
54000 VILLERS-LES-NANCY

ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

JEUX DE RÔLES

JEUX DE PLATEAU

JEUX DE FIGURINES

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX DE CARTES

SAGAS MP3

JEUX VIDÉO

WEB SÉRIES

CONFÉRENCES

GRANDEUR NATURE



LES 15 ET 16 NOVEMBRE 2014



LES JOUTES DU TÉMÉRAIRE

LE FESTIVAL DU JEU
LE PLUS DINGUE
DE FRANCE

**27^e édition du festival du jeu à Télécom Nancy
les 15 et 16 novembre**

**En avant pour
les Joutes du Téméraire !**

A

l'occasion des 40 ans du jeu de rôle, les Joutes du Téméraire organisent une édition inoubliable !

Ce festival du jeu se déroulera à Télécom Nancy les 15 et 16 novembre. Venez découvrir ou redécouvrir le monde du jeu dans son ensemble. Débutant ou confirmé, il y a de la place pour tous avec des initiations gratuites, mais aussi des tournois et championnats pour les plus téméraires, où vous pourrez remporter des lots prestigieux.

Après avoir invité les sagas mp3 en 2013, les Joutes du Téméraire accueillent des créateurs de web séries.

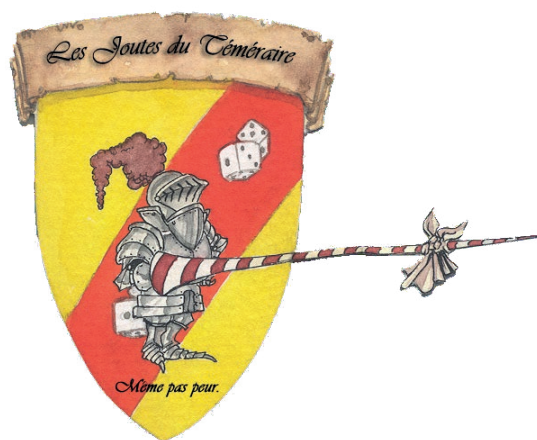
**Plus
d'informations...**

Sur le site

<http://joutesdutemeraire.fr>

ou par mail

joutesdutemeraire@gmail.com



Concours de scénario Les Joutes du Téméraire/*Chroniques d'Altaride*

À l'occasion de leur édition 2014, Les Joutes du Téméraire organise un jeu-concours de scénario de jeu de rôle en partenariat avec la revue. Le scénario gagnant sera publié dans un prochain numéro des *Chroniques d'Altaride* !

Pour en savoir plus sur le concours, si vous souhaitez participer :

<http://joutesdutemeraire.fr/wp-content/uploads/2014/03/Concours-de-Scenarii.pdf>

De nombreux lots sont à gagner ! ■

Jardin des conventions

Orc'idée sur son 31

Convention lémanique de jeu de rôle et de plateau

En partenariat avec
le Musée Suisse du Jeu

11 et 12 octobre 2014

Salle des Remparts
La Tour-de-Peilz

www.orcidee.ch



musée suisse du jeu
schweizer spielmuseum
swiss museum of games





Les 11 et 12 octobre, la convention suisse Orc'idée remet le couvert. Les *Chroniques d'Altaride*, qui sont présentes (pour la première fois en Suisse !) ont tenu à en savoir plus sur cette élégante convention rôliste...

Comment est née la convention Orc'idée ?

En 1990, la convention lausannoise de jeu de rôle eut lieu ; elle fut organisée par le club de Lausanne L'Ombre du D (l'idée était dans l'air depuis plusieurs années).

En 1991, dans l'enthousiasme de cette première convention, un membre de L'Ombre du D, Vincent Mottier, se dit qu'il fallait continuer sur cette lancée et envoya une lettre (si si, une lettre, à 200 personnes) pour les inviter à la convention de 1991... Après quoi il demanda aux organisateurs de le suivre, mais une convention leur avait suffi. Personne ne se rallia au projet.

200 lettres d'excuse furent donc envoyées pour expliquer qu'il n'y aurait pas de convention en 1991... Et Frédéric Guillame, le président du club Kaork répondit que s'il y avait besoin d'aide, son club répondait présent....

Orc'idée était née et la première a eu lieu en 1992.

Vous avez choisi un nom original... Orc'idée : pourquoi ce nom ?

C'est la contraction des deux clubs à l'origine de la convention : Kaork (Moudon) et L'ombre du D (Lausanne)

Y a-t-il un thème cette année ?

Bien sûr, le thème c'est un peu notre marque de fabrique (avec des thèmes qui font plus ou moins l'unanimité, comme « Trop Meugnon » qui avait provoqué pas mal de réactions il y a deux ans).

Cette année nous fêtons la vingtième en mettant Orc'idée *sur son 31*. Nous nous attendons à voir beaucoup de costumes trois pièces et de robes de soirée pendant la convention. Personnellement, j'attends la personne qui viendra en page de cérémonie.

Quels sont les temps forts ?

Cette année, il est particulièrement difficile de faire le tri. Nous avons doublé les animations en l'honneur de la 20^e et pour profiter de notre partenariat avec le Musée suisse du jeu. En conséquence, il y a de la figurine au musée le samedi et le dimanche dans le cadre de l'exposition sur les jeux de la Première Guerre mondiale (horaire dans la liste des parties sur le site).

Toujours dans le cadre de cette exposition, les auteurs du jeu de rôle *Crime* ont organisé des parties avec un scénario inédit et nous avons le plaisir d'accueillir une bi-table de *Achtung Chtulhu*. Pour la première fois, il y a aussi de l'initiation au jeu de rôle qui a lieu le samedi de 12h à 17h, pour les enfants, leurs parents, leurs grand-parents et tous les

amis de rôlistes qui se demandent ce qu'est le jeu de rôle. À partir de 18h, nous avons des conférences sur le jeu de rôle, pour lesquelles nous avons obtenu comme orateurs Jérôme « Brand » Larré (*Tenga, Ryuutama*), le Grümph (*Oltrée !, Les Mille-Marches*) et Jérôme Bianquis (président du Grog).

Dans la soirée un gâteau et un petit discours du président. Le dimanche, nous avons une murder, c'est devenu une tradition.

Quelles sont les particularités de votre convention ? Pourquoi faut-il absolument venir ?

Il règne une ambiance particulière pendant Orc'idée. Nous avons pas mal de gens qui font un effort et viennent déguisés, pas mal de joueurs aussi qui viennent de France ou pour qui c'est la seule convention dans l'année. Notre convention est l'un des trois plus grands rassemblements de jeu de rôle, Suisse et France confondues.

Orc'idée c'est un peu la fête des rôlistes suisses une fois l'an. C'est aussi une convention qui attire le beau temps. Si cette réputation se maintient, l'emplacement de cette année, tout au bord du lac Léman dans la petite ville de La Tour-de-Peilz avec une partie des jeux au château dans lequel le musée a ses quartiers, va être particulièrement agréable.

Et sinon... d'après vous, comment se porte le jeu de rôle en Suisse ?

Je ne peux parler que pour la Suisse romande, mais il me semble que le jeu de rôle a subi un énorme regain de popularité pendant les cinq-six dernières années et on approche peut-être d'une période charnière qui pourrait maintenir cet âge d'or pour cinq ans de plus ou créer un début de crise avant l'arrivée de la relève dans dix ans.

Je m'explique. Pour le moment, les plus jeunes joueurs que l'on rencontre en convention sont des joueurs de ma génération, des

étudiants et des travailleurs débarqués sur le marché du travail au cours des deux ou trois dernières années. Après avoir passé nos années d'études, pleins d'entrain, à fonder de nouvelles associations, à rejoindre des comités de convention et à inviter un maximum de nos amis à nous suivre, nous nous reposons maintenant un peu sur nos acquis et profitons, sans trop nous inquiéter de demain, des efforts que nous avons déjà faits.

On voit peu de relève dans les comités, peu de nouveaux joueurs dans les clubs. Non seulement cela, mais nous entrons dans la vie « active » et un grand nombre d'autres considérations passent peu à peu avant nos loisirs comme trouver du travail ou fonder une famille.

Par contre, la génération qui nous précède a eu le temps de s'inquiéter de toutes ces choses, ils ont des emplois plus ou moins stables dans lesquels ils ont parfois grimpé plusieurs échelons, ils se sont construits un chez-eux et surtout ils ont des enfants, parfois assez grands pour s'intéresser au jeu de rôle.

Cette année, pour la première fois, Ludesco proposait une partie de jeu de rôle uniquement pour les enfants, un concept qu'Orc'idée va reprendre en partie avec l'initiation. Au niveau des éditeurs, on voit sortir des jeux de rôle comme *Les Contes ensorcelés* qui s'adressent directement à un public jeune (je suis moi-même en train de traduire *Hero Kids* et j'espère que mon travail sera fini pour pouvoir présenter le jeu aux familles que nous initierons en octobre).

Du coup, une prochaine génération est assurée, peut-être dans une dizaine d'années, mais en attendant nous sommes en train de laisser filer entre nos doigts la génération qui est au lycée maintenant et qui aurait remplacé ma génération dans les clubs. Du moins, c'est mon impression. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Informations générales

Orc'idée

*Convention lémanique
de jeux de rôle et de société*

Les 11 et 12 octobre 2014

**Tout ce que vous devez savoir
pour survivre à Orc'idée**

Lieux

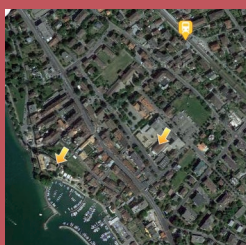
Salle des remparts et Musée Suisse du Jeu à
La Tour-de-Peilz, Suisse

Horaires

Ouverture des portes le samedi matin à 10 heures jusqu'au dimanche à 18 heures. La Salle des Remparts ferme cependant entre 3h et 7h du matin, les parties nocturnes se tiennent au Château. Des animations sont organisées dans les abris PC mis à disposition pour la nuit.

Prix d'entrée

Le prix d'entrée pour tout le week-end est de 10 francs suisses, euros acceptés.



**Sur le
chemin
de la
convention**

Se nourrir

Il y a sur place de quoi vous sustenter. Restauration et boissons chaudes et froides sont vendues sur place. Un repas chaud est proposé durant toute la convention dans la limite des stocks et le petit déjeuner est servi le dimanche matin. Nous tenons aussi à vous rappeler qu'Orc'idée est une convention sans alcool !

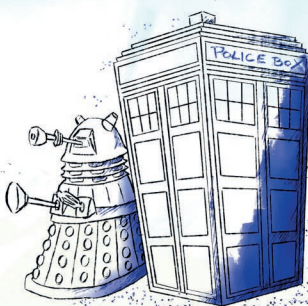
Il est possible de dormir non loin !

Un dortoir de la PC est loué le temps de la convention. Il est recommandé d'apporter un sac de couchage. Pour vous y rendre, un dépliant vous est remis à l'accueil. Merci de nous informer via le formulaire d'inscription aux parties si vous souhaitez bénéficier d'un lit. ■



FESTIVAL Scorfel

Littérature
et Jeux



Jeux de
Rôles

Jeux de
Plateau

Artisans

Auteurs

Illustrateurs

Editeurs

Dédicaces

Conférences

Animations

... et plein
d'autres choses !



<http://scorfel.blogspot.fr>

Extrême 14

Festival Scorfel

L'année dernière, la rédaction des *Chroniques d'Altaride* s'était intéressée de près à une toute nouvelle convention qui naissait avec un financement participatif et se lançait au fond de la Bretagne... L'enthousiasme et le sens de l'organisation de toute l'équipe nous avaient impressionnés. Si bien que cette année, c'est décidé, on y va aussi! Hé oui, ce mois-ci, si vous avez bien suivi, on aura fait Octogônes à Lyon, Orc'idée en Suisse, Scorfel à Lannion... et encore, il nous reste aussi le coup double de la Toussaint à venir : une équipe aux Utopiales à Nantes et une autre au Salon fantastique à Paris ! Mais revenons à nos dragons pour vous parler plus en détails de Scorfel, deuxième édition...

En quelques mots

Le festival SCORFEL est organisé autour de deux pôles d'activités : littérature et jeux.

Le point commun de ces deux univers est de développer un imaginaire, d'inciter à l'évasion, la réflexion et l'échange. SCORFEL est le festival du divertissement et du rêve.

Pendant deux jours, le festival SCORFEL propose au public de venir rencontrer des auteurs et des éditeurs, assister à des conférences, découvrir des jeux...

L'édition 2014 est planifiée pour le week-end du 25-26 octobre à Lannion.

Bilan rapide de l'édition 2013

L'édition 2013 a été un succès. Le festival était organisé au centre Saint-Elivet à Lannion, le week-end du 19-20 octobre 2013.

Activités et animations : jeux de plateau, jeux de rôle, soirée enquête, grandeur nature, dédicaces auteurs, vente de livres, tombola,



chasse au trésor, grand repas commun samedi soir...

Conférences : *La Chasse aux Dragons*, *Black Maria* (Sica-Films) projection et débat, la créativité dans les cultures de l'imaginaire, les sources d'inspiration des œuvres de l'imaginaire.

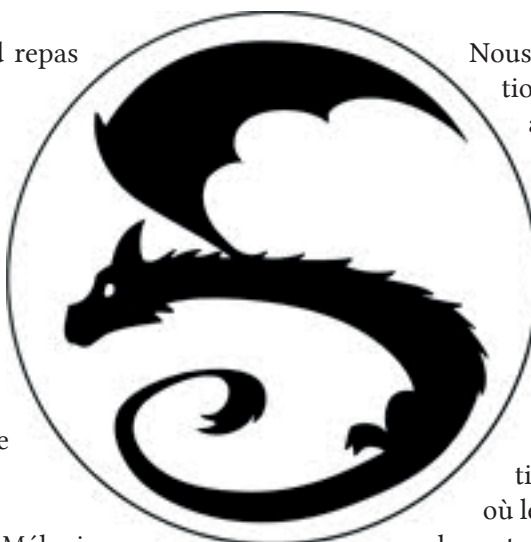
Étaient présents : Mélanie Fazi (écrivain), Maëlig Duval (écrivain), Sophie Dabat (écrivain), Syven (écrivain), Silène (écrivain), Andoryss (auteur et scénariste BD), David Le Bec (illustrateur), Gaboo (illustratrice et animatrice 2D), Thomas Munier (auteur romans et jeux), Gabriel Féraud (auteur romans et jeux), Romaric Briand (auteur jeux), Éditions du Riez (éditeur), Atelier l'Arme (artisan), Kenaz (artisan), Compagnie Amzer Gozh (reconstitution), Association Parties Civiles, Association Opale Rôliste, Association Pérégrine, Association SicaFilm...

L'édition 2014... encore en cours de préparation !

Suite au succès de l'édition 2013, notre objectif est de pérenniser cet événement sous la forme d'un festival annuel. Nous sommes soutenus cette année par la mairie de Lannion qui met à notre disposition la plus grande salle de la ville (1000 m²).

Nous restons sur le même périmètre littéraire et ludique, le croisement des deux univers ayant été très fructueux et riches de partages réciproques l'année dernière. Cette année encore, SCORFEL se veut un événement propice aux échanges entre lecteurs et auteurs, auteurs et éditeurs, joueurs et lecteurs, amateurs et professionnels...

Notre vocation est d'attirer un large public avec une programmation et des animations adaptées à tous les âges. Nous avons renommé l'événement afin de refléter cette volonté.



Nous parlions de « convention SCORFEL » en 2013, aujourd'hui nous préférons le terme de « festival SCORFEL » afin de bien mettre en évidence qu'il ne s'agit pas d'un événement réservé aux spécialistes.

SCORFEL se veut un festival à « taille humaine » où les joueurs discutent avec

les auteurs, parlent de leurs univers imaginaires... Pas de badges VIP et un grand repas est proposé à tout le monde le samedi soir afin de partager un peu plus qu'une simple dédicace ou partie de jeu (les retours de l'année précédente ont largement plébiscité cet aspect du festival).

Nous avons déjà plus de 20 invités confirmés, des animations en cours de préparation et toujours... plein de tables de jeux de rôle et de jeux de plateaux prévues !

Le programme, la liste des intervenants, les news de l'organisation... Vous saurez tout sur le festival en consultant notre site web :

<http://scorfel.blogspot.fr>

... et en nous suivant sur vos réseaux sociaux préférés :

- Facebook : www.facebook.com/Scorfel
- Twitter : www.twitter.com/festivalScorfel

À très bientôt... Le week-end du 25-26 octobre à Lannion ! ■

ELODIE, POUR L'ÉQUIPE ORGANISATRICE SCORFEL

La Page Cosplay

Les cultures de l'imaginaire se déclinent à travers une grande variété de loisirs... le cosplay en fait partie et les *Chroniques d'Altaride* ne pouvaient passer à côté plus longtemps. Voici donc notre nouvelle Page Cosplay !

Et pour inaugurer la rubrique, en restant dans le thème du dessin, voici Lupin Cosplay¹, qui se spécialise tout particulièrement dans le cosplay inspiré des œuvres dessinées. Ici le Sheriff Bigby Wolf de *The Wolf Among Us*, Astérix et Anna de *La Reine des neiges*.

¹ www.facebook.com/pages/Lupin-Cosplay/385386944821475.





Le Monde de la Tour

Autoportrait

par Hélène et Romain Rias

Belles lectrices, bonjour ! Me revoilà, en pleine forme, pour aborder le sujet du moment. Voyons, quelle est la thématique du jour ? Le dessin ? Comment ça, le dessin ? Mais j'ai déjà parlé de l'écriture la dernière fois ! Il doit y avoir une erreur de frappe. Ça ne serait pas plutôt le destin ? Parce que sur le dessin, j'avoue que je suis un peu sec...

Je pourrais bien sûr faire un petit panorama artistique du Monde de la Tour, des gribouillages et griffonnages aux œuvres les plus époustouflantes, des pratiques humaines aux maigres productions Ombres... mais bof. Je doute que ça vous passionne. Et en fait, pour tout vous dire, ça ne me fait pas rêver non plus. Je n'ai pas grand-chose à vous sortir de mon

chapeau pour faire le spectacle à ce sujet.

Que dire, donc ?

L'art du portrait

J'aime bien qu'on me tire le portrait. J'avoue, c'est un de mes (si peu nombreux) défauts. Un trait de vanité que j'assume sans honte,

même s'il peut de temps à autre se retourner contre moi. Il est arrivé, au fil des siècles, que des membres de ma troupe aient ce don artistique. Je me suis toujours plié de bonne grâce à l'exercice de la pose. Il faut bien admettre que ce n'est pas désagréable en soi. Ça consiste en général à se tenir tranquille quelque part et à faire la conversation à l'artiste lui-même ou aux autres personnes présentes dans le coin. Rien de bien difficile, en somme. Quand l'artiste est vraiment doué, vous n'avez même pas à rester immobile ! Vous pouvez boire, manger, rire, jouer du flutiau, bref, vous occuper de mille et une manières pendant que le dessinateur travaille.

Et après quelques minutes ou quelques heures, selon le talent ou la minutie de votre portraitiste, vous pouvez vous découvrir sur un simple petit bout de papier. J'ai toujours trouvé que ça avait quelque chose d'un peu magique.

Et, d'une certaine manière, je trouve ça réconfortant. Car voyez-vous, je ne change pas. Physiquement, je veux dire. Les siècles passent, quelques siècles par-ci, un millénaire par-là, mais mon apparence physique ne bouge pas. Je suis aussi frais, fringant et charmant qu'au jour de ma naissance. Du coup, ces petits portraits réguliers me renvoient une image rassurante. N'y voyez pas là une peur de vieillir, non ! Disons que c'est un petit peu une sorte de garant de ma personnalité. Une ancre dans ma vie mouvante. Mon visage, au fil des siècles, demeure le même.

Pour finasser, je pourrais dire qu'il y a tout de même une petite chose qui a changé en moi depuis mes brillants débuts. J'ai depuis un certain temps une double cicatrice sur la joue gauche, en dessous de l'œil. Deux lignes courbes qui s'entrecroisent. Elles, je ne les avais pas en venant au monde. Je les ai chèrement

acquises
vers la fin de

l'Âge d'Or. Je les dois à une épée un peu irascible qui a voulu exprimer son ressentiment le jour où je l'ai prise en main. Ah, les femmes, charmantes et vindicatives ! Ce n'est pas la seule lame à avoir percé ma peau délicate au fil des cycles, mais celle-ci a laissé une trace indélébile sur moi. J'avoue que je porte assez fièrement cette double cicatrice, car tout le monde ne peut pas se targuer d'avoir été marqué ainsi par la célèbre épée noire Arza – que j'ai égarée depuis.

Laisser des traces...

Comme je le disais plus haut, ma complaisance face aux divers portraits qui sont faits de moi peut parfois me jouer des tours. Car voyez-vous, j'agis souvent dans l'ombre, loin des feux de la rampe, pour manipuler les événements selon les souhaits de mon... commanditaire.

À l'échelle d'une vie humaine, laisser une trace tangible de son visage n'est pas tellement un problème – même si j'ai déjà vu des avis de recherche assez désagréables me concernant, soit dit en passant, pour quelques brouillies bassement matérielles ou sentimentales... Mais pour les autres, ceux qui ont une durée de vie

plus étendue, cela peut poser problème.

Pour répondre aux exigences de mon créateur, je dois me mêler de choses et d'événements capitaux dans l'histoire de notre monde. Cela me met régulièrement en contact avec des êtres dont la durée de vie rivalise avec la mienne. Si des portraits de moi perdurent (ou des statues... mais ce n'est pas le sujet, et je ne suis pas fêru de statues, de toute manière), cela peut naturellement mettre en danger mon anonymat dans mes petites manœuvres futures.

... et avoir des ennuis

Il m'est parfois nécessaire de carrément masquer mon visage. Car des gens comme les Dieux Anciens – pour ne citer qu'eux – ont la fâcheuse manie d'avoir une excellente mémoire. Comment voulez-vous magouiller tranquillement et à visage découvert quand vous risquez de retrouver, quelques siècles ou millénaires plus tard, les mêmes créatures que vous avez... contrariées/arnaquées/gentiment manipulées dans les temps passés ? C'est un vrai dilemme.

Dans les tout premiers temps de ma longue existence, j'ai beaucoup utilisé le masque quand je devais prendre des rôles de premier plan. Par exemple lors de mon association avec l'Ombre blanche appelée le Prophète, à l'époque où nous favorisions l'émergence de l'une des toutes premières grandes civilisations humaines. Ce genre de choses attire forcément l'attention de créatures plus ou moins débonnaires et j'avais fait le choix de ne pas me montrer à visage découvert. Mais honnêtement, c'est assez contraignant. J'aime beaucoup la symbolique du masque, mais en avoir un en permanence sur le visage, c'est une autre paire de manches. J'ai tout de même préféré protéger mon visage plutôt que d'avoir à en changer. Comme je l'ai dit, mon visage, c'est mon identité. J'y tiens. Tout le reste peut bouger, lui, je le garde !

Vous le comprendrez aisément, les portraits deviennent dans ce contexte des choses particulièrement dangereuses. Vous êtes tranquillement en train de mener vos petites affaires, certain que votre anonymat est préservé... et soudain quelqu'un ressort d'une vieille malle un croquis jauni où l'on vous reconnaît sans équivoque possible, traits du visage et cicatrices immanquables... Là, vous n'avez pas trente-six solutions. Vous pouvez vous lancer dans des explications alambiquées ou

encore nier toute ressemblance avec ce bel homme qui vous rend votre regard sur ce bout de papier. Ou plus simplement prendre vos jambes à votre cou pour éviter toute justification foireuse. Il va sans dire que la dernière solution est – de loin – ma préférée.

Déficit d'image

Mais je parle, je parle, et je n'ai pas grand-chose à vous montrer. Malheureusement, je n'ai actuellement aucune esquisse, aucun portrait de moi à vous fournir. Oui, je sais, c'est fâcheux, et j'aimerais bien, moi aussi, pouvoir m'admirer de temps en temps ailleurs que dans un miroir, mais j'ai le défaut (encore un autre) de perdre mes affaires. Que voulez-vous, je ne suis pas très attaché aux biens matériels. Ils m'encombrent. Admettez que quand on vit dans une roulotte, on ne peut pas se permettre de tout garder. Et puis je ne suis pas d'un naturel très ordonné. Les papiers s'envolent, brûlent, sont oubliés... et je n'en ai plus aucun sous la main pour l'instant.

Autoportrait

Puisque vous ne pouvez pas me voir, je me sens obligé de me décrire sommairement (tiens, cet article tourne au narcissisme le plus total... bah, tant pis).

Disons tout de suite que je ne suis pas le plus bel homme du monde. Eh oui, il bien faut reconnaître ses limites. Je n'ai pas la beauté androgyne d'un Aestyr, la virilité triomphante d'un Aros ou encore la sophistication d'un Acamal. Mais je vous assure, belles lectrices, que je suis tout à fait présentable. Précisons que je dis présentable au sens « sortable en soirée » et non pas « présentable à votre maman » qui, je n'en doute pas, est par ailleurs tout à fait charmante... Mais, comme vous l'aurez peut-être compris depuis tout ce temps, je ne suis pas du genre à me fixer bien longtemps, ce qui a la fâcheuse manie de déplaire aux belles-mères.

Bref.

Ma peau est claire, mes cheveux sombres (mais pas de ce noir de jais porté par Morgas, ce qui lui donne cet air si populaire de grand ténébreux), mes yeux gris-bleu. Je suis d'un naturel avenant et mes dents sont saines, comme tout le reste de mon corps – un détail qui est loin d'être mineur, admettez-le. Je suis de taille moyenne et plutôt mince de corpulence... pas de brioche, donc, malgré mes nombreux cycles au compteur. Sans doute l'effet de la vie au grand air. Ai-je des signes distinctifs ? Eh bien, la cicatrice sur ma joue gauche, dont nous avons parlé plus tôt. Et mon chapeau, orné d'une plume de paon, qui ne me quitte jamais.

Voilà tout. Et je trouve que ce n'est déjà pas si mal. Belles lectrices, si certaines d'entre vous se sentent inspirées par ma bonne mine, je suis tout à fait disposé à me laisser croquer (au sens figuré, bien sûr... Et pour le reste, on peut toujours discuter). N'hésitez pas à m'envoyer vos créations !

L'art est difficile

Pour ce qui est de dessiner moi-même, il ne faut pas y compter. Je suis nul. C'est un constat désolant mais qui n'en est pas moins vrai. Nul. Une bille. Je m'y suis essayé, je l'admets, il y a longtemps. Le résultat était si déplorable que ça vaut à peine l'encre pour le mentionner. Remarquant mon intérêt (passager) pour la chose, Aestyr a même voulu me donner cours et conseils. Rien n'y a fait. Aestyr, de quelques coups de crayons gracieux (tout ce qu'il fait est gracieux, ce qui est à la fois agréable à regarder et quelque peu agaçant), arrivait à coucher sur le papier les contours d'un visage, l'esquisse d'une main délicate ou les grands traits de l'architecture d'un nouveau bâtiment né de son imagination fertile...

Moi, de mon côté, je produis des pâtés. Pas de ceux qu'on mange, mais bien de ceux qui massacrent les créations artistiques. Je ne sais faire que des traits tremblotants, des perspectives qui rendent fou par leur impossibilité, des créatures disproportionnées et grotesques. Avec moi, un chien ressemble à un cheval et une Ombre a l'air d'une saucisse gonflée à l'hélium (avec des bras).

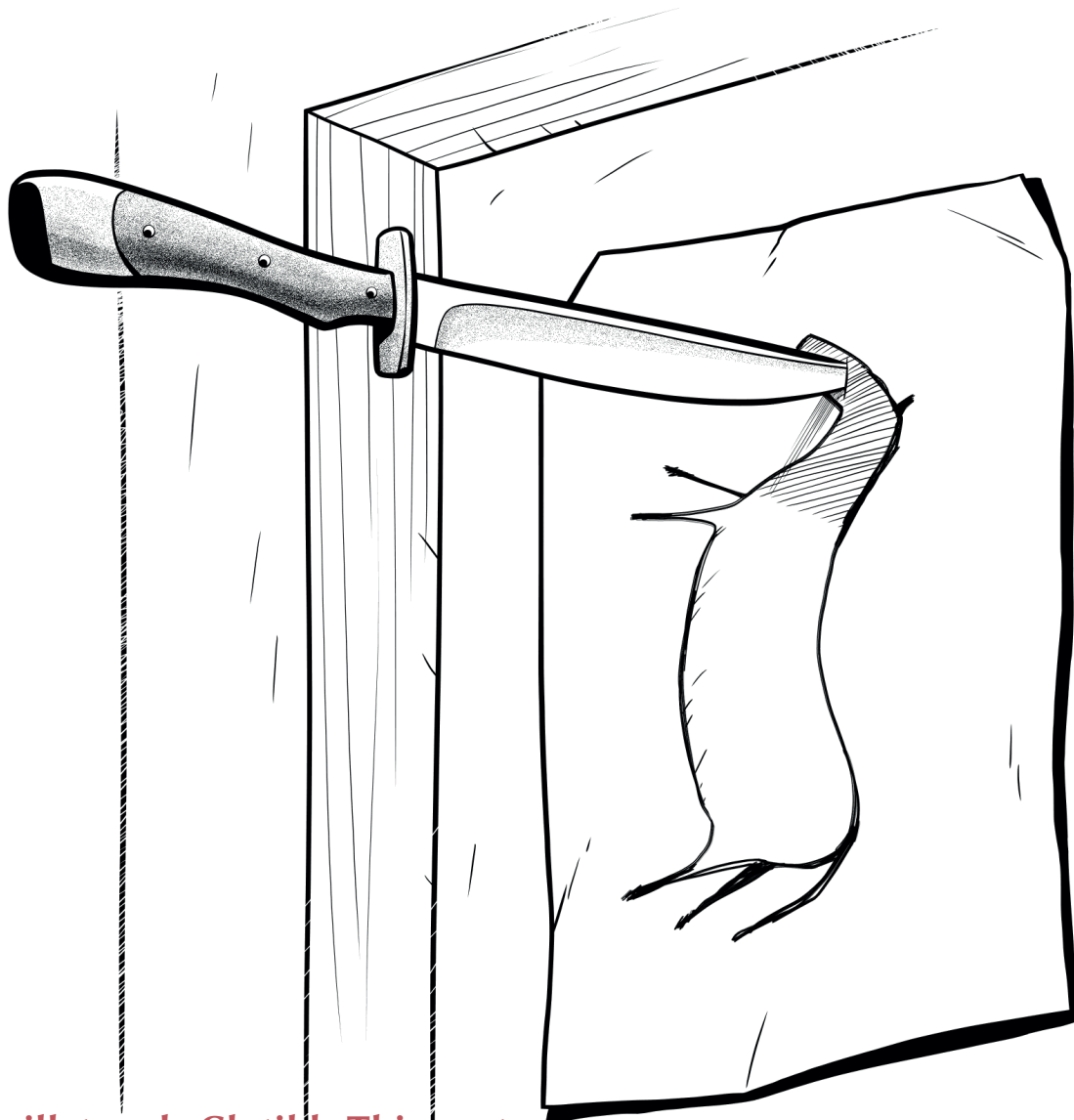
C'est donc avec une immense réticence que je vous livre ma toute dernière production, en exclusivité pour vous, belles lectrices. En espérant que vous me pardonneriez cette vision d'horreur. Et je laisse ensuite aux vrais artistes la place pour l'expression de leur talent...

Bon, cet article était globalement inutile, je l'avoue. Et je l'assume. Après tout, pourquoi faire toujours des choses sérieuses et sensées ? Ne suis-je pas celui que l'on surnomme le Fou ? J'espère ne pas vous avoir trop ennuyées, belles lectrices. Je promets de faire mieux la prochaine fois (oh oui, croquez-moi !) ■

AENDO L'ESTHÈTE

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

ILLUSTRATIONS CC0, VIA RGBSTOCK



Un feuilleton de Clotilde Thiennot

La Troupe du Magicien Blanc

Épisode 3

Un cheval sur une porte

« Capitaine ! »
Je manquai de renverser
mon bol de thé sur la table.
L'appel était impératif.

« Eh bien ? »

– Descendez, vite ! »

J'empruntai les marches quatre à quatre et
faillis rentrer dans Évariste.

« Bonnemère? Que se passe-t-il? »

La pauvre marchande était en pleurs.

« C'est mon mari, Lan, oh, Lan, qu'allons-nous devenir ? »

- Comment, mais expliquez-vous ? »

Mais elle se contenta de désigner ses quatre enfants et s'écroula dans un sanglot.

« Les petits ne l'ont pas vu, mais le mari est... commença Zald. Un malheur, Capitaine ! »

- Oh, par Elas ! Gortas ! Comment est-ce arrivé ?

- Un malheur, Capitaine ! », dit Zald en me montrant les enfants. Il mit un doigt sur sa bouche.

Je pris Bonnemère entre mes bras pour l'entourer d'une couverture, puis chargeai Kassiora, la lieutenant des femmes de mon unité, de s'en occuper, ainsi que des enfants.

« Allons-y, Zald ! »

- Bien, Capitaine ! »

Je fonçai par la porte ouverte, traînant Zald à ma suite, et nous courûmes vers la maison des marchands. Elle n'était pas très loin, mais, en ce petit matin, jamais je n'y avais été aussi vite. La porte était entrebâillée. Un poignard y était planté, retenant un étrange dessin : un cheval à peine esquissé, comme j'en avais vu dans les grottes des Montagnes Rouges. J'arrachai le tout – quelques mots étaient écrits au dos – et le mis sous ma tunique. Je n'avais pas pris le temps d'enfiler ma cotte de mailles. J'ouvris toutes les portes du rez-de-chaussée et découvris un désordre étonnant au vu de ce que je connaissais de Bonnemère. Puis nous montâmes à l'étage à toute vitesse. Sur la porte de la chambre, le même dessin, retenu par le même poignard. Là aussi, j'arrachai poignard et dessin avant d'ouvrir. Gortas gisait là, au milieu du lit, en chemise de nuit, la gorge fendue de part en part. Je restai un instant à la porte, hébété, contemplant le sang qui maculait le linge blanc, du vêtement aux draps. Zald réagit

mieux que moi ; il s'approcha du corps. Il osa.

« Zald ? »

- Plus rien à faire pour lui, Capitaine ! »

Je retrouvai ma contenance.

« Ne touchons à rien de trop. Fouillons un peu pour savoir d'où tout cela vient. Il faudra mettre des scellés, prévenir la Garde, prévenir le Bourgmestre, appeler le prêtre de Zargaros. Que vont devenir Bonnemère, Évariste, et sa famille ? Oh ! Par Elas ! Par Zargaros ! »

- Tout va bien, Capitaine ? Votre premier cadavre ?

- Tout ce sang, Zald ! Comment est-ce possible ?

- Asseyez vous un instant ! Et en plus, vous n'avez pas déjeuné !

- J'aurais vomi, autrement, Zald ! Mais merci pour ta prévenance.

- Vous l'aimiez beaucoup, Capitaine !

- Oui, répondis-je simplement. »

Nous couvrîmes le corps, fermâmes les fenêtres et mîmes les scellés. Nous n'avions rien trouvé de plus que ces étranges dessins. Mais ceux-ci m'intriguaient. J'envoyai Zald prévenir la Garde. Le soleil du matin rougeoyait à peine. Je retournai à la caserne, tenant à prendre la déclaration de Bonnemère moi-même. Nous ne croisâmes personne dans les rues. J'étais inquiet : qu'allait devenir Évariste ? Je tenais beaucoup à ce petit bonhomme, au regard bleu souriant. Malgré moi, je pensai à Ophéus, l'orphelin sale qui traînait avec toute une bande de vauriens dans les rues de Sardoth. Je frissonnai, et cela n'était pas dû au froid.

« Vous ne pouvez pas me donner l'ordre d'étouffer cette affaire, chambellan ! »

Le Bourgmestre se tenait droit, adossé à son bureau. Le chambellan marchait de long

en large, poudré, vêtu de noir à la dernière mode, sa perruque bien ajustée sur sa tête. Le Capitaine de la Garde suivait ses pas d'un air narquois, tout heureux, semblait-il, de cette histoire de meurtre. Je me mis à le détester encore plus.

« Il s'agit d'un crime commis dans ma juridiction, contre l'un des commerçants les plus réputés de cette ville ! Un homme responsable, un citoyen capable et un père de famille ! »

Le chambellan s'arrêta près de la porte, et sembla un instant se complaire dans sa contemplation. Puis, en quatre grandes enjambées, il retourna près du Bourgmestre, qu'il dominait de toute sa taille.

« Ils s'agit d'un crime politique, Rognard ! Et, à deux semaines du mariage du Roi-Ours avec la Princesse de Thessaly, nous n'avons pas besoin de cela. En aucun cas cette petite histoire ne doit parvenir aux oreilles de Sa Majesté ! »

Le chambellan avait choisi ses mots délibérément. Mais qu'il appelle l'assassinat sauvage de Gortas, moi qui avais vu mon ami baignant dans son sang, une « petite histoire » m'écoeura. Je détestais devoir me tenir là, au garde-à-vous, face à ce politicien qui ne tenait aucun compte de ses concitoyens. Zald, à mes côtés, fit entendre un soupir. Je sentis qu'il était prêt à bondir.

« Pensez-vous que je puisse me permettre de cacher aux yeux de mes électeurs ce qui vient de se produire ? Un crime reste un crime !

- Je compte sur vous pour que tout ceci ne prenne pas un tour politique. Ce dessin de cheval doit demeurer secret. C'est un signe que l'on menace la Thessaly, la terre des équidés. Il s'agit d'un attentat, et non d'un simple crime, Rognard.

- Comment un simple marchand de Sardoth pourrait-il se trouver pris dans un acte de terrorisme ? Le négociant Gortas était l'un des marchands les plus... Oh ! Par Elas ! Que voulez-vous dire ? »

Le chambellan se saisit du dessin, le retourna, et lut à nouveau :

« *Thessaly est lointain pays*

Chassons-la de la Baronnie.

Il est clair que l'on en veut à la Princesse. Il ne dépend pas de moi de vous révéler tout ce qui tient à sa sécurité. Mais je dois vous prévenir que ce genre d'incident peut se reproduire. Vos hommes sont chargés de la sécurité des habitants de Sardoth. »

Il me regarda.

« Ils ont échoué en ce qui me concerne. La sécurité de la Princesse ne peut être remise entre les mains d'incompétents.

- Mais nous ne pouvons mettre un homme devant chaque porte !

- Peu importe ! Il ne s'agit après tout jusqu'à présent, cette enquête est retirée de vos mains, Rognard. Elle ne concerne plus la Milice du Bourgmestre, mais la Garde du Palais. C'est au Capitaine Evar der Azivar et à ses hommes que cette affaire est confiée. »

Le blond Capitaine de la Garde se fendit d'un sourire victorieux. Je fulminais intérieurement. Le chambellan s'approcha de la table, se saisit des pauvres indices que nous avions rassemblés, un poignard et un dessin de cheval, et les tendit au nouveau responsable de l'enquête. Le Bourgmestre, la rage lisible dans les yeux, se tourna vers moi.

« Bien, Capitaine, le chambellan vous fait signe de disposer. Mais revenez vers moi lorsque le cœur vous en dira. »

Et il me fit un salut officiel, le genre de salut qu'il me faisait quand il m'envoyait en mission. Décontenancé, je partis, un Zald furieux sur les talons. En descendant le grand escalier, tâchant de me calmer, je réfléchissais.

En sortant de la cour de l'hôtel de ville, je croisai le regard bleu sombre d'Évariste.

Bibliothèque



N'ayant pas le courage de lui parler, je lui fis signe de s'en aller et le garçon déguerpit. Je me sentis comme si nous venions d'assassiner son père une seconde fois.

Zald se tourna vers moi :

« Quels sont les ordres, Capitaine ? »

Il était clair que mon homme aussi l'avait suivi des yeux. Je caressai pensivement le dessin et le poignard qui étaient restés cachés sous ma tunique, puis me penchai vers Zald en ouvrant la bouche.

Le soleil rougeoyait dans le soir alors que le prêtre de Zargaros et ses assistants rendaient le dernier hommage à Gortas. Nous étions sur le Roc des Morts, qui surplombait le lac de Sardoth. Une grande foule de simples gens étaient venus faire leurs adieux au négociant qu'ils connaissaient si bien. Cela m'avait fendu le cœur de ne pouvoir leur révéler qu'ils étaient en danger. Aucun officiel n'avait fait le déplacement depuis le Palais,

ce qui me rendait sombre ; je me dis que je ne leur devais rien. Mais le Bourgmestre était venu en personne faire un discours pour accompagner Gortas vers sa demeure dernière. Je lui en savais gré et résolu de mettre un terme au silence que je tenais à son égard depuis trois jours.

Les eaux devenues vives clapotaient en-dessous de nous. Le Roc des Morts était situé à peu de distance de la ville, promontoire nu et noir aux corbeaux toujours présents. Les murs sombres de la cité se dessinaient sur les eaux rouges, face à la montagne. Des oiseaux aquatiques nageaient, inconscients de l'ampleur du drame qui s'était noué là. Sur les eaux tranquilles, de petites embarcations de pêcheurs, amis ou curieux, assistaient à la cérémonie, qui tirait vers sa fin.

D'un rocher surélevé, le prêtre en robe écarlate écarta les bras en prononçant un discours au Dieu de la Mort dans une langue très ancienne mais dont chacun comprenait plus ou moins le sens. Aussitôt, ses assistants



vêtus de rouge se saisirent du linceul posé sur le sol et le firent glisser jusqu'au bord du lac, et le prêtre l'aspergea d'encens. Les jeunes gens firent alors basculer le corps dans l'eau. Il surnagea quelques instants avant de s'enfoncer définitivement.

L'un après l'autre, en une longue file, les habitants de Sardoth s'approchèrent du bord pour prononcer quelques prières, quelques mots d'adieu, jeter des fleurs ou un objet. À mon tour, je m'avançai, et jetai dans l'eau une dague au pommeau d'or que Gortas m'avait offerte.

« Bonne chance avec Zargaros, mon ami. On dit que c'est un doux maître. Je m'efforcerai de veiller sur les tiens. »

Je restai de longues minutes à contempler l'eau, comme si Gortas allait en ressurgir, vivant et tout sourire.

Le Roc des Vivants, à quelques dizaines de mètres, allait accueillir pour un festin

d'hommage ceux qui avaient participé à la cérémonie funèbre, mais, sombre de pensées, je n'avais pas le cœur à les rejoindre. Qu'ils se réjouissent sans moi !

Tout d'un coup, je sentis une petite main saisir la mienne. Évariste m'avait rejoint, mais que dire à l'enfant ? Je serrai les petits doigts entre les miens, me sentant pataud.

« Dis, Lan, est-ce que tu voudras bien devenir mon père ? »

Hébété, je plongeai mon regard dans le regard limpide d'Évariste.

Qu'allais-je bien pouvoir lui répondre ?

À suivre...

CLOTILDE THIENNOT



MOI, C'EST L. EDWARDS QUI M'A LE PLUS MARQUÉ, INCONTESTABLEMENT... QUAND L'ÉTAGÈRE M'EST TOMBÉE SUR LA GUEULE.



MIL-10

Vérandas grandniqué



Le Modèle

Une nouvelle de M'Isey

Monsieur L. s'énervait. Laure le connaissait bien, depuis le temps qu'elle posait pour lui. Cette toile lui résistait et il perdait patience.

— Faisons une pause, proposa-t-elle. Je vais faire du thé.

Il maugréa mais posa son pinceau. Le petit bonhomme lui obéissait toujours. Elle s'enveloppa dans un châle gigantesque, aux couleurs chaudes et aux motifs irréguliers, tissés à la main. Monsieur L. l'avait ramené d'un voyage en Syrie. C'était plus proche du tapis que du châle, c'était disgracieux au possible, mais cela tenait chaud. Il venait d'ouvrir la fenêtre de la mansarde pour aérer. L'odeur de renfermé s'installait vite dans l'atelier, si bien qu'il avait pris l'habitude d'ouvrir l'unique fenêtre à chaque pause, même en plein mois de février.

Laure avait mis l'eau à chauffer et elle servit le thé lorsque le peintre vint s'asseoir près du chevalet, maugréant encore, les pensées entièrement tournées sur cette œuvre dont il n'arrivait pas à tirer ce qu'il voulait. Elle s'emmitoufla dans ce châle qui valait certainement une fortune : il le rangeait soigneusement lorsqu'elle s'en allait. Mais rien ne semblait trop beau pour son modèle. Le petit homme avait beaucoup voyagé, mais aujourd'hui

il ne lui restait que cet espace sous les toits, et quelques objets de valeur qu'il se refusait à vendre. Laure était probablement le seul être vivant qu'il côtoyait encore. Cette triste situation était peut-être la clé de son génie. Il y avait dans ses toiles un désespoir récurrent, mais aussi une volonté sans faille.

Ils burent en silence, Laure n'osant pas perturber les pensées de l'artiste. Puis la séance reprit, sans un mot de plus.

Nue et immobile, Laure sentit le froid l'attaquer durant quelques minutes, puis elle l'oublia. Sa pose avait quelque chose de mystique, essentiellement à cause de son regard levé. Mais ses mains se tendaient vers le sol, comme pour s'y raccrocher. Et c'est précisément cette dualité que monsieur L., perfectionniste, n'arrivait pas à retranscrire sur la toile. Du moins pas comme il le voulait.

Les peintres de salons le détestaient. Ses coups de pinceaux acérés, ses couleurs violentes et chaudes n'étaient pas dans l'air du temps. Ceux-là même qui étaient décriés il y a encore cinq ans, Monet en tête, affichaient un mépris quasi bourgeois pour les œuvres trop brutes et trop riches à la fois du petit homme. Ainsi vont les courants. Monsieur L. paraissait insensible aux critiques. En vérité, il semblait ne pas les entendre. Ne pas savoir qu'il y avait des appartements sous sa mansarde et une ville autour de ces appartements. Aurait-il seulement exposé une seule toile si Laure ne s'en était occupée ? Elle émergea de ses pensées en entendant un nouveau marmonnement du peintre. Celui-ci quitta soudain sa toile pour s'approcher d'elle. Il tendit le pinceau vers sa joue. D'un regard, il lui demanda la permission.

— Allez-y, dit Laure.

Elle sentit le pinceau lui caresser la joue.

Elle devina la forme d'une larme stylisée. Pierrot étrange. Mais cela ne plaisait pas à l'artiste. Trop facile. Délicatement, timidement, il essuya la joue de sa modèle avec un mouchoir propre. Puis, gêné, il quémанда du regard la permission de recommencer. Laure sourit. Aussitôt, le pinceau glissa sur son cou et son épaule, écrivant dans une langue abstraite toute l'histoire incomprise de son personnage. C'était encore hésitant. Monsieur L. s'arrêta, saisit son mouchoir, mais se ravisa. Il changea de teinte, et reprit son arabesque. Laure ne distinguait rien, mais elle devinait, au contact du pinceau, l'esprit de ce qui se dessinait. Lentement, l'histoire prenait son sens. Sans mot, sans figuration. C'était abstrait, c'était illogique, mais l'idée du peintre prenait vie. Laure n'était plus le modèle, elle était la toile. Elle était l'œuvre. Monsieur L. changea de palette, et chercha de nouveaux tons, en accord avec la peau de son modèle. Puis il reprit, corrigea encore, continua et enfin il retourna devant sa toile, frénétique, pour retranscrire et achever tout cela. C'était son chef-d'œuvre, sans l'ombre d'un doute. Jamais image ne

fut aussi saisissante, jamais n'eut-on autant envie de lui tendre la main, comme à une personne de chair.

Le matin allait poindre lorsqu'il posa enfin ses pinceaux. Il n'avait proposé aucune pause à Laure depuis la veille et elle n'en avait pas demandé. Honteux, il saisit le châle et vint le lui tendre. Elle ne réagit pas.

Cette vie, toute cette vie dont sa toile était dotée, elle l'avait volée à son modèle. ■

M'ISEY

**ILLUSTRATION ORIGINALE
DE FRANCIS PACHERIE**





Les Épures mystérieuses

Une histoire dont vous êtes le héros
dans la Brigade occulte du monde d'Hamnasya,
par Nicolas Lenain

Vous êtes le capitaine Oléan et vous faites partie de la Garde de Fénèstralad. Votre rôle vous affecte à un service très spécial : la Brigade occulte.

Vos enquêtes s'orientent essentiellement vers le paranormal, la cabale, et la fantasmagorie. Vous dirigez cette brigade qui, de par sa spécialité, opère indépendamment de la Garde de Fénèstralad.

Votre personnage est représenté par cinq caractéristiques : VIE, ADRESSE, SAVOIR, EFFECTIFS, PREUVES.

Ces cinq points détermineront votre aptitude à résoudre l'enquête et serviront aussi à savoir si vous réussissez à survivre assez longtemps pour appréhender les malfaiteurs.

VIE (2D6 +13) : Jetez 2D6 et additionnez le résultat obtenu à 13, vous obtenez votre TOTAL INITIAL de VIE. Si votre TOTAL DE VIE vient à tomber à zéro, cela signifiera que vous êtes mort.

ADRESSE (1D6 +5) : Jetez 1D6 et additionnez le résultat obtenu à 5, vous obtenez votre TOTAL INITIAL d'ADRESSE.

Bibliothèque



COMBAT

PHASE 1.

C'est toujours vous qui donnez le premier assaut. Vous jetez 2D6.

Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'ADRESSE, vous manquez votre attaque.

Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'ADRESSE, vous réussissez votre attaque. La perte de VIE infligée à votre adversaire correspond à l'écart de points entre votre total d'ADRESSE et le jet de dés. (Par exemple, vous avez 10 en ADRESSE et vous tirez un 7 aux dés. $10 - 7 = 3$. Votre adversaire perd 3 points de VIE).

Si le résultat obtenu est égal à votre total d'ADRESSE, vous ne faites perdre qu'un point de VIE à votre adversaire.

PHASE 2.

Au tour de votre adversaire. Procédez comme pour vous, sauf que vous utiliserez le total d'ADRESSE de votre adversaire comme référence. Le premier à perdre tous ses points de VIE meurt.

SAVOIR (1D6 +5) : Jetez 1D6 et additionnez le résultat obtenu à 5, vous obtenez votre TOTAL INITIAL de SAVOIR.

EFFECTIFS (10) : Ce nombre représente la quantité de soldats affectés à la Brigade occulte. Dix hommes sont là pour vous prêter main forte au début de l'aventure. Veillez à ne pas perdre trop d'hommes sous vos ordres, ou vous pourriez perdre votre grade et être démis de vos fonctions, ce qui bien évidemment mettrait un terme à votre enquête et donc à votre aventure.

PREUVES (0) : Ce nombre représente votre avancée dans l'enquête en cours. Vous n'avez aucune preuve au début de l'aventure.

NOTES : Vous inscrirez ici les notes concernant votre enquête.



1

An 1183 AGC. Les événements qui suivent se déroulent en Hamnasya, 63 ans avant la mort du roi Salamba. Quelqu'un frappe à votre porte, et ce depuis un bon moment, semble-t-il. Les yeux encore lourds de sommeil, vous quittez vos draps et cherchez à tâtons la chandelle posée sur votre table de nuit. Tout en embrasant la mèche, vous vous demandez qui peut bien oser vous réveiller au beau milieu de la nuit.

Une fois les ténèbres tapies dans les recoins de votre chambre, d'une voix ferme, vous réclamez à connaître l'identité de ce tapageur et la raison qui l'a poussé à vous tirer du sommeil.

« C'est moi, mon capitaine, Johanel, votre second. Vous devriez venir voir ça ! Un nouveau cas est apparu... rue du Charron. »

Vous lui intimez l'ordre de patienter, le temps d'enfiler votre costume d'officier et de peigner vos cheveux en bataille.

Une fois paré et après avoir vérifié que votre glaive coulisse bien dans son fourreau, vous lui ouvrez la porte. Son visage grassouillet apparaît, le sourire visiblement gêné.

« Pardonnez-moi mon capitaine, mais... vous m'aviez ordonné de vous réveiller sur-le-champ si le fait venait à se reproduire. Et c'est le cas ! J'en ai bien peur... Quelqu'un a encore fait un dessin sur un des murs, c'est à la demeure des Rosenfoy, cette fois. »

Sans plus attendre, vous lui ordonnez de vous conduire sur place ; cette affaire-là est désormais de votre ressort.

En effet, depuis plus d'une semaine, des familles de nobles avaient été cambriolées d'une bien étrange façon. Les façades de leur résidence ont explosé en pleine nuit, accusant un trou assez large pour qu'un bœuf puisse y passer. Toutes leurs œuvres d'art, l'argenterie, l'or, ainsi que leurs bijoux et l'orfèvrerie, avaient disparu, sans qu'aucune trace ne puisse permettre de remonter la piste des malfaiteurs.

Pour chacun de ces cas, une étrange épure avait été remarquée par les passants, tracée sur les façades en question, la veille de leur explosion. C'était pour vous le seul indice permettant de relier ces cambriolages, car mis à part cela, vous n'aviez pas l'ombre d'une preuve vous permettant d'identifier le ou les responsables de ces pillages nocturnes.

Vous quittez le local de la Brigade occulte et suivez Johanel vers le lieu de ce qui semble être un futur forfait.

La demeure des Rosenfoy était la plus grande du quartier, sise entre l'échoppe d'un passementier et d'une grande officine. Le dessin était bien là.

Comme pour les deux autres, il représentait une énorme tête de taureau vue de face, ceinte d'une farandole de chauve-souris, leurs ailes glabres déployées, et leurs extrémités crochues se touchant toutes pour former un cercle.

Des éclairs se mettent subitement à zébrer le ciel nébuleux, illuminant un bref instant l'étrange épure. En cette saison de moiteur estivale, si proche de la mer, ainsi que de la jungle et de ses tourbières, il n'était pas rare qu'un orage éclatât sans prévenir.

Les premières gouttes se mettent à tomber, certifiant vos craintes que vous ne resterez pas longtemps au sec dans cette tenue.

Vous vous approchez du dessin. Étrangement, celui-ci semble avoir été gravé dans la pierre, bien qu'il soit imprégné de couleurs vives pour donner du réel à l'illustration.

Allez-vous toucher les traits de l'épure pour en déterminer sa composition au 27 ? Ou réveiller les Rosenfoy afin de les prévenir du danger au 19 ?

2

Le commandant paraît satisfait des preuves que vous avez.

« Vous en aurez bientôt fini avec cette affaire, je présume... Nonobstant, je dois pallier un manque d'effectifs pour assurer la sécurité d'Askaryl. Je vous prends donc deux

hommes ! Vous pouvez disposer, capitaine. »

Vous perdez 2 points d'EFFECTIFS. Une fois dehors, vous réfléchissez à vos perspectives... Soit rendre visite aux tatoueurs de la rue du Ru Vicié au 15. Ou poser des questions aux Mages du Colloque des Neuf au 37.

3

Même si leurs services se payent très cher, la guilde des Espions est réputée pour être discrète et particulièrement efficace dans ses actions. Après l'avoir paraphé et cacheté à la cire, vous faites parvenir votre missive, sachant pertinemment que la guilde acceptera, moyennant finance. Inscrivez dans la case NOTES ceci : LETTRE A. Allez au 5.

4

Le commandant Borghalia vous attend, assis derrière son bureau.

« Votre enquête piétine, capitaine Oléan. Et je remarque que vos effectifs sont surnuméraires. Sachez que je ne paye pas vos hommes à lambiner... Un forcené s'est retranché dans une cambuse. Il retient trois otages. J'ai besoin de soldats pour l'appréhender. Deux de vos hommes feront l'affaire. Maintenant, allez me boucler cette affaire ! D'autres dossiers n'attendent que vous pour être élucidés. Rompez ! »

Vous perdez 2 points d'EFFECTIFS. Il ne vous reste plus qu'à retourner voir l'épure au 9 pour découvrir des détails qui vous auraient échappés.

5

En attendant une réponse, vous devez poursuivre votre enquête. Allez-vous retourner voir l'épure au 9 dans l'espoir de découvrir d'autres détails ? Rendre visite aux alchimistes, rue de la Panacée (vous devez avoir 1 point de PREUVES), au 7 ? Ou faire un tour à la bibliothèque des Arcanes au 17 ?

6

Vous hélez Johanel qui semble bayer aux corneilles à bonne distance de l'épure.

De nature craintive, votre jeune novice dissimule mal sa défiance face aux mystères qu'il ne parvient pas à percer. C'est pourtant la Chambre des Mages qui s'est officiellement chargée de vous le coller aux basques, « argumentant » qu'il était essentiel pour le jeune homme qu'il ait une autre approche des arcanes s'il voulait parfaire son enseignement. Son magister était même venu jusque dans vos quartiers pour s'entretenir en privé avec vous. Lui aussi avait radoté que Johanel Feranio avait besoin de tâter le terrain pour s'affranchir de ses peurs ; qu'il pourrait assurément faire un bon mage ; etc. Vous aviez fini par céder à toutes ces vieilles badernes en leur promettant de prendre sous votre aile Johanel pour ne leur rendre qu'une fois qu'il serait débarrassé de ses frayeurs primitives. Seulement voilà, après maintenant plus de trois mois à l'épauler, vous n'avez remarqué aucun changement dans son comportement. Pire ! Il semble de plus en plus frileux à opérer avec vous. Vous redoutez dès à présent que la route soit longue avant que vous ne puissiez le reconduire à ses pairs.

Johanel vient se camper près de vous. Vous lui commandez d'aller chercher trois gardes à la Brigade occulte. Leur rôle sera de surveiller le bâtiment des Rosenfoy jusqu'à l'aube. Johanel s'exécute aussitôt. Vous attendez un bon quart d'heure avant que votre apprenti ne rapplique avec les recrues. Vous leur donnez vos ordres en leur recommandant d'ouvrir l'œil et le bon. Ceux-ci opinent du chef et vont sans tarder se poster à des endroits stratégiques. Allez-vous passer la nuit avec eux sous la pluie au 22, dans l'espoir de voir le cambrioleur se manifester ? Ou regagner au 38 les locaux de la Brigade occulte pour vous mettre à l'abri ?

7

Cette ancienne rue est connue pour abriter d'innombrables apothicaires, tous plus spécialisés les uns que les autres. Vous vous arrêtez chez l'un d'eux pour lui présenter le fragment.

« Hum... Intéressant..., murmure-t-il dans sa barbe. Voyons ça... »

Il s'empare d'une poignée de flacons sur une étagère et disparaît dans un réduit, au fond

de son commerce. Vous l'attendez un certain temps avant qu'il ne réapparaisse.

« Des pigments purs pour la peinture. Un extrait de sève de Ronjmur. Du glucose à lampyre luisant. Et, chose rare... une larme de Majestriarche ! »

Parfait ! Vous le remerciez. Vous avez maintenant la composition complète. Mais que vient faire du glucose à bestioles dans cette formule ? Et une divine goutte elfique, par-dessus le marché ! Jetez 2D. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de SAVOIR, allez au 16, s'il est inférieur ou égal, rendez-vous au 39.

8

« Par tous les Dalàhars ! rugit-il. Vous n'avez pas l'ombre d'une piste, capitaine ! Vous vous payez ma tête ou quoi ? Filez loin de ma vue et, si vous ne voulez pas numéroté vos abattis, tâchez de résoudre cette enquête avant la tombée de la nuit. En attendant, je vous prive de quatre hommes. Ils seront plus utiles à mon service ! »

Vous perdez 4 points d'EFFECTIFS. Une fois dehors, vous réfléchissez à vos perspectives... Soit rendre visite aux tatoueurs de la rue du Ru Vicié au 15, ou poser des questions aux Mages du Colloque des Neuf au 37.

9

La matinée s'annonce radieuse, le Glorieux brille de mille feux. Les rues connaissent déjà un fort taux d'affluence, encombrées par des chalands pleins d'allant. Vous fendez la foule et finissez par atteindre l'épure des Rosenfoy. Soudain quelqu'un vous tapote l'épaule. Vous faites volte-face pour vous retrouver nez à nez avec un individu au visage tatoué.

« Suivez-moi, vous souffle-t-il dans le creux de l'oreille, guignant de gauche à droite les regards des passants. J'ai quelque chose pour vous... »

Puis il se fond dans la foule pour s'éclipser dans une ruelle. Allez-vous suivre cet étranger et voir ce qu'il a pour vous au 24, ou l'ignorer et poursuivre votre examen de l'épure au 32 ?

Hamnadsya

A world created by Nicolas Lenain

10

« Messire Oléan..., susurre une voix dans votre dos. Vous avez fait souhait de nos services ? Si c'est le cas, il vous faudra me payer cent pièces d'or. La guilde peut certainement vous aider... »

Vous lui tendez une bourse avec l'équivalent du montant. Il l'a soupèsée puis s'empresse de la fourrer sous sa veste. Vous lui demandez ce que la guilde sait sur les cambriolages. Le chuchoteur vous entraîne à l'écart.

« Les murs ont des oreilles... Écoutez-moi. Les familles de nobles visées contribuaient toutes aux intérêts monétaires du Colloque. Vous devriez chercher par là... Les mages cachent bien des secrets, à vous de leur tirer les vers du nez ! À ce propos, nous avons tout récemment appris qu'ils auraient perdu la houppelande d'invisibilité de Jézalihul, ainsi qu'un précieux élixir... D'après nos sources, il renfermerait les larmes d'Égliwan-Ad-Miñ lorsqu'elle vit Mère Iznajël accoucher, peu après avoir entendu la Divine Prophétie d'Hylakyr. Un flacon mythique, donc hors de prix ! »

Tout cela est très intéressant. Vous remerciez l'espion. Vous gagnez 1 point de PREUVES. La soirée approche, vous décidez de rester à proximité du domaine des Rosenfoxy en vous plaçant au 33.

11

Vos réflexes vous sauvent la mise, le tatoué s'étale de tout son long, mais se relève très vite ; une dague à la main, le regard absent. Vous empoignez votre glaive au 23.

12

Les heures passent et rien ne se passe... Contemplatif, vous observez les Trois Veilleuses

d'Opales et la lente dérive des nuages vagabondant dans le ciel étoilé. Sans crier gare, une demi-douzaine d'ombres investit la rue. Des cris éclatent, puis des reflets d'astres lunaires scintillent sur des lames. Vous et vos hommes êtes attaqués ! Vos assaillants cachent leurs visages sous d'épaisses capuches. L'un d'eux tente de vous poignarder dans le dos, mais c'est compter sans votre célérité. Vous lui tranchez la gorge de votre glaive et il s'effondre dans une gerbe de sang. Un colosse se rue sur vous. Dans sa main tournoie une monstrueuse plommée barbelée de pointes.

COLOSSE

VIE	15
ADRESSE	6

Une fois le colosse mis hors d'état de nuire, vous vous félicitez de voir que vos hommes sont parvenus à tuer tous les assaillants. Néanmoins, vous accusez des pertes. Jetez 1D6 pour savoir combien de vos EFFECTIFS sont morts durant cette attaque. En examinant les corps de vos agresseurs, vous remarquez qu'ils portent tous sur les avant-bras des tentacules tatoués. Serait-ce une secte de fanatiques ? L'un de vos hommes vous fait remarquer que Johanel a disparu. Ce poltron a dû profiter de l'embuscade pour prendre ses jambes à son cou !

« Regardez ! », crie soudain l'un des gardes.

Une lueur mystique apparaît dans les nues ténébreuses au 30.

13

« Je vais vous révéler un secret... Cela ne doit pas sortir d'ici ! vous prévient-il. C'est bien compris, capitaine ? »



Vous acquiescez.

« Cette histoire a débuté il y a un mois. L'un de nos Mages-mâîtres a eu maille à partir avec l'Archimage Zarak Néhard, pour une raison que j'ignore... Seulement voilà, le lendemain, il avait disparu, emportant avec lui le philtre Majestriarchique et la houppelande d'invisibilité de Jézalihul. »

Vous lui demandez le nom de ce Mage-mâître.

« Vastrif Tarkyr, l'Illustre Imagier. Ses domaines de prédilection sont le contrôle mental et l'invocation. Il y parvient à partir des dessins qu'il produit. Si vous lui mettez la main dessus, rapportez-nous ce qu'il nous a volé. Ces reliques doivent regagner leur place, ici. »

Vous avez enfin le nom de votre coupable ! Vous gagnez 1 point de PREUVES. Vous quittez le Colloque pour rendre visite à la mère de Johanel au 28.

14

C'est trempé comme une soupe que vous regagnez votre bureau. Vous congédiez Johanel. Il vous faut dormir un peu si vous voulez avoir les idées claires. Cette enquête doit être résolue rapidement. Ce n'est que lorsque la lueur du jour naissant perce à travers l'embrasure de vos volets que vous sortez de votre léthargie. Vous intégrez votre bureau une fois vêtu de votre tenue d'officier, puis vous faites mander Johanel pour le questionner.

« Il ne s'est rien passé mon capitaine. Les gardes n'ont rien vu. Aucun cambriolage. La pluie n'a eu de cesse de tomber toute la nuit, et l'épure est toujours là. Quels sont vos ordres ? »

Rendez-vous au 20.

15

Connue pour abriter une forte concentration d'Ostrogoths, cette rue vaut la peine d'être visitée. Plusieurs tatoueurs vaquent à leurs occupations. Vous les dévisagez tous, dans l'espoir de trouver le

bon. Vous êtes sur le point de repartir bredouille, quand l'un d'eux attire votre attention. Ses bras portent les mêmes tatouages que vos agresseurs, des tentacules ! Vous l'attrapez par le poignet dans l'espoir de le faire parler. Ses yeux se révulsent.

« Il nous contrôle de sa nécropole ! » hurle-t-il.

De son bras libre, il se dégage et parvient à s'enfuir. Le tatoueur disparaît dans la foule. Vous vous lancez à sa poursuite. Vous ne tardez pas à le retrouver, gisant mort aux pieds des passants, un carreau d'arbalète fiché dans le crâne. Votre œil d'expert distingue une silhouette sur l'un des toits, mais celle-ci disparaît. Vous n'apprendrez rien de plus ici. Il est temps d'aller rendre visite aux mages au 37.

16

Quelque chose vous échappe, mais vous n'arrivez pas à savoir quoi. Vous tournez autour du pot. Vous décidez d'aller faire un tour à la Bibliothèque des Arcanes au 17.

17

Vous passez la matinée à compulser des grimoires spécialisés, à lire des recueils de cryptozoologie ou à tenter d'interpréter des parchemins en Lagdildàhar. Aucun de ces textes ne mentionne ces « billes volantes lumineuses ». Johanel fait soudain irruption dans la bibliothèque. De sa démarche pataude, il vient se placer à votre dextre et se met au garde-à-vous.

« Mon capitaine ! s'exclame-t-il à voix haute, brisant le silence monacal du lieu. Le commandant Borghalia souhaite votre rapport dans l'heure ! »

« Chut ! » font en chœur des bibliolâtres outrés, leurs prunelles braquées sur vous. Vous fusillez Johanel du regard avant de lui faire savoir qu'il peut informer votre supérieur que vous répondrez présent. Combien de points de PREUVES avez-vous ? Si vous avez 0 point, allez au 4. Si vous avez 1 point, vous faites votre rapport au commandant qui paraît satisfait. Ensuite, vous retournez voir l'épure au 9.

18

C'est au pas de course que vous rejoignez vos hommes. En arrivant sur place, un triste spectacle vous attend. Cinq de vos sentinelles sont mortes ! Vous perdez 5 points d'EFFECTIFS. L'un de vos hommes s'approche de vous et fait son rapport :

« Nous avons été victimes d'une attaque ! Les agresseurs étaient bien trop nombreux et ont fini par filer une fois qu'ils avaient clairsemé nos rangs. Tous portaient des tatouages similaires... Des tentacules sur leurs avant-bras. »

Serait-ce une secte de fanatiques ? L'un de vos hommes vous fait remarquer que Johanel a disparu. Ce poltron a dû profiter de l'altercation pour prendre la poudre d'escampette !

« Regardez ! » crie soudain un garde.

Une lueur mystique apparaît dans les nues ténébreuses au 30.

19

Vous tambourinez à la porte des Rosenfoy, mais les habitants ne sont pas là. Allez-vous faire venir trois de vos hommes afin qu'ils montent la garde ici au 6 ? Ou examiner le dessin sur la façade au 27 ?

20

Vous priez Johanel de vous faire venir un courrier, car vous avez une missive à faire parvenir. En effet, beaucoup de questions restent sans réponses... Selon les témoignages recueillis, personne n'a jamais vu l'artiste réaliser ses œuvres, non plus que les cambrioleurs ; les demeures étant toujours visitées quand leurs propriétaires étaient absents. Ensuite, la peinture utilisée pour les épures garde tous ses secrets de fabrication. Un seul indice vous titille : des témoins disent avoir vu avant chaque cambriolage un amas de billes lumineuses volantes s'abattre sur l'épure. Vous pataugez dans la semoule. Vous rédigez la lettre, mais à qui allez-vous demander de l'aide ? À la guilde des Espions au 3, ou bien au Colloque des Neuf au 36 ?

21

En regagnant la Brigade occulte, une étrange surprise vous attend... Une épure orne la porte de votre chambre ! Celle-ci est différente. Le dessin représente une tête de bouc autour de laquelle s'entrelace un collier de serpents. Si vous avez toujours envie d'entrer dans votre chambre pour y trouver le repos, allez au 35. Si vous préférez rejoindre vos hommes au domaine des Rosenfoy au 18.

22

Tout le restant de la nuit, la pluie n'a de cesse de tomber et rien ne se passe. Au final, ce temps de chien vous aura valu un bon rhume. Vous perdez 1 point de VIE. L'un de vos gardes est lui aussi malade. Cet homme est bon pour aller se soigner. Vous perdez 1 point d'EFFECTIFS. Vous êtes fatigué. Cette nuit blanche ne vous aura pas laissé indemne. Vous perdez 1 points d'ADRESSE et 1 point de SAVOIR. Vous regagnez vos quartiers. Allez au 34 si vous avez 1 point de PREUVES, ou au 20 si vous avez zéro point de PREUVES.

23

TATOUÉ

VIE	10
ADRESSE	7

Si vous êtes vainqueur, avant de rendre l'âme, le tatoué crache deux mots : « crâne » et « marais ». Vous gagnez 1 point de PREUVES. Retournez voir l'épure au 32.

24

Aussi sombre que le fond d'un tombeau, la ruelle est déserte. L'homme vous attend au fond d'une impasse. Arrivé à sa hauteur, il vous bondit dessus. Ses mains – elles aussi tatouées – cherchent à vous étrangler !

« Je ne peux l'empêcher ! » hurle-t-il tel un dément, les yeux révulsés.

Jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'ADRESSE, allez au 29. Si le résultat est inférieur ou égal, au 11.

25

Vous n'apprendrez rien de plus ici à ce point du jour. Vous retournez à la Brigade occulte. Arrivé dans votre bureau, vous découvrez une lettre qui vous est adressée. Le sceau de cire mauve que vous brisez est celui du Colloque des Neuf.

« Capitaine Oléan, permettez-moi de m'excuser, mais la venue prochaine d'Askaryl dans notre cité génère des préparatifs qui me prennent tout mon temps. Je ne pourrai pas vous aider sur cette affaire d'épures mystérieuses. Dès que possible, j'essaierai de vous rendre visite. Azâm'hir Stradirarhik. »

C'est bien votre veine ! Alors que vous aviez un besoin crucial de son point de vue. Vous devrez faire sans ! En jetant un œil par la fenêtre, vous constatez que le jour cède sa place au soir. Vous décidez de retourner au domaine des Rosenfoy au 33.

26

Vous lui expliquez le mode opératoire du mal-facteur. Tout d'abord, il exécute ses épures en portant un habit qui le rend invisible, c'est pourquoi personne ne l'a jamais vu. Ensuite, il utilise un gluau pour attirer les lucioles. Vous supposez que celles-ci servent de détonateur à une incantation inscrite dans les lignes du dessin. Cette sorcellerie invoque les créatures dessinées, au dos de l'épure, et dote le trou d'un portail ; inviolable pour ceux qui se trouvent face au dessin, seulement accessible pour les créatures invoquées. Reste à savoir où conduit ce portail ? Borghalia vous félicite pour votre travail. Vous lui faites part de votre inquiétude concernant Johanel. Il vous promet de détacher deux gardes à sa recherche. Vous quittez son bureau, soit pour rendre visite aux tatoueurs de la rue du Ru Vicié au 15, soit pour poser des questions aux Mages du Colloque des Neuf au 37.

27

Vous passez votre index dans l'un des sillons colorés, mais vous le retirez vivement pour cause de brûlure ! Vous perdez 1 point de

VIE. Vraiment très étrange ? Cette peinture semble s'attaquer aux tissus organiques aussi bien qu'aux minéraux. De plus, la pluie qui tombe dru ne dissout en rien les couleurs de l'œuvre. Vous vous demandez quelle peut être sa composition. Pour le savoir, vous appelez Johanel pour qu'il vous apporte votre flacon-nier dépliant. Puis, à l'aide de votre dague, vous prélevez un échantillon. Vos yeux s'attardent ensuite sur l'épure. Vous contemplez la richesse des détails et la précision des traits servant à lui donner son réalisme. Vous découvrez aussi des formes géométriques complexes situées autour de la tête de taureau. Des diagrammes ésotériques, d'après vos acquis sur le sujet. Vous en reconnaissez certains, mais pas tous. Après vous être abrité de l'averse sous un auvent, vous décidez d'en faire des croquis sur votre vade-mecum. Vous pourrez toujours demander l'aide des mages pour tenter de percer leurs significations. Vous gagnez 1 point de PREUVES. Allez-vous réveiller les Rosenfoy pour les prévenir du danger au 19 ? Ou regagner les locaux de la brigade pour étudier le fragment de pierre au 34 ?

28

Arrivé au pas de la porte, des sanglots se font entendre. Vous entrez sans frapper. Tanisel est recroquevillée sur son lit, les yeux larmoyants. Vous vous approchez d'elle pour la rassurer, puis vous lui demandez la raison de son état. Elle vous désigne une lettre.

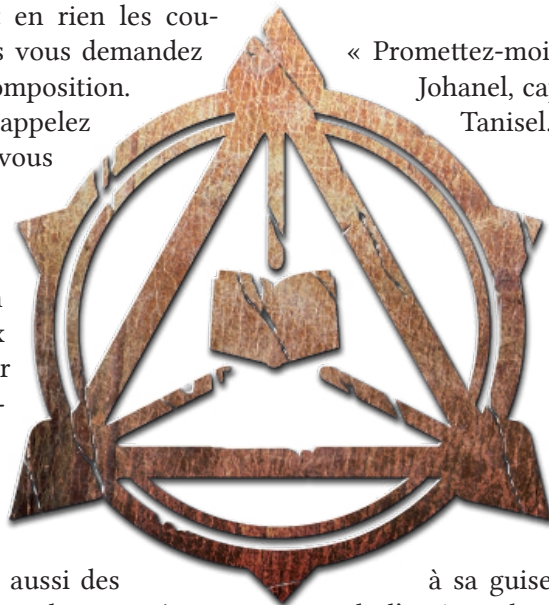
« Elle vous est destinée. Je... je me suis permis de l'ouvrir... Je n'aurais pas dû. »

Vous ouvrez l'enveloppe et lisez le manuscrit :

« Capitaine Oléan Domaric, je retiens votre petit chien, Johanel. Abandonnez votre enquête, si vous tenez à sa vie. Ne rodez pas autour de mon territoire, et il ne lui arrivera

rien, ou presque... Il vous sera rendu une fois tous mes pillages effectués. Signé : Vastrif Tarkyr, l'Illustre Imagier. »

« Promettez-moi qu'il n'arrivera rien à Johanel, capitaine ! » vous supplie Tanisel.



Vous lui faites le serment qu'elle retrouvera son fils vivant. Vous quittez sa maison. Vous ne pouvez pas poursuivre votre enquête sans attenter à la vie de Johanel. Mais vous n'avez pas le droit non plus de laisser Vastrif agir

à sa guise. Il est de votre devoir de l'arrêter. Il est temps d'aller frapper à la porte d'un ami au 40.

29

Ses mains saisissent votre cou. Vous perdez 1 point de VIE. D'un coup de genou dans l'aine, vous parvenez à vous en débarrasser. Mais celui-ci s'empare déjà de sa dague, un rictus mauvais lui tordant le visage. Vous tirez votre glaive, prêt à le combattre au 23.

30

Tel un semis d'étoiles éparses, une nuée de lucioles s'abat sur la demeure des Rosenfoy. Voilà pourquoi il ne s'est rien produit la nuit dernière, il pleuvait ! Toutes les lucioles s'agglutinent dans les sillons de l'épure au taureau. Le dessin se met alors à luire comme si un feu divin pulsait de l'intérieur. Puis le mur explose en une forte déflagration. Vous n'attendez pas que la poussière retombe, vous vous précipitez vers l'ouverture créée, espérant ainsi mettre la main sur les cambrioleurs. Bam ! fait votre visage lorsqu'il se heurte à un mur invisible. Un peu sonné, vous tentez de briser cette barrière magique, mais rien n'y fait ! Vos coups redoublés n'ont aucun effet... Vos yeux découvrent avec stupefaction ce qui se passe dans la demeure des nobles. Une énorme gorgone – et non

un taureau ! – patiente au centre de la salle. Ses yeux de braise vous fixent avec intensité. Tout autour du monstre, vous observez le ballet des chauves-souris, voletant de pièces en pièces pour aller récolter de leurs pattes crochues tout ce qui a de la valeur. Les sombres écailles métalliques de la gorgone se soulèvent, permettant aux voleuses ailées de déposer leurs prises dans sa carcasse bestiale. La gorgone, une fois emplie de trésors, referme ses écailles et s'élance vers vous ! Heureusement, elle disparaît au moment où ses cornes entrent en contact avec l'obstacle invisible. Les chauves-souris s'éclipsent de la même façon, puis le mur invisible disparaît.

Vous pouvez désormais entrer dans la salle. Après plus d'une heure de fouilles, vous ne trouvez aucun indice. L'aube se lève. Dépitée, vous retournez à la brigade, voir si Johanel y a trouvé refuge. Une fois sur place, le jeune homme reste introuvable. Cela ne vous inspire rien qui vaille... Il est l'heure de faire votre rapport quotidien au commandant Borghalia. Celui-ci vous attend dans son bureau.

« Bonjour, capitaine Oléan Domaric. J'espère que vous m'apportez de bonnes nouvelles, car les nobles s'impatientent et me le font royalement savoir ! De plus, sachez que les prochains jours devront retenir toute notre attention ! Figurez-vous que le Sauveur des Peuples, Askaryl Am'ârz en personne, nous fait l'insigne honneur de sa visite ! »

Allez au 8 si vous avez zéro ou un point de PREUVES, au 2 si vous avez deux ou trois points, au 26 si vous avez quatre points.

31

Vous savez que l'Archimage vous cache des choses. Vous décidez d'aller droit au but en lui révélant avoir appris de source sûre que le Colloque aurait perdu deux puissants artefacts. Il vous entraîne aussitôt à l'écart, loin des regards. Allez au 13.

32

Vous avez beau l'observer de haut en bas, le dessin ne dévoile rien. Allez au 10 si dans

vos case NOTES est noté LETTRE A, au 25 si vous avez noté LETTRE B.

33

Johanel est déjà là à faire les cent pas. Vu qu'il ne s'est rien passé la nuit dernière, il y a gros à parier que le cambriolage ait lieu cette nuit. Par mesure de précaution, vous postez sept sentinelles autour du domaine. Allez au 12 si vous décidez de passer la nuit de garde avec eux ou au 21 si vous préférez retourner à la brigade.

34

Pas le temps de prendre un moment de relâche, l'échantillon doit être examiné au plus vite. Vous vous installez à votre laboratoire et commencez à examiner le fragment récolté. Après plusieurs heures passées à l'étudier, vous parvenez à isoler un composant. Mêlées aux pigments de couleur, d'infimes traces d'herbe Ronjmur sont décelables. Ça explique l'origine corrosive de cette peinture. Par contre, vous ne parvenez pas à identifier deux autres essences. Il est temps de requérir l'aide de vos relations au 20.

35

Vous refermez la porte de votre chambre, puis vous vous allongez habillé sur votre lit. Vous n'arrivez pas à trouver le sommeil, cette nouvelle épreuve occupe toutes vos pensées. Une chiche lueur apparaît dans l'encadrement de votre porte, avant que celle-ci n'explose dans une gerbe d'éclisses folles. Vous bondissez du matelas, glaive en main. Un bouc aux yeux fous fonce sur vous alors que des serpents s'introduisent dans votre pièce !

BOUC

VIE	7
ADRESSE	9

Une fois le bouc éliminé, vous vous occupez des reptiles en les taillant à tour de bras afin de vous frayer un chemin. Vous finissez par atteindre le couloir. Vous réalisez que vos hommes postés au domaine des Rosenfey courent un grave danger. Rendez-vous au 18.

36

Le Colloque des Neuf est en étroite relation avec la Brigade occulte, et ce depuis fort longtemps. Vous souhaitez donc bénéficier des conseils avisés d'un des neuf Archimages, en l'occurrence Azâm'hir Stradirarhik. Sa science dans certains domaines pourrait vous être utile à démêler cet écheveau d'intrigues. Vous lui faites donc parvenir votre missive, en espérant qu'il répondra favorablement. Inscrivez dans la case NOTES : LETTRE B. Allez au 5.

37

Ceint de ses neuf tours, l'immense dôme en cristaux polychromiques du Colloque des Neuf a de quoi en mettre plein la vue. Vous frappez à la porte de la Chambre des Mages et demandez à voir l'Archimage Azâm'hir Stradirarhik. Après une heure passée à l'attendre, il daigne enfin vous accorder une entrevue. Vous lui détaillez l'affaire des épures. L'Archimage vous écoute avec attention.



« Je suis vraiment désolé, capitaine, mais je ne pourrai pas vous aider, » vous avoue-t-il, la mine contrite. Si vous avez noté LETTRE A dans la case NOTES, allez au 31, si vous avez noté LETTRE B, allez au 13.

38

Allez au 34 si vous avez 1 point de PREUVES. Ou au 14 si vous avez 0 point de PREUVES.

39

Bien sûr ! Le lampyre luisant est une luciole. Vous avez trouvé la réponse à vos billes volantes lumineuses ! Mais quel est donc le rôle de ces insectes ? Vous gagnez 1 point de PREUVES. Vous jugez bon d'aller jeter un regard nouveau sur l'épure au 9.

40

Votre ami vous ouvre sa porte. Plutôt grand, à la tignasse rousse, il est vêtu d'une broigne de cuir et d'anneaux de métal.

« Quel est le nom de ma cible ? » vous demande-t-il à brûle-pourpoint.

Vous lui tendez la missive de Vastrif. Après l'avoir lu, il hume le vélin.

« Écrite dans les paluds, au nord de la cité. Cela ne fait aucun doute, elle sent la sphaigne ! Mais il y a une autre odeur, un peu comme celle d'un vieil os. Je sais où chercher. Un petit tour à la Nécropole des Crapauds s'impose. Je pense dénicher ton ravisseur là-bas. Il doit se terrer au fond des catacombes. »

Vous le payez rubis sur l'ongle, comme convenu, puis vous le remerciez. L'arrestation de Vastrif n'est plus votre problème. C'est au tour de J'han, le chasseur de primes, de prendre les choses en main. Mais ça, c'est une autre histoire...

Calculez votre score final.

Additionnez votre total de points de VIE actuel à vos points d'EFFECTIFS actuels.

Si vous avez plus de 10 points : Vous gagnez 2 ÉTOILES (notez ceci dans la case NOTES).

Si vous avez entre 5 et 10 points : Vous gagnez 1 ÉTOILE.

Si vous avez moins de 5 points : Vous ne gagnez rien.

Gardez votre Feuille d'Aventure, il se peut que le capitaine Oléan ait d'autres enquêtes à élucider. ■

**NICOLAS LENAIN. ILLUSTRATIONS
GRACIEUSEMENT FOURNIES
PAR NICOLAS LENAIN**



Ce scénario pour *Exil*, par Paul-Henri « Pitche » Verheve, a remporté le concours de scénario organisé par la convention Les Croisades d'Unnord 2014.

Synopsis

Les personnages ont tous fui Forge (Kargal pour être précis) pour rejoindre Exil. Ils passent pour le contrôle sanitaire et administratif au Quai 21. Les îlots sanitaires de Goulet et Chaudron sont surchargés. Là, c'est la tension, la crainte d'être repérés et dénoncés par des espions kargaliens infiltrés...

Sur place, ils auront des problèmes administratifs et des personnes leur viennent en « aide » et résolvent ceux-ci. Ce sont des membres de la pègre qui s'achètent les services des personnages, se les aliènent, eux qui sont vulnérables en terre inconnue.

Ils exécutent pour eux quelques basses besognes (trafic de drogue, contrebande, passage à tabac, etc.) tout cela les fait entrer de plus en plus dans l'engrenage, broyés sans moyen de retour...

Là, on leur confiera leur véritable mission : saboter les chantiers de la Cesta-l'Exiléenne et s'en prendre à son bâtisseur... tentant de l'assassiner ou l'empoisonner. Peut-être qu'Obsidienne va même d'une certaine manière les aider, ça créera du trouble, elle aime toujours cela quand c'est ailleurs et chez les autres.

NB : *Hypersensibles* est le livret fourni avec l'écran de jeu.

Introduction

ARRIVÉE EN EXIL

Les personnages ont traversé les Portes d'Airain (cf. *Exil*, p. 26) pour atteindre la cité d'Exil et devoir se plier aux contrôles administratifs et sanitaires imposés par SANITATION. Les îles habituelles de Goulet et Chaudron sont débordées par le flux de migrants actuel et un navire militaire les escorte depuis Vigilantes après avoir passé les garde-lames et entrer dans le Sanctuaire pour atteindre le Quai 21 (voir Lieux). Pour situer l'action un test de Citadin délicat (-2) est requis.

L'Administrateur (meneur de jeu) n'oubliera pas l'ambiance décrite dans *Exil*, p. 43.

au quai 21

Là, on sépare les passagers en trois groupes distincts (l'un des prétirés, Irina, risque fort d'être séparé du groupe) : famille/femmes et enfants voyageant seuls/hommes célibataires. L'ordre est donné par des haut-parleurs en plusieurs langues et relayé par des agents de SANITATION.

Un test de Filou ou Fonctionnaire aisée (+2) peut donner l'idée qu'Irina n'a qu'à se faire passer pour l'épouse de l'un des personnages-joueurs ; Fransoa est le meilleur candidat pour ce faire et un test de Filou ou Psychologue facile (+5) est nécessaire pour duper les fonctionnaires tandis qu'il faudrait réussir un même test délicat (-2).

Les personnages ont pu obtenir quelques consignes ou informations au choix de l'Administrateur lors du passage d'organisation de bénévoles qui montaient à bord des navires pour informer les migrants de ce qui les attendaient.

Notamment que les immigrants ont besoin d'une recommandation d'un répondant localisé en Exil. Mais celui-ci les laisserait parfois tomber. Dans le cas d'infraction due à une fausse déclaration volontaire, l'autorisation d'entrer pouvait être refusée et être accompagnée d'une possible et imminente expulsion.



Présentation de l'univers du jeu

Exil, la Cité Verticale, une ville de pierre et d'acier bâtie sur la lune aquatique qui orbite autour de Forge. Cette énorme ville perdue au milieu de l'Océan Noir tourmentée et chahutée par les flots et les vents est un labyrinthe géant qui allie les affres d'une révolution industrielle très violente à ceux d'une décadence galopante.

Le niveau technologique d'Exil, tout comme sa société, sont grossièrement comparables au début de notre XX^e siècle. Mais bien des différences étranges l'en éloignent... Les ingénieurs civils de la cité l'ont transformée en gigantesque machine autonome, tandis que les étranges Scientistes mènent des expériences inavouables et que de sombres secrets et monstres sont tapis dans ses entrailles.

La « nuit » venue, dans cette obscurité permanente, typique, d'étranges créatures arpentent les ruelles sombres de la cité. De mystérieux savoirs anciens n'attendent que d'être redécouverts. La lutte pour la suprématie du continent entre les nations forgiennes se joue bien souvent dans les allées suspendues d'Exil...

Fanbook aux scénarios



Les personnages peuvent déjà être abordés par des individus plutôt louches qui peuvent vouloir leur « vendre » des prête-noms pour favoriser leur entrée en Exil. S'ils n'ont pas d'argent, ils disent qu'ils sont certains que certains « arrangements » pourront être trouvés dans l'intérêt de tous.

On fouilles les bagages et on confisquera tout possession illégale, illicite ou dangereuse (test de Fonctionnaire délicat (-2) pour le savoir). Les fauteurs de trouble pourraient être jetés dans l'une des cellules du bâtiment et être expulsés le lendemain sans ménagement. D'ailleurs, le moindre problème conduit le malappris à passer la nuit en salle de détention pour se retrouver dans de meilleures dispositions le lendemain ou être expulsé. Les Kargaliens se regroupent clairement entre eux distinctement de tous les autres Forgiens, vus comme des « étrangers ».

Enfin, lors de la première entrevue, au bureau d'immigration, on s'enquiert de connaître leur destination ; critère essentiel de la première entrevue lors de leur passage au bureau d'immigration.

À coup sûr, ils n'ont certainement pas prévu cela et les voilà bien mal partis. Ils pourraient se retrouver en cellule ou dans le dortoir, vu l'affluence, la suite des entrevues, examens et interrogatoires étant reportée au lendemain. Ces mêmes individus plutôt louches (des membres de la pègre locale) pourraient les tirer d'emblée de ce mauvais pas en assurant qu'ils ont des connaissances en Exil et une offre d'emploi chez un négociant important de Port-en-Noir. Ils se présentent d'ailleurs comme ses commis et montrent les documents attestant leurs dires. Un test de Filou aisé (+2) fait comprendre qu'ils baratinent les agents ou leur glissent carrément un pot-de-vin.

Pour finir, on leur permet de vite passer à la cantine pour se restaurer avant d'instaurer le couvre-feu en achetant un « spécial » ou manger si c'est encore possible au sein de l'une des cantines (repas de morues accommodées). Le bureau de change leur permet d'échanger leurs quelques pièces de monnaie en velles tandis qu'ils peuvent déjà acheter au préalable des tickets de tramway à composter.

S'ils n'y pensent pas, des agents les conseilleront et les dirigeront de manière adéquate.

EXILÉS

Les personnages-joueurs sont tous des exilés, leurs familles et amis sont restés sur Forge. Ils vont devoir vivre ces durs moments au sein d'une nation qui les méprise et les craint, les exècre et les admire tout en même temps. Sentiments mêlés de supériorité évidente, d'air hautain, de peur, de préjugés, de racisme et de ton méprisant. Les uns en ont peur et les autres profitent de leur faiblesse, de la peur et crainte de l'inconnu qui étreint chaque immigrant forgien qui arrive sur Exil.

Tout le groupe est soudé dans cette épreuve malgré quelques vues ou considérations ethniques différentes. C'est ensemble qu'ils pourront s'en sortir en se serrant les coudes pour ne pas finir broyés. L'Administrateur est invité à insister sur ce point, l'univers et la situation étant déjà assez durs sans qu'il soit nécessaire d'ajouter une tension ou une vive animosité entre les personnages. D'ailleurs ceux-ci ont pour la plupart tous des liens d'amitié et d'entraide face à l'adversité forte.

L'exil forme l'élément de « départ », au sens propre, du groupe et sa cohésion.

MŒURS DIFFÉRENTES

Voyez en Annexe la liste établie des principales différences de vie. L'Administrateur peut se servir de ces éléments afin de veiller à l'ambiance générale du scénario, en insistant sur la différence de style de vie entre les personnages-joueurs des exilés forgiens fraîchement débarqués. Il veille à leur faire vivre ce dépaysement au cours de la séance de jeu.

Par exemple, les coups de vent qui manquent de vous renverser sur une passerelle si vous n'êtes pas accroché à votre flin de sécurité ou les folles bousculades sur les passerelles à la sortie des immenses manufactures souterraines au moment des changements d'équipes. Une masse de personnes se rue alors dans les tramways, vous risquez d'être emporté, de vous cogner, peu habitué à l'obscurité.

NOSTALGIE ET MAL DU PAYS

Pour les personnages-joueurs, être projeté dans cet nouvel univers, dur, violent et déstabilisant leur fera vite ressentir la nostalgie et le mal du pays... L'Administrateur est invité à mettre en place la règle suivante.

Chaque matin, au réveil du personnage-joueur, on tire un 1d12. Si le chiffre « 1 » s'affiche, il subit une sorte de spleen nostalgique et romantique faisant chuter son MEN d'un niveau jusqu'au matin suivant. Ceci pourrait faire « chuter » le score de ses Talents mentaux. Ainsi, les prétirés qui possèdent un score MEN faible perdent alors un point à tous leurs scores de Talents MEN.

Le joueur est invité à interpréter cette lassitude et ce sentiment de se moquer de tout pour ne faire que ressasser les tendres souvenirs de Forge lorsque, quelques heures durant, il fait « jour » en Exil (cf. *Exil*, p. 20), rendant encore les choses plus intenses. Il voudra sans doute traîner plus que d'habitude son mal du pays dans le quartier de Port-en-Noir où l'on retrouve un peu de Forge en Exil.

PORT-EN-NOIR

Des groupes de soutien à l'immigration et à la bienvenue des Forgiens fleurissent sur les quais de Port-en-Noir pour accueillir les petits bateaux à vapeur aux fanions jaunes qui amènent les migrants du Quai 21. Les migrants peuvent voir leurs craintes se dissiper quand on leur fait emprunter ces navires sans les voir prendre le chemin d'une même sorte de cargo qui venait de les débarquer. Ce sont des groupes de Forgiens ou des mouvements de gauche avides de voir cette nouvelle main-d'œuvre venir apporter ses bras aux manufactures pour ensuite cotiser et s'affilier à leur mouvement.

Une distribution de soupe bien chaude vient revigorer les personnages fraîchement arrivés. Ils prêteront peut-être une oreille distraite aux orateurs et harangueurs qui les harponnent tant leur estomac crie famine.

Pour ce premier soir, ils vont sans doute se diriger tout naturellement vers cette musique

forgienne qui émane d'un bistrot kargalien, où la chaleur fraternelle et l'alcool vont quelque peu les reconforter de la nostalgie qui les gagne pour cette première nuit passée en Exil...

(voir Lieux pour plus de détails).

Development

1. TRAFICS EN TOUT GENRE

Comme dans la traite d'êtres humains, les personnages-joueurs seront corps et âme liés à leurs « passeurs » par un odieux chantage ce qui se comprend bien vite avec un test de Filou aisé (+2).

Ils vont les rencontrer au quartier des Havres (cf. *Exil*, p. 46), dans une gargote appelée *le Mérou Irascible*. Leur contact s'appelle Marius, c'est un Exiléen qui parle très bien kargalien, qu'il a appris « auprès d'un fameux lanceur de couteaux », raconte-t-il, mi-amusé, mi-menaçant, en caressant les lames effilées qui pendent à sa ceinture. N'oublions pas ses hommes de main qui l'accompagnent toujours : pas des enfants de cœur, genre grosses brutes. Il leur explique qu'après avoir exécuté quelques petits pour lui et ses chefs, ils seront « libres ». Mais il va les corrompre et les faire tremper dans des affaires de plus en plus risquées. Il va veiller à subvenir à tous leurs besoins, arguant que le paiement n'est pas requis immédiatement. Au cours de leur pérégrination, les personnages-joueurs auront l'occasion de découvrir Port-en-Noir.

1.0. Premier petit boulot

Après qu'ils se sont reposés et ont pris quelques repères, il ne va pas tarder à leur donner leur premier « boulot ». Comme ils sont Kargaliens, pour la plupart, il pense qu'ils n'auront pas de mal à faire admettre à un commerçant autrellois qu'il aurait besoin d'une milice pour assurer la protection de son entrepôt (racket). Ils doivent ramener une centaine de velles représentant la première quote-part. En fait, dans la caisse, on peut trouver environ 150 VE. Aux personnages-joueurs de déterminer ce qu'ils font de la somme en « trop ».

L'homme s'appelle Igor et tient une poissonnerie proche des quais. Il vit seul mais on peut apprendre avec une courte filature (test de Filou ou Espion allant de délicat à facile (-2 à +5) suivant les jours passés (1 à 3) à le suivre) qu'il entretient une relation amoureuse avec une serveuse dénommée Céliane. Le commerce occupe le rez-de-chaussée (atelier où l'on débite et vend directement la marchandise). À côté, un cabanon servant de glacière et d'entrepôt. À l'étage, une grande pièce comprenant table, chaises, lit, cuisine, buffet et penderie. S'ils l'approchent, un test de Psychologue aisé (+2) leur fera comprendre qu'il apprécie son indépendance mais que sa sensibilité est l'une de ses faiblesses. Il suffit de toucher cette corde sensible pour lui faire chanter un tout autre air.

Les personnages, une fois les renseignements pris, agissent comme bon leur semble :

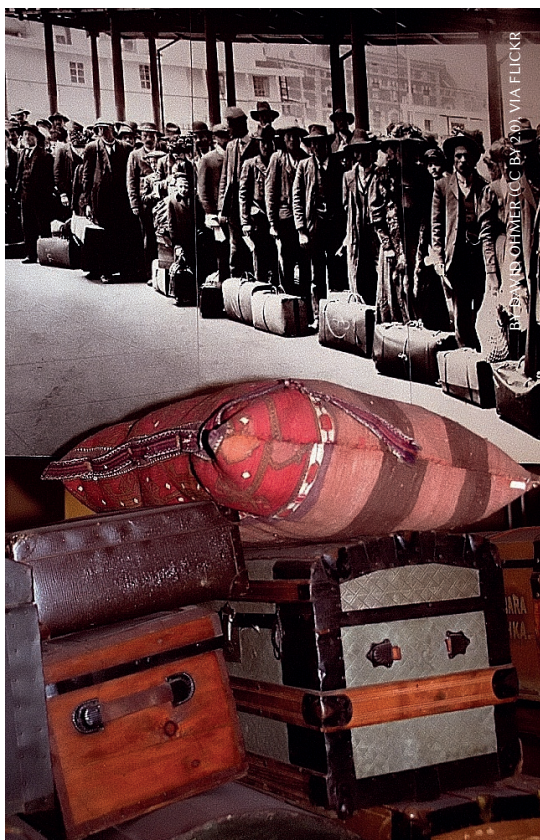
- Soit une négociation avec un test opposé de Commerçant pour vanter les avantages et défauts. Un test de Psychologue ou Filou aisé (+2) réussi permet d'obtenir une bonus de +2 en lui expliquant la menace qui pèse sur lui ou en étant carrément menaçant.
- Soit un test de Bagarreur en le bastonnant pour obtenir l'assentiment d'une gueule crachant du sang et lui piquer sa caisse en l'intimidant.

Marius est satisfait et va poursuivre leur bonne et fructueuse collaboration.

1.1. Trafic et contrebande

Un peu plus tard, la nuit venue, il leur donne rendez-vous sur les bords de quais. S'il le faut, ils peuvent être guidés et aidés par un contrebandier (cf. *Hypersensibles*, p. 45).

Il leur explique que dans le Sanctuaire un petit bateau les attend toutes lumières éteintes, reconnaissable aux fanions mauves et blancs et qu'il faut le rejoindre en barque silencieusement pour transborder sa cargaison (des flasques de drogue forgienne – Serpent folie cf. *Exil*, p. 115) et lui faire embarquer des armes à feu. La caisse de fioles de drogues



vaut près de 500 VE (environ 50 flacons) estimée avec un test de Commerçant délicat (-2) ou Filou aisé (+2). Il y en a trois.

Il faut réussir un test de Marin délicat (-2) tout en évitant les patrouilles d'agents de COMMERCE. Tout ceci doit se faire dans la plus grande discrétion via un jet opposé entre Filou et Espion/Fonctionnaire, sinon ils risquent de devoir en découdre avec les douaniers (cf. *Hypersensibles*, Détective de SÛRETÉ et Pandore : agent, p. 44 et 45) en évitant que ceux-ci sonnent l'alerte et rameutent du renfort. Il y a bien un officier, quatre agents qui l'accompagnent et quelques marins qui ne se battent pas.

1.2. Drogue

Une fois en possession de la drogue, il s'agira de la distribuer dans différents établissements et auprès de plusieurs revendeurs (dealers). Il faut transporter les fioles et les amener dans les établissements suivant un parcours défini avec test de Citations délicat (-2). Ils doivent tantôt négocier leurs ventes (test de Commerçant ou Filou opposé), tantôt prospecter de nouveaux clients (test opposé

de Commerçant ou Orateur) et s'opposer aux personnes qui veulent les « doubler » ou les détrousser (test opposé de Bagarreux/Escrimier).

Ils ont près de cinq haltes à effectuer et doivent au mieux réussir leurs missions auprès des tenanciers et autres membres de la pègre. Ils transportent une caisse (50 unités) tout en évitant les contrôles de PANDORE, les tentatives de vols et de racket, d'escroquerie et arriver à écouler la marchandise.

2. RÉVOLUTION EN MARCHÉ

Marcus est enchanté par la réussite de leur mission. Il y a fort à parier que les personnages-joueurs ont pu avoir l'occasion de s'enrichir très vite. Marcus distribue les « récompenses » tout autant qu'il distribue des « coups de bâton » pour les corrompre et s'attacher leurs services à demeure.

Il a une mission « spéciale » à leur confier. Il ne pourra pas leur donner le nom de son commanditaire. L'Administrateur choisit quelle partie veut voir Marek tué (cf. Conclusion). À force de discuter avec eux, il aura compris qu'ils ne sont pas des patriotes convaincus et que voir un tel personnage « éliminé » ne devrait pas leur poser trop de problème de conscience.

Il leur donne plus d'infos sur Marek et son projet (cf. Personnages non joueurs et Lieux) mais évitera de signaler que sa mort est le but premier. Il insistera sur le sabotage qu'on veut lui infliger à l'avancée de son chantier.

2.1. Attentat contre le chantier de Cesta-l'Exiléenne

Il faut d'abord ralentir le chantier avant qu'une autre opération d'envergure ne soit préparée. Un automaticien de l'Anneau mécanique du Titanide leur a construit une petite bombe artisanale qu'il faut placer sur le bras d'une grue/monte-charge. La programmation de la bombe requiert un test de Programmeur délicat (-2) et s'attaquer à la bombe en elle-même requiert un test d'Ingénieur aisé (+2),



MONTREALSOUPIKITCHEN1931 PUBLIC DOMAIN VIA WIKIMEDIA COMMONS

ceci en cas de volonté de la reprogrammer ou la désamorcer (Bricoleur).

Il faut trouver un bateau et atteindre le chantier : soit de nuit, discrètement en passant outre les veilleurs de nuit, avec un test de Marine délicat (-2) ou difficile (-5) sans pilote ayant réussi un test de Citadin délicat (-2) pour guider le capitaine au beau milieu des récifs, soit de jour en se faisant engager sur le chantier, avec un test d'Orateur aisé (+2). Des profils costauds supplémentaires sont recherchés (bonus de +3).

Pour atteindre la grue, il faut grimper avec un test réussi d'Acrobate délicat (+2) pour parcourir la flèche, tandis que grimper requiert un test de Sportif aisé (+2) ; le tout discrètement et sans brusquer le mécanisme. L'engin trône au beau milieu pour desservir de son bras tout le chantier. Il est facilement repérable.

L'attentat au sein du chantier est retentissant. On en parle dans toute la presse.

Sauf disposition expresse des personnages-joueurs, cela occasionne d'importants dégâts et retards mais surtout plusieurs personnes sont tuées ou gravement blessées.

Marek n'est que plus déterminé à finaliser son projet et à partir de ce moment, il mettra en œuvre ses moyens et atouts pour contrer toute attaque qui le viserait personnellement ou qui menacerait son chantier.

2.2. Attentat lors de l'inauguration (banquet)

Marek avait organisé un banquet de présentation de son projet pour différents invités triés sur le volet et des mécènes, passionnés ou investisseurs, Exiléens ou Forgiens. Il y aura de l'aristocratie, de la bourgeoisie, des ingénieurs, des militaires. On a vent de cet événement mondain via un test de Gentleman aisé (+2) ou Citadin délicat (-2).

Cette réception se tiendra au Belvédère (quartier de Bourg-Rupin, cf. *Exil*, p. 45 et 46 avec Terminal qui se trouve être son extrémité nord, cf. *Exil*, p. 43).

Il projette de verser un puissant poison dans la cuisine et d'empoisonner en masse tous les convives, une immense majorité des personnes présentes succomberaient (Marek a également 50% de risques d'en mourir avec son PHY moyen). Il faut pour cela s'infiltrer au sein de la réception, verser le poison et servir le plat/la boisson empoisonné(e) à tous.

S'infiltrer est possible si l'on peut se procurer une invitation, via un test de Gentleman difficile (-5) par un jeu de relation. Produire un faux est faisable via un test de Filou délicat (-2). Usurper l'identité d'un commis de cuisine est plus aisée (+2) en réussissant un test d'Espion pour que l'illusion soit parfaite et que personne ne se rende compte, tout en finesse.

Dissimuler le poison s'opposera à la sagacité des hommes chargés de la sécurité de la réception tandis qu'un test de Filou aisé (+2) permet de verser le poison dans un liquide et facile (+5) dans une préparation liquide telle qu'une soupe.

Echafauder un autre plan

Un personnage audacieux, avec un test d'Ingénieur difficile (-5), pourrait concevoir un autre plan. Avec le Rapide qui parcourt la chaussée Alimine, il pourrait le lancer à toute vitesse contre le promontoire rocheux (et Grand Hall d'Exil) sur lequel est construit le Belvédère et dans l'explosion voir l'ensemble de l'infrastructure s'écrouler (une chance sur douze d'en réchapper) !

Il faut pour cela détourner la locomotive et la lancer à toute vitesse sur les butées, tout en évitant que le train ne soit dévié via un poste d'aiguillage. Les moyens, techniques et capacités sont énormes mais l'ensemble serait redoutable et frapperait fortement les esprits.

Le service secret kargalien pourrait s'y associer en jetant le discrédit, en faisant croire qu'on visait le Grand Hall d'Exil (cible de premier plan). Un groupuscule terroriste exiléen ferait un organisateur parfait, tel que le mouvement messianique Crépuscule (cf. *Exil*, p. 95 et 96).

- Il faut prendre le contrôle de la locomotive en menaçant son chauffeur ou en l'éjectant pour prendre sa place en risquant d'y rester, sauf si on réussit un jet d'Acrobate délicat (-2) ou Sportif difficile (-5) pour s'éjecter de la locomotive juste à temps.
- Pour les aiguillages, il faut soit les saboter en réussissant un test de Bricoleur aisé (+2) ou les contrôler via un test de Programmateurs moyen (0) ou facile (+5) si on opère du poste de contrôle d'aiguillages.
- Pour amener la locomotive à pleine puissance, il faut l'alimenter à fond, jouer de la pression en réussissant un jet de Bricoler délicat (-2).

Coup de pouce d'Obsidienne (aides pour s'opposer à Kargal)

Ceux-ci activeront leur service d'espionnage pour rassembler, compiler d'importantes informations et s'arranger pour les faire remonter jusqu'aux sources d'information de ces derniers, via leurs informateurs ; aisé à

facile (+2 à +5) pour obtenir des informations adéquates et pertinentes.

CONTRE-ESPIONNAGE KARGALIEN (ESPIONS DE LA POLICE POLITIQUE INFILTRÉS)

Ils ont vent que quelque chose d'important se trame. Une base arrière se trouve à Port-en-Noir dans une partie peu fréquentée des docks qui peut amener des agents supplémentaires pour investiguer plus aisément ou facilement (+2 à +5) au sein de la population pour peut-être devenir l'attentat terroriste qui se prépare. Deux ballons-taxis sur trois peuvent amener des renforts ou des plis urgents. La présence de la milice politique peut semer la crainte ou la tension au sein du quartier et il est plus difficile d'y œuvrer en toute illégalité.

L'Administrateur pourra faire effectuer des test Opposés entre OBSIDIENNE et le contre-espionnage kargalien. Il peut aussi se servir de ces deux groupes pour favoriser un *deus ex machina* qui puisse servir les intérêts et l'avancement du scénario à l'avantage des joueurs.

Conclusion

Pêle-mêle plusieurs choses peuvent se dérouler. En espérant que les personnages aient pu tirer leur épingle du jeu.

MORT DE MAREK

D'abord celle-ci ruinera son projet de construction de Cesta-l'Exiléenne. Son rêve ne lui survivra pas et il ne restera qu'un ensemble pharaonique de ruines qui seront très vite abandonnées, faute de moyens pour les achever, les entretenir et maintenir. Ensuite, elles seront « colonisées » et reprises par des contrebandiers et malandrins de tout poil.

L'Empire de Kargal hurlera au scandale que l'un de ses ressortissants notables puisse être assassiné. L'affaire est sensible car l'homme était proche du milieu diplomatique sans l'être. On évite de justesse l'incident diplomatique.

Les uns, tant en Exil que sur Forge, se réjouissent de sa mort ou la fustigent violemment. La caste des Ingénieurs a perdu l'un de ses plus fervents admirateurs et mécène tandis que les industriels exiléens regrettent quelque peu l'homme pour tenter ensuite de se jeter sur ses avoirs et leurs rachats à bon compte. Certains suspectent l'agissement des Maisons de négoce pour réaliser une lucrative et bonne affaire (qui sait ?). Toujours est-il que le colonel Roman se servira de cela pour pousser l'Empereur à emprunter la voie de la guerre totale avec Exil.

La police politique infiltrée de Kargal tentera de discerner les fauteurs de troubles et surtout ceux qui se réjouissent de la défaite de la décadente bourgeoisie empêtrée dans le stupre et la luxure.

SI LA TENTATIVE D'ASSASSINAT
EST AVORTÉE, ABANDONNÉE OU RATÉE

Marek s'entourera de plus de gardes du corps et mènera son projet à bien, ce qui, de manière surprenante, fera rayonner la gloire de l'Empire de Kargal en Exil, tant Cestall'Exiléenne est magnifique !

Beaucoup s'en féliciteront tandis que les progressistes et révolutionnaires ne mâcheront pas leurs mots face au gaspillage et aux sommes colossales englouties dans ce projet. Rien n'est en somme très différent ici de la cour décadente et dispendieuse de l'empereur sur Forge.

Des troubles teintés de rancœur secoueront Port-en-Noir, les agents d'OBSIDIENNE profiteront pour repérer et lister ceux qui s'en réjouissent ou non. PANDORE réprimera ces émeutes et ne laissera pas une agitation gronder ou couvrir. Des prétoriens (cf. *Hypersensibles*, p. 44 et *Exil*, p. 118) seront envoyés sur place pour mater la rébellion.

Si les personnages ont retourné leur veste, ils pourront compter sur l'appui de Marek pour clarifier et régulariser leur situation administrative. Il pourra même appuyer leur candidature au poste de leur choix.

Par contre, s'ils ont mené à bien la mission, plus que jamais, ils s'établiront dans le milieu de la pègre exiléenne en devenant de redoutables hommes de main, prêts à exécuter toutes les sales besognes que les Bandits d'honneur ne veulent pas endosser. À ce rythme, leurs tracassés administratifs initiaux ne seront plus, eux qui auront basculé dans une vie discrète, cachée, clandestine voire carrément hors-la-loi.

Personnages

ERNST

Docker kargalien, originaire du port de Kelson, il est bercé par des idées révolutionnaires, progressiste et de gauche. Il rencontra par la suite Cyril qui menait un combat syndicaliste engagé, à ses risques et périls, fiché et maintes fois emprisonné par la police politique. Très costaud, confiant dans ses muscles qui l'ont souvent tiré de mauvais pas, il frise un peu l'inconscience. Connaissant bien le milieu portuaire et du fret, il a réussi à dénicher un navire pour que le groupe puisse effectuer le voyage vers Exil pour fuir les persécutions.

Talents, pouvoirs et compétences

En situation irrégulière, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit Pauvrement (15 VE/semaine) travaillant par-ci, par-là ; menant parfois même pour survivre.

Lutte contre la corruption / Politique

Puissance insoupçonnée – *Modéré* / Inconscient – *Modéré*

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
Excellent	Faible	Faible	Bon	Faible

28 points de Santé

Acrobate 9 / Bagarreur 13 / Bricoleur 7 / Escrimeur (dague) 9 / Espion 9 / Jouer 9 / Marin 9 / Orateur 7 / Psychologue 7 / Sportif 13

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de



base, sans augmentation ou baisse notable.

Cyril (allié), Varank Dustebanc négociant en bois à Bourg-Rupin (contact) et un marin kargalien d'un cargo de fret (contact)

CYRIL

Plutôt calme, il s'empporte lorsqu'il s'agit de défendre la cause de l'ouvrier opprimé, du peuple privé de voix, de liberté, en cas d'entrave à la justice et à l'équité. Révolutionnaire kargalien, sa vie en danger l'oblige à quitter sa patrie pour se réfugier en Exil. Mais il espère bien vite y revenir pour apporter le souffle d'un soulèvement de la masse ! Il vient souvent en aide au pauvre enfant malheureux, à la grand-mère fourbue, etc. Ernst se moque parfois avec gentillesse de lui. Il l'a pourtant tiré de mauvais pas et de passages à tabac, en renversant la vapeur. Il a franchement sympathisé avec les autres Kargaliens du groupe, Fransoa et Irina. Dans le cadre de son travail précédent, il a gardé quelques contacts avec des « camarades »

exiléens et des fonctionnaires exiléens (Stavros et Emilien).

Talents, pouvoirs et compétences

En situation irrégulière, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit Pauvrement (15 VE/semaine) travaillant par-ci, par-là ; mendiant parfois même pour survivre.

Guerre civile / Politique / Lutte contre la corruption

Calme – *Mineur* / Ange-gardien – *Mineur*

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
Faible	Faible	Bon	Moyen	Bon

16 points de santé

Artisan (au choix) 13 / Bagarreux 7 / Bricoleur 9 / Commerçant 9 / Espion 9 / Filou 9 / Fonctionnaire 7 / Gentleman 7 / Joueur 7 / Orateur 12 / Psychologue 9 / Sportif 10

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de base, sans augmentation ou baisse notable.

Ernst (ami), Fransoa (allié), Irina (allié), Émilien fonctionnaire de grade E (contact), Stavros syndicaliste de gauche exiléen (contacts) et mouvance syndicale prolétaire (contact)

Fransoa

Contraint de quitter son travail et sa ville pour s'engager dans une sorte d'obligation agraire et paysanne voulue par l'Empire, qui doit faire face à un état permanent et non résolu de famine, il a dû se tuer à gratter un sol ingrat, gelé, quasiment en esclavage. Pourtant c'est un amoureux des forêts et du travail du bois. Il lui est arrivé de devoir se battre et un ciseau à bois, qu'il porte toujours sur lui, peut se transformer dans ses mains en une redoutable lame. Il s'est lié d'amitié avec un marin (Petrov) du navire qu'il a emprunté et garde le contact. Amoureux de sa patrie, il a une bonne connaissance et feeling avec les musiciens. Il a encore le souvenir et les coordonnées de la corporation marchande de bois kargalien sise en Exil. Parfois un peu emporté, il est très doué pour les langues et pourra en quelques jours tirer le groupe d'affaire en baragouinant plutôt bien et vite l'exiléen vernaculaire !

Talents, pouvoirs et compétences

En situation irrégulière, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit Pauvrement (15 VE/semaine) travaillant par-ci, par-là ; mendiant parfois même pour survivre.

Esclave / Guerre civile / Banni

Don pour les langues – *Modéré* / Inconscient - *Modéré*

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
Faible	Moyen	Bon	Bon	Faible

16 points de santé

Artiste (ébéniste) 10 / Bagarreux 10 / Citadin 4 / Connaissances (fermier) 4 / Escrime 7 / Filou 12 / Gentleman 12 / Joueur 7 / Lettré 4 / Médecin 5 / Orateur 10 / Psychologue 10 / Sportif 10

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de base, sans augmentation ou baisse notable.

Irina (amie), Ernst (allié), Cyril (allié), corporation marchande de bois kargalien (contact), groupe typique de musique kargalienne se produisant dans un cabaret de Port-en-Noir (contact) et Petrov, marin kargalien (contact)

Irina

Seule femme du groupe, elle s'est fait une place parmi celui-ci. Elle a subi un viol dans sa jeunesse, ce qui l'a contrainte au bannissement, son père étant un notable dans son village. Elle en reste traumatisée et a parfois quelques difficultés d'élocution face à des inconnus. Elle est très leste et une paire de dagues entre ses mains virevoltent dans tous les sens. C'est une filou plutôt petite voleuse et fait très vite chavirer les cœurs, comme celui d'un docker exiléen dénommé Mario qu'elle a croisé. Elle s'est évadée d'un transpénitencier (sorte de train-prison qui contraint ses prisonniers à effectuer de dures besognes, un peu partout en Kargal).

Talents, pouvoirs et compétences

En situation irrégulière, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit Pauvrement (15 VE/semaine) travaillant par-ci, par-là ; mendiant parfois même pour survivre.

Brigandage / Agression / Banni / Esclave

Difficulté d'élocution – *Mineur* / Bonne coordination – *Mineur*

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
Moyen	Faible	Faible	Bon	Bon

20 points de santé

Acrobate 13 / Bagarreux 10 / Espion 10 / Filou 15 / Ingénieur 9 / Joueur 6 / Lettré 7 / Orateur 6 / Programmeur 4 / Sportif 13

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de base, sans augmentation ou baisse notable.

Fransao (allié), pègre de Port-en-Noir (contact) et Mario, docker exiléen (contact)

JOKHA

Jeune Autrellois dont la mère a été violée par un Kargalien lors du conflit Autrelles – Kargal. Il fut vite mêlé à la guerre civile et livré à lui-même par sa pauvre mère qui n'avait pas les moyens de le nourrir. Pour subsister, il devient un voyou. Il jure de se venger et porte une haine plutôt farouche envers les militaires kargaliens, à défaut de pouvoir identifier celui qui a abusé de sa mère. Toujours aux aguets depuis sa prime enfance, il a beaucoup voyagé pour arriver en Kargal et s'embarquer pour les Portes d'Airin. Durant ses pérégrinations, il a rencontré Barnabé, ancien soldat autrellois, déserteur. Il aurait une famille éloignée en Exil, un certain Marvin.

Talents, pouvoirs et compétences

En situation irrégulière, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit Pauvrement (15 VE/semaine) travaillant par-ci, par-là ; mendiant parfois même pour survivre.

Vengeance / Orphelin / Guerres Autrelles - Kargal / Guerre civile

Haine – *Modéré* / Sens accrus – *Mineur* / Grand voyageur – *Mineur*

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
Bon	Faible	Faible	Moyen	Bon

24 points de santé

Acrobate 10 / Artisan (serrurier) 9 / Bagarreux 12 / Citadin 4 / Escrimeur (dague) 12 / Filou 13 / Joueur 9 / Marin 4 / Orateur 6 / Psychologue 9 / Sportif 13

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de base, sans augmentation ou baisse notable.

Barnabé (allié), Marvin interprète autrellois – exiléen à Bourg-Rupin et famille éloignée en cours d'établissement en Exil (contact)

BARNABÉ

Cet Autrellois du nord, excellent breteur mais las des combats, a fui son régiment alors qu'il était promis à un bel avenir. Arrivé en Kargal, il fut vite victime de brigandage le laissant pour mort. Cette agression lui a laissé de profondes cicatrices qui recouvrent la moitié de son visage. Il fut sauvé de la mort par Jokha, devenu depuis son meilleur ami. Le racisme ambiant et la haine des Kargaliens pour les Autrellois lui a valu de se battre aux poings avec des Kargaliens du navire. Il s'est fait des ennemis en voulant protéger une jeune femme sostrienne de malotrus. La situation a vite dégénéré, dans la tension due à la traversée éreintante et pénible.

Talents, pouvoirs et compétences

En situation irrégulière, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit Pauvrement (15 VE/semaine) travaillant par-ci, par-là ; mendiant parfois même pour survivre.

Guerre Autrelles – Kargal / Guerre civile / Problème communautaire (Kargaliens 4) / Agression / Brigandage

Grand voyageur – *Mineur* / Défiguré – *Mineur* / Bonne coordination – *Mineur* / Ange-gardien – *Mineur*

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
Bon	Faible	Faible	Bon	Moyen

24 points de santé

Bagarreux 15 / Bricoleur 7 / Connaisseur 7 / Escrimeur 15 / Espion 9 / Filou 9 / Joueur 6 / Marin 6 / Orateur 6 / Sportif 13 / Tireur 11

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de base, sans augmentation ou baisse notable.

Yuri Tchekov, médecin (traumatologue) 15 (allié), militaire autrellois à l'ambassade (contact), Jokha (contact).

Aides de jeux personnages non joueurs

Marek, Kargalien mégalo

Marek est un négociant doué et possède de sérieuses attaches à Kargal. Il se trouve être attaché à l'Ambassade kargalienne en Exil, c'est dire. Son projet l'entête et il s'en donne les moyens, dépensant sans compter et usant de toutes ces influences et moyens, qu'ils soient financiers ou humains. Il est très connu en Exil pour être un mécène et bâtisseur de génie, un peu fou pour avoir l'idée bornée de construire une mini-Cesta ! Il est toujours vêtu de costumes dernier cri à la coupe soignée, rehaussés d'un splendide manteau de cachemire et astrakan venant directement de Forge. Il a toujours beaucoup d'argent sur lui et une montre à gousset de prestige, de même qu'une canne-épée discrète et effilée comme une rapière !

Avec lui, un secrétaire particulier (cf. Corpolitain : agent d'un associé, *Hypersensibles*, p. 44) et en retrait, une Ombre qui lui sert de garde du corps personnel (cf. Soldat du corps expéditionnaire exiléen, *Hypersensibles*, p. 45) et qui ne le quitte jamais d'une semelle.

NB : ses caractéristiques lui servent aussi à mettre en place et en jeu ces moyens, ses soutiens pour s'opposer aux personnages. Par exemple, son talent de Fonctionnaire pourrait lui servir à mettre en place une intervention adéquate et pertinente d'Administration, à son service. Ça pourrait même s'opposer directement à un talent de Fonctionnaire de l'un des personnages-joueurs.

Sorte de Négociant et Baron kargalien, avec un salaire d'environ 1 000 VE/jour.

Célébrité / Charge honorifique (attaché d'ambassade) / Exploration (Cesta) / Gain / Propriétaire d'un navire

Idee fixe – *Majeur* (Cesta-l'Exiléenne) / Charismatique – *Modéré* / Contacts – *Mineur* (allié supplémentaire)

PHY	MEN	SOC	ADA	REA
-----	-----	-----	-----	-----

Moyen	Faible	Bon	Bon	Faible
-------	--------	-----	-----	--------

20 points de Santé

Cavalier 13 / Citadin 10 / Commerçant 18 / Connaisseur [Exil] 6 / Escrimeur 15 / Espion 10 / Filou 10 / Fonctionnaire 12 / Gentleman 15 / Lettré 12 / Orateur 12 / Psychologue 9

PS : pour tous les Talents, s'ils ne sont pas expressément nommés, ils sont au niveau de base, sans augmentation ou baisse notable.

Relations (contact/allié/amis) : ADMINISTRATION et caste des Ingénieurs (contacts) / ambassadeur kargalien en poste en Exil et Jokha Kalimène (qui est en fait le chef des services secrets kargaliens en Exil, cf. *Hypersensibles*, p. 23) (alliés)/son secrétaire particulier (ami)

LIEUX

Quai 21 (aussi cf. *Exil*, p. 43)

Un paysage désolé et dévasté par les vents et les flots incessants qui s'abattent ici. Le complexe est composé d'un bâtiment principal relié par une rampe aux quais. Vu la hauteur des quais pour permettre aux bateaux d'y accoster, une rampe suspendue dans les airs relie ceux-ci au bâtiment central. Enfin, l'édifice gris fait de briques et de pierres est ceint par une promenade extérieure. Des barreaux interdisent l'accès à chacune des fenêtres.

À l'étage se trouvent les bureaux de SANITATION, SÛRETÉ et COMMERCE. L'ensemble est plutôt bien éclairé, chauffé et aéré, le sol et les bancs sont faits d'un bois blanc et poli. Mais ici ne viennent pas les migrants. Dans le hall, on entend le bruit strident des haut-parleurs. Il y a des déchets au sol, de lourds bagages qu'on inspecte. Certains se précipitent vers la cantine pour l'un ou l'autre achat à effectuer, d'autres sont en pleurs, désespérés d'avoir perdu leur précieux sésame ou un billet.

La cantine offre également un « spécial », sorte de sachet en toile de jute pour une première collation (quelques VE). Il s'agit de morue salée-séchée, prisée des réfugiés, bon marché ici en Exil. Ils la préparent

en la trempant dans l'eau chaude, puis la recouvrent d'oignons hachés, d'œufs durs et d'une sauce aux œufs.

Les denrées alimentaires que de nombreux immigrants amènent moisissent pendant le voyage et les agents de SANITATION déballe des grosses caisses en bois des aliments pourris qui empestaient. Beaucoup emportaient de l'huile de cuisson ou de chauffe qu'on vide au sol (glissant et huileux) pour éviter qu'une arme n'y soit cachée, il y a eu un précédent. Parfois le bâtiment est infesté de cafards. On le vide alors pour le traiter.

- ▶ 22 agents de SANITATION (10 à l'examen des passagers, 2 pour conseils/placement, 2 à bord des navires, 2 à la passerelle et 6 postés à des endroits stratégiques),
- ▶ 1 traiteur + 1 assistant,
- ▶ 2 cuisiniers,
- ▶ 4 aide-cuisiniers,
- ▶ 2 préposés à l'entretien général (conciergerie),
- ▶ 2 infirmières,
- ▶ 2 femmes de ménage,
- ▶ BUREAUX : SURETÉ avec 12 gendarmes en civil en coulisse, 2 SANITATION chargés de confisquer toutes les matières végétales et animales qui pourraient transporter des germes, 2 direction générale de COMMERCE.
- ▶ 2 cuisines,
- ▶ 2 cantines,
- ▶ 1 pouponnière,
- ▶ des installations pour les orgas bénévoles,
- ▶ des guichets pour l'achat de billets de transport en commun,
- ▶ un bureau de change,
- ▶ hébergement pour 125 personnes (375 m² – 2-3 m²/personne), des places assises pour 500 personnes debout (500 m²) en attente d'examen + une clinique (Bureaux de la Santé et du Bien-être) avec un bloc opératoire scientifique. On arrive de la salle d'Assemblée (250 p.) pour atteindre la salle d'examen avec les scientifiques et hommes de SANITATION (250 p.),
- ▶ quartiers de détention de haute sécurité pour 10 prisonniers.

In *L'Histoire du Quai 21* – Halifax, de 1924



à 1971 préparé par Affaires publiques de la Région de la Nouvelle-Écosse – Commission de l'emploi et de l'immigration du Canada.

Port-en-Noir
(cf. Kargal, *Exil*, p. 44 et p. 133 et ss.)

Forte présence de Kargaliens et racisme assez exacerbé envers les autres nations forgiennes, surtout si elles sont en guerre ouverte avec l'Empire de Kargal. Car même s'il y a des dissidents, des rebelles, il y a ici des patriotes kargaliens qui gardent une profonde rancœur envers certains Forgiens et surtout qui craignent encore, même ici, la présence de la terrible police politique (espions réellement infiltrés en fait) qu'on croit présente.

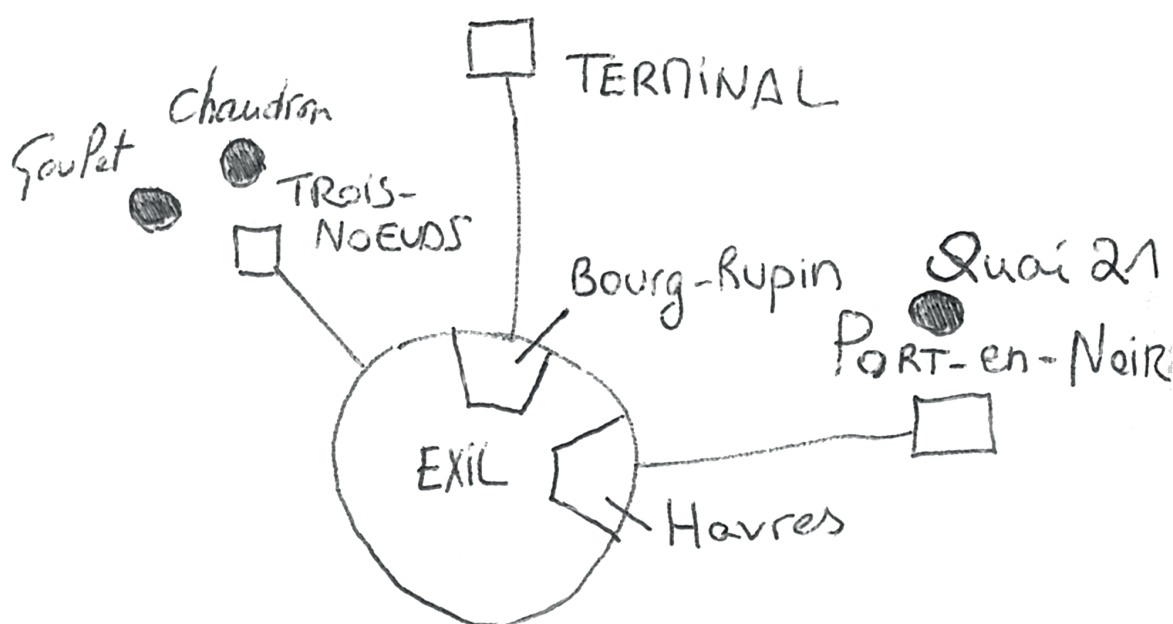
On distribue aux nouveaux venus, les sans boulot ou sans domicile, une soupe populaire. On retrouve une certaine note, couleur locale (col de vêtements en loups géants pour certains), musique kargalienne jouée dans les cabarets, bistrot, gargotes. On y évoque la nostalgie du pays, sa lumière, sa neige éternelle étincelante, le tout en fin de soirée, bien arrosée.

Il y a beaucoup de marchands, de bourgeois qui font du commerce (bois, minerais, fer,

or ou diamant). De nombreux employés de maisons d'affaires viennent ici inspecter des cargaisons et les acheter, les marchander, échanger... Le bois est précieux et le fer indispensable. Certains monnaient le diamant pour son coupant qui sert aux scies circulaires des industries exiléennes.

Cesta-l'Exiléenne (cf. *Exil*, p. 133 et 134)

Le mégalomane kargalien Marek veut recréer et profiter du luxe et de la splendeur de Cesta « la Citadelle bleue », ici en Exil. Pour ce faire, il a acquis l'une des îles lémures et fait construire sa « Cesta-l'Exiléenne », comme il aime l'appeler. Il dépense sans compter pour recréer ces encorbellements, en faisant venir de rares pierres bleues de Forge. Il dispose d'une fortune considérable et ADMINISTRATION se fait un plaisir de « tout » lui accorder, rien lui « refuser » lui qui injecte tant de velles dans l'économie locale. Son chantier et ses besoins sont colossaux. Une source d'eau chaude thermale a été refaite à l'identique, alimentée et chauffée par une chaudière au charbon. La serre aux plantes givrées est alimentée par des blocs de glace taillés qu'on achemine régulièrement par bateau... rien n'est trop beau ! Jamais ! Beaucoup d'éléments sont en cours de finition et de construction...





Beaucoup s'activent là-bas, main-d'œuvre et ingénieurs qui voient là un superbe défi architectural et technique à relever.

PLANS, CARTES, IMAGES

Plan succinct de la ville et des endroits notables

Mœurs exiléennes (liste succincte)

Ceci permettra d'accentuer le dépaysement et le déracinement des personnages qui arrivent dans une ville et un univers qui diffèrent fortement de Forge qu'ils connaissaient.

À chaque matin, au réveil du personnage-joueur, on tire un 1d12. S'il obtient « 1 », il subit une sorte de spleen nostalgique et romantique faisant chuter son MEN d'un niveau jusqu'au matin suivant.

Le meneur de jeu veillera à faire ressortir les éléments suivants durant sa partie pour favoriser l'impression de dépaysement :

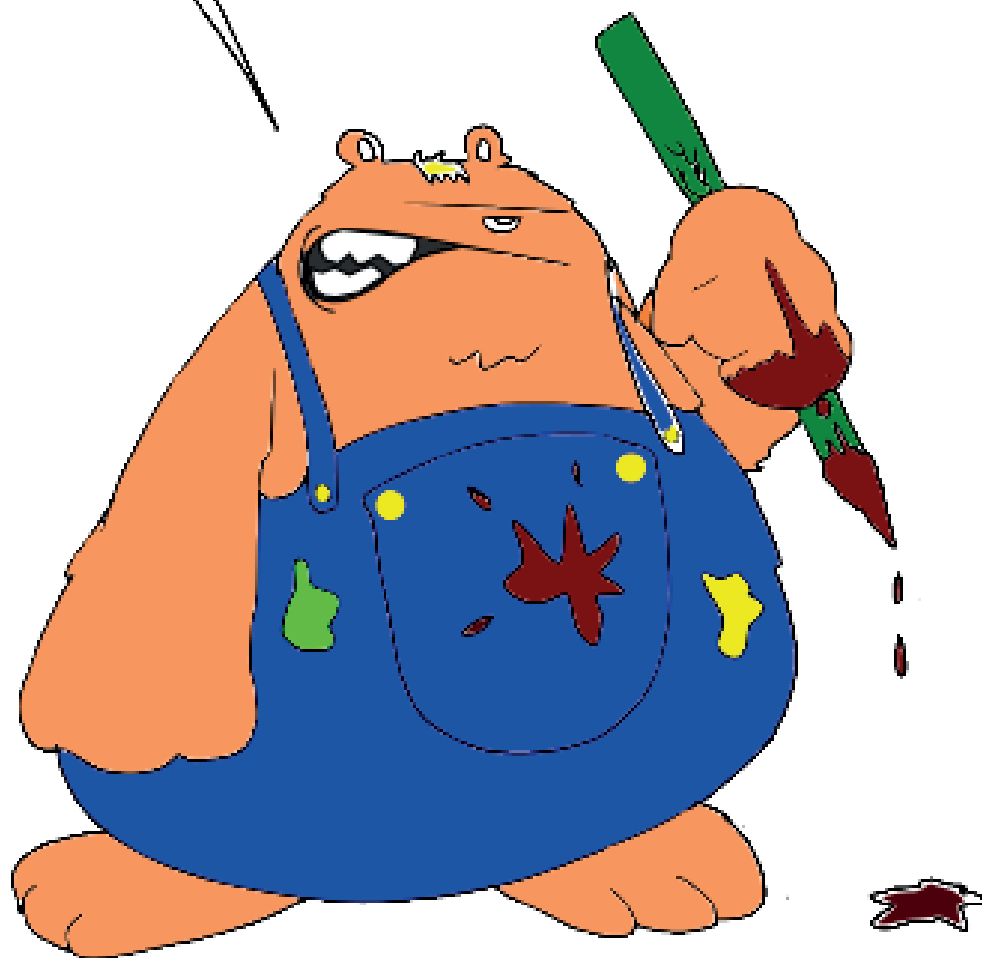
Accrochés à des filins de sécurité, Drogues, ADMINISTRATION (personnification), Flèche des Palais patriarcales, Athéisme, Humidité quasi permanente, Ballon-taxi, Immenses ateliers qui n'arrêtent jamais, Bousculades sur les passerelles, Jeux, Casernes militaires en ville, Journaux fréquents et de tout bord (liberté de la presse), Chantiers navals, Maison de change (sorte de banque), Chromatographe (archaïque minitel), Maison de négoce (assureur et services divers), Ciré, Manufactures souterraines, Cité industrielle, Nohovahak, Clubs (aux intérêts variées, droit d'association), Obscurité quasi permanente, Concorde sociale, Principes ingérieriques (cf. *Exil*, p. 65), Couleurs vestimentaires (beiges, colorées), Sexe à la morale assez libérée, Coups de vent, Syndicats, Crémation, S'y retrouver/se perdre, Universités, Steampunk, Vapeur, Tramways... ■

PAUL-HENRI « PITCHÉ » VERHEVE

Famégar aux scénarios

CROBARD FACTORY Drawing School

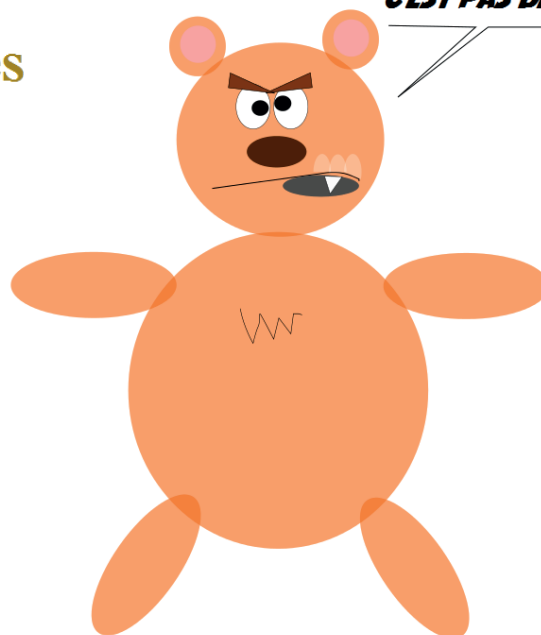
*J'AI RIEN CAPTÉ À QUEL A DIT L'PROF D'CROBARDS ...
ALORS J'LUI AI MONTRÉ MA MÉTHODE ... LA PAS AIMÉ !*



Nis D. 08/14

CROBARD FACTORY
pour les Petits Rôlistes

C'EST PAS DRÔLE !



Kris D. 09/14

Imminences

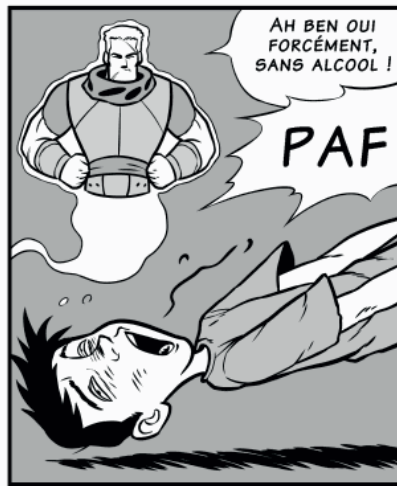
Des récits de science-fiction à lire en moins de 5 minutes



Une nomination au Ice Bucket Challenge peut vite mal tourner...

Le Ice Bucket Challenge a contaminé toute la toile ces dernières semaines... et Imminences s'y met aussi avec ce dessin de Gizmo. Pour rappel, les participants doivent se verser un seau d'eau glacé sur la tête afin de soutenir l'association ALS, qui lutte contre la sclérose latérale amyotrophique. Et comme le veulent les règles, cette boule de poils doit à son tour nommer trois participants. Des idées pour l'aider à les trouver ?

Véranoda graphique

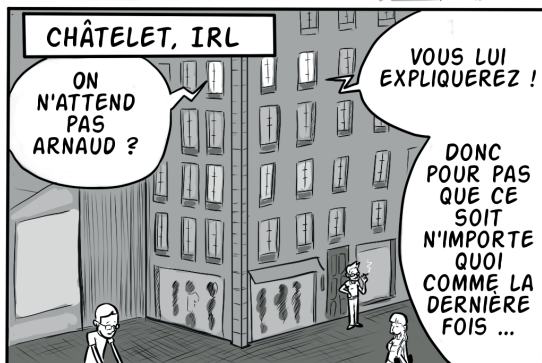


J&R STAR-WARS



POUR ILLUSTRER SES PARTIES, LE MJ UTILISE SOUVENT SUR DES DESSINS TROUVÉS SUR INTERNET OU AUTRE. MAIS PARFOIS, C'EST DU DESSIN QUE NAÎT UNE INSPIRATION POUR LE SCÉNARIO. ALORS ? LE SCÉNARIO S'APPUIE-T-IL SUR DES DESSINS OU LES DESSINS CRÉENT-ILS LE SCÉNARIO ? AVANT DE DÉVELOPPER, J'AJOUTERAI QU'UNE IMAGE VAUT PARFOIS MIEUX QUE MILLE MOTS...

C'EST ÇA ! TA GUEÛLE !

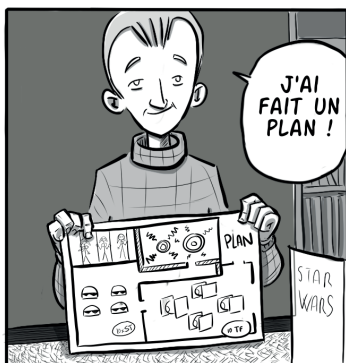


CHÂTELET, IRL

ON N'ATTEND PAS ARNAUD ?

VOUS LUI EXPLIQUEZ !

DONC POUR PAS QUE CE SOIT N'IMPORTE QUOI COMME LA DERNIÈRE FOIS ...

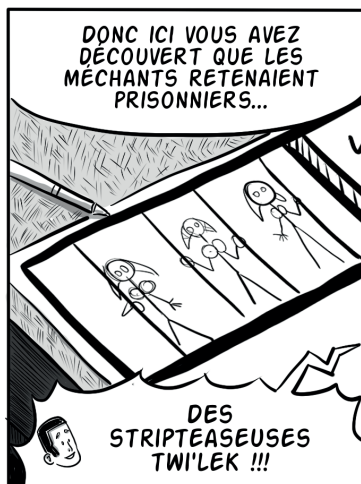


J'AI FAIT UN PLAN !



DU COUP, C'EST UNE DISCOTHÈQUE QU'ON ATTAQUE ?

BEN NON ! UNE BASE IMPÉRIALE !



DONC ICI VOUS AVEZ DÉCOUVERT QUE LES MÉCHANTS RETENAIENT PRISONNIERS...

DES STRIPEASEUSES TWI'LEK !!!



NON C'EST LES OTAGES DE LA DERNIÈRE PARTIE. DES FEMMES ESSENTIELLEMENT.

NON MAIS C'EST PAS UN QUIZZ HEIN !



EXCUSE-MOI MAIS DES FEMMES AVEC DES GROS NICHONS DERRIÈRE DES BARRES...



DONC AVANT, D'ARRIVER LÀ, VOUS DEVEZ DÉSACTIVER CECI :

UNE ENCEINTE AUDIO !



... LE GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER ÉNERGÉTIQUE DE LA BASE ET LE RAYON TRACTEUR À VAISSEAU...

POURQUOI Y'AURAIT UNE ENCEINTE DANS UNE BASE IMPÉRIALE ?

DONC ON ATTAQUE PAS UNE DISCOTHÈQUE ?



PAR CONTRE EN CHEMIN, VOUS RISQUEZ DE RENCONTRER UNE ESCOUADE DE :

SANDWICHS AU THON !
STRIP-TEASERS !



STORM-TROOPERS. ET SI VOUS VOULEZ PAS VOUS FAIRE POURSUIVRE EN REPARTANT, VOUS DEVRIEZ SABOTER CES :

'TITS FOURRS !



TIE - FIGHTERS ...

I'M BACK.

C'EST BON J'AI COMPRIS, JE RANGE MON PLAN. DÉMERDEZ-VOUS !



J'AI EU UNE IDÉE PENDANT QUE JE FUMAIS. POUR ÉVITER DE FAIRE N'IMPORTE QUOI, COMME LA DERNIÈRE FOIS, ON N'A QU'À FAIRE :

UN PLAN !



BEN QUOI ? QU'EST-CE QUE J'AI DIT ?

TROLL

présentée par Troll Me Tender



LA COLOCATION

Après l'Apocalypse

CONVENTION DE JEUX DE RÔLE (ET JEUX DE SOCIÉTÉ)

DU VEN 31/10 - 19H AU DIM 2/11 - 20H

NON-STOP

CENTRE D'ANIMATION DU GRAND PARC
36 RUE ROBERT SCHUMAN À BORDEAUX



ADRESSE DU FORUM : [HTTP://TROLLMETENDER.CLICFORUM.FR/INDEX.PHP](http://trollmetender.clicforum.fr/index.php) - PAGE CONVENTION T.R.O.L.L. SUR FACEBOOK

POSSIBILITÉS DE DORMIR SUR PLACE ET DOUCHES



La Muse Café



Orygins



edge

La Guilde d'Altairide



Ludik Bazar

