

Chroniques d'Altaride

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

N°11



© CHRISTOPHER FROM SAN FRANCISCO, USA

► SCÉNARIO MYTHE
D'ALTARIDE : LE SECRET
DES CITÉS FLOTTANTES

► AIDE DE JEU
LE MONDE DU SILENCE :
SONORISEZ VOS PARTIES !

► GRAND DOSSIER :
LES POISSONS ET AUTRES
CRÉATURES MARINES

LA SIRENA CHILOTA



Fenêtre sur...

© PAUL LOWRY

« ... Si les marins ont de la chance,
ils verront la sirène assise sur les
rochers, peignant ses cheveux dorés
de son peigne d'or... »

La sirena chilota

La *sirena chilota* appartient à la mythologie de l'île de Chiloé, au Chili. Cet être mi-femme, mi-poisson est sans doute un mélange entre les mythes européens et mapuches.

Elle est la plus jeune fille d'el Millalobo, dieu de la mer, et de la Huenchala, une humaine.

Son père l'a chargée de surveiller les créatures marines, comme un berger surveille son troupeau.

Mais sa principale mission est ailleurs: avec sa sœur, La Pincoya, et son frère, El Pincoy, elle recueille les corps des noyés et les conduit à bord du Caleuche.

Le Caleuche apparaît comme un beau vaisseau illuminé duquel parvient des bruits de fêtes. Il peut disparaître rapidement sous l'eau.

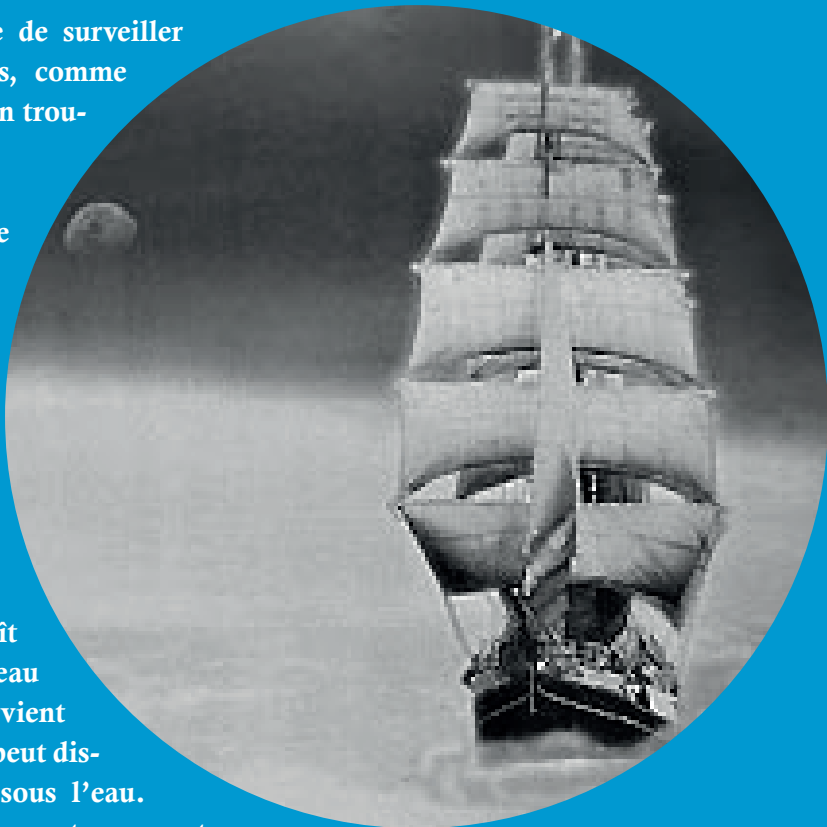
Une fois à bord, les morts peuvent reprendre une existence normale et même une vie éternelle. Les habitants de Chiloé racontent également que le sorcier Brujos de Chiloé se plaît à prendre part à la fête à bord, qu'il peut atteindre en invoquant le cheval marin de Chiloé, une sorte d'hippocampe mythique.

La sirena séduit parfois les marins par ses chants, en nageant près des bateaux,

et finit parfois par en entraîner un sous les eaux. Le marin reçoit de grandes richesses, en échange il abandonne tout espoir de vie terrestre.

Il arrive parfois que le marin séduit veuille retourner sur terre. *La sirena* le libère donc... mais les enfants qu'il aura sur terre seront pourvus d'une queue de poisson, en souvenir de ses amours marines. ■

SOPHIE PÉRÈS
(SOURCE : WIKIPÉDIA)



« Tout le monde a oublié ses dés ! Comment on va jouer ? »

se lamente un de mes joueurs. Pas de panique. Les solutions, elles existent sûrement.

Certains rôlistes ont vraiment une mémoire de poisson rouge ! J'en sais quelque chose... Qui n'a pas oublié sa feuille de personnage, ses dés, ses crayons, son paquet de gâtes ou sa bouteille de Pschit orange en venant à une partie de jeu de rôle ? Généralement, on se dépanne mutuellement et tout se passe bien. Mais si tout le monde oublie d'apporter des dés, comment faire ?

Jouer sans dé !

Première solution, finalement assez évidente : on se passe des dés. Pour le meneur de jeu comme pour les joueurs, c'est l'occasion de mettre particulièrement l'accent sur le roleplay, le temps d'une partie. Après tout, il existe bien des jeux de rôle qui n'utilisent pas de dés, comme *Ambre*. Comparer les scores de compétences suffit dans bien des cas pour déterminer si une action va réussir ou échouer. Si tout le monde y met du sien, il n'y a pas de raison pour que ce petit souci technique transforme la partie en un souvenir mémorable.

Les cartes à jouer

Si l'aléatoire reste un aspect incontournable de la partie, par exemple si le scénario qu'il était prévu de jouer est essentiellement axé baston, il va bien falloir trouver une astuce.

Un deck de cartes à jouer classique peut alors tout à fait suffire. Le côté pratique, c'est qu'on peut trouver un jeu de cartes dans pratiquement n'importe quelle maison, y compris chez les non-rôlistes : intéressant si on veut se lancer sans préparation dans une partie de démonstration chez les cousins.

Comment utiliser les cartes pour remplacer les dés ? C'est simple : pour un dé à six faces, faites une pile de cartes allant de l'As à six. Pour un dé à dix faces, prenez les cartes de l'As au dix. Pour douze, on rajoute le Valet et la Dame. Pour vingt, choisissez deux couleurs, pour les deux séries de dizaines. Et pour cent, même chose mais une couleur fera les unités, l'autre les dizaines. On brasse le tout, on retourne et on pioche au hasard.

Les pages d'un livre

Pas de cartes sous la main ? Généralement les rôlistes ont des livres à disposition. Pour générer un score aléatoire, vous pouvez également faire défiler rapidement les pages d'un livre et vous arrêter (ou ouvrir le livre à une page au hasard). Le chiffre de l'unité correspond à votre résultat. Pratique en cas de D10 manquant.

Et vous, quelles sont vos astuces ? ■

BENOÎT CHÉREL

Éditorial

La maman des poissons, elle est bien gentille...

C'est au mois d'avril, l'an dernier, qu'est né le projet de réaliser une revue rôliste mensuelle. Au départ, ce n'était qu'une envie un peu folle de donner un peu plus d'envergure à la newsletter de l'association La Guilde d'Altaride. Aujourd'hui, les *Chroniques d'Altaride* poursuivent tranquillement leur chemin en apprenant à se faire connaître et, espérons-le, apprécier des rôlistes francophones.

Les poissons, donc, pour le mois d'avril... les Altariens ne manquent pas d'humour ! C'est surtout l'occasion de réfléchir en léger décalage par rapport aux thèmes classiques du jeu de rôle. La magie, la guerre, la mort... ce sont des choses « courantes » dans les scénarios. Les *Chroniques d'Altaride* ont cette envie de réfléchir à quelques modestes moyens de sortir des sentiers battus, en proposant des pistes vers de nouvelles aventures, peut-être moins explorées. Qui a déjà joué un scénario entièrement sous l'eau ? Les jeux « faits pour ça » existent, mais ils ne sont pas légion, et pas forcément très pratiqués. Alors dans ce numéro, nous aurons du scénario sous l'eau, des aides de jeu avec des petits poissons, du courrier des lecteurs noyés... et quelques autres surprises, que je vous laisse découvrir dans le sommaire.

Le collectif bénévole qui fait vivre la revue au fil des numéros a choisi ce sujet, comme tous les autres, après des discussions sur le forum des Altariens. Nous essayons d'ailleurs de déterminer les thèmes à l'avance pour mieux anticiper les articles nécessaires. N'hésitez pas à le consulter si vous avez envie de participer, un jour ou l'autre, aux *Chroniques*.

À vos dés ! (Si vous ne les avez pas oubliés...)

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Avril 2013 N°11

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Benoît Chérel, Yannick Emeraud, Julien Frantz, Thomas Munier, Sophie Pérès. Correction / relecture : Sophie Pérès, Laurent Paranthoën (textes de Julien Frantz). Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Photo de couverture : © Christopher from San Francisco, USA.

Pour s'abonner gratuitement
ou annuler son abonnement :
altaride@gmail.com

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- La Sirena chilota2

Cuisine du MJ

- La Boîte à questions
« Tout le monde a oublié ses dés ! Comment on va jouer ? » ..5

L'Entrée

- La maman des poissons, elle est bien gentille...6

Définition

- Sébastien, auteur de *Kamis*8

Portrait

- La Feuille de personnage de Sébastien..... 13

Chambre des rêves

- Aide de jeu *Mythe d'Altaride*
Les Kappas 14

Cuisine du MJ

- Jeu de rôle gratuit - Livret d'initiation *New Celtania*..... 18
- Aide de jeu - Menu fretin & gros poissons22

Salle de jeu

- Crowdfunding28
- Courrier des lecteurs.....30

Atelier du créateur

- Le Monde du silence34

Bibliothèque

- Nouvelle d'ambiance
Nøkken38
- Scénario *Mythe d'Altaride*
Le Secret des cités flottantes46

Jardin

- Le Jeu de rôles - épisode 1159



Sébastien, auteur de Kamis

Les conventions rôlistes sont des lieux de rencontre. Aux Croisades d'Unnord, juste à côté du stand de la guilde d'Altaride, se trouvait un jeune auteur venu présenter son jeu.

Nous lui avons donc tendu le micro (enfin... le dictaphone) pour en savoir plus sur cet amoureux du sucre, de son PC... et des dieux japonais.

Premiers pas rôlistes

Le jeu de rôle pour moi a commencé au moment du Bac : on était tout un groupe de lycéens intéressés par l'univers « jeu de rôle / Magic ». À cette époque, je jouais à *Dungeons & Dragons* : le grand classique, efficace, du bon cassage d'orcs et de gobelins... C'est un système de « Porte - Monstre - Trésor », mais qui permet de se défouler, de changer un peu d'univers.

Par la suite, je me suis ouvert à d'autres jeux, avec le même groupe d'amis : *Rolemaster*, le *Jeu de rôle des Terres du Milieu*, *Légendes*



des cinq anneaux (que j'ai maîtrisé pendant quatre ou cinq ans), *Vampire*, *Les Secrets de la 7^e mer*, puis d'autres univers encore, dont *C.O.P.S.*

J'ai aussi pas mal pratiqué *Anima*. J'appréciais cet univers assez complexe, intéressant par son côté design et ses nombreuses possibilités de jeu.

Vive les insomnies !

Mais je me suis un peu lassé, et c'est là que j'ai décidé de franchir le pas et de créer mon propre jeu : *Kamis*.

Création un peu épique : une nuit, à la faveur d'une petite insomnie, des bulles sont apparues partout dans ma tête ! Ça m'a permis de débloquer l'univers.

J'ai beaucoup réfléchi à cette notion de

dieu, sur ce qui permet dans cet univers aux dieux et aux humains de cohabiter, qu'est-ce qui fait un dieu, etc. (cf. encadré de présentation du jeu). Je pense être arrivé à synthétiser mes réflexions dans l'univers pour aboutir finalement à quelque chose de complet.

Pour les règles, j'ai pour l'instant privilégié le détail, au risque d'obtenir un système assez complexe. Je vais certainement le remanier, le simplifier, pour le rendre plus ludique et moins pesant.

Je suis seul sur le projet *Kamis*, c'est moi qui ai initié le jeu, mais des gens sont passés un peu pour me soutenir, au niveau de la bêta-test, des amis et de la famille m'ont aidé pour les illustrations. Le peu que j'ai, j'en suis satisfait, j'espère en trouver davantage pour que les gens puissent s'inspirer de l'univers, bien ressentir les choses.



Kamis : le jeu

Dans un univers où les dieux vivent au milieu des hommes, qui les vénèrent ou les craignent, la civilisation humaine commence à émerger. D'une puissance hors du commun des mortels, la moindre de leurs interventions dans les événements peut bouleverser le cours des choses. Cependant, il leur arrive de choisir un être et de partager avec lui une part de leur essence divine, faisant de lui un être capable de bouleverser les choses : une Légende.

Saurez-vous trouver votre place dans ce monde ? Survivre ?

Kamis est un terme japonais désignant des dieux qui sont vraiment une représentation d'éléments naturels comme les pierres, les rivières, ou comme une entité (par exemple la Fertilité).

C'est l'image la plus représentative de cet univers : un être qui naît d'une idée.

Les Kamis (au sens large) sont des êtres aux aspects très variés et dotés de capacités hors du commun. Sans être une espèce, au

sens propre du terme, ils forment un groupe d'êtres bien au-delà des règles qui régissent le commun des mortels. Malicieux, généralement capricieux et impulsifs, ils sont difficiles à comprendre du fait de la particularité de leur mode de communication. Ils ne sont pas doués de parole mais, par contact, ils peuvent transmettre des images dans l'esprit des êtres vivants.

La civilisation va les interpréter différemment en fonction de l'époque et de ce que les hommes en font. ■

Le site :

<http://kamisjdr.free.fr>



Kamis, c'est le nom du jeu, et *Kamisjdr*, c'est le nom de l'équipe.

À part ça, pour me changer les idées, je bascule parfois sur... mon autre projet : *Seigneurs du Mal*.

Le concept est assez simple : il faut simplement faire le mal, pour amplifier la Force du Mal ; un jet de dés et une addition suffisent pour savoir ce qu'on fait. Généralement, ça réussit...

Le jeu de rôle selon Sébastien

Je pourrais définir le jeu de rôle de deux façons :

Si je m'adresse à une personne sans expérience ludique, je dirai que c'est un jeu qui ressemble à une pièce de théâtre, dans laquelle un metteur en scène mène des

acteurs dans un scénario qu'ils ne connaissent pas et dont les choix influent sur le déroulement et la conclusion.

Si la personne est déjà un « gamer », c'est plus facile, je comparerai le jeu de rôle à un jeu vidéo de type 'RPG'... mais à plusieurs et sans ordinateur.

Le jeu de rôle occupe une place importante dans ma vie, bien que moindre par rapport à celle qu'elle avait avant mon entrée dans la vie active. Ma famille est bien entendu au courant, certains membres s'y sont même intéressés et mes parents n'y voient aucun mal (ils préféraient me savoir à la maison à faire du jeu de rôle avec les amis plutôt que de sortir en boîte tous les week-end). Ma fiancée, non-rôliste, n'est pas gênée par ma passion, et consent même parfois à y mettre son empreinte : c'est elle qui a créé le logo de *Kamis*.



Quant à mes collègues, vu que je travaille dans l'informatique, certains ont fréquenté le milieu rôliste, d'autres y voient une passion comme les jeux vidéos. Personne ne me regarde donc de travers, ni ne me jette des pierres !

Pour moi, le jeu de rôle permet d'abord de s'évader de notre monde très fermé, compliqué, très pragmatique, pour découvrir un peu autre chose, mettre une touche de fantaisie dans notre quotidien, et faire fertiliser notre imagination. Dans mon groupe d'amis, on se voyait souvent, c'était vraiment l'occasion de sortir, de se changer les idées, et manger des chips et des cookies autour d'une table.

Faire du jeu de rôle, c'est se retrouver dans des situations qui nous changent de nos habitudes, le jeu stimule notre esprit créatif. C'est pourquoi les premiers éléments que je

mettrai en avant sont la créativité et le sens de l'improvisation.

Ensuite, je pense que le jeu de rôle possède une valeur sociale non négligeable, surtout si on le compare à d'autres activités ludiques comme les jeux vidéo, souvent pratiqués individuellement. Ce qui, à mon sens, lui fait mériter sa place dans la gamme des jeux de société.

Et enfin, niveau économique, ça reste beaucoup moins cher que d'autres activités, comme les sorties en boîte et ça n'en est pas moins sympa ! ■

PROPOS RECUEILLIS PAR SOPHIE PÉRÈS



Sébastien

Feuille de personnage

Nom : Sébastien C.

Âge : 30 ans

Concept : roublard bi-classé gaffeur

Attributs

Physique : 1 D6 (on voit que ça fait longtemps que j'ai arrêté le sport...)

Mental : 2 D10 (prendre la vie du bon côté)

Social : 4 D100 (« presque » hyper social)

Compétences

Informatique : 4 D6

Biologie : 2 D6

Littérature : ... 1 D1

Avantages

Geek

Ouvert à tout

Cercle de proches important

Handicaps

Geek

Adore le sucre / la grasse matinée

Travaille près de Paris

Équipement

Mon PC

Mon PC

Mon PC

Set de dés (un peu pourris mais fidèles au poste depuis 15 ans)

... et mon sac (avec mon PC dedans)



Aide de jeu *Mythe d'Altaride*

Les Kappas

Dans la mythologie japonaise, le kappa est une sorte de démon aquatique, tortue anthropomorphe qui joue parfois des tours aux villageois. Dans le monde d'Altaride, le kappa est également un monstre sorti des eaux... Découvrons ensemble l'une des créatures les plus mystérieuses et effrayantes d'Altaride.

Les enfants du Yartal

Sur Altaride, les histoires terrifiantes ne manquent pas. Les parents s'en servent parfois pour endormir leurs enfants récalcitrants, les nourrices pour calmer ceux qui tentent des farces un

peu trop osées. On raconte qu'il y a bien longtemps, peu après la terrible Apocalypse Sanglante, l'horrible sorcier Xarziv a puisé dans les sombres énergies de son territoire maudit, le Yartal, pour façonner des serviteurs dociles. Des monstres difformes, à la peau pâle, flasque et visqueuse, sont sortis de son Puits de magie et les sortilèges puissants qu'il a ajoutés sur les



premiers d'entre eux en ont fait une espèce à part entière, autonome et capable de se reproduire. Les kappas étaient nés.

Fils du maître du mal !

Xarziv dispose à travers le monde entier d'une solide réputation de croquemitaine. Sorcier noir à l'origine de certains des plus grands traumatismes de la société altarienne dès ses premières heures après l'Apocalypse Sanglante, il n'a pu être vaincu, au sommet de sa puissance, que par l'union sacrée de toutes les Grandes Puissances du monde.

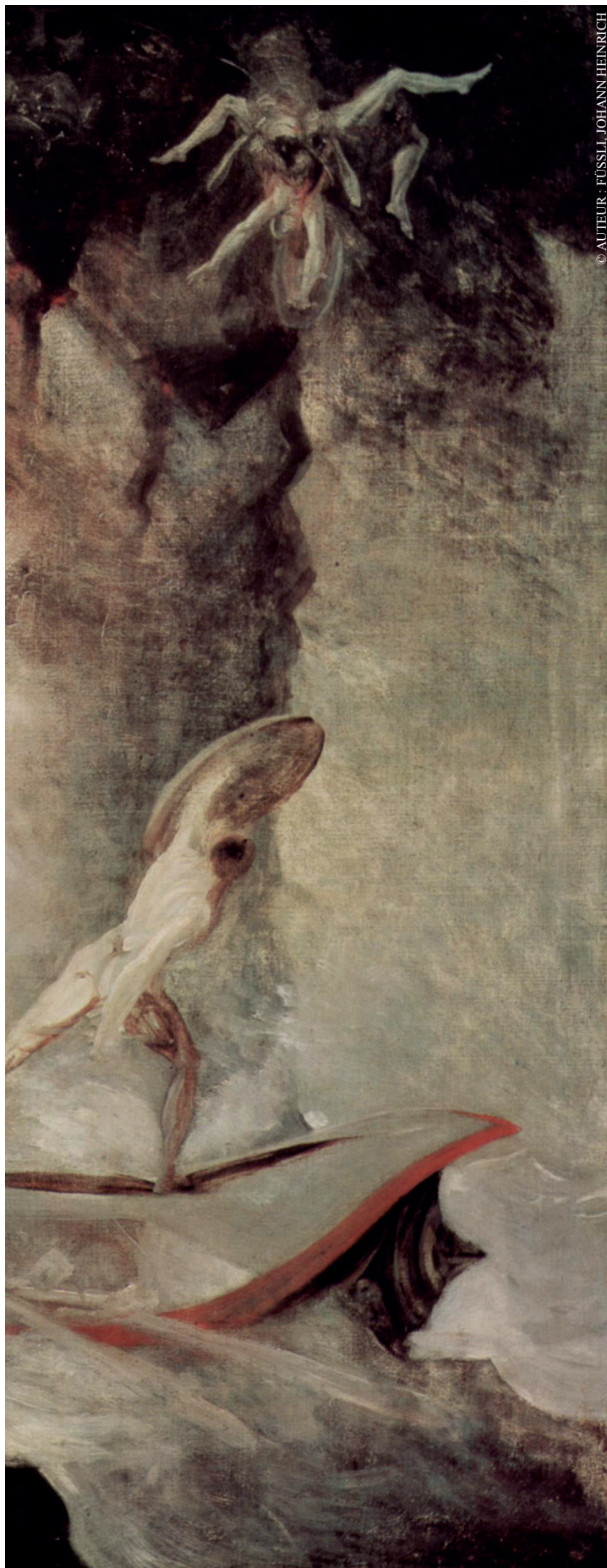
Le maître vaincu, les pierres de commandement qui lui permettaient de contrôler ses créatures ont été soit détruites, soit perdues (plus personne ne se souvient très bien...) et les kappas se sont brutalement retrouvés libres. Haïs par les peuples du monde pour les avoir combattu sans pitié sous le règne

du sorcier, les kappas se sont cachés sous la mer. D'abord aux alentours de l'archipel du Yartal puis, lentement, en remontant vers les côtes des plus grandes îles.

Le mystère des mers

Les Altariens savent finalement fort peu de choses des kappas. Ils les redoutent pourtant car ce peuple des mers a pris la très vilaine habitude de surgir sous les navires de passage pour monter discrètement à bord, massacrer l'équipage et piller la cargaison.

Il faut dire que sur le monde d'Altaride, essentiellement marin, la plupart des gens vivent sur une île. Pourtant les grandes traversées sont rares et seuls les navigateurs endurcis prennent le risque d'un voyage loin des côtes. Le trajet des caboteurs est



facile à identifier pour les pirates, souvent nombreux le long des principales routes commerciales.

La culture aquatique

Ce que la plupart des Altariens ignorent, c'est que les kappas aspirent plutôt à la tranquillité. Certaines de leurs cités sous-marines se trouvent, malheureusement pour eux, près d'un passage régulier de bateaux en surface, ce qui trouble leur quiétude. Les attaques navales sont des réponses agressives de la part d'une population qui se sent envahie, menacée dans ses derniers retranchements. Car si beaucoup l'ignorent ou refusent de le croire, les kappas possèdent désormais une civilisation digne de ce nom. Après près de neuf siècles d'évolution, ils ont développé un langage articulé, aux consonances difficilement compréhensibles et relativement effrayantes pour un habitant de la surface, mais néanmoins très efficace. Cette nouvelle langue a servi de support au développement de leur culture sous-marine, discrète mais bien présente en de nombreux points du petit globe altarien.

La magie de l'eau

Mais si la langue a permis de développer les échanges sociaux au sein de la population kappa, ce qui a véritablement transformé un peuple soumis en véritable civilisation émergente reste, comme souvent sur Altaride, la maîtrise et la compréhension des énergies magiques. La plupart des cités kappas sont en effet construites sur des Puits de magie sous-marins, généralement



Chambre des rêves

insoupçonnés des autres peuples. Alors qu'en surface on se bat pour chaque territoire empreint de magie, les kappas colonisent tranquillement les zones de pouvoirs situées en-dessous de la surface des flots.

Contrôlant de nombreux Puits de magie sous-marins, les kappas contrôlent donc aussi les créatures qui en sortent, naissant de leurs croyances, matérialisées par l'énergie magique de l'endroit. C'est ainsi que certaines cités englouties disposent de montures aquatiques, d'animaux de compagnie... ou de combat.

Seul l'avenir nous le dira...

Qui sait quand ce peuple discret et détesté de tous choisira de surgir à nouveau des flots pour revendiquer une reconnaissance officielle auprès des habitants de la surface ? Comment, alors, se passera l'accueil ?

Peut-être les kappas commenceront-ils par s'enhardir et mener des raids dans les villes et villages côtiers pour piller le voisinage avant de commencer à s'installer directement sur les ruines de leurs ennemis. Ils pourront alors négocier leur place sur la terre ferme en parlant frontières et accords commerciaux. À moins que la situation ne dégénère en guerre ouverte entre les peuples du sol et ceux venus des fonds marins...

BENOÎT CHÉREL

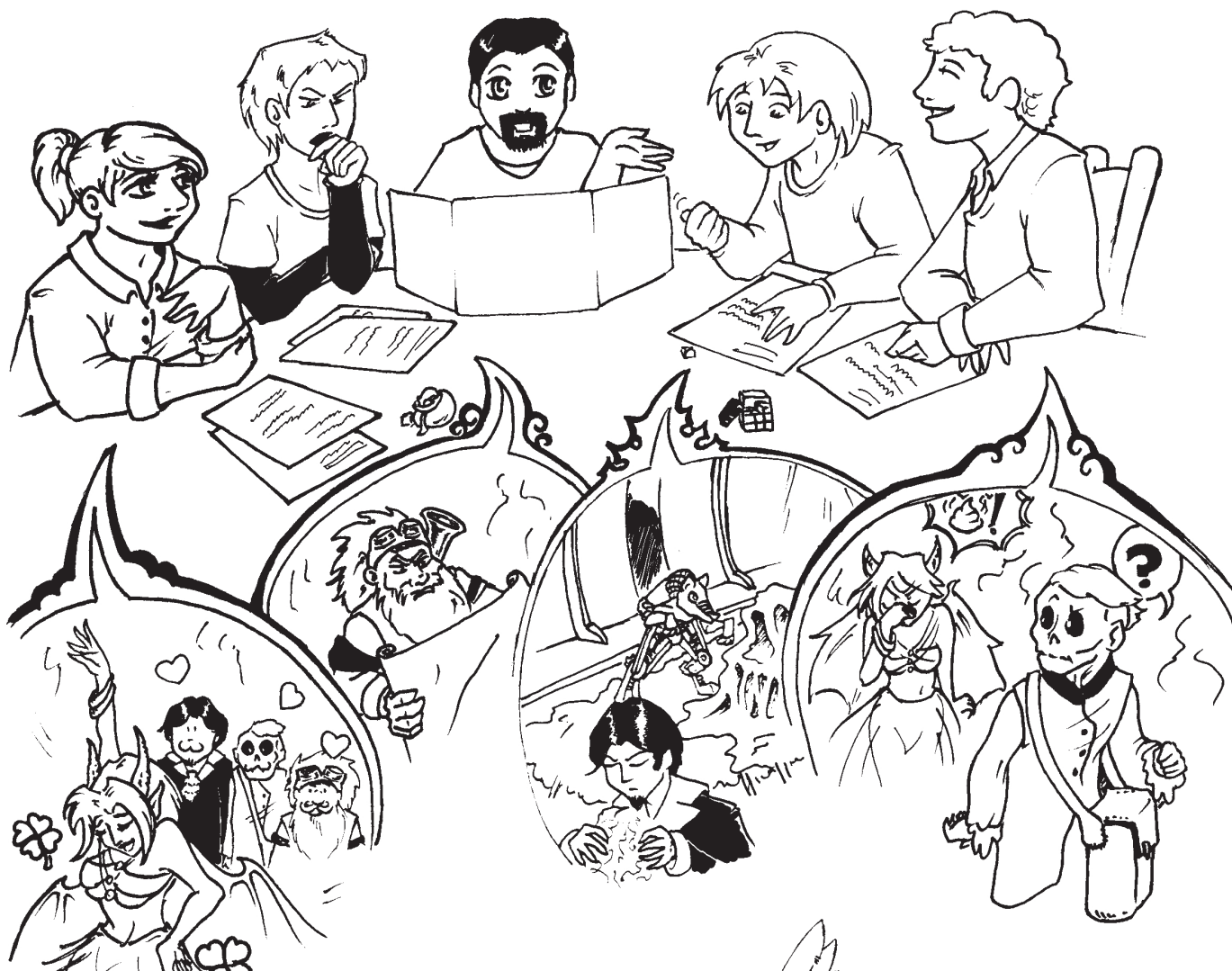


New Celtania

Dans le numéro du mois de janvier 2013, les *Chroniques d'Altaride* donnaient la parole à Julien Frantz, jeune auteur du jeu de rôle *New Celtania*. À l'époque, le bébé était encore très jeune (le jeu, pas l'auteur !) et les quelques illustrations disponibles n'étaient pas encore définitives. Depuis, quelques mois se sont écoulés et le projet a bien avancé. Petit état des lieux.

En quelques mois, le projet porté par Julien Frantz suit son chemin et le livret d'initiation à *New Celtania* est sorti en mars, à la fois en PDF, disponible sur le site de *New Celtania* et en version papier pour les tests. Chose

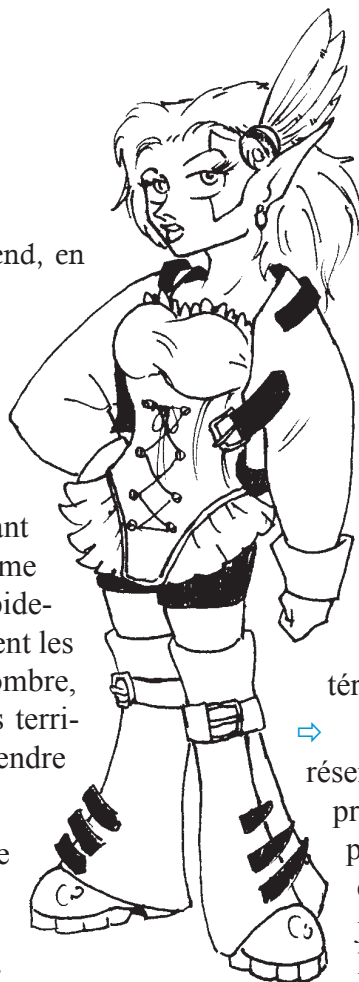
assez rare pour le signaler, cette version papier est distribuée gratuitement sur le stand de *New Celtania* dans les conventions où l'auteur sera présent : une excellente occasion de découvrir un nouveau jeu de rôle et d'en rencontrer l'auteur !



Le contenu du *Livret d'initiation*

Ce livret d'initiation comprend, en seize pages :

- ⇒ Une explication du jeu de rôle, du steam-punk fantastique et la présentation de *New Celtania*. Il est important que les débutants comme les vétérans sachent rapidement dans quoi ils mettent les pieds. L'univers est sombre, plein de mystères, mais terriblement facile à comprendre et à apprécier.
- ⇒ Un aperçu du système de création de personnage avec les races et les compétences. *New Cel-*



tania propose notamment un système d'artisanat assez intuitif, afin de permettre aux joueurs de créer ce qu'ils souhaitent de leurs propres mains. Chaque race a sa place dans la ville de *Celtania*, que ce soit les nains avec l'industrie ou les morts-vivants avec l'alchimie. Les races présentes s'entraident du mieux qu'elles peuvent avec le peu de souvenirs qu'il leur reste... car dans *New Celtania*, tout part d'une mystérieuse amnésie générale.

- ⇒ L'explication des règles de réserve. *New Celtania* ayant son propre système, il est important pour un jeu qui souhaite réconcilier nouveaux et anciens du jeu de rôle de pouvoir séduire les uns comme les autres.



- ⇒ Une carte des quartiers connus de Celtania, afin d'aider les testeurs du jeu à s'orienter facilement dans la ville.

Contact

En plus de la page Facebook de *New Celtania*¹, l'auteur a également ouvert un site qui reprend les news importantes².

Le site a déjà été visité 289 fois depuis sa création, à la grande joie de l'auteur. À vous de faire grimper ce score !

Les premiers tests de *New Celtania* ont permis à Julien Frantz d'obtenir des retours très utiles et encourageants. C'est donc avec enthousiasme qu'il continue

1 www.facebook.com/NewCeltania

2 <http://newceltania.blog4ever.com>



son projet vers de nouveaux objectifs. Récemment présent en convention aux Croisades d'Unnord³ du 30 mars au 1^{er} avril, il a pu distribuer de nombreux livrets d'initiation et mener un scénario très apprécié.

Nul doute qu'après ce baptême du feu, l'aventure *New Celtania* continuera à s'enrichir de nouvelles pages !

3 <http://croisadesdunnord.fr>



Récupérez le matos !

Vous pouvez vous procurer le livret d'initiation gratuitement en version PDF sur le site officiel⁴.

Si vous préférez la version papier, sachez qu'elle sera disponible gratuitement, sous réserve des stocks disponibles, aux événements auxquels participera *New Celtania*.

BENOÎT CHÉREL, JULIEN FRANTZ.
LAURENT PARANTHOËN.

Collaborateurs

Les illustrations de *New Celtania*, dont vous pouvez découvrir des extraits dans cet article, sont réalisées par Light Dragon.

La relecture et correction du jeu de rôle *New Celtania* est assurée par Laurent Paranthoën, également relecteur des *Chroniques d'Altaride*. Retrouvez Laurent sur son site professionnel :

À QUI LA FAUTE ?

<http://aquilafaute.jimdo.com>

⁴ <http://newceltania.blog4ever.com/blog/lire-article-727555-9789665-load.html>

Aide de jeu

Menu fretin & gros poissons

Si, en jeu de rôle, les aventuriers circulent souvent à la surface de l'eau, rares sont ceux qui osent s'aventurer sous les flots mystérieux... L'univers sous-marin reste un territoire compliqué à mettre en scène dans un scénario : après tout, il n'y a pratiquement que de l'eau, de l'eau, de l'eau... et des cailloux au fond. Rien de bien passionnant ! Voici quelques astuces pour mettre de la vie dans les fonds marins à faire explorer à votre groupe de personnages favoris.

Comment amener les personnages des joueurs à explorer les océans, à descendre sous la surface ? Commençons par signaler tout l'intérêt d'une telle démarche : rien de plus dépayçant que d'explorer ces territoires encore souvent vierges. C'est l'occasion de proposer de nouveaux décors, une ambiance un peu exotique sans pour autant partir dans le fantastique ou la surenchère : les fonds marins ont leur lot de créatures extravagantes qui n'ont rien à envier aux monstres de l'espace... et pourtant elles sont bien réelles !

Le décor

Bon, d'accord, sous l'eau, il y a de l'eau, on avait compris. Alors comment donner un certain cachet à vos environnements sous-marins ? Commencez par la couleur de

l'eau, sa clarté (près de la surface, on aura beaucoup plus de lumière qu'en profondeur, les couleurs deviennent plus foncées à mesure qu'on s'enfonce vers les abysses). Sortez aussi du champ visuel pour décrire ce qui touche aux autres sens : le goût salé de l'eau de mer dans la bouche, le froid qui fait frissonner à travers la combinaison de plongée, la sensation particulière de se déplacer entièrement immergé, de se laisser filer. Les courants marins peuvent aussi servir à enrichir la description, en particulier au niveau des températures (certaines couches d'eau sont plus chaudes que d'autres, de manière très nette) ou du mouvement (on se sent emporté dans une direction particulière, intéressant aussi pour séparer discrètement les personnages les uns des autres...)

Au milieu de toute cette eau, nous avons de la vie, beaucoup de vie ! Au-delà des grands poissons ou de ceux qui représentent une



réelle menace, d'autres animaux peuvent servir à poser une ambiance particulière : des bancs de poissons colorés, des algues minuscules portées par le courant, dansant comme des flocons de neige...

Et au fond, l'environnement dépend beaucoup du lieu. Dans une mer froide, ou à une grande profondeur, ce sera surtout de la roche, un terrain qui peut être extrêmement accidenté (on insistera alors que la taille colossale des blocs de rocher). Si l'eau est plus chaude, on aura des algues, des étoiles de mer, du corail et une foule de poissons qui circulent.

Blub, pourquoi on est là, les gars ?

D'accord, c'est bien joli, les fonds marins... mais les personnages de jeu de rôle, ce sont des aventuriers, pas des vacanciers ! Pour-

quoi diable iraient-ils faire de la plongée sous-marine ?

Quelques suggestions

Explorer une épave. Un vieux galion, un sous-marin russe, une soucoupe volante... pour l'amour de la science, pour le trésor qu'elle contient, par pure curiosité... ou pour y accompagner un PNJ motivé !

Les vacances qui tournent à l'aventure. Les personnages étaient en train de se détendre sur une plage de rêve... mais l'aventure leur colle aux basques. Des lumières bizarres éclairent la baie à la nuit tombée... Descendez voir et vous découvrirez une grotte aménagée en repaire de passeurs par des contrebandiers locaux.

La chasse ! Un riche collectionneur a payé les personnages une petite fortune pour



qu'ils lui rapportent quelques spécimens rares et dangereux.

La quête d'ingrédients. Un peu dans le même esprit, les personnages sont à la recherche d'un composant rare pour une potion, un sort, un médicament... et c'est une bête aquatique ou une algue locale qui sera leur objectif.

Les Poissons

Ci-dessous, quelques poissons narrative-ment intéressants à mettre en scène, pas forcément dans un scénario sous-marin.

Piranhas

Les piranhas représentent un danger mineur quand ils sont pris séparément. C'est en banc qu'ils deviennent menaçants, voire mortels. Contrairement à la croyance populaire, les piranhas ne s'attaquent pas

immédiatement à la chair mais ils réagissent à la présence de sang dans l'eau, qu'ils peuvent détecter à plusieurs dizaines de mètres de distance.

Comment faire intervenir les piranhas dans un scénario ? Soit les personnages se trouvent en Amérique du Sud, dans un environnement aquatique (fleuve, mangrove...) où ils risquent d'être attaqués par ces poissons dans leur habitat naturel, soit ils sont confrontés à un aquarium (de préférence de très grande capacité), entretenu, par exemple, par le Grand Méchant de l'intrigue. L'ignoble individu pourrait s'en servir pour se débarrasser des gêneurs tout en s'offrant un terrifiant spectacle.

Fugu

Le fugu, également appelé poisson-globe car il aspire de l'eau pour se gonfler quand



il se sent menacé, est un mets extrêmement raffiné et prisé au Japon. Sa préparation nécessite des soins extrêmes car son foie est gorgé d'un poison mortel, la tétrodotoxine. Seul un chef agréé par l'État est autorisé à une telle préparation.

C'est un plat idéal pour mettre de l'ambiance dans une séquence roleplay : le Grand Méchant invite les personnages des joueurs à un repas de haute tenue, au cours duquel on leur sert du fugu : auront-ils le cran de goûter le plat mortel ?

À noter qu'il n'existe à ce jour aucun antidote connu et que quelques heures seulement suffisent à tuer un homme...

Requin

Les attaques de requins dans la nature sont peu communes. Si on compte environ 70

attaques par an, dont une dizaine de mortelles, c'est nettement moins que les victimes de chiens, par exemple (260 par an...). La blessure des morsures est souvent impressionnante mais, avec les soins adéquats, rarement mortelle. Le requin le plus souvent référencé pour s'attaquer à l'homme reste de loin le grand requin blanc, comme dans *Les Dents de la mer*. Pourtant, le commandant Jacques - Yves Cousteau affirmait que le requin le plus dangereux de tous en serait un autre, bien moins connu : le requin longimane. Rarement impliqué dans des attaques sur l'homme car uniquement présent en haute mer, il reste réputé pour son agressivité et son caractère inquisiteur et obstiné.

Pour l'anecdote, le 26 juillet 1945, un croiseur américain, l'*USS Indianapolis*, était sur le chemin du retour d'une mission ultrasecrète : il venait de livrer sur l'île de



Tinian les principaux composants des deux bombes atomiques qui allaient mettre fin à la Seconde Guerre mondiale. Repéré par la marine japonaise, il a été coulé par un sous-marin ennemi au large de l'île de Guam.

Le croiseur était sans escorte et les secours ont tardé : sur les 900 rescapés de l'attaque japonaise, seuls 316 ont survécu (hypothermie, déshydratation... attaques de requins). Les rapports et les témoignages de survivants mentionnent que des requins longimanés ont attaqué les naufragés sans relâche, nuit et jour, durant quatre jours entiers.

Le vapeur *Nova Scotia*, torpillé au large de l'Afrique du Sud par un sous-marin allemand avec environ 1 000 personnes à son bord, a connu la même tragédie. Seuls 316 survivants ont pu être repêchés.

BENOÎT CHÉREL

Cuisine du M





Crowdfunding

En matière de jeu de rôle, on distingue traditionnellement le jeu « pro » du jeu « amateur ». Le « pro », c'est celui qui est parvenu à franchir l'ultime étape, la publication. Malheureusement, pour publier, il faut bien autre chose que simplement du talent d'auteur, il faut de l'argent. C'est ici qu'intervient un acteur grandissant de la toile : le *crowdfunding*. Que se cache-t-il derrière ce terme abscons ?

Finance participative

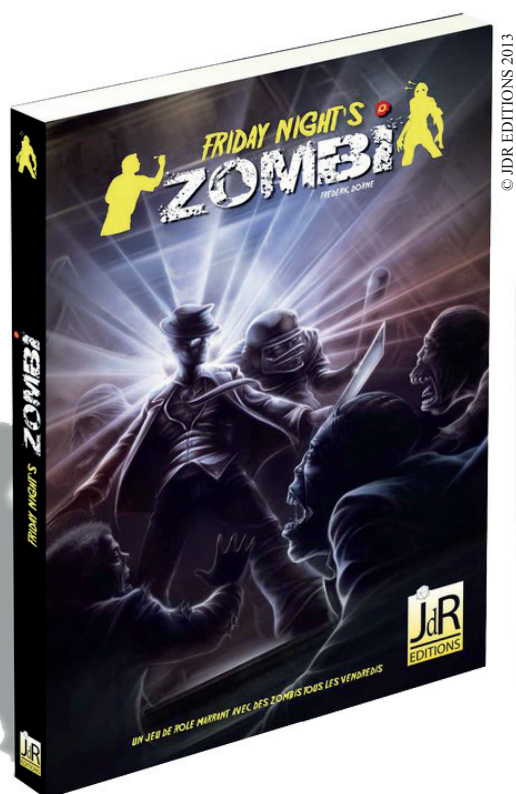
Internet est certainement le meilleur moyen pour faire connaître une création nouvelle à peu de frais : en quelques clics de souris, l'information circule sur les réseaux sociaux, surfe de blog en site et se retrouve répercutée bien au-delà des seules possibilités personnelles de son auteur.

Le *crowdfunding* utilise cette logique d'écho médiatique pour la levée de fonds. Dans le cadre de l'édition de jeux de rôle, on utilise alors des plateformes de don pour soutenir des projets, comme Kickstarter (leader du marché), Ulule (très en vogue chez les rôlistes francophones), Kisskissbankbank, Sponsume, Arizuka, Babeldoor, Mutuzz, Octopousse ou encore Fondatio.

L'auteur du jeu (qui peut évidemment être un collectif, une association ou même une entreprise) présente son projet (validé au préalable par la plateforme) aux internautes : description, résumé, vidéo explicative, galerie de photos, extraits... tout ce qu'il faut pour donner envie et surtout pour démontrer le sérieux du projet : après tout, ce qu'on cherche, ce sont des financeurs.

Et ces financeurs, ce sont tout simplement les visiteurs de la page qui choisiront de le devenir, s'ils croient en ce projet. En fédérant les dons de nombreuses personnes, l'auteur accumule une cagnotte qui pourra l'aider fortement dans le bouclage de son financement.

En échange, il s'engage généralement à proposer des contreparties aux participants, qui peuvent être plus intéressantes pour les grands donateurs : citation dans la page des remerciements, création d'un PNJ illustré



© JdR EDITIONS 2013



© FORGESONGES 2013



© EDITIONS ETHERNA 2013

d'après photo, réception de l'ouvrage en avant-première, dédicace, exclusivités... Les idées sont nombreuses pour récompenser ceux qui auront pris le risque de financer le jeu alors qu'il n'était encore qu'à l'état de projet.

La plateforme est là pour sécuriser toute l'opération : si le plafond du financement n'est pas atteint, les donateurs sont remboursés. De son côté, le site se finance en ponctionnant un pourcentage des dons sur les projets entièrement financés. Kickstarter, entreprise leader sur ce modèle a levé plus de 320M€ en 2012 sur ce modèle (tous projets confondus).

Des jeux qui utilisent ce type de financement ?

Voici une liste, loin d'être exhaustive, de jeux de rôle qui sont passés par un financement collectif en ligne, soit pour le livre de base, soit pour un supplément :

- *DragonDead*
- *Friday Night's Zombi*
- *Les Ombres d'Esteren*
- *Ars Magica*
- *Les Légendes de la garde*
- *R.I.P.*
- *Deus l'ascension*
- *Le Dernier bastion*
- *Tigres volants*
- *Loup solitaire*
- *Mnémosyne*
- *Le magazine Di6dent*

Certains de ces projets ont réussi à réunir des sommes très importantes, largement au-delà du budget initial. Au risque d'étouffer le marché ? Si le coup de pouce offert par les internautes permet de propulser des projets méconnus vers le succès, les grosses machines ne risquent-elle pas d'aspirer les dons en proposant des projets plus attirants ? Au final, la décision en revient uniquement au rôliste qui tient la souris... et les cordons de sa bourse ! ■

JULIEN FRANTZ & BENOÎT CHÉREL

Le Courrier des Lecteurs

Nous avons retrouvé quelques bouteilles sur la plage... Dans certaines, de l'alcool (Ouaiiis !) dans d'autres, des papiers. Et sur ces papiers... des lettres.

La Falaise des Ombres

« Chère Hulga, je refais surface, dans tous les sens du mot. Comme je le craignais, j'ai été désigné par le chaman-général pour diriger le commando-suicide face aux aventuriers. La bataille a tourné court : une boule de feu de leurs mages nous a littéralement propulsés dans les airs. Je me suis retrouvé dans la mer, en contrebas de la Falaise des Ombres. Grâce aux dieux telluriques, j'ai réussi à m'en sortir et à rejoindre le camp. Mais ces idiots m'avaient déjà déclaré mort pour la cause, et me voir réapparaître ne leur

a pas plu : ils m'ont rejeté à la mer, ces imbéciles ! Si tu les vois arriver avec mes armes, qu'ils t'annoncent ma mort, ne les crois pas, ma douce amie : je suis bien vivant ! Embrasse Gruntal de ma part, et ne crains rien : j'arrive ! »

Budisk

Du large !

« Chères Chroniques, j'avoue être fatiguée de me faire photographier la nageoire par des hordes de



touristes, baptiser régulièrement par les mouettes (aucun respect ces sales bêtes!) et agresser par des illuminés de tout poil : barbouillages de peinture, démembrement, décapitation. On m'a même collé une burqa et un godemichet. Non, mais franchement...

Alors voilà. Comme j'en ai assez, et qu'en plus je ne suis même pas le modèle original (Madame-La-Première-Version, trop précieuse, dort bien au chaud), je vous l'annonce officiellement : d'ici au 23 août 2013, centenaire de mon installation sur le port, si rien n'est fait pour me protéger un peu : je reprends le large. À moi les océans, les poissons et la drague à l'ancienne ! »

Ariel 2

Copie officielle de la statue de la Petite sirène de Copenhague

Journal de bord

« Cher journal, aujourd'hui c'était génial. Dauphin timide, Oursin agile et moi, on est partis tous seuls en exploration sous-marine ! Notre première sortie sans guide, ça c'est cool. Et grâce à Oursin agile, on a pris plein de photos : des bécunes ! Des bonites à ventre rayé ! Énormes ! Et puis Dauphin timide a repéré des ruines ! C'était trooop bien ! On a nagé au milieu, il y avait plein de dessins d'étoiles à 5 pointes, à l'envers, à l'endroit, partout. C'est peut-être des ruines de Mu ? Dauphin timide a ouvert des portes, et ramassé des cailloux gravés de mots rigolos : « mglw'nafh », « Ph'nglui »... J'ai rien dit aux chefs de troupe, ce sera notre B.A. du jour ! Le soir, c'était concours de nœuds marins, et repas festif. Encore trop bien : j'ai gagné le concours et j'ai pu manger



deux fois des nouilles au fromage, parce que Dauphin timide était malade et m'a laissé sa part. Il est resté à l'infirmierie depuis qu'on est remontés. J'ai été le voir : il était tout blanc et il bavait sur ses draps.

Vivement demain qu'on y retourne ! Je veux compléter la collection de cailloux !

baLeine FuRTiVe,
BaTeau-SCout
« Le maRSouIN RieuR »,
PaCifiQue suD.

« Chers lecteurs, chers aventuriers, la lecture de votre numéro 9 a attiré toute mon attention.

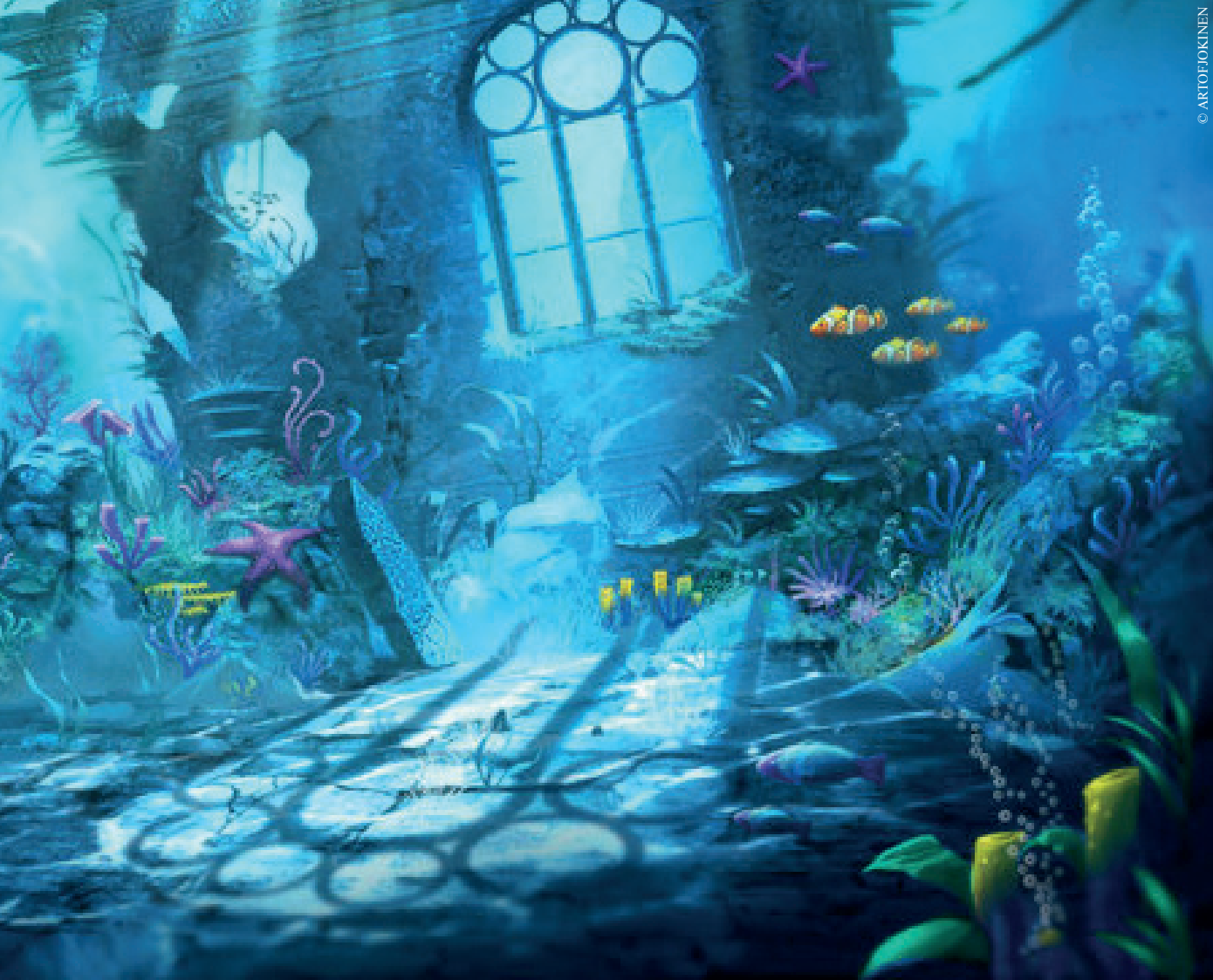
Vous rentrez de quête et vous souhaitez faire fructifier votre butin ?

Découvrez nos placements « Easyquest », selon 3 profils :

© **Débutant** : vous placez 50 pièces d'or par quête, vous récoltez 1,5% d'intérêts au butin suivant*

*

Offre soumise à conditions, accessible du 1^{er} au 31 juillet 2013 pour les aventuriers domiciliés en France métropolitaine, Corse et DOM TOM, pour tout placement de dépôt minimum de 400 pièces d'or en 2 échéances sans frais à 2 jours d'intervalle. La signature de tout contrat vaut engagement sur les 20 prochains butins de 50 pièces d'or minimum. Le non-respect des clauses entraînera une mise en demeure de payer (courrier recommandé avec A.R. à la dernière auberge connue) puis saisie automatique des armes et des montures de l'aventurier signataire.



© *Intermédiaire* : vous placez 100 pièces d'or (ou équivalent bijoux, armes précieuses), vous récolterez 2,5% d'intérêts au butin suivant + notre cafetière Garouspresso®*

© *Champion* : pour tout placement d'arme magique ou d'or (par lot de 250 unités), recevez 3% d'intérêts + la cafetière Garouspresso® + 50% de réduction sur toutes les mutuelles de notre groupe.*

Je suis à votre disposition pour toute information complémentaire, merci de me contacter via les Chroniques.

Pauline Roussel,
Conseillère clientèle chez BA –
la Banque des Aventuriers ■

SOPHIE PÉRÈS

Le mois prochain, les *Chroniques d'Altaride* traiteront du thème des ponts. Normal, pour un mois de mai, et pour une revue qui n'hésite pas à parler de poisson pour un numéro qui devait sortir un 1^{er} avril... Bref, si vous avez des idées d'articles, de courriers, de scénarios, de nouvelles ou n'importe quelle autre contribution pour faire vivre les pages de ce mensuel collaboratif, rejoignez-nous ! ■



Le monde du silence

Un article par Thomas Munier, auteur du livre *Musiques sombres pour jeux de rôles sombres* et de *Millevaux, un univers pour le jeu de rôle Sombre*. Actualité sur le blog *Outsider* : <http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com> et sur les réseaux sociaux.

Perdu dans le *Maëlstrom* d'Edgar Allan Poe, *Le Vieil homme et la mer* d'Ernest d'Hemingway, *Moby Dick* de Melville, *L'Appel de Cthulhu* de Lovecraft. La mer est un vaste fantasme dans la culture de l'Homme. Lieu d'aventures intrépides dans *Pavillon Noir*, désert couvert de sacs plastiques dans *Sens Renaissance*, foisonnant domaine vital dans *Monostatos*, abysses hostiles dans *Polaris*... Le jeu de rôle n'a de cesse de la parcourir sous tous les angles

et toutes les profondeurs. Nous, rôlistes, sommes des explorateurs. Et l'océan sera toujours une nouvelle frontière.

Disposer d'une discographie marine est donc non pas utile, mais indispensable. Petite plongée en apnée 20 000 lieues sous les mp3.

Les grands vents marins

Abordons d'abord les grands classiques : BO du *Grand Bleu* et d'*Abyss* pour les descentes mystiques, BO de *Pirates des Caraïbes* et de *Master & Commander* pour de furieuses batailles navales, *Stratosfear* de Tangerine Dream et tout ce que les boutiques new age recèlent de compiles de chants de baleine pour l'ambiance à fleur de surface.

À la dérive

Dérivons ensuite avec langueur dans de nouveaux cimetières marins sous la lumière de quelques titres phares de post-rock. Prenons le temps d'admirer la beauté des eaux, qu'elles soient calmes ou tempétueuses. Avec son album *The Silence In Our Throats Will Beckon The Thaw*, Pelican, gros pilier du post-rock métallisé propose un long et fascinant voyage instrumen-

tal. Leur précédent album *Australasia*, tout autant océanique, est en revanche plus brut. Il sent fort la marée noire et la tempête de mousson. L'océan est une muse récurrente des groupes de post-rock, si propice aux mouvements de balancier des guitares. Le remous naviguera du calme au cyclone avec *Resurface* de Tides et *Calmed by the Tide* de From Oceans to Autumn.

Tempête en vue

Les *dies irae, dies illa* de l'océan trouvent la parfaite mise en musique dans ce post-rock à hurlements rauques qu'est le genre du post-hardcore. Un des tous grands groupes du genre, Isis, donne le meilleur de lui-même dans le sublime *Oceanic*, entres passages atmo bien trippants et explosions de fureur. Entité plus obscure et underground, Elodea arbore un magnifique poulpe en couverture de son *Cataclysmic*. Ici, on a affaire à une



charge plus frontale, même si les passages atmo classiques du post-hardcore ne sont pas oubliés. Le son lo-fi confère un rendu brumeux tout océanique. Si vous appréciez la technicité et le tangage du post-hardcore mais préférez un chant clair habité à un growl enfiévré, emportez sur votre île déserte *Metridium Fields* de Giant Squid. Si les rôles ne vous font pas peur mais qu'il vous faut un torrent de violons pour briser le mur des guitares, abîmez-vous dans *Fluxion* de The Ocean, post-hardcore de l'ère primaire.

À l'abordage !

Attaque de navire de la marine dans *Poison'd*, monstrueux vaisseau nécromant dans *Archipels* ou pilonnage de larves stellaires de Cthulhu dans *Extinction*, la mer n'est jamais calme bien longtemps. Les grains, les tempêtes, les batailles apocalyptiques finissent

toujours par arriver dans ce domaine où l'homme n'est qu'un parasite ballotté à la surface, un simple plancton pour les entités immortelles qui y règnent.

De Charybde en Scylla

Cela veut dire sortir l'artillerie lourde. Black Cobra : *Bestial*. Encore un poulpe en couverture ! Là, il s'agit de pur sludgcore hyper-frontal et violent. À réserver aux apparitions de vraiment grosses bestioles. Avec Moby Dick en couverture de son album *Leviathan*, Mastodon propose un thrashcore prog-mélodique hyper efficace. Vagues scélérates, naufrage de super tankers et poésie marine sans fioriture.

Le fond du fond

Quand on s'enfonce encore à la rencontre du Maître Abîme dans *Monos-*



tatos, ou de Cthulhu lui-même dans les insondables abysses de R'Lyeh, il convient d'emporter des musiques qui pèsent cent milliards de tonnes. *Call of the Wretched Sea* du groupe Ahab propose du « Nautic Funeral Doom ». Un son proprement abyssal et léviathanique à souhait. Attention aux paliers de décompression. Le tout inspiré de Moby Dick, évidemment. On s'enfoncera encore plus profondément avec un album aussi lourd que la Préhistoire : *Myrra, Mordvynn, Marayaa*, de Rorcal, raconte la saga de trois baleines primordiales qui soutiennent le monde. *Islendigar* en mode chthonien, genèse, soupe primordiale, le poids du monde sur votre échine.

La mort du noyé

On stationnera encore dans les tréfonds de la Fosse des Mariannes, à la rencontre

des choses immémoriales qui ont enfanté toute vie, avec le drone jazz de SunnO))) de l'album *Monoliths & Dimensions*. L'océan sera toujours la dernière frontière. Tandis qu'en surface, les hommes sombrent, tragiques, dignes ou lâches sous la pression de l'hermétique chef d'œuvre néo-classique *The Sinking of the Titanic* de Gavin Bryars.

Enfin, la discographie de Moby, malgré sa filiation avec Hermann Melville, est carrément déconseillée ! ■

THOMAS MUNIER

Outsider

Actualité sur le blog Outsider

thomasmunierauteuroutsider.comyr.com



Nøkken

par Yannick Émeraude

Elke sentit l'eau la recouvrir. Les cordes la liant ne pouvaient être détachées aussi facilement. Elle ne pouvait rien faire sinon attendre la mort. Elle ferma les yeux et pensa à son village. Elle revit son mariage, avant l'hiver, avec Olav Hammarsäng. Elle avait pourtant fait ses offrandes à Freyja et Freyr. Les dieux ne l'avaient pas abandonnée. La déesse lui avait permis de tomber rapidement enceinte. Elle donnerait sûrement naissance à un garçon. Avec de la chance, Olav serait revenu pour le voir naître. Peut-être... Non, pas de peut-être. Elke se rappela qu'elle était prisonnière, encordée, seule. Elle était dans un bateau rempli de criminels qui bafouaient les lois en vigueur. Ils l'avaient laissé en vie car elle était la húsfreyja du chef de clan. Elle était

monnayable et encore plus avec un fils légitime.

Le clan de Rødulf Grønklunge avait fait une razzia sur son village alors que les hommes étaient partis. Seul un Loup Rouge pouvait se permettre de piller et détruire un village sans combattre un guerrier. Ce clan était le plus lâche que l'on pouvait retrouver sur les terres de Septentrion. Il profitait des départs en mer pour voler les clans les plus isolés. Les hors-la-loi étaient arrivés à bord du bateau de guerre, en ne laissant aucune chance aux habitants du village côtier.

Le village ne comptait plus que des cadavres car les enfants et les vieillards n'avaient pu combattre équitablement. Il y avait bien Hakon, le jeune frère d'Elke, mais il s'était retrouvé acculé face au groupe de Rødulf. Il avait essayé de faire honneur à son nom, en vain. Le chef des renégats avait fait enle-



ver certaines femmes. D'autres avaient été violées et tuées par les pillards.



La snekkja sur laquelle Elke avait embarqué prenait l'eau. Elle entendit des hurlements à l'extérieur de la tente qui l'abritait. Son regard se tourna vers les formes autour d'elle. Les autres prisonnières étaient là, aussi surprises qu'elle.

- Elke, tu es enfin avec nous..., lui chuchota sa sœur, Sigrid, également prisonnière.

- Que se passe-t-il ? s'inquiéta-t-elle.

Les femmes essayèrent de se rapprocher l'une de l'autre. Les bruits de combat s'intensifiaient. Les beuglements au nom d'Óðinn se mêlaient à la tempête qui faisait

rage. Une toile les protégeait simplement des pillards. Ces derniers étant trop occupés à se défendre contre un attaquant inconnu, les femmes se blottirent sous les bancs dans l'espoir de ne pas être blessées.

- Ce sont nos hommes, j'en suis sûre, avança l'une des femmes. Ils sont venus nous libérer !

Un corps s'avachit par l'ouverture de la tente. L'un des pillards gisait là, une plaie béante au niveau du torse, raide mort.

Elke se contorsionna jusqu'à lui, bloquée par son ventre rebondi et par les liens trop serrés. Elle fit glisser ses poignets contre la lame de la hache du guerrier mort. Tout en essayant de se libérer, la jeune femme jeta un coup d'œil à l'extérieur. Ce qu'elle vit la laissa sans voix pendant un instant puis vinrent les cris stridents. Ce qu'elle voyait n'avait pas de nom.



Le guerrier qu'elle apercevait mesurait neuf pieds de haut. Son corps ondulait tout en combattant. Sa frappe était précise et faisait mouche à chaque fois. Les renégats ne pouvaient rien contre la vitesse des coups. Pourtant, aussi rapide soit-il, le guerrier n'avait pas de jambes. Le haut de son corps était bien celui d'un humain... mais le reste était celui d'un poisson. La nageoire caudale repliée lui permettait de rester debout. D'autres guerriers-poissons l'accompagnaient.



Elke essaya de se ressaisir mais allait-elle pouvoir décrire les monstres qu'elle entrevoyait ?

- Que vois-tu, ma sœur ? l'interrogea Sigrid.

Les yeux exorbités, la jeune femme tenta de

lui décrire les attaquants. Ces créatures ne pouvaient être que des enfants de Njörd, le dieu de la Mer, Seigneur des Vanir.

- Il... Il y a des guerriers... mais ce ne sont pas nos hommes... réussit-elle à dire. Des... des fossegrim se battent contre les hommes de Rødulf.

Sigrid se prit la tête entre les mains.

- Non, ce n'est pas possible... Nous ne pourrions jamais échapper à ces monstres !



Les bruits de combat s'estompèrent. Les Loups Rouges gisaient entre les bancs ou flottaient autour de l'embarcation. Un seul d'entre eux était resté en vie, au sol, entouré par les humanoïdes écailleux.



Rødulf, la tête ensanglantée, le corps strié d'anciennes et de nouvelles balafres, ne s'avouait pas vaincu. À bout de souffle, il lançait son bras armé d'une hache sans conviction.

Celui qui semblait être le chef des hommes-poissons se cala face au renégat torse nu malgré le froid. Il le dévisagea un long moment.

Comme envoûtées, les femmes regardaient la scène en silence. Elles allaient mourir mais ce qu'elles voyaient les paralysaient toutes sur place.

- Je m'appelle Nøkken, fils de Njörd, Gardiens d'Hyperborée. Protecteur de Midgard...

Le grim se tenait droit, fièrement, en énumérant ses titres. Il parlait lentement avec

un léger accent afin de se faire comprendre de tous.

- Rødulf Grønklunge ! Tu ne peux plus rien faire. Tu as perdu le respect des dieux... Ils t'ont retiré le Berserkergang !

- Pour... pourquoi ? J'ai pourtant fait des offrandes à Óðinn avec plus de ferveur que ces pêcheurs !!!

Nøkken regarda l'humain avec mépris. Baissant la pointe de sa lance vers le visage de Rødulf:

- Humain, tu as présumé de ton rôle dans ce monde... nous ne servons pas Óðinn, tu te doutes bien... Tu as osé l'irréparable. Tu connais les lois sur le viol et leurs conséquences !

Grønklunge fixa le Nixe et se mit à rire



désespérément. Il savait qu'il avait été trop loin. Ses Loups Rouges n'étaient plus, son bateau commençait à couler. Son butin le regardait mourir. Tout ça à cause de ces femelles ! Elles devaient lui rapporter une rançon et voilà ce qu'il récoltait : la mort de la main du peuple des Nixes. La lance du Gardien piqua le cou de Rødulf dans un gargouillis lugubre.



Nøkken se retourna vers les femmes. Son corps ondula et le guerrier put rejoindre les prisonnières. D'un geste sûr, il déchira la tente pour voir ces dernières. Les autres guerriers, simplement vêtus de harnais de cuir, se positionnèrent derrière leur chef.

- Femmes ! Vous êtes libres... Nous vous aiderons à rejoindre la côte...

Elke, Sigrid et les autres prisonnières soufflèrent en même temps. Les dieux avaient entendu chacune d'elles.

- Cependant, afin de payer le prix de la vie par le sang, notre Roi-Dieu, le Seigneur Njörd, demande un tribut.

Les femmes se regardèrent. Elles comprirent vite l'enjeu de ce qui leur était demandé. Elles commencèrent à se scruter, se demandant qui serait la personne à sacrifier.

- Mes sœurs, ne tombez pas dans ce piège... intervint Elke. Nous devons être solidaires... Nous serions pires que nos ravisseurs si nous nous laissions aller à ce méprisable jeu.

Le prince nixe eut un sourire carnassier ne laissant présager rien de bon.



- Je vois bien là une húsfreyja sûre d'elle. Vous allez donner la vie à un petit d'homme qui sera fort, comme son père, rebelle comme tout humain de ce coin de Mitgard... Ce sera lui que nous prendrons...

Elke émit une plainte étouffée, les yeux au bord des larmes. Elle avait réussi à survivre à l'attaque pour, finalement, donner son enfant ? Elle vivante, personne ne lui prendrait le descendant d'Olav Hammarsäng. Elle aurait le courage de se jeter sur la lance de Nøkken, s'il le fallait.

Celui que l'on appelait aussi Strömkarlen dans les contes des anciens semblait lire dans les pensées d'Elke.

- Nous vous emmènerons dans les profondeurs du Vanaheim. À la naissance de l'enfant, nous vous renverrons dans votre village.

La voix du Nixe se voulait rassurante, envoûtante, ne laissant pas la place à un refus. Alors qu'il l'hypnotisait, la femme s'évanouissait dans les bras de sa sœur. Sigrid pleurait. Elle savait qu'elle ne verrait plus Elke. Elle ne connaîtrait jamais son neveu. Car Nøkken l'avait dit : ce serait un homme.

Elle caressa les longs cheveux blonds de sa sœur. Elle lui murmurait dans l'oreille. Elle devait se souvenir de ses mots :

- Elke, ma sœur, je me ferai la messagère auprès de ton mari. Nous ne pouvons rien contre la décision des dieux... Nous t'attendons.... Olav t'attendra. Il comprendra.

Sigrid sanglotait. Elle allait perdre sa sœur et pour cet abandon, elle méritait qu'Olav la tue à son retour.



Elke se réveilla en tremblant. Elle avait froid. Elle avait faim. La jeune femme sentit un regard. Elle chercha autour d'elle. Elle ne reconnaissait pas la grotte dans laquelle elle se trouvait.

La femme se leva. Elle ne savait pas depuis combien de temps elle était là mais ses jambes avaient perdu de leurs forces. Déséquilibrée, elle tomba d'un coup sur le sol en pierre de lave.

En son centre, une source illuminait les parois de la grotte. Elke rampa jusqu'au puits de lumière. Elle enfonça sa main dans ce qui était en réalité de l'eau. Elle but sans pouvoir étancher sa soif.

Un bruit attira son attention. Nøkken,

oui, c'était bien lui, elle ne l'avait pas rêvé, attendait dans la semi-obscurité.

- Húsfreyja, vous voici de nouveau sur pied. Nous allons pouvoir nous entendre.



Par réflexe, Elke caressa son ventre. À sa grande surprise, il n'accueillait plus la vie. Il était plat, accompagné de quelques rondeurs, toute trace de grossesse ayant disparu.

- Nous avons pris notre tribut. Vous avez erré dans les brumes de notre monde assez longtemps... Vous allez pouvoir retourner en votre terre, à l'air libre. Vous n'êtes pas faite pour vivre sous l'eau, au milieu des poissons.

Le prince déglutit en repensant aux dernières semaines passées. Elke le coupa dans ses pensées, détachant chaque mot :

- Où. Est. Mon. Enfant ?

Le fossegrim s'attendait à cette réaction. Ce n'était pas la première fois que son peuple prélevait des enfants humains, Dvergr ou encore Alfar.

- Notre peuple vit dans les profondeurs, commença-t-il. Depuis que les Maîtres d'Asgard ont asservi les peuples des Vanir, nous nous devons de former des Gardiens. Votre enfant est l'un des nôtres désormais.

Nøkken était sincère. Il se préparait à la Fin des Puissants. Il comptait ne pas être dans les perdants. Aussi le fils légitime Hammar-säng était une valeur sûre pour son armée.

- Vous allez bientôt vous rendormir. Sachez que votre fils ne fait que répondre à vos prières. N'avez-vous pas imploré leurs Seigneuries Freyja et Freyr afin d'obtenir un fils puissant, fier guerrier, courageux ?

Elke se releva, mesurant l'implication de ses supplications à une certaine époque, et se tint, hautaine, devant Nøkken.

- Puisqu'il en est ainsi... Que mon fils serve les dieux Vanir !

La jeune mère s'avança vers le puits de lumière et plongea, droite, dans l'eau glacée. Elle savait qu'elle ne pourrait plus regarder Olav dans les yeux. Son amour pour lui était au-delà de son propre destin. Au fur et à mesure qu'elle s'enfonçait dans les profondeurs, l'aura qui la protégeait de la noyade s'effaçait.

Elle regardait avec tendresse un monde qu'elle avait peut-être découvert durant les

dernières semaines, un monde qu'elle avait oublié dans les brumes de sa tristesse. Au milieu d'une multitude de poissons, Elke devint immortelle. ■

YANNICK ÉMERAUD



Laguz est la vingt-et-unième rune du Futhark (l'alphabet runique des anciens peuples germaniques) et la cinquième de la famille de Tīwaz. Elle est précédée de Mannaz et suivie de Inguz. Elle a donné, par exemple, le mot *Lagoon*.

Le nom de cette rune était **lōgr** « eau, chute d'eau » en vieux norrois et **lagu** « océan » en vieil anglais. Le *Codex Vin-dobonensis* 795 donne un nom de lettre correspondant dans l'alphabet gothique sous la forme *laaz*, restitué en gothique comme **lagus**. ***Laguz** est la forme reconstruite pour le proto-germanique à partir de cette correspondance.

Cette rune notait à l'origine le son [l].

CONTRIBUTEURS À WIKIPEDIA, "LAGUZ", WIKIPÉDIA, L'ENCYCLOPÉDIE LIBRE, 14 MARS 2013, 19:40 UTC, <[HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/W/INDEX.PHP?TITLE=LAGUZ&OLDID=90182401](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Laguz&oldid=90182401)> [PAGE CONSULTÉE LE 6 AVRIL 2013]

Scénario

Le Secret des cités flottantes

Mythe d'Altaride

Introduction

Le *Secret des cités flottantes* est un scénario court, adapté à la découverte du jeu de rôle *Mythe d'Altaride*. Il a été écrit pour la présentation du jeu à la journée "Portes ouvertes" du Grimoire, le samedi 7 avril 2012 à l'Entrepont, un

espace culturel d'Issy-les-Moulineaux.

Ce scénario est également un prologue au *Cycle du korlak*, et précède les événements contés dans *La Caverne de Mortak*.

L'aventure propose six personnages pré-tirés, qui démontrent une partie de la variété des possibilités de jeu. L'intrigue se

Le jeu de rôle indépendant *Mythe d'Altaride* est une création de l'association La Guilde d'Altaride, collectif de créatifs pour le développement du monde imaginaire d'Altaride et autre activités ludico-créatives.

Vous pouvez retrouver *Mythe d'Altaride* sur le site Internet de La Guilde d'Altaride ou sur Facebook pour suivre les actualités du jeu et de son univers. ■

- www.altaride.com
- www.facebook.com/laguil dedaltaride
- www.facebook.com/pages/Mythe-dAltaride/196893670348032

déroule au large des côtes du royaume de Nordlande, début Jal 995 A.S., à quelques encablures des légendaires cités flottantes de Khouram, un haut-lieu économique du royaume, que les personnages seront amenés à découvrir de l'intérieur, à un moment critique pour l'histoire du pays.

Dans la Grande Ville du Nord, capitale du royaume, de sombres complots ourdissent la destitution du roi Vandar I^{er}, un souverain jugé « mou » et « inadapté » à son temps... ou même de « roi fainéant », plus intéressé par les plaisirs de la Cour que par la politique. Dans les Korlaks, principales provinces du royaume, très indépendantes, des rumeurs inquiétantes circulent parmi les marchands. D'aucuns parlent d'une flotte de pirates qui écumerait les mers du Sud, d'autres évoquent des esprits marins animés par la colère tandis que des pêcheurs affirment que plusieurs capitaines ne sont

jamais revenus d'expéditions sur une mer plate...

Et pour cause ! En effet, au large, l'armée d'invasion de l'empereur s'approche des côtes nordlandienne. L'empereur Wandamar I^{er}, l'esprit embrouillé par une nuée de conseillers mus par la soif d'or, se sent le devoir de réunifier son empire avec le royaume du Nord.

La flotte de l'Empire des mers croise en direction du Korlak du Biastril, où elle compte installer une tête de pont pour son armée d'invasion. L'heure est grave ! Mais les impériaux ignorent que sur leur route se trouvent les énigmatiques cités flottantes de Khouram...



Les personnages

Plusieurs PJ sont sur les cités pour tenter de comprendre leur secret... et en tirer bénéfice. Tous sont nordlandiens mais d'origines variées.

- Rorchar**, marchand nain
- Ialone**, ingénieur gnome
- Tilgan**, voleur anog
- Eilis**, mage elfe
- Jorun**, mercenaire humain
- Keller**, élémentaliste géant

Rorchar, marchand nain

Commerçant sur le continent, Rorchar en a assez de voir débarquer régulièrement des petits vendeurs anogs sans scrupules qui proposent le même genre d'articles que lui... moins chers... et de meilleure qualité ! Comment ces diables verts maigrichons

font-ils pour surpasser les talents des artisans du peuple nain ? Il y a là un mystère agaçant et Rorchar a fini par se dire qu'il en allait de l'honneur de son peuple. Il s'est donc débrouillé pour intégrer une expédition non-anog à bord d'un navire corrompu à destination des légendaires cités flottantes de Khouram... là d'où viennent les anogs. La mage Eilis, une elfe, dirige cette expédition. Apparemment, elle s'intéresse elle aussi aux secrets des enchantements de Khouram.

Ialone, ingénieur gnome

Ialone se targue d'être l'un des inventeurs les plus talentueux du continent. Son esprit imaginaire gambade sans cesse d'un projet à l'autre et son laboratoire regorge de gadgets en tous genres. Fasciné par les innovations techniques, Ialone est également très intrigué par le fonctionnement des objets de

pouvoir. Comment fonctionnent-ils ? D'où vient l'énergie qui les alimente ? Il cultive le projet de fusionner la technologie de ses inventions à la puissance de la sorcellerie. Pour cela, il a besoin d'étudier la manière dont sont réalisés les enchantements... et on dit que les meilleurs enchantements viennent des cités flottantes de Khouram.

Quand la mage elfe Eilis l'a invité à l'accompagner là-bas pour un soutien logistique, Ialone n'a pas hésité : c'est l'occasion d'étudier en détail ces grands mystères !

Tilgan, voleur anog

La jeunesse de Tilgan fut difficile. Enfant abandonné dans un panier d'osier remis aux flots glacés de la mer de Syan, il a grandi en parasite, passant d'un village à l'autre, se nourrissant de rapines et de mendicité. Devenu adulte, Tilgan est maintenant un voleur, à l'affût d'un gros coup qui le mettrait enfin à l'abri du besoin. C'est ainsi qu'il a eu l'idée de venir sur les cités flottantes pour y dérober le secret de sa légendaire production d'objets enchantés qui font la réputation de Khouram.

Tilgan a été « recruté » par la mage elfe Eilis. Il l'accompagne sur les cités flottantes pour voler la recette des objets de pouvoirs de Khouram, qu'il aimerait bien garder pour lui...

Eilis, mage elfe

Riche sorcière, Eilis est une mage influente de la région côtière du Korlak du Biastril. Elle fournit ses services de sorcellerie dans un secteur qui est une zone de trafic importante, entre le continent et les contrées situées au-delà de la Grande Mer. Mais depuis toujours, l'évolution de son commerce est entravée par la profusion d'objets de pouvoir de très grande qualité qui pro-

viennent des cités flottantes de Khouram, au large des côtes nordlandiennes.

Eilis a donc monté une petite expédition rassemblant des personnes intriguées par le mystère de ces commerçants anogs si étonnamment compétents. En secret, elle souhaite saboter la production des cités, voire leur dérober leur secret pour supprimer cette concurrence qu'elle juge déloyale.

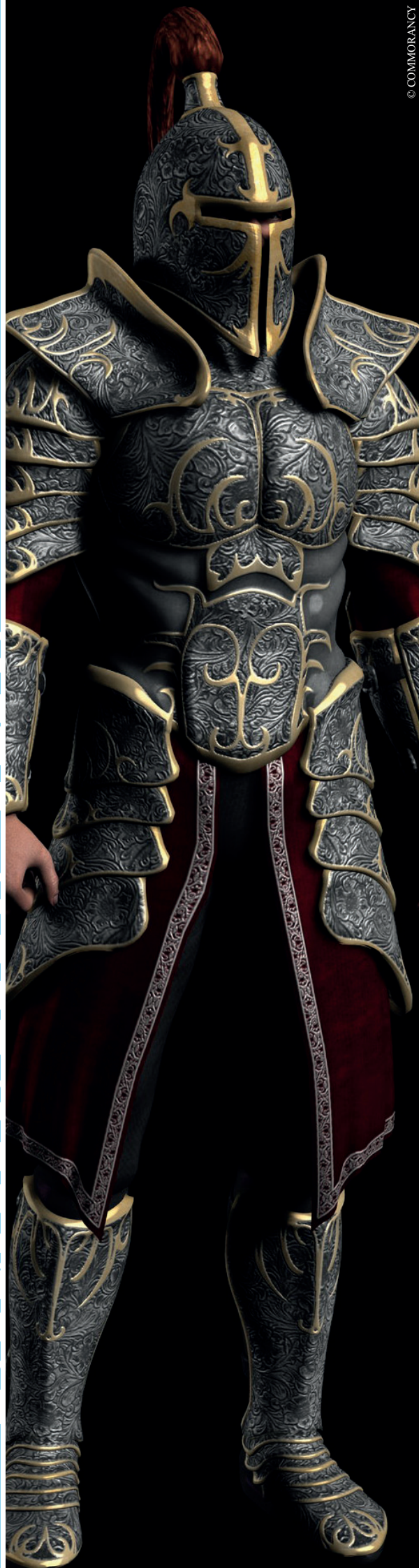
Eilis se considère comme chef du groupe. Après tout, c'est elle qui a rassemblé les autres voyageurs de l'expédition et soudoyé personnellement le capitaine anog qui les a menés jusque-là...

Jorun, mercenaire humain

Jorun est un homme de main, le genre d'aventurier indépendant qui loue ses services pour des tâches parfois peu recommandables. Les scrupules, ce n'est pas pour lui. Pour sa nouvelle mission, c'est une puissante mage elfe qui l'a embauché, Eilis du Biastril. Elle compte sur lui pour l'aider à voler le secret des enchantements des cités flottantes de Khouram, loin dans les eaux nordlandiennes, au large. L'endroit est un secteur réservé aux isims. Ça tombe bien, Jorun n'est pas un grand fan des « peaux vertes ».

Keller, élémentaliste géant

Keller a un problème. Sorti 'major' de sa promotion sur l'île des élémentalistes, il ressent un profond malaise à l'utilisation de son bâton de sorcellerie, le vecteur de ses pouvoirs. Il tient ce bâton de ses ancêtres, qui ont tous été, l'un après l'autre, des élémentalistes corrompus secrètement par les ténèbres. Si l'artefact est très puissant et a permis à Keller de briller dans son école, il pourrait également s'avérer dangereux et corrompre son nouveau jeune propriétaire.



Second fils d'un vassal du korlak d'Éther, Keller cherche depuis des mois dans la bibliothèque du castel familial un moyen de rompre cette malédiction. C'est ainsi qu'il a découvert l'étrange statut des cités flottantes de Khouram. De ces lieux légendaires arrivent d'innombrables objets de pouvoir, pourvus d'enchantements d'une grande pureté. Peut-être que c'est là-bas que se trouve la solution à son problème... C'est ainsi que le géant a rejoint l'expédition montée par l'elfe Eilis, profitant d'une occasion rare de mettre le pied à Khouram, un secteur ordinairement interdit aux non-isims.

Acte I *L'Œil* du Tig

Bienvenue à bord !

Rassemblés par la mage Eilis, les personnages se trouvent à bord d'un bateau de commerce anog, *L'Œil*, dont le capitaine, Tig, a été payé grassement pour fermer les yeux sur leur présence.

L'interdiction aux non-isims n'est pas officielle mais il est très difficile de dépasser les usages. Aucun navigateur non-anog ne semble connaître l'emplacement précis des cités flottantes et les capitaines anogs préféreraient mourir plutôt que de révéler l'emplacement.

Le temps passé à bord est l'occasion pour les personnages de faire un peu connaissance, et pour le MJ de planter le décor. La mer, au large du Nordlande, reste glaciale. Le temps est gris, le ciel couvert, la mer légèrement agitée. Un fort vent pousse les voiles, le navire file d'un bon train sur les vagues.

Vague à l'âme

Le capitaine Tig est torturé par le doute. Il hésite fortement quant à la marche à suivre car il sait qu'une telle expédition à son bord peut ruiner sa réputation sur les cités. D'un autre côté, l'elfe ne s'est pas moquée de lui et la somme qu'elle lui a versée sans broncher le mettrait à l'abri pour des mois. Ce doute apparaît dans des ordres contradictoires donnés à ses marins. Si les personnages ne réagissent pas, il finira par faire faire demi-tour pour rentrer au Biastril...

Les marins sont assez méfiants à l'égard des passagers. La plupart ne comprennent pas bien la décision de leur capitaine, certains murmurent même qu'il a eu tort de faire monter des étrangers à bord... et avec les rumeurs de navires qui disparaissent, ces voyageurs presque tous non-anogs pourraient bien leur porter la poisse...

Sorcellerie, persuasion, intimidation, négociation, usage de la violence, prise d'otage, chantage... autant de solutions pour reprendre le contrôle et persuader le capitaine de guider *L'Œil* à bon port.

Acte II Les cités flottantes

Terre ! Euh, non...

L'Œil, après quelques disputes, arrive finalement en vue des fameuses cités flottantes.

Vaste agglomérat hétéroclite d'embarcations en tous genres, associées à des structures plus ou moins improvisées, Khouram est une véritable fourmilière, flottant à la surface de la Grande Mer. De loin, l'endroit ressemble à un tas de brindilles portées par le courant. En s'approchant, on distingue de mieux en mieux l'incroyable imbrication improvisée de ces milliers d'éléments si variés. On peut reconnaître des parties de

bateaux venus des quatre coins du monde d'Altaride, des matériaux divers, des couleurs éclatantes.

En s'approchant encore, c'est finalement la rumeur, le brouhaha d'une vaste cité, qui prend le dessus. Khouram s'étend largement sur les flots et les cités regorgent de vie et d'animation.

Le capitaine Tig, s'il est encore en état de le demander, suppliera les PJ de se faire les plus discrets possible, tout particulièrement en descendant de son navire. En se faisant trop remarquer ils pourraient ruiner la réputation du marin anog. C'est certainement là l'occasion de marchander la possibilité d'un retour à bord...

L'enquête commence

Une fois les PJ sur le quai, leur enquête commence véritablement. Ils sont livrés à eux-mêmes dans la ville commerçante, où vit une importante communauté d'Isims, essentiellement des anogs. Comment comptent-ils s'y prendre pour lever le voile sur le mystère des cités flottantes ? Ci-dessous, quelques pistes pour mener l'enquête...

Chercher à acheter un objet de pouvoir

Dès la descente du navire, d'innombrables vendeurs à la sauvette se précipitent vers les PJ. Ils sont rapides, furtifs, nombreux et s'intéressent plutôt aux « touristes » pour leur proposer des objets plus simples, à l'unité, avec la possibilité de marchander très fortement, à partir d'un prix de départ déraisonnable. Pendant qu'ils détournent l'attention, il arrive souvent que des voleurs à la tire en profitent pour délester les voyageurs trop distraits.

Plus distants, certainement rebutés par l'origine non-isim des nouveaux arrivants, le



port contient également de nombreux « grossistes » qui proposent des produits aux responsables des achats descendant des bateaux. Si elles s'engagent, les négociations se font alors plutôt dans leurs bureaux ou parfois dans une bonne gargote, pas trop près des tavernes mal famées du port.

Les petits vendeurs à l'unité travaillent tous pour la secte noire. La secte est une puissante mafia planétaire tentaculaire qui possède des antennes dans pratiquement tous les lieux où il est possible de se faire de l'or facilement... légalement ou pas. Les objets vendus ainsi sont généralement issus de cambriolages des grands ateliers de l'association. Les voleurs à la tire qui papillonnent autour des vendeurs font bien entendu partie de la même organisation et leur petit jeu est bien rôdé : le vendeur saoule le client potentiel d'un flot de paroles pendant que les tire-laines en profitent pour travailler derrière tranquillement.

Les grossistes sont affiliés à l'association des sorciers de Khouram. Dans leurs ateliers, plusieurs mages travaillent à affiner les enchantements des objets qui seront vendus. Les ateliers sont bien gardés par la garde du conseil car ils sont au cœur de l'économie locale. L'association paie d'ailleurs une lourde dîme au conseil pour exercer ce travail extrêmement lucratif.

La garde du conseil

Un observateur attentif constate rapidement que sur les cités, la garde du conseil est particulièrement présente dans certains secteurs. Sur le port, la capitainerie et la douane sont particulièrement bien gardées alors que la zone des tavernes ne semble pas sous contrôle permanent. De même, plus profondément à l'intérieur de l'entrelacs des pontons et d'habitations variées, certains quartiers sont sous surveillance.



Ces quartiers sous haute surveillance sont ceux des ateliers de l'association, les abords du laboratoire de Voïd et ceux du galion royal qui sert de siège au conseil des cités, au cœur de Khouram.

La rumeur urbaine

Dès leur arrivée, si les personnages tendent l'oreille, ils pourront entendre la rumeur du moment, par bribes.

Selon la rumeur, relayée par les marins qui arrivent au port, l'empire des mers attaque le royaume du Nordlande. La population est très affolée.

La rumeur, liée à l'effet particulièrement puissant de la Foi matérialisante à cet endroit, renforce l'armée ennemie.

- ➔ Des bateaux de pêche ont disparu.
- ➔ Un marin-pêcheur a aperçu un vaisseau de guerre qui arborait l'emblème de l'empire des mers, l'aigle couronné.
- ➔ L'équipage d'un bateau de commerce affirme avoir entendu des détonations résonner au sud des cités.
- ➔ Un pêcheur affirme être le seul survivant d'une petite flotte de pêche. Les autres embarcations ont été coulées par des sortilèges étrangers très puissants.
- ➔ Une aubergiste affirme que sa servante a vu dans le ciel d'étranges oiseaux géants cercler au-dessus des cités.
- ➔ L'équipage d'un navire de commerce a découvert des débris flottants au sud des cités, comme les restes d'un bateau calciné.

Résultat de l'enquête

Une petite enquête permet de comprendre rapidement que la puissance des cités provient des profondeurs sous-marines, qui recèlent un Puits de magie.

Acte III La flotte

Arrivée d'une énorme flotte de guerre, signalée au préalable par des pêcheurs. Les choses se précipitent. Les soldats de l'empire débarquent en force, avec la ferme intention d'occuper le terrain. Les personnages, tous Nordlandiens, comprennent qu'il ne faut pas que les envahisseurs découvrent l'existence du Puits. Au milieu de la panique qui s'installe, à eux de faire les choix qui s'imposent.

Les scènes de bataille se multiplient, faisant rapidement monter la pression. Si les personnages tardent à prendre des décisions, les forces de l'empire commencent à s'en prendre à eux, les forçant à se replier... pourquoi pas directement chez Voïd, puisqu'elle semble si puissante ?

Acte IV Le sanctuaire

Le secret de Khouram réside dans son puits de magie sous-marin. Source illimité de puissance, ce puits a permis à la communauté anog du Nordlande de se développer et s'épanouir loin des autres races. La plupart des Nordlandiens soupçonnent que les cités flottantes recèlent un secret d'une grande valeur car les marchands anogs qui en reviennent ont toujours des cargaisons d'artefacts et produits merveilleux, à des tarifs défiant toute concurrence.

L'accès au Puits le plus facile se trouve dans l'arrière-boutique de l'élémentaliste Voïd. Un bassin permet de descendre facilement dans les eaux froides de l'océan. À une

douzaine de mètres de profondeur, on peut distinguer d'en haut quelques étranges reflets lumineux. Il y a quelque chose qui brille au fond de l'eau. L'arrière-boutique est équipée pour des descentes régulières : une barque est amarrée en bas d'une échelle qui s'enfonce légèrement dans l'eau, des serviettes sèches sont entreposées, ainsi que des cordes et des filets près d'une poulie. Voïd utilise ce matériel pour monter et descendre les artefacts qu'elle charge en énergie magique au niveau du Puits lui-même, au fond.

Au fond de l'eau, le sanctuaire est composé d'une large dalle de pierre d'environ dix mètres de diamètre et un mètre d'épaisseur, gravée de symboles runiques, et donc chargée par plusieurs enchantements très puissants. Au centre de la dalle, un trou laisse passer un flux d'énergie magique à l'état brut. Le flux est si dense qu'il en devient visible, d'une brillance violacée scintillante. Voïd utilise les enchantements runiques de la dalle pour diviser le flux en plusieurs faisceaux qui arrosent chacun un artefact entreposé au fond de l'océan. De petites créatures féeriques veillent au bon fonctionnement de cette installation, en particulier quand l'élémentaliste est à la surface. Ces créatures sont nées du Puits, générées par la Foi matérialisante du mentor de Voïd. Elles obéissent au doigt et à l'œil de la jeune anog et sont prêtes à se sacrifier pour elle ou pour défendre leur Puits.

Alors que les personnages s'intéressent au Puits, des soldats de l'empire commencent à envahir les cités et certains les poursuivent. Les neutraliser permettrait de les empêcher de révéler l'emplacement du Puits à leurs officiers. Le Puits tomberait alors entre les mains de l'armée de l'empire, menaçant encore plus dramatiquement le royaume de Nordlande.



Acte V Le final

Le scénario est assez ouvert. Les personnages sont face à une situation critique, à eux de décider ce qu'ils vont faire : dissimuler le puits de magie aux yeux des soldats de l'empire, utiliser l'énergie du puits pour organiser la résistance et couler un maximum de navires de guerre, alerter le continent qu'une attaque se prépare, pourquoi pas en utilisant un moyen de communication magique grâce au Puits... ils peuvent aussi tenter de détruire cette source d'énergie pour qu'elle ne profite pas à l'ennemi ou l'utiliser comme un moyen de pression diplomatique...

Et n'oublions pas que certains personnages peuvent tout à fait ne pas être très patriotes. Vendre le secret du sanctuaire à l'empire permettrait de gagner une petite fortune... profiter des troubles sur les cités pour cam-

brioler les ateliers de l'association pendant que les habitants s'occupent de résister vaillamment à l'envahisseur...

Les PNJ

Voici quelques rencontres pour émailler l'aventure.

Brume, capitaine géant

Le capitaine Brume est un géant, l'un des rares de sa race à être autorisé à accéder régulièrement aux cités flottantes. La principale raison à cette faveur réside dans son absence totale de curiosité. Le capitaine Brume se contente d'aborder, de passer un peu de temps dans les tavernes du port pendant que la cargaison est chargée et de remonter à bord pour rentrer vers le continent. Les anogs insulaires apprécient cette attitude.



En réalité, Brume est un escroc qui soudoie des dockers pour détourner une partie des cargaisons à son profit à l'aide d'un système de cale à double fond. Il passe beaucoup de temps dans les tavernes pour recruter des assistants sans scrupules.

Si les PJ éventent son stratagème, le capitaine aura trois options : il tente de les faire parler en les intimidant, en les soudoyant ou en leur faisant tendre une embuscade par ses sbires. Une fois l'attaque de l'empire en marche, il pourra faire un allié précieux.

Voïd, élémentaliste de l'eau anog

Voïd est la gardienne du sanctuaire de Khouram, situé à une quinzaine de mètres sous l'eau, sous les cités flottantes. Jeune et d'une grande beauté (pour un anog), elle fait preuve d'une grande force de caractère. Voïd a été nommée gardienne très récem-

ment, suite au décès tragique de son mentor, Jolam, un anog très âgé, également spécialiste de l'élément Eau. Voïd est persuadée que son maître n'est pas mort de vieillesse et elle craint qu'il n'ait été assassiné dans le cadre d'un complot dont elle ignore les tenants et aboutissants. Elle ne fait confiance à personne et soupçonne toute personne qui tente d'approcher le sanctuaire d'être motivé par de mauvaises intentions. Elle craint également qu'on ne l'assassine elle aussi, avant qu'elle n'ait pu former de successeur. Elle n'a, pour l'instant, pas trouvé de candidat valable à ce poste (ce qui est logique, vu qu'elle soupçonne tout le monde...)

Voïd travaille dans un laboratoire à la surface, où elle négocie dans la journée achats et ventes d'objets chargés en énergie. La nuit, elle descend dans le sanctuaire (en utilisant ses pouvoirs pour respirer sous l'eau). Là,



elle veille au bon fonctionnement du Puits et enchante des objets pour son commerce.

Elle travaille comme une acharnée et il est aisé de constater qu'elle est au bord de l'épuisement. En réalité, elle ne tient que grâce à des sorts qui la maintiennent éveillée. Ces sorts la rendent accro à l'énergie occulte, comme une droguée.

Voïd est certainement la commerçante la plus connue et la plus respectée. C'est elle qui alimente en enchantements tous les autres commerces des cités, qui font de Khouram un lieu légendaire. Très logiquement, le conseil des cités lui a attribué une garde avec quatre sentinelles pour la protéger. Voïd, en bonne paranoïaque, ne fait absolument pas confiance en ses gardes du corps, qu'elle esquivé régulièrement.

Grog, garde du corps anog

Grog est un jeune soldat des cités flottantes mandaté par le conseil pour protéger la personne la plus importante de Khouram : l'élémentaliste de l'eau Voïd, une jeune anog fournissant les enchantements légendaires qui font la réputation des cités. Sa tâche n'est pas rendue facile par la jeune anog, qui semble toujours s'arranger pour éviter d'être suivie et protégée. Pourtant Grog se doute qu'elle pourrait être réellement menacée. Plusieurs commerçants sans scrupules aimeraient bien mettre la main sur le secret de l'élémentaliste pour faire fortune. Grog, lui, est tombé éperdument amoureux de la belle enchanteresse... mais elle ne semble pas l'avoir remarqué, toute occupée à ses travaux incompréhensibles.

Tork, garde du corps khouroug

Tork est un solide vétéran de la garde des cités flottantes. Il travaille depuis des années pour le conseil de Khouram, qui l'a nommé récemment comme responsable de la protection de Voïd, l'élémentaliste qui enchante les marchandises des cités, faisant la fortune de ses habitants.

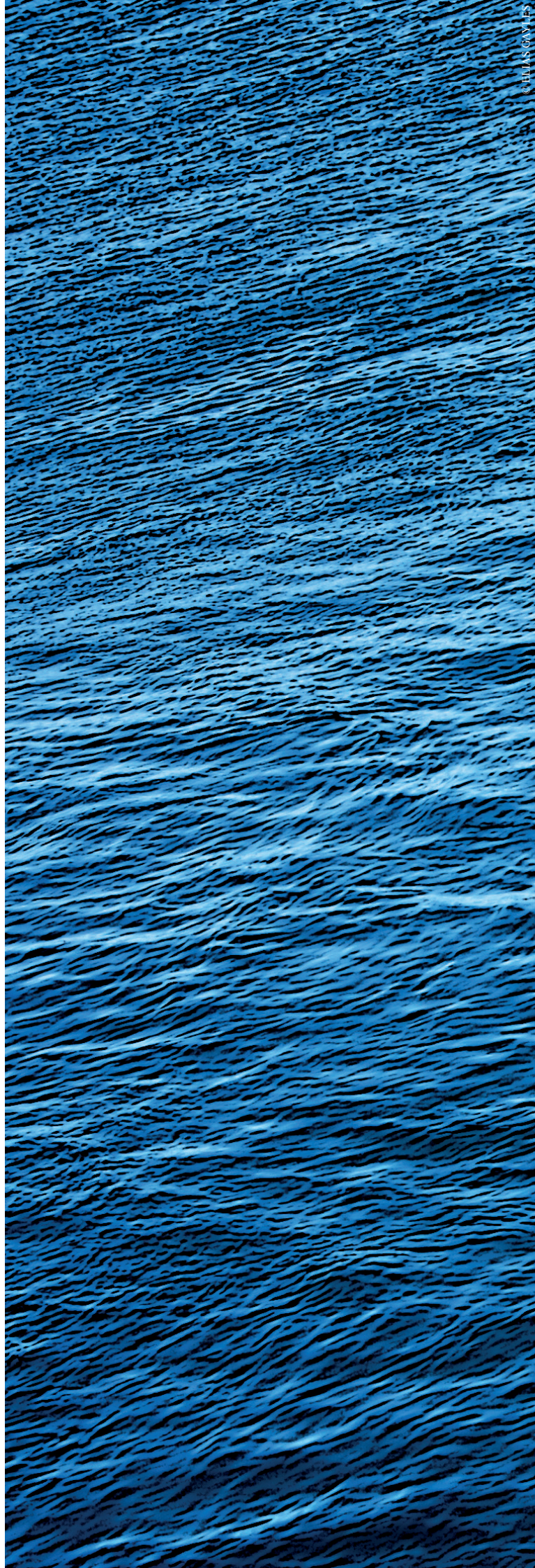
Joueur, en mal d'argent, Tork est depuis quelques jours manipulé par un maître-chanteur, qui lui pose de nombreuses questions au sujet de la jeune Voïd : ses horaires, ses habitudes... Le garde est mal à l'aise avec cette curiosité mal placée mais l'inconnu le paie grassement, ce qui lui permet de faire face à ses créanciers exigeants.

Junjun, docker gohar

Junjun est une véritable force de la nature. Docker depuis des années sur le port central des cités flottantes, il en impose avec un mélange de douceur mélancolique et sa puissance physique étonnante. Rêveur et philosophe, il prône la non-violence à qui prend la peine de l'écouter, bien qu'il ne soit pas contre quelques manifestations de colère effrayantes de temps en temps... mais uniquement pour intimider.

Junjun était autrefois un grand guerrier de tête dans les armées continentales du maître des montagnes Isim, régnant sur les régions rocailleuses au cœur du royaume. Il a massacré ses adversaires pendant des décennies avant d'accéder à une forme de sagesse profonde. Il a quitté le service du maître pour devenir ermite mais son attitude n'a pas été bien perçue. Traqué par ses anciens compagnons d'armes, Junjun, devenu non-violent, s'est vu contraint à l'exil. Aujourd'hui encore, il passe de longues heures à contempler l'horizon, en direction du continent, rêvant à ses chères montagnes. ■

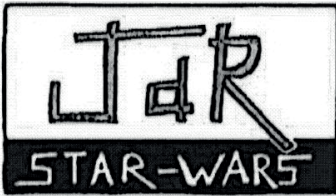
BENOÎT CHÉREL



le Jeu de Rôles



© COWKILLER



COMME CHACUN SAIT, STAR-WARS EST UN SPACE OPÉRA. NOTRE ÉQUIPE SE DEVAIT DONC D'AVOIR SON PILOTE ATTITRÉ ET AVEC, SON LOT DE RÉPARATION À ME FAIRE FAIRE À CHAQUE VOL. DANS ISAK TYREL, ON RETROUVE QUELQUES TRAITS DES PERSONNAGES DE LA TRILOGIE ORIGINALE...



(du coup, il s'est très vite lié d'amitié avec Woonwook)



À suivre...

COWKILLER

Edition 2013

ECLIPSE 11

Convention de Jeux de Rôle

UNIVERSITÉ DE

RENNES 1

5 au 7 Avril

Entrée Libre

Pass JDR 5 €
pour tout le week end

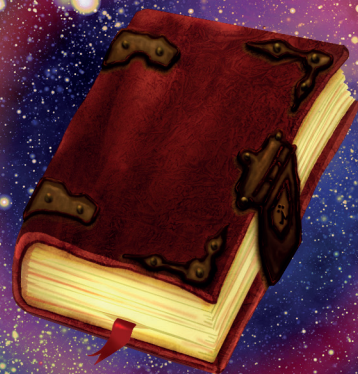


Table Ronde
Spectacle
par le REC Escrime
Initiation aux JDR
par Opale



www.ascreb.org

Affiche réalisée par la Chaos Spider Team

Opale-Rôliste

REC Escrime
Rennes-Villages

Radio
Rennes

Troll's Games
www.trollsgames.com

Amusance.com
VPC Jeux de Société

LE TEMPLE
DU JEU