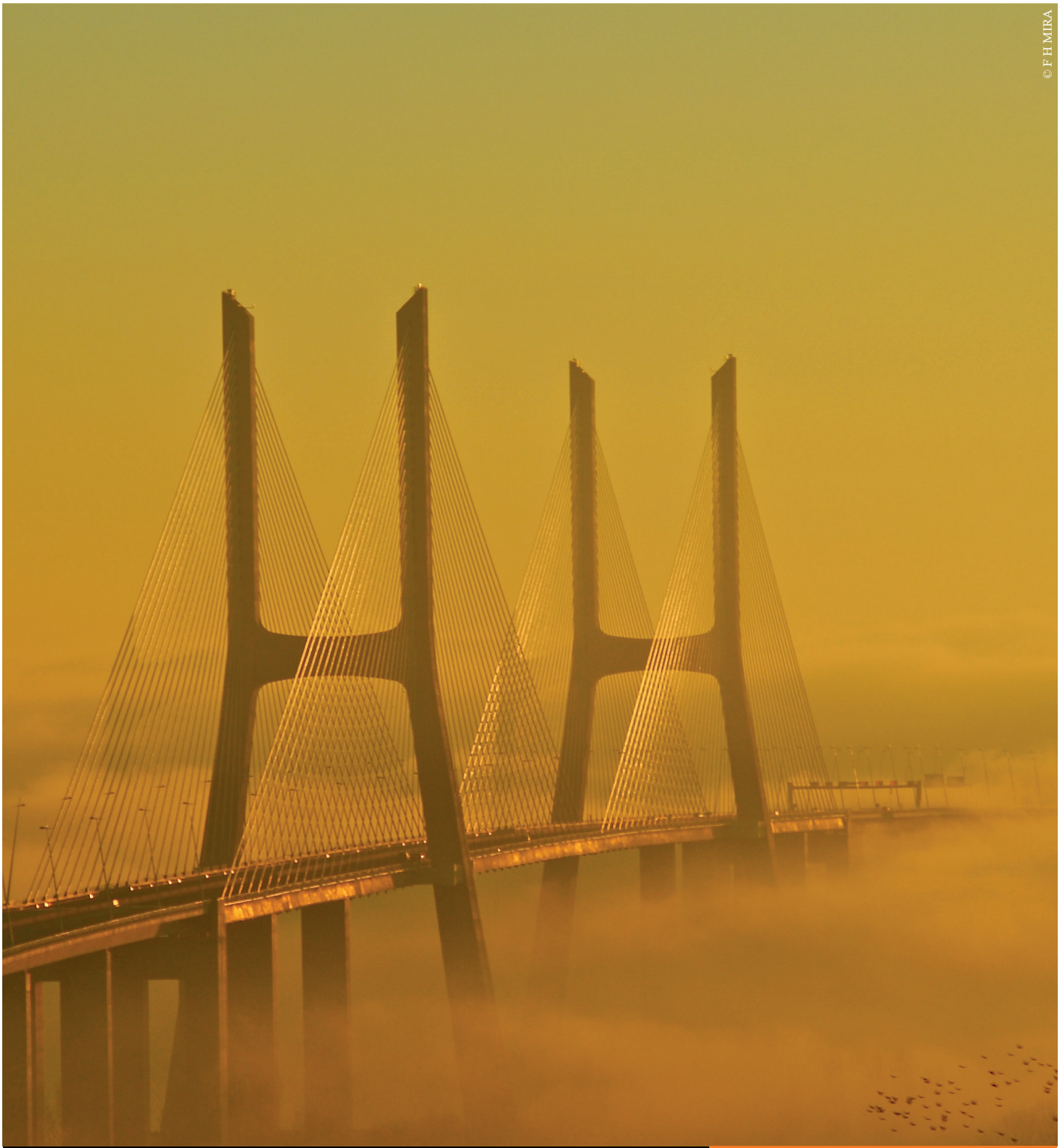
Chroniques d'Altaride

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

N°12



► AIDE DE JEU :
LA CONFRÉRIE
DES BÂTISSEURS

► EN MAI, MOIS DES PONTS,
LES CONVENTIONS
À NE PAS MANQUER !

► GRAND DOSSIER :
LES PONTS
ET LEURS DÉFIS

Fenêtre sur...

Le Golden Gate Bridge

Fenêtre sur…

© PAUL LOWRY

Fenêtre sur...

Halfway to Hell Club

Afin d'assurer le maximum de sécurité aux ouvriers, un immense filet est tendu d'un bout à l'autre du pont. Cette initiative est tout à fait exceptionnelle pour l'époque. Ce filet sauve la vie de dix-neuf hommes. Selon Al Zampa, premier ouvrier sauvé par le filet et dernier survivant du groupe (mort en 2000 à l'âge de 95 ans), lorsqu'un homme meurt en tombant d'un pont, on dit qu'il est « allé en enfer ». Les dix-neuf chanceux font ainsi partie du « Hafway to Hell Club », ceux qui n'ont été qu'à mi-chemin de l'Enfer, donc.

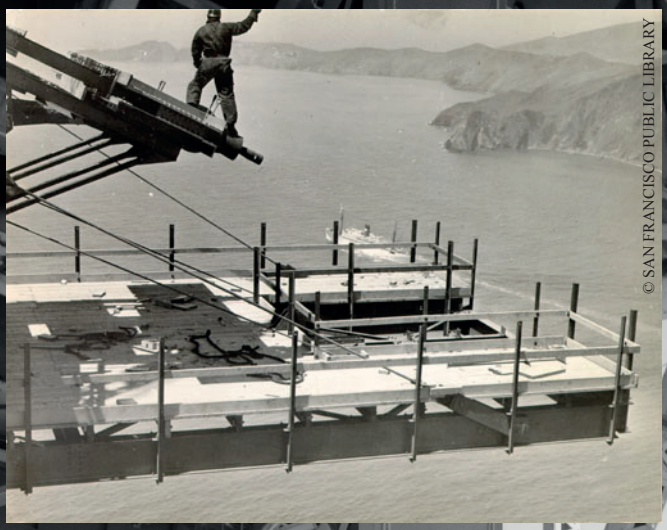
Malheureusement, onze hommes décèdent durant les travaux de construction. Kermit Moore meurt le 21 octobre 1936, et dix autres ouvriers passent à travers le filet, suite à un effondrement d'échafaudages le 17 février 1937 : O.A. Anderson, Chris Anderson, William Bass, O. Desper, Fred Dümmatzen, Terence Hallinan, Eldridge Hillen, Charles Lindros, Jack Norman et Louis Russell.

Al Zampa est le plus connu et le dernier des dix-neuf rescapés, dont on perd très vite la trace… jusqu'à leurs noms.

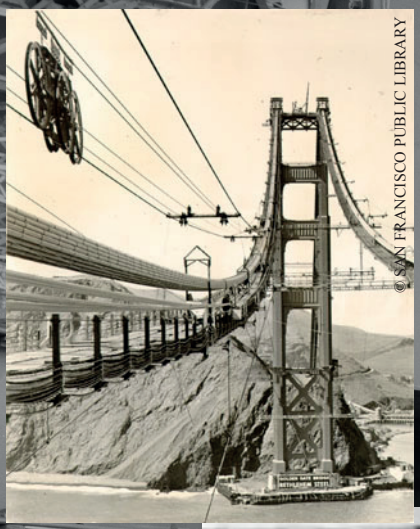
Sophie Pérès

Source :

Wikipedia
www.sunsetbld.com/golden-gate-bridge.php



© SAN FRANCISCO PUBLIC LIBRARY



© SAN FRANCISCO PUBLIC LIBRARY

© ZIPPYWEB

© JET LOWE [PUBLIC DOMAIN], VIA WIKIMEDIA COMMONS

« Comment gérer les transitions entre les différents lieux d'un scénario ? »

Telle est la question d'une amie MJ qui cherche à éviter les séquences vides de sens du genre « Tu marches, tu marches, tu marches… et tu arrives ». Construisons des ponts !

Par nature, les personnages ont la bougeotte. Ils rencontrent rarement leur destin dans leur village natal et c'est par le voyage qu'ils vivront des situations hors du commun : des aventures !

Mais justement, pour atteindre le lieu d'une aventure, là où le scénario indique qu'il va se passer quelque chose de drôlement chouette, on doit d'abord se déplacer. Et c'est souvent là que les choses se compliquent… car le scénario n'a pas souvent pris la peine de détailler le voyage. Bigre ! Que faire ?

L'ellipse

L'ellipse est un procédé narratif très simple qui consiste à tout bêtement zapper un passage qui ne mérite pas qu'on s'y attarde. En gros, on se contente de dire « quelques jours plus tard » ou « au terme d'un voyage sans histoire » avant d'enchaîner directement sur le prochain moment sympa du scénario. Pratique mais la méthode engendre une cassure dans le déroulement du jeu qui n'est pas toujours évidente à gérer.

La technique de la carte

Astuce habilement mise en scène dans les films *Indiana Jones* : quand le légendaire docteur se déplace sur de grandes distances, on voit à l'écran une carte et un trait qui dessine le trajet du personnage. En arrière-plan, quelques images décrivent rapidement le voyage sans histoire. Comment appliquer cette astuce au jeu de rôle ? Si le meneur de jeu dispose d'une carte, il pourra profiter de ce temps de voyage pour la déployer sur la table de jeu et présenter l'itinéraire des personnages. C'est l'occasion de commenter un peu les secteurs voisins, d'en apprendre un peu plus sur la géographie du monde du jeu.

Les rumeurs

Si le voyage est sans histoire, il n'est pas pour autant forcément sans intérêt : les personnages, lors des étapes ou dans les moyens de transports, ont pu faire des rencontres (des PNJ qui resserviront plus tard ?) et apprendre certaines informations sur le lieu de leur destination et sur ce qui s'y passe. C'est une opportunité pour le meneur de jeu de décrire un peu le décor qui attend les personnages avant même qu'ils n'y mettent les pieds… et c'est un excellent moyen de leur mettre une première piste entre les pattes pour qu'ils sachent exactement quoi faire en arrivant. Et vous, quelles sont vos astuces ? ■

Benoît Chérel

Éditorial

Le Thème des ponts… euh… t'es sûr ?

L'idée de faire un numéro consacré aux ponts est partie d'une touche d'humour : le mois de mai est bien connu pour ses nombreux jours fériés, ce qui en fait le mois des ponts. Nous avons donc calé le thème sur le numéro de mai… avant de réaliser que le pont, c'est un peu flou, comme sujet, et pas forcément très facile à connecter au jeu de rôle. Qu'à cela ne tienne ! L'un de mes objectifs, en lançant il y a un an les *Chroniques d'Altaride*, était de proposer une revue sans prétention qui cherche à sortir des sentiers battus. Après tout, nous aurions pu choisir comme thèmes « le guerrier », « les dragons »… mais on essaie plutôt de miser sur l'inattendu : la cuisine, la rentrée, les poissons… Nous voilà maintenant avec des ponts sur les bras ! Alors on s'est creusé un peu la tête… Clairement, les contributions ont été moins nombreuses ce mois-ci mais j'espère que le numéro vous plaira. On y retrouve toutes les rubriques habituelles, avec le portrait d'un rôliste jardinier fan de super-héros, une petite aide de jeu pour mettre des ponts dans vos scénarios, une autre qui décrit une confrérie de bâtisseurs un peu mafieux, une petite réflexion sur les connexions qu'il est possible d'établir grâce au jeu de rôle, un courrier des lecteurs déjanté (comme d'habitude), plein d'infos sur pas moins de quatre conventions rôlistes un peu partout… et un aperçu des ponts légendaires dans la culture traditionnelle. Sans oublier la fameuse bédé rôliste de notre ami Cowkiller avec sa bande de Starwarsiens !

Excellent mois de ponts à toutes et à tous… et profitez-en pour sortir les dés !

Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride Mai 2013 N°12
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Gérald Chaussepied, Benoît Chérel, Sophie Pérès, Pierre Troillet. Correction / relecture : Sophie Pérès. Bande dessinée : © Cowkiller. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Photo de couverture : © F H Mira.

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…
• Le Golden Gate Bridge.....2

Cuisine du MJ
• La Boîte à questions
« Comment gérer les transitions
entre les différents lieux d'un scénario ? ».....5

L'Entrée
• Le Thème des ponts… euh… t'es sûr ? 6

Définition
• Gérald Chaussepied, alias « Greenlenteur » 8

Portrait
• La Feuille de personnage de Gérald Chaussepied 13

Cuisine du MJ
• Aide de jeu générique - Un pont, c'est un défi !.....14

Chambre des rêves
• Aide de jeu *Mythe d'Altaride*
La Confrérie des bâtisseurs 16

Salle de jeu
• Petite réflexion ludique
Le Jeu de rôle, un pont ? 22
• Courrier des lecteurs.....26

Bibliothèque
• La Fête du jeu en Suisse 28
• Convention à Poitiers 32
• Convention à Strasbourg.....33

Atelier du créateur
• Ponts légendaires.....36

Jardin
• Bédé - Le Jeu de rôles - épisode 12 43

Le superpouvoir de l'imagination

Greenlenteur

Je m'appelle Gérald Chaussepied, j'ai 41 ans et j'ai été rôliste pendant une dizaine d'années… Il y a vingt ans.

J'ai découvert le jeu de rôle comme beaucoup de monde à l'époque, grâce aux *Livres dont vous êtes le héros*. Mais aussi par mon frère aîné, qui était multiclassé à un moment donné de sa vie : dessinateur, créateur de jeu de rôle, musicien, graphiste. Il avait même demandé à deux de ses copains et à moi-même de l'aider dans la création de son jeu de rôle de science-fiction. Cela m'a tellement plu que c'est à ce moment-là que j'ai commencé à créer mes propres jeux mais sans vraiment d'expérience ludique, ce n'était que des tentatives. À force de lire les magazines spécialisés de l'époque, *Casus Belli*, *Jeux & stratégie*, *Chroniques d'outre-monde* et autres *Dragon rouge* (pour ceux qui connaissent, ça ne nous rajeunit pas !), l'envie de jouer s'amplifia malgré le fait que j'étais très timide.

Finalement, le désir de jouer a été tellement énorme que j'ai mis ma timidité de côté. J'ai appelé la personne qui gérait le club de Pontault-Combault (77), trouvée dans les Pages jaunes (Internet n'existait pas encore). Un club qui, je crois, n'existe plus maintenant, malheureusement.

Mon premier '*run*'

Ma première partie de jeu de rôle, je m'en souviendrai toujours. C'était une partie de *Shadowrun*. C'était dur à comprendre mais on m'avait brièvement expliqué que c'était de l'*heroic fantasy*… mais dans le futur. Sur le coup, j'ai été stressé de ne pas être à la hauteur et de manquer d'imagination mais

© KCHBROWN

mes futurs amis ont détendu l'atmosphère et m'ont fait rire. J'avais quelques connaissances des jeux de rôle en général grâce aux magazines que je lisais (merci *Casus Belli* !), du coup j'ai pu me raccrocher aux références que j'avais en commun avec eux, pour ce premier jeu, et pour ceux qui ont suivi.

D'ailleurs, évoquer ces souvenirs me rappelle quelques anecdotes… Dans une partie de *Mutants and Masterminds*, je jouais un super-héros amphibien, genre Aquaman. J'étais dans mon élément quand, soudain, une embarcation suspecte passe près de moi ; je la suis, j'arrive à sa hauteur pour l'aborder… et là, le MJ me demande : « As-tu pris le don Saut du dauphin ? » Je lui réponds que non car je ne pensais vraiment pas m'en servir un jour. Impossible de monter à bord ! Heureusement, le jeu de rôle, c'est beaucoup d'improvisation : grâce à sa force surhumaine, mon avatar a finalement réussi à grimper. Une fois sur le pont, j'ai utilisé mon pouvoir principal, un jet d'eau. Comme les vilains à bord n'étaient que de faibles humains normaux, j'ai pu tous les étourdir !

> ***« Mes futurs amis ont détendu l'atmosphère et m'ont fait rire. »***

C'est vrai que parfois les règles sont un peu bizarres… Dans *Loup-garou*, je me souviens qu'il était possible de choisir un étonnant défaut physique pour son lycanthrope : avoir les yeux un peu trop écartés. Un ami à ma table avait choisi ce défaut pour engranger quelques points de création supplémentaires… et tout le monde en a profité pour se moquer gentiment de son personnage dès que l'occasion s'y prêtait. Ça le rendait dingue !

Définition

Mutagénèse

« Mana » est un terme utilisé dans les domaines occultes pour désigner une force mystique liée à la nature, à une personne ou un objet. Bio-mana est le nom que donnent les Terriens à l'énergie que renvoie la Terre. Certains matériaux ont muté grâce à la bio-mana : ils sont devenus de l'Hypérium.

Background

L'Europe et les États-Unis n'ont plus le monopole et ont subi une crise économique catastrophique. C'est le Commonwealth, supervisé par le prince William, qui « dirige » le monde. Le prince a profondément modifié la capitale anglaise, rebaptisée Néo-Londres.

Les personnages forment une unité d'élite créée spécialement pour contrôler les crises mondiales provoquées par l'Hypérium : la Stormwatch. Ils voyagent beaucoup et ont à combattre des ennemis venus d'Europe continentale ou de plus loin encore.

Les Hommes polluent la Terre de plus en plus : le sol, les océans, les sommets enneigés des montagnes… et même l'espace ! Un phénomène inexpliqué et inédit s'est alors produit : la planète bleue a commencé à se défendre et se rebeller en rejetant brutalement les déchets de l'Humanité sous forme gazeuse, directement dans l'atmosphère. Les médias appellent ce phénomène le Rejet, bien qu'aucun scientifique ne parviennent à expliquer exactement le contenu de ces émanations mystérieuses. Elles ont pourtant pour conséquence de faire muter physiquement et psychiquement toutes les espèces vivantes exposées : humains, animaux, végétaux… Plus incompréhensible encore, les minéraux semblent également affectés. Pourtant les animaux ne sont que peu modifiés, amenant certains experts à émettre une théorie : la planète considère les animaux comme ses alliés et surtout comme des êtres vivants non pollueurs… contrairement aux Hommes.

Certains mutants développent des superpouvoirs, appelés ici Biocast. Le joueur aurait le choix entre jouer un mutant, un Biocaster (personnage qui naît avec ses pouvoirs actifs) ou encore un Spontané (qui ne développe ses capacités qu'à l'âge adulte). Le Biocaster est le plus puissant des trois mais écope de nombreuses mutations physiques.

Comme dans tout univers de super-héros, il y a des super-vilains : ici, les héros devront affronter les Déviants.

Un groupe d'êtres immortels, semi-divins, vit également caché et se fait appelé les Sempiternels.

Le jeu présente enfin un groupe humain, descendant du peuple de Mu. Protégés par un champ de force, ces humains vivent au fond de l'océan et possèdent des capacités psioniques, alimentées par la bio-énergie terrestre, qui leur offre de nouvelles possibilités surnaturelles. ■

Mutagénèse sur Canalblog
http://greenlenteur.canalblog.com/archives/2012/10/05/25256150.html

© LALO MARTINS

Cette plongée dans les jeux de rôle ne faisait que commencer. J'ai découvert de nombreux univers, notamment *Vampire la mascarade*, *L'Appel de Cthulhu*, le *Livre des cinq anneaux*… Et quand je me suis lancé à maîtriser moi-même un jeu, j'ai choisi *Chill*. Nous nous sommes vraiment beaucoup amusés pendant cette décennie !

Gagner de l'XP

Le jeu de rôle m'a aidé. D'abord il a été une excellente thérapie sociale : grâce à lui, j'ai appris à surmonter ma timidité et je suis devenu plus sociable. Il m'a surtout apporté des connaissances culturelles variées, un sens de la découverte. Un des membres de mon club, qui me connaissait bien avant que je ne fasse du jeu de rôle, m'a dit combien j'avais changé grâce au club.

Come back

L'année dernière, j'ai repris mes jeux avec de nouvelles idées et surtout vingt ans de plus. J'avais accumulé assez d'expérience dans le jeu pour savoir ce que je voulais faire.

J'ai été rôliste pendant une dizaine d'années mais je suis fan de comics et de super-héros depuis plus longtemps encore. Une autre passion dans laquelle m'a aussi entraîné mon frère aîné ; c'est vrai qu'il a été une source d'inspiration et je l'en remercie, d'ailleurs !

Récemment, j'ai trouvé un club de jeu de rôle près de chez moi : l'Assaut ludique à Auray. Ma timidité est de retour… Chassez le naturel, il revient au galop ! Pour l'instant, c'est difficile pour moi d'y aller mais un jour, je sais que j'irai.

© LIN PADGHAM

En début d'année, j'ai découvert sur un forum l'existence du Yahoo!Groupes « JDRcreation », dédié aux discussions entre créateurs de jeu de rôle indépendant. Je me suis inscrit et j'ai posté un message où j'expliquais que j'étais à la recherche de créatifs pour développer mes jeux avec moi. En solo, je ne me sens pas capable d'aller jusqu'au bout. J'ai pu avancer avec l'aide d'une personne trouvée sur le groupe. En fait, il faut toujours qu'on me pousse un peu et après la machine démarre. Je suis une sorte de « diesel ». Le dialogue en ligne est une bonne méthode pour ressentir ce petit aiguillon motivant.

Une brouette de projets rôlistiques

Mes idées de jeux sont les suivantes :

- Un jeu de rôle de super-héros qui laisse beaucoup de liberté aux joueurs et qui propose une fusion entre les super-pouvoirs et les sorts. Les joueurs incarnent uniquement des personnages originaires du Commonwealth (voir encadré « *Mutagénèse* » en p. 10).
- Le deuxième a pour thème les Amérindiens, pour qui j'ai un profond respect. Je m'appuie sur cette culture qui me fascine pour proposer un jeu mettant en scène des totems et des sorts.
- Le troisième jeu porte sur les signes du Zodiaque et les caractères qui vont avec, ainsi qu'un système de magie.
- Le quatrième s'intéresse à la Pangée, le super-continent: les héros seraient des hommes préhistoriques. Et pourquoi pas intégrer les dernières découvertes scientifiques (la récente découverte d'un continent immergé, qui conforte les textes antiques) ?

Je suis enfin à la recherche d'un illustrateur pour Mutagénèse, de préférence quelqu'un qui serait sensible à l'univers des comics. Qu'on se le dise! ■

Gérald Chaussepied

© GÉRALD CHAUSSEPIED

La Feuille de personnage de Gérald Chaussepied

alias « Greenlenteur »

- ☑ **Power level** : 41
- ☑ **Milieu** : Bretagne (Morbihan)
- ☑ **Profession** : Jardinier à la recherche d'un emploi.
- ☑ **Super-pouvoir** : Empathie non-maîtrisée
- ☑ **Compétences** :
  Jardinier,
  Psychologie,
  Jeux de mots pouris
- ☑ **Avantage** :
  Cherche toujours à essayer de comprendre le caractère et les actions de ses proches.
- ☑ **Inconvénient** :
  Voir Avantage.
- ☑ **Qualités** :
  Créatif,
  Joyeux,
  Optimiste.
- ☑ **Défauts** :
  Apprendre un peu de tout mais ne jamais approfondir.
- ☑ **Familier** :
  Ma kiwiii ! Mon Jack Russel Cloé
- ☑ **Classes de personnage acceptées** :
  Je ne joue que des rangers ou des druides, dans un univers médiéval-fantastique. De façon générale, tout personnage ayant un lien très fort avec la nature (déformation professionnelle d'un amoureux de la faune et de la flore terrestres...) Sûrement une déformation professionnelle et une passion pour la faune et la flore terrestres. ■

Gérald Chaussepied

Le viaduc de Garabit est un ouvrage ferroviaire situé près de Saint-Flour, dans le Cantal. Entièrement métallique, il fut construit par Gustave Eiffel & Cie et achevé en 1884.

Un pont, c'est un défi !

Comment mettre en scène les ponts dans vos scénarios de jeu de rôle ? Pourquoi des ponts, d'abord ? C'est quoi cette obsession bizarre pour les ponts ?

C'est vrai, ça : pourquoi ?

Le pont, comme on a pu le voir dans d'autres articles de ce numéro, c'est un lien entre deux zones : un point sensible. Et quoi de mieux qu'un point sensible pour des héros tels que les personnages des joueurs ?

Bon, d'accord, un pont, c'est un défi lancé aux personnages. Qu'il s'agisse de le traverser, de le bâtir, de le protéger ou même d'enquêter à son sujet, il y a de quoi faire. D'autant qu'il y a un autre aspect intéressant : généralement, un pont, c'est grand. Du coup, dans un scénario de jeu de rôle, c'est chouette parce que ça vous fait facilement un superbe décor !

Les bâtisseurs

Les personnages doivent construire une structure extraordinaire, en utilisant des techniques architecturales novatrices. À eux de dénicher les talents et les matériaux qui leur permettront de réaliser ce projet, capable de métamorphoser durablement le territoire.

L'aide de jeu p. 16 revient plus en détail sur cet aspect.

© OLIBAC

La défense du chantier

Les personnages doivent défendre le chantier de construction d'un pont qui ouvrira de nouvelles possibilités de développement à toute une région. Le pont est mal vu par une ou plusieurs factions : peuplades indigènes, rivaux industriels…

Une zone stratégique

Les personnages doivent protéger un pont d'importance stratégique dans le cadre d'une guerre. Si le pont est pris, c'est toute une région qui risque d'être envahie dans les jours qui suivent ! Il faut tenir jusqu'à l'arrivée des renforts… ou, en dernier recours, faire sauter le pont !

Attention, terroristes !

Une menace terroriste pèse sur un pont touristique : les personnages arriveront-ils à empêcher la bombe d'exploser ? Ou, au moins, à capturer les terroristes ?

Drop zone

Les personnages sont des soldats d'élite, parachutés sur une ville contrôlée par l'ennemi. Leur mission : sécuriser l'aéroport pour permettre la mise en place d'un pont aérien qui apportera des armes lourdes, permettant de sécuriser durablement le périmètre, et du matériel humanitaire pour la population locale (médicaments, nourriture…) ■

Benoît Chérel

© OFFICE DE TOURISME DE GUERANDE

Aide de jeu *Mythe d'Altaride*

La Confrérie des bâtisseurs

Sur Altaride, le voyageur est sans cesse émerveillé par le paysage qu'il découvre. Sa variété, son immensité, ses couleurs… ses dangers aussi, amènent facilement à une forme de fascination. Mais si la nature offre des surprises grandioses, les plus impressionnantes restent certainement celles des ouvrages d'architecture titanesques… et en particulier les ponts.

Il n'est pas rare qu'une route traverse de vastes fleuves ou de profonds ravins, parfois larges de plusieurs kilomètres. Sans hésiter, des ponts gigantesques enjambent ces abîmes et permettent à la civilisation d'aller de l'avant. Quand il contemple un tel miracle de construction, le voyageur ne peut s'empêcher de penser, à un moment ou à un autre : mais comment a-t-on fait pour bâtir quelque chose d'aussi énorme ? Comment cela tient-il ? Combien d'années, combien de sacrifices ont été nécessaires à l'édification d'un tel prodige ?

Bien entendu, même la plus grande ingéniosité médiévale ne suffirait pas à construire un pont titanesque. Sur Altaride, la main d'œuvre est parfois bon marché et les architectes sont souvent talentueux… mais construire à la main un pont de cinq kilomètres comme ceux de la ville de Gweest mettrait des siècles ! Le secret d'un grand pont réside dans la sorcellerie.

© OLIBAC

Les rois de la pierre

Les maîtres bâtisseurs forment une guilde très influente. Leurs secrets portent sur de nombreux domaines et ils rassemblent des experts de plusieurs professions indispensables à la construction de bâtiments d'exception. Ensemble, ils offrent tous les services nécessaires à un chantier exceptionnel. Plus encore, la confrérie développe d'importants efforts pour conserver le monopole des compétences nécessaires à ces grands travaux.

La mafia du bâtiment

L'administration de la confrérie emploie des experts dont le seul rôle est de repérer et de recruter des professionnels du bâtiment… voire de les débaucher chez les rares concurrents qui osent se dresser face aux maîtres bâtisseurs.

Un mathématicien prodige ou un tailleur de pierre talentueux pourrait aussi les intéresser

Ces chasseurs de têtes, surnommés les « Briques », sont réputés pour leur entêtement. Une fois qu'ils ont repéré un candidat valable, ils ne le lâcheront pas tant qu'il n'aura pas signé auprès de leur employeur. Ils recherchent avant tout des talents rares et supérieurs : par exemple un enchanteur capable de déplacer des poids énormes à l'aide de sorts télékinétiques sera particulièrement apprécié. Mais un mathématicien prodige ou un tailleur de pierre talentueux pourrait aussi les intéresser.

© MARTIN PETITT [CC-BY]

Une fois le candidat repéré, les Briques commencent par proposer tout simplement un contrat d'embauche en exclusivité, avec un bon salaire à la clef, accompagné des nombreux avantages offerts par la confrérie.

Si le candidat refuse, ils disposent d'une certaine marge de manœuvre pour négocier : ils rajoutent des avantages, augmentent le salaire… Dans le cas où le candidat se montre intéressé mais qu'il exige vraiment un traitement supérieur à la normale, ils l'amèneront aux bureaux de la confrérie du pays, où le directoire traitera directement avec lui.

En revanche, s'il s'entête à refuser ou à exiger la lune, les Briques passent à la deuxième phase d'approche : le harcèlement. Discrètement mais avec une rare ténacité, ils reviennent à la charge avec leur offre, chaque jour, aussi souvent que possible.

Quelques-unes de leurs techniques :

- Sonner ou frapper à la porte dix, vingt, trente fois par jour pour demander à renégocier le contrat.
- Envoyer des messagers qui apportent des copies du contrat, de jour comme de nuit.
- Suivre le candidat dès qu'il sort dans la rue et lui demander de reconsidérer l'offre.
- Gêner systématiquement toutes ses conversations.
- Empêcher de manière non-violente le candidat de travailler en l'interrompant sans cesse.
- Faire du bruit la nuit pour l'empêcher de dormir.
- Salir la réputation du candidat auprès de ses clients actuels.
- Intercepter ses clients pour les rediriger vers la confrérie, qui leur fera exceptionnellement une meilleure offre.

© BIBLIOTECA DE LA FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS DEL TRABAJO (UNIVERSIDAD DE SEVILLA)

Rares sont ceux qui résistent à un tel traitement. Généralement les récalcitrants ont deux options : la fuite ou la violence.

Dans le cas où ils disparaissent, l'action est interrompue. Après tout, le candidat ne représente pas une menace pour la confrérie s'il est contraint de rester dans l'ombre. S'il a recours à la violence, par exemple en embauchant des hommes de main pour rosser les Briques, ceux-ci ripostent avec la même intensité.

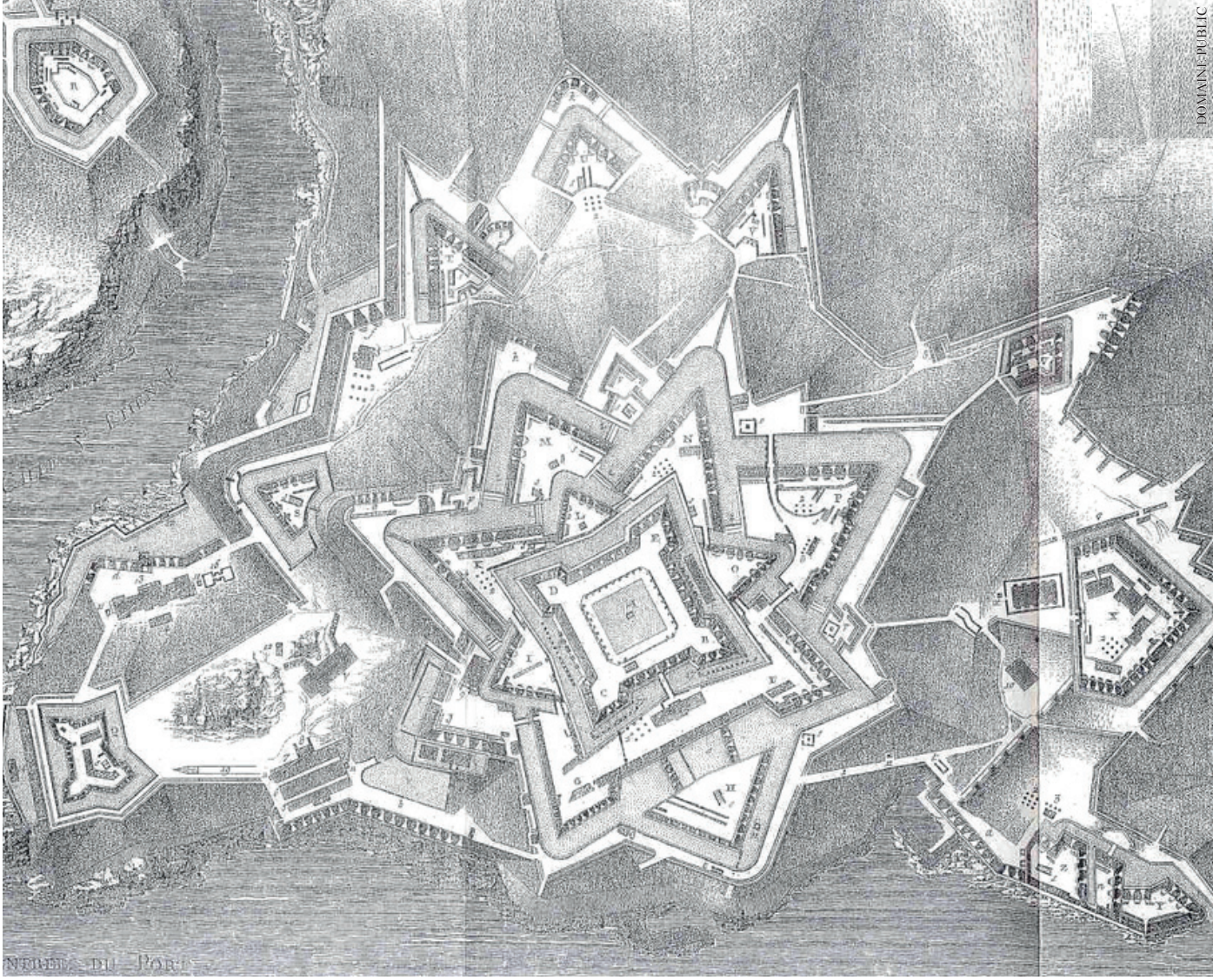
Le règlement de la confrérie leur interdit d'utiliser une méthode violente que n'a pas encore utilisée l'adversaire. Si les hommes de main cognent à coups de bâtons, les Briques utiliseront des bâtons à leur tour. S'ils sont attaqués avec des armes blanches, ils s'en armeront aussi. Si l'attaque est magique, ils seront autorisés à y recourir eux aussi. Et c'est l'escalade.

Dans la mesure du possible les Briques épargneront leur candidat : en effet, ils ne verront aucun intérêt à le tuer, toute leur campagne de persuasion serait alors gâchée.

« Ils ne verront aucun intérêt à le tuer, toute leur campagne de persuasion serait alors gâchée. »

Cours du soir

Une fois un candidat recruté, il rejoint l'un des corps de métiers de la confrérie, après avoir éventuellement suivi une formation ou une mise à niveau, qui a lieu aux bureaux de la confrérie du pays (généralement situés à la capitale). C'est lors de ces cours que le candidat pourra apprendre



DOMAINE PUBLIC

les premiers secrets des maîtres bâtisseurs, enseignés par des experts souvent trop âgés pour se rendre sur les chantiers.

Les apprentis de la confrérie sont hébergés dans les locaux pendant toute la durée de leur formation, autant pour offrir un logement de qualité à proximité des salles de classe que pour garder un œil sur ces nouveaux venus. Bien entendu, quiconque tenterait de dévoiler l'un ou l'autre des secrets des maîtres bâtisseurs serait immédiatement renvoyé… à moins qu'il ne lui arrive un fâcheux accident ?

Jeunes architectes

Sa formation terminée, une fois qu'il est considéré apte par ses maîtres, le nouveau bâtisseur est placé par l'administration de la confrérie sur un chantier. La plupart du temps, les premiers ouvrages sont des bâtiments d'importance mineure : halle de commerce, routes, murailles… Ce n'est qu'une fois qu'il aura fait ses preuves qu'il pourra diriger les chantiers les plus sensibles comme ceux des châteaux forts, des palais, des ponts gigantesques ou tout simplement de merveilles nées du délire d'un richissime et puissant client, comme une allée de statues géantes ou un temple immense.

Les plans

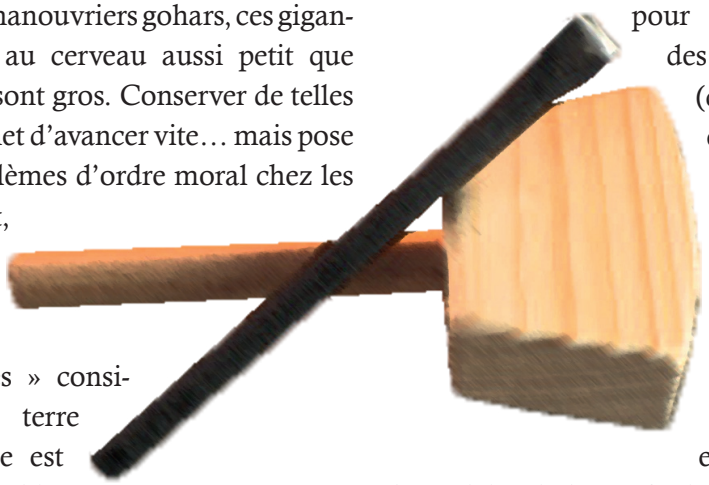
Concrètement, le travail préparatoire commence par esquisser l'apparence du projet, en mêlant esthétique et contraintes techniques. Ensuite viennent les calculs, souvent extrêmement complexes, permettant d'aller jusqu'aux limites physiques des matériaux employés, enfin la préparation se complète d'une liste plus ou moins longue d'enchantements qui permettront de dépasser ces limites et offrir un résultat absolument unique.

Ces différentes étapes nécessitent des allées et venues entre le plan de travail et le site de la future construction, pour prendre des mesures et anticiper les éventuelles difficultés environnementales, comme les courants marins dans le cas d'un pont, les raids isims pour une citadelle isolée, les dangers naturels…

L'équipe de choc

Pendant ce temps, le bureau local commence à préparer les équipes de chantier.

La confrérie des bâtisseurs est réputée pour son armée de manouvriers gohars, ces gigantesques isims au cerveau aussi petit que leurs muscles sont gros. Conserver de telles créatures permet d'avancer vite… mais pose plusieurs problèmes d'ordre moral chez les isims. En effet, la croyance traditionnelle des « peaux vertes » considère que la terre est sacrée, elle est la divine Méhia. Creuser le sol, en sortir des pierres… ce sont des pratiques considérées comme impies par les chamans isims. Si les gohars eux-mêmes sont assez faciles à convaincre, il n'en est pas toujours de même de leurs frères khourogs. Il est donc assez courant de voir les chantiers de la confrérie subir un raid de représailles.



Des agitateurs vénérant Méhia tentent aussi régulièrement de tirer les ouvriers gohars de leur torpeur intellectuelle pour les monter contre leurs patrons. Le service d'ordre, les « Piquets », fait donc tout particulièrement attention à cette main d'œuvre précieuse et facile à manipuler.

À pied d'œuvre !

Grâce à la force inégalable des gohars, associée à celle de nombreux géants, moins sensibles à engager, les constructions avancent très vite.

Le chantier est dirigé par les architectes de la confrérie, secondés des « Balloneau », des sorciers spécialisés dans l'assistance aux ouvriers, en particulier avec leurs sorts de télékinésie, lancés à plusieurs, qui leur permettent de déplacer des blocs gigantesques. Ils peuvent également améliorer temporairement les capacités de certains ouvriers pour qu'ils réalisent des travaux sensibles (don de vol, vision et réflexes aiguisés, résistance au feu ou au froid…)

D'autres sorciers, les « Gravures », apportent enfin la touche légendaire de la confrérie en enchantant la structure mise en place. Cela nécessite souvent des rituels longs et complexes, nécessaires à des effets massifs et surtout qui s'étendront sur une durée très importante.

Le contrat de base prévoit généralement un siècle de maintien. Au-delà, un nouveau rituel est indispensable pour empêcher que les effets magiques ne se dissipent… ce qui amène souvent à l'effondrement de l'édifice durement construit ! ■

Benoît Chérel

HÅ¥KON THINGSTAD (CCICP)

Le jeu de rôle, un pont ?

Le pont fait le lien entre deux espaces séparés. Il offre la possibilité de passer librement de l'un à l'autre. On y gagne en rapidité, en efficacité, en connaissance.

Pour de nombreuses raisons, le jeu de rôle est en soi un pont, c'est même une multitude de ponts qui relie des domaines extrêmement variés entre eux.

Un pont vers l'autre

Le rôliste du portrait du mois, Gérald, en parle très bien dans sa définition du jeu de rôle, au début de ce numéro des *Chroniques d'Altaride* : le jeu, c'est un moyen d'apprendre à aller vers l'autre. On le constate en convention, en club ou même sur Internet.

Ce n'est d'ailleurs pas propre au jeu de rôle mais c'est propre à toute passion : les personnes qui partagent cette passion pourront très facilement s'aborder, faire connaissance, sympathiser… Il est facile de briser la glace avec des inconnus quand on connaît leur hobby : finalement, ce ne sont pas de parfaits inconnus vu qu'ils sont rôlistes !

Un pont entre le jeu et les arts

On dit bien « jouer la comédie », « jouer le jeu », le « jeu d'acteur »… Le jeu de rôle s'amuse à mélanger les genres. Le jeu de société, avec des dés, des scores, parfois même des pions, des figurines, des plans… et des participants autour de la table. Le conte aussi, quand l'art de l'oralité se mêle au jeu avec des schémas narratifs dynamiques. Et plus largement la rhétorique, le choix des mots, cette capacité à croquer, en quelques secondes, une scène vivante et claire à la fois. Sans oublier que certains groupes de jeu jouent en musique. Pont vers le monde musical, comme notre contributeur régulier Thomas Munier[1] aime à le signaler au fil des numéros des *Chroniques d'Altaride*.

1 Auteur du livre *Musiques sombres pour jeux de rôles sombres* et de *Millevaux*, un univers pour le jeu de rôle *Sombre*. Actualité sur les réseaux sociaux et sur le blog Outsider : http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com

Un pont vers la culture

C'est pratiquement systématique dans les portrait de rôliste publié dans les *Chroniques d'Altaride*, on y apprend que le jeu de rôle a été un excellent moyen de découvrir d'autres champs de connaissance. Le rôliste est par nature curieux. Les situations de jeu, que le meneur de jeu s'efforce de renouveler, poussent à garder l'esprit ouvert, à penser à des solutions nouvelles pour des problèmes inédits. Du coup, au-delà du jeu, de nombreux rôlistes mettent à profit cette curiosité pour en apprendre plus sur les domaines qui les intéressent, ou qui intéressent leurs personnages. Une aventure se passe au Moyen Âge ? Le joueur va dévorer des ouvrages d'Histoire et visiter des châteaux forts. Une autre envoie les aventuriers en Chine ? Il va aller fouiner à la média-

© FRÉDÉRIC BISSON (ZICAZOU76) [CC-PI]

thèque pour découvrir *L'Art de la guerre* de Sun Tzu ou les philosophies orientales… à moins qu'il ne préfère visionner quelques morceaux de bravoure du cinéma chinois. Bref, les occasions de manquent pas. Toutes ces connaissances sont motivées par le jeu ; elles enrichissent le jeu mais aussi la culture générale du rôliste.

Un pont vers l'écriture

Les trois piliers des *Chroniques d'Altaride* l'ont déjà mis en valeur : dans le jeu de rôle, on trouve le joueur, le meneur et aussi le créateur. Ce dernier invente des scénarios, des règles, des univers… qu'il met souvent par écrit et qu'il parvient parfois à publier. Certains vont encore plus loin et utilisent cette expérience ludique pour sauter le pas et écrire autre chose que du jeu de rôle, par exemple des nouvelles ou du roman, même si la connexion n'est pas toujours évidente. Laurent Kloetzer, auteur, entre autres, du *Royaume blessé*, en témoigne d'ailleurs sur son site Internet : « À l'usage, j'ai tendance à trouver que l'écriture et le jeu de rôle font difficilement bon ménage. Certes, le jeu procure des idées, des mondes, des personnages et un sens de la profondeur du background. Mais il donne aussi nombre de tics d'écriture, comme une certaine tendance à beaucoup trop décrire, trop expliquer, et il ne fournit pas de bonnes intrigues : des intrigues basiques, acceptables en jeu parce que vécues et individualisées par les joueurs, ne rendent rien dans des textes. Certains auteurs, comme Jean-Philippe Jaworsky avec *Janua Vera*, se sortent plutôt bien de ce piège. J'étais très méfiant à l'idée d'importer des scènes « jouées » dans un roman. »[2]

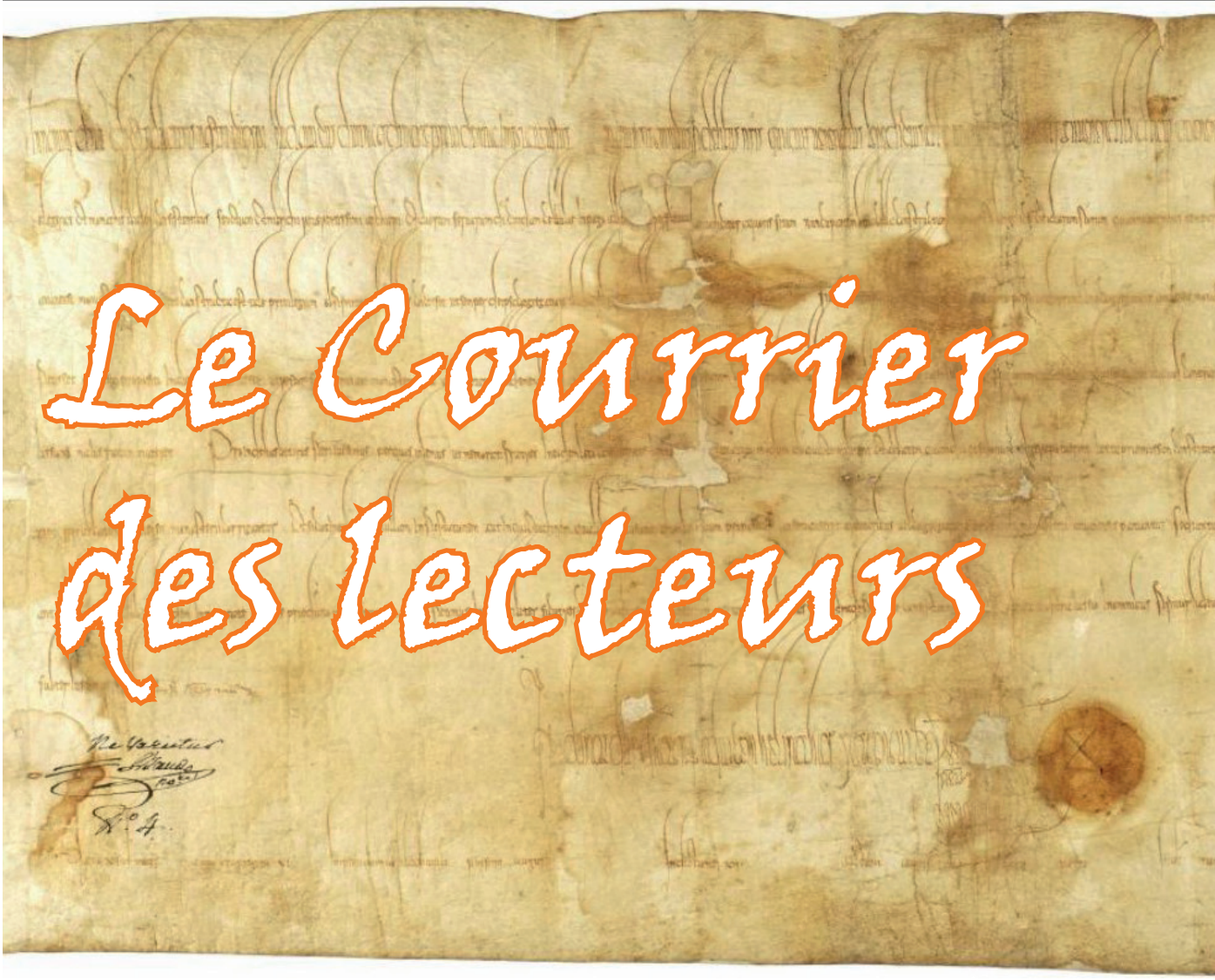
2 www.noosfere.org/kloetzer/case06/page1/page1.html

© JOOBEY [CC-P]

Le pont de la fin

Méfiance, donc, mais connexion tout de même. C'est la soif de donner vie aux histoires qui pousse ces auteurs à prendre la plume d'une manière différente, moins interactive mais aussi plus ouverte au monde. Car, comme le rappelle Laurent Kloetzer, « Après toutes ces pages, je continue à trouver que le jeu de rôle (sur table) est une activité merveilleuse, stimulant l'imagination, permettant les plus belles des rencontres. Et dont les moments de beauté, à moins d'être transformés après coup, ne restent que dans les mémoires de ceux qui les ont partagés. » ■

Benoît Chérel



Le Courrier des lecteurs

En ce joli mois de mai, nous avons encore reçu des tas de lettres magnifiques, émouvantes et magiques. Voici notre sélection du mois, à lire en respirant du muguet.

J'aurai mon heure de gloire...

« Chère Hulga,

Tu n'imagines pas mon bonheur quand j'ai reçu ta lettre ! J'ai beaucoup apprécié votre portrait à tous les deux. Comme notre petit Gruntal a grandi ! Et déjà trois moutons tués à mains nues ? Vivement que je sois de retour pour en faire un parfait guerrier orc.

De mon côté, j'ai enfin pu obtenir une audience auprès du Maître des Ténèbres. Je n'en menais pas large, mais il s'est montré très compréhensif, suite à mon petit « contretemps » de la fois précédente. Il a exigé que je sois réintégré à ses troupes et déclaré vivant. Le chaman-général a dû obéir et m'a affecté à la brigade des ponts, en représailles, j'imagine... Me voilà donc à garder le Pont des Coquelicots, dans une proche vallée. Il y des fleurs partout, des oiseaux, un torrent, mon Dieu... c'est épouvantable ! Même des petits lapins et des écureuils... Quelle humiliation pour un vieux guerrier ! Mais j'aurai mon heure de gloire... Je les briserai, ces maudits aventuriers !

Je te laisse, encore ces trois fichus boucs qui vont brouter de l'autre côté du pont. Je les entends arriver… Un petit hurlement sauvage va les réveiller. Et moi aussi.

Je m'ennuie ! Prends soin de toi »

Ton Budisk

P.S : peux-tu m'envoyer du gros fil et une aiguille ? Je dois réparer mes bottes.

Petite annonce

« Homme jeune, la quarantaine flamboyante, féru d'Histoire (rites anciens) cherche JF 18-25 ans, bonne condition physique, célibataire, tendance naturelle à la mélancolie (solitaire serait un plus), ayant su préserver sa candeur de corps et d'âme, pour voyage et reconstitution spectaculaire à l'occasion de la cérémonie de jumelage entre les universités Jean-des-Môles, de Choirion (France) et Miskatonic, d'Arkham (USA). Disponibilités maximum 2 jours, logée nourrie blanchie, voyage défrayé. Vêtement de cérémonie et objets rituels fournis. »

Contact sous référence auprès des Chroniques d'Altaride.

Lettre de motivation

« Thomas Margerie, 10 avenue des Acacias, 71137 Louhaut-sur-Moire.

Capitaine,

Suite à un CAP cuisine obtenu en 2008, j'ai travaillé 3 ans au Scarabée Joyeux, comme commis de pâtisserie dans la brigade de M. Pouard. Fort de cette expérience, j'ai intégré l'équipe du relais gastronomique Chez Léon – fruits de mer – fruits de saison, où j'ai découvert la cuisine des crustacés et ma passion pour le grand large. C'est pourquoi votre annonce a retenu toute mon attention. Je n'ai pas le mal de mer, je n'ai pas d'attache familiale à ce jour, et l'idée de partir plusieurs mois en mer ne m'effraie pas. Je retiens de mes années de scoutisme une grande capacité d'adaptation et un goût prononcé pour la vie en communauté : cuisiner selon les aléas de la pêche, y compris, comme vous le mentionnez, des « mets particuliers », est, avec l'apprentissage de la culture des Pays-Bas, un plus.

Vous trouverez ci-joint mon C.V. Dans l'attente de votre réponse, veuillez agréer, Capitaine Vanderdekken, l'expression de mes sentiments respectueux. »

Thomas

Sophie Pérès

Pour le numéro 13, comme on n'a pas froid aux yeux, aux *Chroniques d'Altaride*, nous parlerons de superstition. Le nombre 13 jouera-t-il un rôle dans notre aventure ? 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 et faites vivre votre passion dans les pages du prochain numéro ! ■

© JÉRÔME CHRISTEN ET GILLES VOLLUZ

Jérôme Christen et Gilles Volluz.

Du 3 au 5 mai à Martigny

La Fête du jeu en Suisse

Les organisateurs du jeu de rôle à la Fête du Jeu vous réservent plein de surprises pour les vingt ans de la manifestation qui aura lieu du 3 au 5 mai 2013 au CERM à Martigny. Faisons un petit tour du volet « Jeux de rôle » de cette vingtième édition en compagnie de Jérôme Christen et de Gilles Volluz.

Alors qu'avez-vous prévu de spécial pour cette vingtième édition ?

Pour cette édition anniversaire, La Fête du Jeu reçoit la Pathfinder Society Organized Play pour une étape de la méga-campagne mondiale de *Pathfinder* ! Quatre parties sont notamment prévues durant toute la manifestation[1].

La campagne « maison » de la Fête du Jeu, dans l'univers d'*Ichorpunk* aurait à nouveau lieu… Pouvez-vous nous en dire un peu plus ?

Bien sûr ! Trois siècles avant Jésus-Christ, le conquérant Alexandros le Grand change ses

1 http://www.lafetedujeu.ch/fr/content/jeu-de-roles#pathfinder

CERM Martigny

La Fête du Jeu

Du 3 au 5 mai 2013

Poly-Games

20ème anniversaire

www.lafetedujeu.ch

Entrée 10.-

Valais
AVEC LE SOUTIEN DE LA VILLE DE MARTIGNY
Avec le soutien de la Loterie Romande
AVANSIS
Emil Frey
cuisinella
Des cuisines qui donnent envie.

plans, retourne prématurément à Babylone pour consolider son empire. En conséquence, il mourra de grand âge, après avoir unifié une grande partie du bassin méditerranéen et mis un terme brutal à l'expansion de Rome en conquérant la jeune République.

Plusieurs siècles plus tard, Athenai, capitale de l'Alexandrino Aftokratorias, est une métropole électrique, à la culture flamboyante, parcourue par des véhicules mus grâce à des moteurs à combustion qui fonctionnent non pas au pétrole, mais à une substance appelée l'ichor, que certains soupçonnent d'être, en réalité, le sang des dieux…

Ichorpunk se déroule en grande partie dans cette métropole, une cité grecque dont la technologie et l'ambiance ressemblent à celles de nos années '50 dans des métropoles comme New York, Chicago, Washington ou encore Los Angeles. Les Pirates Égéens et les autres mafias règnent en maîtres sur le crime organisé, la corruption est galopante et, l'un dans l'autre, tous les éléments sont requis pour qu'une nouvelle race de Héros ou de Vilains naisse, dignes héritiers de Persée, Hercule ou encore Achille… ou leurs pendants maléfiques[2].

Durant la Fête du Jeu, l'initiation aura-t-elle aussi sa place ?

Oui, nous proposons des parties d'initiation sur l'ensemble de la convention. Si vous voulez initier votre petit frère, votre copine ou votre grand-mère, la Fête du Jeu a aussi pensé à vous ! Nous avons quelques MJ qui se sont fait la main dans le développement de parties d'initiation de une à trois heures. La découverte de différents univers est possible et, pour l'occasion, les règles de jeu sont simplifiées au maximum.

On sort un petit peu du monde du jeu de rôle à proprement parler mais…. Il y aura aussi différents jeux d'ambiance et des gens costumés à la Fête du Jeu ?

Oui, par l'entremise des Darks Pikatchouzes, les visiteurs auront également l'opportunité de participer à un tournoi de Troll Ball sur l'ensemble du week-end ou encore de combler un temps d'attente entre deux parties par la découverte, en compagnie de l'équipe de la Loups-Garous Party, de jeux comme *Sporz* de Raphaël Donzel[3], ou des fameux *Loups-garous de Thiercellieux* enrichis pour l'occasion de différentes variantes de jeu. ■

Propos recueillis par Pierre Troillet

2 http://www.lafetedujeu.ch/fr/content/campagne-2013

3 Voir *Chroniques d'Altaride* n°6 Novembre 2012.

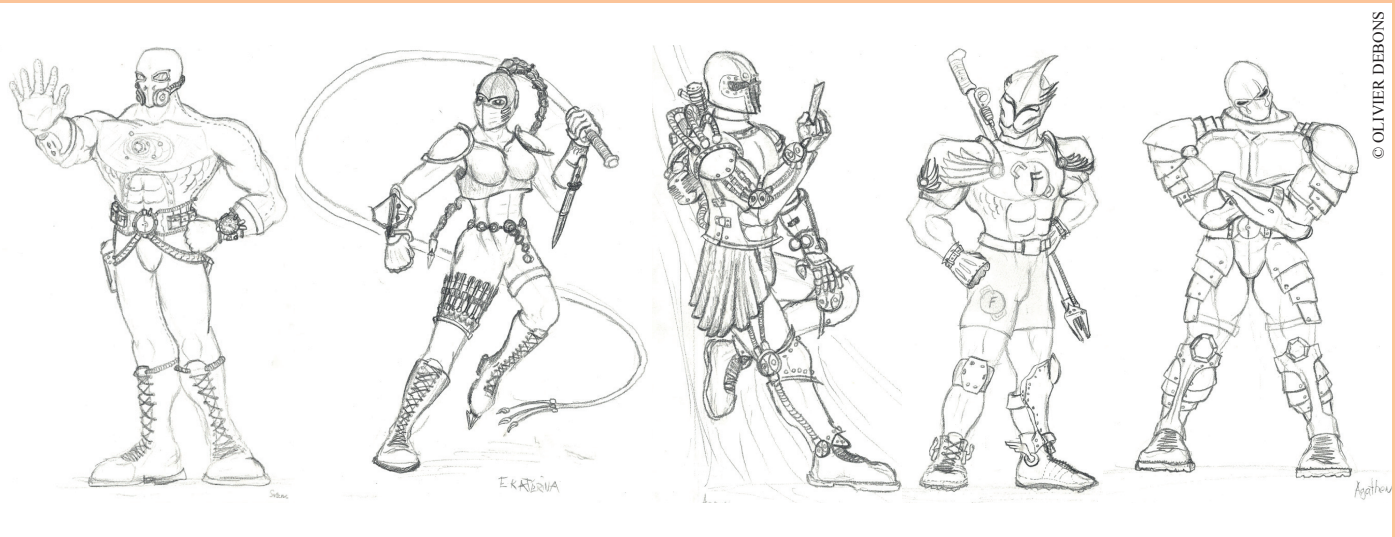
IchorPunk

Ichorpunk se base sur une uchronie : que se serait-il passé si Alexandre le Grand avait consolidé son empire, plutôt que de poursuivre sa conquête de l'est (et s'il n'était pas mort empoisonné, d'une maladie ou autre variante) ? Dans cette uchronie, l'empire alexandrin s'est développé plus ou moins sereinement, représente l'une des principales forces géopolitiques de la planète, et reste pendant longtemps le phare du monde civilisé.

L'ambiance du monde est similaire à celle de nos années 50 - grandes villes devenant des métropoles, mélange d'optimisme d'après-guerre et de chasse aux sorcières politiques, émergeance des super-héros et du grand banditisme, le tout sur des bases technologiques proches mais néanmoins différentes, l'économie énergétique se basant sur le raffinage non pas du pétrole, ressource totalement ignorée, mais de l'ichor, découvert au début du siècle et dont on peut tirer à la fois de l'énergie, des plastiques et autres produits manufacturés. L'ichor, cependant, cache d'autres secrets, que les joueurs auront le plaisir (ou pas) de découvrir lors de leurs aventures. ■

Ichorpunk sur Internet

http://www.ichorpunk.com



© OLIVIER DEBONS

Sous l'œil de Mélusine

Convention à Poitiers

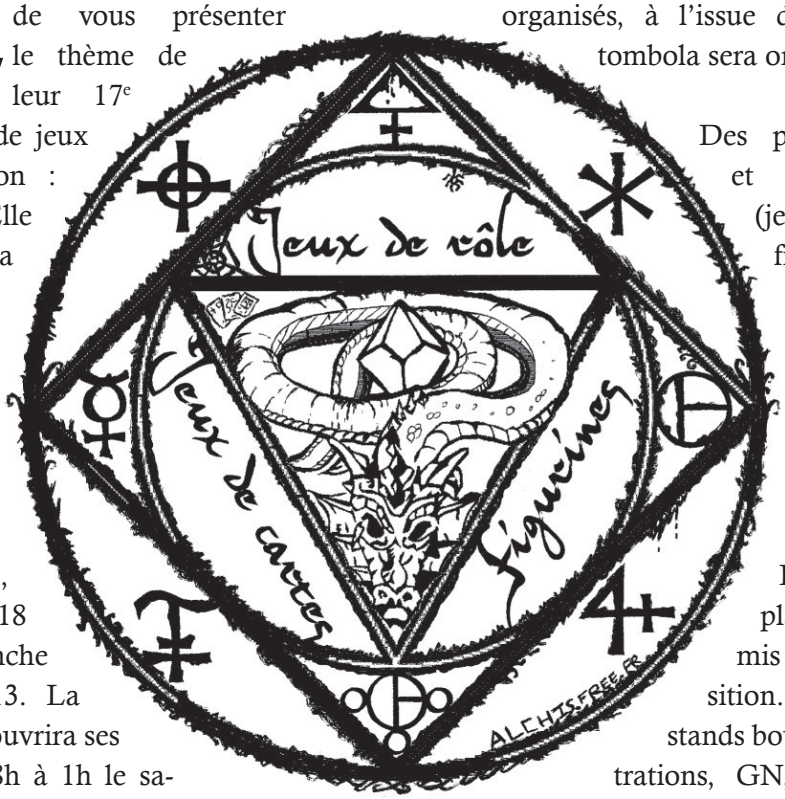
Du samedi 11 au dimanche 12 mai

Wanted Les Alchimistes

Convention à Strasbourg

Samedi 18 et dimanche 19 mai 2013

En cette année 2013, Les Alchimistes sont heureux de vous présenter le thème de leur 17e convention de jeux de simulation : Far West. Elle se déroulera comme d'habitude à Strasbourg au Palais des Fêtes, 5 rue Sellénick, les samedi 18 et dimanche 19 mai 2013. La convention ouvrira ses portes de 18h à 1h le samedi et de 9h à 21h le dimanche.



Des tournois de jeux de rôle, de jeux de figurines et de cartes à collectionner seront organisés, à l'issue desquels une tombola sera organisée.

Des parties libres et d'initiation (jeux de rôle, figurines et cartes) et de nombreuses autres animations seront également proposées. Des jeux de plateau seront mis à disposition. Plusieurs stands boutiques, illustrations, GN, découverte jeux, etc. seront présents sur place et d'accès libre et gratuit.

Le programme

Jeux de rôle

Samedi soir

DragonDead
Shaan Renaissance
Deus l'Ascension par son auteur
1% par son auteur
Dark Horizon
(jdr amateur *Space Opera*) par son auteur
Trinités

Dimanche

Dark Heresy
Tribe 8
Nécropolice
Nightprowler
AMI
Eclipse Phase
Bloodlust Metal
Fading Suns
Pendragon
Sable rouge
Cat's par l'auteur

1% - Shade - Deus - Dark Horizon peuvent être rejoués le dimanche

Jeux de figurines

Les deux tournois ont lieu le dimanche

Warhammer 40 000 en 1 500 points
www.tabletoptournaments.net/fr/t3_tournament.php?tid=10478
Malifaux
www.tabletoptournaments.net/fr/t3_tournament.php?tid=10356

Jeux de cartes

Le dimanche, à partir de 11h

Yu-Gi-Oh! : Trial pour le Championnat de France - PAF 10 € (lots et entrée)

Magic the Gathering : tournoi de qualification pour le national - PAF 30 € (dont participation aux lots et frais du tournoi et 2 € d'entrée à la convention)

Accès/Transport

En train ou en bus, avec le bus n°10, arrêt « Palais des Fêtes » (départ devant la gare)

En voiture, prenez l'autoroute jusqu'à Strasbourg et quitter le à la sortie « Place de Haguenau – Avenue des Vosges »

Tarifs

Gratuit le samedi soir
5 € pour le dimanche

Les maîtres de jeu bénéficieront d'une réduction d'1 € par partie maîtrisée.

Les préinscrits qui justifient d'un trajet aller de plus de 200 kilomètres (péage, billet de train…) payeront moitié prix (remboursé à la caisse de la convention). Les préinscriptions sont possibles directement auprès des Alchimistes.

Une restauration sera disponible sur place : hotdogs, croque-monsieurs, sandwichs… ■

Contact

Courriel : **alchis@free.fr**
Site internet : **http://alchis.free.fr**
Forum :
http://alchis.free.fr/aforum/phpBB3
Facebook :
http://www.facebook.com/groups/151634658782

WANTED

LES ALCHIMISTES

RECHERCHENT POUR LEUR

17EME CONVENTION

Jeux de Roles, Jeux de Cartes
Jeux de Figurines et bien d'autres Animations

18&19 MAI 2013

PALAIS DES FETES - RUE SELLENICK

67000 STRASBOURG

Les Alchimistes
FaceBook: les Alchimistes de Strasbourg - http://http://alchis.free.fr/
M@il: alchis@free.fr - ☎0388791480$ - 0651788079$

CAISSE D'EPARGNE ALSACE
Strasbourg
Philibert
LudoPathes Les Zoditeurs
Le 7ème Cercle
AGATE RPG
les XII SINGES
Les Ombres d'Esteren
ForgeSonges
Ludik Bazar
Vent Divin
SaNS DéToUR éditions

BY-JOJOE (OWN WORK) [CC-BY-SA-3.0, VIA WIKIMEDIA

Ponts légendaires

Ouvrage humain par excellence, rudimentaire assemblage de bois ou bijou de technologie , le pont a occupé très tôt l'imaginaire et la mystique humaine. Le traverser n'est jamais une mince affaire, et mieux vaut s'y engager avec une âme pure. Ou, du moins, de nobles intentions. Le Diable ou les démons ne sont jamais loin, et ils en sont parfois les grands architectes.

Il y aurait de quoi écrire plusieurs thèses par pont, vu la charge symbolique de certains, mais faisons simple et ne perdons pas l'objectif ludique. Voici donc quelques ponts légendaires, que les MJ sauront au besoin intégrer à leurs scénarios, histoire de mettre un peu la pression aux joueurs. Ne pas regarder en bas, ne pas regarder en bas…

Les ponts dans les monothéismes

L'échelle de Jacob[1]

Remettons les choses en situation : Jacob fuit la colère et la vengeance de son frère aîné Esaü, à qui il a volé la bénédiction paternelle (mais quelle idée, aussi, de vendre son droit d'aînesse pour un plat de lentilles !) Surpris par la nuit, il s'installe au milieu de

1 *Livre de la Genèse* (28:11-19)

D.R.

nulle part et s'endort. Pendant la nuit, un rêve lui vient : il voit une échelle posée sur terre, qui va vers les nuages, où montent et descendent des anges. Dieu lui parle alors, lui indiquant que la terre sur laquelle il se trouve appartiendra à son peuple. Jacob, au réveil, baptise le lieu Bethel, « maison de Dieu ». Jacob s'est arrêté pour dormir sur le mont Moriah, qui deviendra plus tard l'emplacement du temple de Jérusalem.

En termes de jeu, l'échelle de Jacob représente un passage entre le Ciel et la Terre, qu'il peut être intéressant de mettre en scène dans un jeu de rôle ésotérique ou connecté à la religion, comme *Nephilim* ou *In Nomine Satanis / Magna Veritas*. Un même passage, avec un nom différent, peut aussi servir dans un contexte médiéval-fantastique pour permettre aux aventuriers de voyager vers le Paradis, le temps d'un scénario grandiose.

As-Sirat, le pont de la Géhenne

Après avoir été jugé, son âme pesée entre bonnes et mauvaises actions, le croyant musulman se retrouve devant ce pont qui relie les deux bords de la Géhenne (l'enfer).

De l'autre côté, Mahomet attend et intercède auprès d'Allah pour celui qui va traverser. Le croyant s'avance donc sur ce pont « de l'épaisseur d'un cheveu », le plus vite possible. « La rapidité de l'homme sera fonction de ses bonnes actions ». Ceux qui rampent tomberont ou seront attrapés par des crochets et jetés dans la Géhenne, profonde de soixante-dix ans de marche, où ils brûleront dans un feu soixante-dix fois plus chaud qu'un feu classique, jusqu'à que leur pénitence soit terminée, et qu'ils entrent enfin au paradis. Ça peut durer longtemps, donc…

BY ROLDAGOBERT (OWN WORK) [CC-BY-SA-3.0 (HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/3.0)], VIA WIKIMEDIA COMMONS

En y regardant bien, on trouve des similitudes entre ce pont et celui, plus ancien, de Cinvat, dans la religion mazdéenne (1 200 avant J.-C).

Ce pont lumineux s'appuie sur la chaîne de montagne sacrée de l'Alborz, au nord de l'Iran, équivalent de l'Olympe grecque. Les morts doivent passer ce pont pour atteindre le paradis, aidés par le dieu Mithra.

Les personnages des joueurs pourront voir ces ponts lors d'expériences mystiques (après consommation de produits illicites, par exemple) ou les affronter dans des univers mettant en scène la mystique chrétienne, juive ou musulmane. Avis aux amateurs…

Les ponts mythiques des chevaliers

La légende arthurienne adore les ponts, de préférence impossibles à franchir sans subir moult dommages et souffrances. Bah oui, sinon, quel intérêt ? Le but du franchissement est de prouver sa valeur, sa noblesse de cœur ou son masochisme (c'est selon).

Le pont de l'épée de Lancelot et le pont sous l'eau de Gauvain

Lancelot doit retrouver Guenièvre, retenue au royaume de Baudemagus. Le voilà devant un pont formé par une épée, « plus tranchante qu'une faux », qui traverse un abîme gardé par des lions. Mais Lancelot, même pas peur, regarde l'anneau donné par la fée Morgane, s'engage sur le pont, se fait lacérer les mains et les genoux, mais parvient de l'autre côté. Et cicatrise une fois

ARTHUR HACKER [PUBLIC DOMAIN], VIA WIKIMEDIA COMMONS

arrivé à bon port (parce que bon, quand même, c'est Lancelot).

Les joueurs qui se retrouveraient devant ce pont feront bien de retourner leurs poches pour trouver ce fameux anneau magique...

Gauvain, qui devait, lui, emprunter le « pont sous l'eau » (un gué profond) glisse et tombe à l'eau.

Il réussit à se sortir de là (malgré une armure pesante) grâce à sa grande force.

Perceval et les deux ponts

Perceval doit lui aussi, par deux fois, affronter des ponts : le premier est en verre, et se détruit sur son passage ; mais grâce à un anneau magique (encore !) il réussit à traverser. Et se rend compte que cette destruction n'était qu'illusion.

Le deuxième pont est carrément inachevé. Perceval s'y engage néanmoins, et « répare » le chemin sur son passage.

Le pont du château du Graal

On trouve ce pont dans le roman *Perlesvaus ou le Haut Livre du Graal*. Ce roman se présente comme une suite de celui de Chrétien de Troyes, *Perceval ou le conte du Graal*, et raconte les difficultés des trois chevaliers (Gauvain, Lancelot et Perlesval - Perceval) à traverser les neuf ponts. Le but étant d'en baver un maximum pour se montrer digne de voir le Graal.

Les MJ amateurs de médiéval-fantastique pourront s'en donner à cœur joie, entre les objets magiques et les monstres qui peuvent empêcher le franchissement des ponts. Sans oublier la rencontre des figures arthuriennes.

© JEAN-LOUIS ZIMMERMANN

Les ponts historiques

Le pont du chevalier Bayard

Petit rappel historique : à l'automne 1503, près du fleuve italien de Garigliano, les Français n'en mènent pas large face aux Espagnols, et sont contraints à la retraite.

Pierre du Terrail, chevalier de Bayard, s'engage tout seul sur le pont qui le sépare des ennemis, sans avoir pris le temps de mettre sa cuirasse. Certes, le pont est étroit, les Espagnols qui arrivent se retrouvent un par un face à Bayard… mais deux-cents soldats ça fait quand même du monde.

Qu'à cela ne tienne, Bayard les repousse tous, et gagne au passage son surnom de chevalier « sans peur et sans reproche ».

La défense d'un pont stratégique est évidemment tout à fait adaptable à la plupart des jeux de rôle. Vos joueurs seront-ils aussi bourrins que le chevalier Bayard ?

Le pont Saint-Bénézet, à Avignon

Un pont qui, contrairement à ses congénères… ne mène nulle part. La légende raconte que Petit Benoît, connu sous le nom de Bénézet, alors âgé de douze ans, reçut l'ordre divin d'aller construire un pont à Avignon.

Le pont est bien construit en 1185, et devient propriété du roi… qui ne l'entretient pas.[2]

Juste assez solide pour y danser (oui, elle était facile).

2 Quelques crues du Rhône plus tard, plusieurs arches s'effondrent et, au fil des années, le pont reste en l'état.

© COMPUTERHOTLINE

Le Golden Gate Bridge

Ce pont suspendu de presque deux kilomètres de long symbolise la ville de San Francisco et a été, jusqu'en 1964, le pont suspendu le plus long du monde.

Accessible aux véhicules et aux piétons, il peut être le théâtre de nombreuses scènes, rencontres, batailles, voire destructions. C'est d'ailleurs le cas dans pas mal de films hollywoodiens.

Sa couleur orange (le Orange International) le rend assez singulier. Il fait partie des sept merveilles du monde moderne. Voilà un objectif tout trouvé pour un grand méchant : détruire les sept merveilles du monde ?

Les ponts dans l'imaginaire populaire

L'arc-en-ciel

Ce phénomène naturel est interprété, dans de très nombreuses traditions, comme un pont entre les hommes et les divinités. On trouve à son extrémité le trésor des Leprechauns, ces créatures vêtues de vert, issues du folklore irlandais.

En général positif, il est cependant associé au malheur dans certaines traditions : en effet, dans le Caucase et l'Asie centrale, certains peuplent craignent que l'arc-en-ciel emporte l'eau, les enfants ou les hommes.

Chez les Pygmées et dans le Sud-Vietnam, ce « double serpent » annonce la mort et la maladie.

CHRISTOPHE DELAERE (CC-P)

D'anciens Péruviens ne regardaient pas l'arc-en-ciel, et couvraient leur bouche d'une main, car il est aussi la couronne de plume d'Illapa (dieu cruel et intraitable du tonnerre et des pluies).

Porte-bonheur ou mauvais présage, le choix est laissé au MJ pour mettre en scène l'arc-en-ciel, le pourvoir de trésors, de serpents mythologiques… ou de Bisounours pour les plus cruels…

Les « ponts du Diable », ou ponts des ogres

Dans les contes populaires, le Diable est souvent présent autour du pont. Il peut aider les humains à le construire, en échange de l'âme de la première personne qui le franchira. En général, les humains, pas idiots, envoient sur le pont fraîchement achevé un chat, un chien, un âne, une chèvre… dont le Diable doit se contenter.

Dans le conte *Trois braves petits boucs*, c'est un ogre qui se cache sous le pont.

Les trois boucs franchissent le pont pour brouter l'herbe verte de l'autre côté, mais sont interceptés par l'ogre, qui menace de les dévorer. Mais le petit bouc lui conseille d'attendre son frère, qui est plus gros que lui, et ainsi de suite jusqu'au plus gros des boucs, qui envoie voler l'ogre par-delà les montagnes.

Les personnages des joueurs pourront, au choix, jouer la montre (« celui qui vient après moi est plus intéressant ») ou carrément affronter l'ogre, le Diable, ou toute autre créature hostile. ■

Sophie Pérès

Sources : Wikipédia, contes populaires.

le JEU.de.RÔLES

JdR STAR-WARS

QUAND MJ GIOM N'EST PAS MJ, IL JOUE UN DE SES PJ : CHELICOLAV CAL PODIGNO, ALIAS "CHEAPO"! CHEAPO, C'EST UN PEU LE LANDO CALRISSIAN DU GROUPE : BEAU GOSSE, SÉDUCTEUR, JOUEUR DE SABACC PROFFESSIONNEL, RICHE ET SURTOUT AVENTURIER.

Chelicolav Cal Podigno a séduit les plus belles femmes de la galaxie,

a combattu les plus terrifiants adversaires ayant jamais existés,

PRENDS-ÇA RACLURE!

CHEAPO COMBATTANT COURAGEUSEMENT DEPUIS SON VAISSEAU.

SIFFLOTTE

♪ SI J'AVAIS UN MARTEAU ... ♪

PSSSSS

a accompli des exploits hors du commun,

EN TANT QU'AMBASSADEUR DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE, JE DÉCLARE LES ELFES ET LES NAINS RÉCONCILIÉS! ;)

remporté des sommes extraordinaires,

TOURNOI INTERGALACTIC DE SABACC À 5000 000 000 ₵

SABACC PUR, BELOTE, REBELOTE ET DIX DE DER !!!

PFFE

RRAH

affronté les situations les plus périlleuses,

COME GET SOME!

DWii

DWii DOU DOU!

Certains lui attribuent même un lien de parenté avec maître Yoda.

SI JE ME COUPE LES CHEVEUX COURTS, ON VOIT QUE J'AI DE GRANDES OREILLES...

Et Chelicolav Cal Podigno se coltine le groupe MéduZ...

ALLEZ QUOI! SEULEMENT 35000 CRÉDITS!

COOL J'AI PIRATÉ UNE BANQUE! JE VAIS DÉTOURNER QUELQUES MILLIERS DE CRÉDITS!

JE VOUS DISAIS SEULEMENT DE NE PAS TÉLÉPHONER DANS CETTE BIBLIOTHÈQUE...

GROUMPFF

AAAAH AU FOU!

QUEL RADIN!

REVIENS! ESPÈCE DE SITH!

OUI

*T'ES MOCHE!

À suivre...

© COWKILLER

COWKILLER

FESTIVAL ALCHIMIE DU JEU TOULOUSE

12ème édition

En partenariat avec

MAIRIE DE TOULOUSE

WWW.TOULOUSE.FR

3, 4 et 5 mai 2013

Parc des expositions

Entrée libre

- Jeux de société
- Jeux d'adresse
- Jeux classiques
- Jeux de simulation

Vendredi : 18h-02h

Samedi : 11h-02h

Dimanche : 11h-19h

Festival Accessible:

http://toulouse.festivaldujeu.fr

Flip · Festival International des Jeux Cannes · Octogônes³ · A.S.C.P.A. Les Griffons · Festi-Couleurs · INTERPRETIS · France Bleu Toulouse 90.5 · tisséo · Crédit Agricole Toulouse 31 L'audace d'être différents · Région Midi-Pyrénées