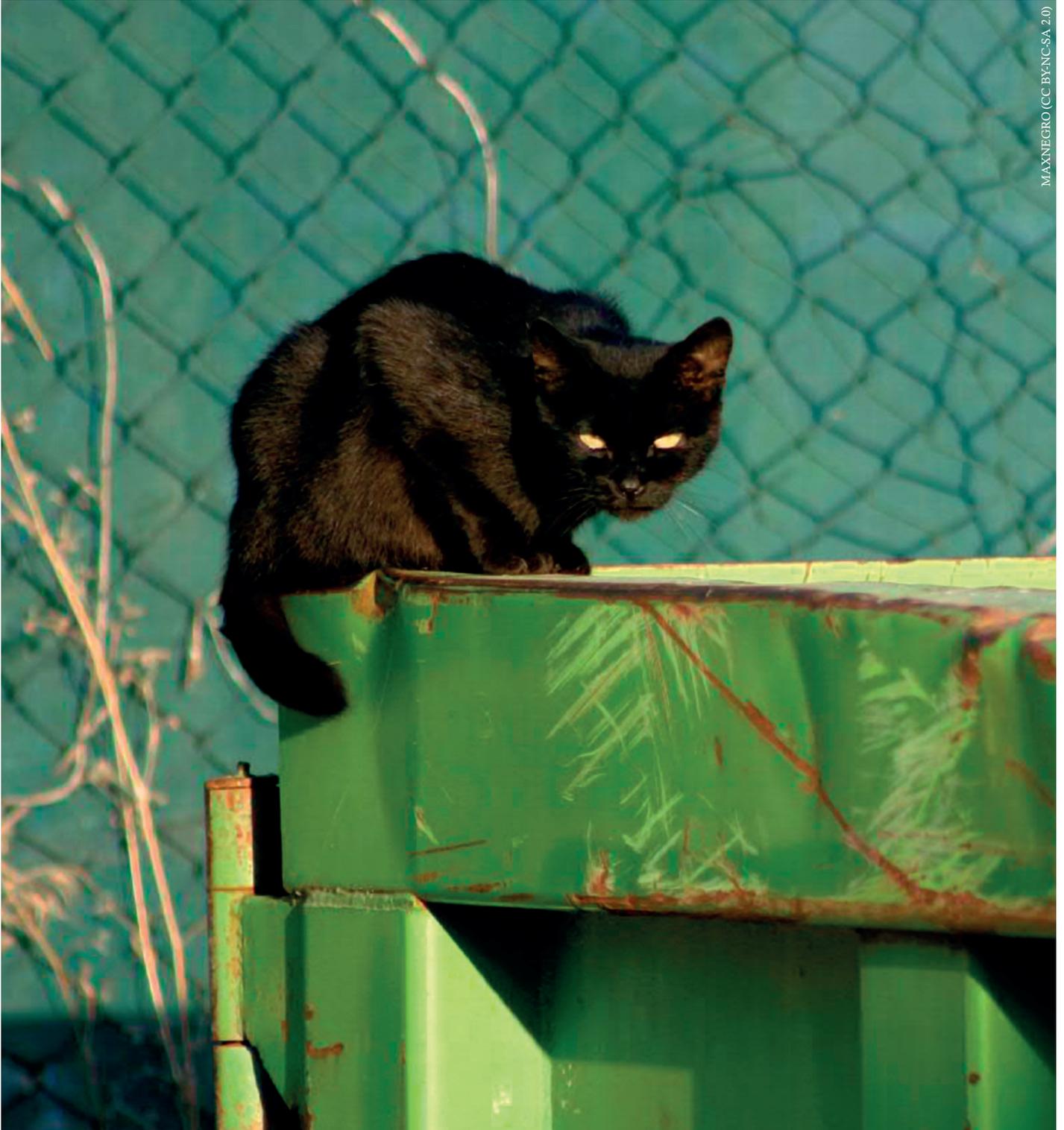


Chroniques d'Altaride

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

N°13



MAXNEGRO (CC BY-NC-SA 2.0)

► LA COLLINE MAUDITE :
UNE HISTOIRE DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

► PIERRE DE LÉGENDE :
LE FEUILLETON
DE L'ÉTÉ !

► GRAND DOSSIER :
LA SUPERSTITION
ET LE JEU DE RÔLE

*Les superstitions
au théâtre*

© MASCA TEATRU





Au théâtre comme ailleurs, le mauvais œil rode, et certains mots, usages... et même couleurs sont interdits.

Avant le spectacle, on ne souhaitera pas « bonne chance » à un comédien, mais plutôt un « merde », auquel l'intéressé ne répondra pas. Raison simple et pragmatique : les chevaux qui, jadis, amenaient les spectateurs au théâtre crotaient le parvis. « Plein de merde » : un public nombreux, et une belle recette.

Pendant le spectacle, on ne parlera pas de « corde » chez les régisseurs, mais de « fil » ou de « guinde ». Hé oui : les premiers machinistes étant d'anciens marins, les usages du pont les ont suivis. Sur un bateau, les cordes sont réservées aux mutins pendus. On ne doit pas non plus manger sur un plateau de théâtre, toujours en référence aux marins (en pleine tempête, mieux vaut avoir ses deux mains libres pour s'accrocher. Et allez dire votre texte la bouche pleine...)

Si par hasard le metteur en scène a choisi de monter *Macbeth*... bon courage. Il sera interdit à toute l'équipe de prononcer ce titre, car il semble qu'à chaque création de la pièce, un acteur meure ou soit très gravement blessé. Sans doute parce que la pièce, très populaire, est souvent programmée dans les théâtres un peu en mal de moyens (et de bonnes conditions de sécurité), pour renflouer les caisses. On parlera donc de « la pièce écossaise » ou de « la pièce à sorcières », de « M. » pour le rôle-titre et de « Lady M. » pour sa chère épouse, qui a bien du mal à se laver les mains.

Enfin, on ne portera pas de vert sur scène en France, de violet en Italie ou de jaune en Espagne. La teinture verte était autrefois obtenue avec de l'oxyde de cuivre ou du cyanure, les comédiens risquaient donc une intoxication via la transpiration. Et surtout Molière, qui affectionnait cette couleur, en portait, dit-on, le jour de sa mort.

Quant au jaune espagnol, il viendrait de la tauromachie. La cape du torero était rouge et jaune, si ce dernier est encorné par le taureau, la dernière couleur qu'il verra sera le jaune. Superstitieux, les comédiens ? Pensez-vous... ■

SOPHIE PÉRÈS

Source : Wikipédia « [Superstition théâtrale](#) »

Fenêtre sur...



© MASCA TEATRU

« Qui lance les dés ? »

Une question toute simple, d'une de mes joueuses, mais qui laisse transparaître la place difficile que le hasard doit prendre en jeu de rôle.

De prime abord, on peut se demander quel est l'intérêt d'une telle question. Après tout, que le dé soit lancé par le meneur de jeu, par le joueur du personnage ou par quelqu'un d'autre... ça ne change strictement rien aux lois de probabilités et aux chances de réussites. Pourtant, la plupart des jeux de rôle précisent très clairement le rôle de chacun par rapport aux dés.

À chacun ses dés

Généralement, la règle appliquée est simple : chacun fait ses jets. En gros, si un personnage fait une action qui nécessite un jet de dés, son joueur s'en charge. Si c'est un personnage non-joueur qui agit, les dés sont lancés par le meneur de jeu. Une manière de gérer simplement, à la fois pour se répartir les tâches de manière claire (ce n'est pas une seule personne qui doit se coltiner tous les jets) et pour rassurer les éventuels joueurs superstitieux, qui considèrent qu'il existe un lien invisible mais précieux entre eux et leur personnage.

Regarde pas !

Ce qui nous amène à une autre question sous-jacente : « jets de dés ouverts ou cachés ? » Car si le joueur lance lui-même les dés, il le fait nécessairement au vu et au su de tous... A priori au moins de lui-même et du meneur. Il existe pourtant certaines situations de jeu où il est dommage que le joueur soit au cou-

rant de la réussite ou de l'échec de l'action entreprise par son personnage. Par exemple, s'il essaie de trouver une information cruciale sur un Grand Ancien dans une bibliothèque, il fait un jet sous la compétence Bibliothèque... et rate. Il peut donc trouver une information erronée. Mais, du coup, le joueur est parfaitement au courant du fait que l'action est manquée : il ne tiendra pas compte (sauf roleplay fairplay) de la fausse information... Au final, le meneur de jeu se contente généralement d'annoncer que le personnage n'a rien trouvé d'intéressant au terme de ses recherches.

Mystère...

Mais si le résultat du jet n'était pas connu par le joueur ? Alors il n'aurait aucun moyen de savoir si le fruit de ses recherches correspond à un échec ou à une réussite. Il sera bien obligé de le considérer avec toutes les précautions d'usage... Et les autres personnages du groupe auront aussi de bonnes raisons de remettre en

cause la trouvaille : plus rien n'est sûr !

Aie confiance

Concrètement, peu importe : le meneur de jeu peut lancer les dés des joueurs dans ces situations ou demander aux joueurs superstitieux de lancer eux-mêmes les dés derrière son paravent, sans voir le résultat. Dans les deux cas, il faudra avoir confiance en son meneur de jeu. Et ça, c'est le sujet d'une autre Boîte à questions... ■

BENOÎT CHÉREL

Éditorial

Chat noir... Chat noir ?

À chaque nouveau numéro, je ne cesse de m'étonner : les *Chroniques d'Altaride*, ça marche vraiment ! Ce treizième numéro est le premier de la seconde année d'existence de la revue, qui maintient son rythme mensuel avec sérénité. Le lectorat rôliste augmente doucement à mesure que vous êtes de plus en plus nombreux à en parler autour de vous et le plus chouette, c'est que nous avons de nouveaux contributeurs pratiquement tous les mois. D'ailleurs cette treizième cuvée est particulièrement bien fournie en participations, d'où un numéro riche et, je l'espère, agréable à lire.

Pourquoi la superstition en thématique du mois ? Eh bien tout simplement pour fêter un numéro 13, nombre préféré des superstitieux ! En y regardant de plus près, la superstition est aussi un sujet intime lié à l'imaginaire et au jeu. Après tout, le superstitieux, c'est celui qui imagine des causes et des conséquences à des éléments sur lesquels il ne dispose d'aucune marge de manœuvre : c'est un grand rêveur, un grand imaginaire... bref, un rôliste en puissance ! D'ailleurs, les rôlistes ne sont pas en reste, avec toute cette idée de hasard qui vient se mêler aux histoires : les dés, les petits rituels avec les feuilles de personnage... c'est qu'on y tient, à ces petites choses-là !

L'équipe des contributeurs vous invite donc à un voyage dans la tête des superstitieux, histoire de voir ce que ça peut donner en jeu de rôle.

À vos dés !

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Juin 2013 N°13

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Benoît Chérel, Arnaud Desfontaines, Gabriel Féraud, Guillaume Grasset, Willy Mangin, Anne Muller, Sophie Pérès, Laurent Somme. Correction / relecture : Sophie Pérès. Bande dessinée : © Cowkiller. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Photo de couverture : MaxNegro (CC BY-NC-SA 2.0).

**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...

- Les superstitions au théâtre2

Cuisine du MJ

- La Boîte à questions « Qui lance les dés ? ».....5

L'Entrée

- Chat noir... Chat noir ?6

Définition

- Jeu de rôle : une fonction sociale.....8

Portrait

- La Feuille de personnage de Pink Charlie 11

Cuisine du MJ

- Aide de jeu - Superstition & univers 12

Chambre des rêves

- Aide de jeu *Mythe d'Altaride* - Croyances altariennes 16

Salle de jeu

- Témoignage - Mes dés et moi.....20
- Petite réflexion rôliste - De l'origine de la superstition.....24
- Courrier des lecteurs.....26

Atelier du créateur

- Aide de jeu - Les Animaux-totems28

Bibliothèque

- Histoire dont vous êtes le héros - *La Colline maudite*34

Mur du fond

- Convention - Désirs d'ailleurs46

Bibliothèque

- Feuilleton - *Pierre de légende*, épisode 148

Jardin

- Bédé - Le Jeu de rôles - épisode 1355



Rencontre

Jeu de rôle : une fonction sociale

La guilde d'Altaride était présente aux Croisades d'Unnord à Lille cette année. C'était l'occasion de faire feuilleter aux visiteurs des exemplaires papier des *Chroniques d'Altaride*. Sophie Pérès en a profité pour interviewer Charlie, qui nous raconte son expérience personnelle du jeu de rôle.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

A lors, le jeu de rôle, j'en ai d'abord entendu parler : j'étais davantage amateur de jeux de société, de jeux de figurines... Mais

mon père connaissait des rôlistes : ça m'a intrigué, et j'ai voulu essayer. Pas avec eux directement, mais dès que j'ai pu, je suis allé dans une association de jeux... et c'est là que j'ai fait du jeu de rôle.

C'était à la Foire du Troll, à Tarveny, dans le Val-d'Oise. L'association a bougé à Saint-

Leu-la-Forêt depuis mais j'y suis toujours.

Avec quel jeu avez-vous démarré ?

J'ai commencé avec *Warhammer*. Un scénario très classique, très sympathique. Une auberge, deux-trois problèmes dedans, un petit donjon pas loin... On était nombreux à découvrir le jeu en même temps, on a pu créer une assez bonne table. Ce sont des gens avec qui je joue toujours. Au fil du temps, ils sont devenus des amis.

***Warhammer*, c'est le début... et ensuite ?**

Je joue toujours, je n'ai jamais arrêté, en fait... Je maîtrise près de trente-cinq jeux de rôle différents, mes amis aussi. Nous suivons quelques campagnes, mais on aime beaucoup tester, découvrir de nouveaux univers, parfois avec un ou deux scénarios.

Le problème c'est le temps ! C'est toujours le temps. Pas facile quand on travaille, quand on fait des études... Mais avec mon groupe d'amis, on s'accroche. On relance des parties régulièrement. Depuis dix ans, on s'efforce de tenir le rythme : une partie par semaine, quand tout le monde arrive à se rendre disponible. Et parfois, on arrive même à en faire deux !

Quel est votre univers de prédilection ?

Mes univers de prédilection ? Le post-apocalyptique, le space gothique et le cyberpunk.

J'ai joué à beaucoup d'autres jeux mais ça reste mes ambiances préférées. J'ai aussi commencé à écrire dans beaucoup d'univers mais jamais terminé...

Et actuellement ?

En ce moment, on a une campagne de *Shadowrun* en cours. Je maîtrise aussi du *Fading Suns*, *Wild Talent*, *L'Appel de Cthulhu*... on en a plusieurs comme ça... Selon les joueurs présents, on s'adapte.

Quelle place occupe le jeu de rôle dans votre vie ?

Le jeu de rôle... C'est vrai qu'il a une place assez importante. Je me vois mal arrêter de faire du jeu de rôle. Le fait de jouer entre amis, ça compte aussi beaucoup. On se voit à côté, c'est vrai, mais le jeu reste un point d'accroche.

Non, je ne me vois pas arrêter. Une soirée par semaine, pendant quatre heures, ça reste facile à organiser, c'est un temps que je prends facilement.

Que représente le jeu de rôle, pour vous ?

Je pense que c'est un moyen de créer du lien social. Et de réfléchir sur le social. La famille, la société... On s'interroge beaucoup là-dessus. Ça n'a pas toujours été comme ça ; au début on a commencé « classique », bourrin, grosses mitrailleuses etc.

Et puis, au fil du temps, on s'est intéressé au social. Et c'est vrai que, en ce moment, on aime beaucoup s'interroger sur ce genre de thématique, c'est-à-dire ce que c'est qu'être dans une société, comment on va se comporter en fonction du personnage qu'on va jouer...

Du coup, nous avons commencé à intégrer des références à la littérature classique, à la musique, etc. pour créer un univers cohérent, plus riche, « total ». Par exemple, j'ai créé un scénario autour des *Chants de*



Maldoror du comte de Lautréamont. À un moment donné, un des personnages devait interpréter un rôle au théâtre. J'ai donc lu, à chaque début de séance, un passage de la pièce, plus ou moins raccord avec la suite de l'intrigue.

Je suis venu aux Croisades d'Unnord il y a six ans, ça commençait à faire longtemps. J'y ai fait du jeu de rôle mais je viens surtout pour du *Bloodbowl*, je fais à côté du jeu de figurines.

Quelle différence faites-vous entre les jeux de figurines et le jeu de rôle?

Pour moi ce sont deux univers très différents. Le jeu de rôle a un côté culturel : on va interagir directement avec les gens, on va pousser un personnage, on essaie de développer des univers différents... dans le jeu

de figurines, c'est plutôt du lancer de dés, et on attend de voir ce qui se passe. Les règles sont plus strictes, il y a très peu de roleplay. Et puis les figurinistes sont souvent des collectionneurs.

Je participe à des tournois, la communauté est assez soudée. C'est d'abord ça que je viens chercher dans le jeu, avec mes amis ou ailleurs : un aspect social, passer un bon moment ensemble ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR SOPHIE PÈRÈS**



Pink Charlie

Feuille de personnage

Concept : Fixer

Attributs

Force	(à travailler)	1
Dextérité	(début de soirée)	4
	(fin de soirée)	0,5
Mental	(en cours)	
Constitution		80

Compétences

Connaître le mauvais endroit où aller	43
Marche à pied	60
Dialectique	50
Agression (spé. Joueur à terre, <i>Bloodbowl</i>)	50

Avantages

Résistance à l'alcool
Toujours prêt pour une partie !
Organisation de parties
Contacts

Inconvénients

Blagues pas drôles
Aime beaucoup la controverse / contredire

Équipement

Armure de cynisme
Lunettes de soleil roses ■

PINK CHARLIE



Superstition & univers

La superstition remonte à la nuit des temps. Elle germe dans l'esprit humain face à des événements qu'il ne comprend pas, qu'il n'explique pas.

Dans le sens où il s'agit d'accepter une explication irrationnelle à des événements incompréhensibles, elle s'apparente à une forme de proto-religion.

Cependant, la superstition n'explique en rien l'incompréhensible et enferme plutôt la population qui y adhère en elle dans des croyances irrationnelles admises collectivement. Les traditions de superstitions sont aussi nombreuses que les peuples et les cultures mais elles ont en commun un besoin de se rassurer face à ce qui dépasse l'Homme.



Utiliser des superstitions dans le cadre d'un jeu de rôle offre une excellente opportunité de typer la culture des personnages dans leur univers et ajouter ce « je-ne-sais-quoi » de crédibilité à celui-ci.

Un personnage qui crache en jurant ou un groupe de chasseurs qui refusent obstinément d'aller dans la forêt sous prétexte qu'il y a grand vent et que ça porte malheur...

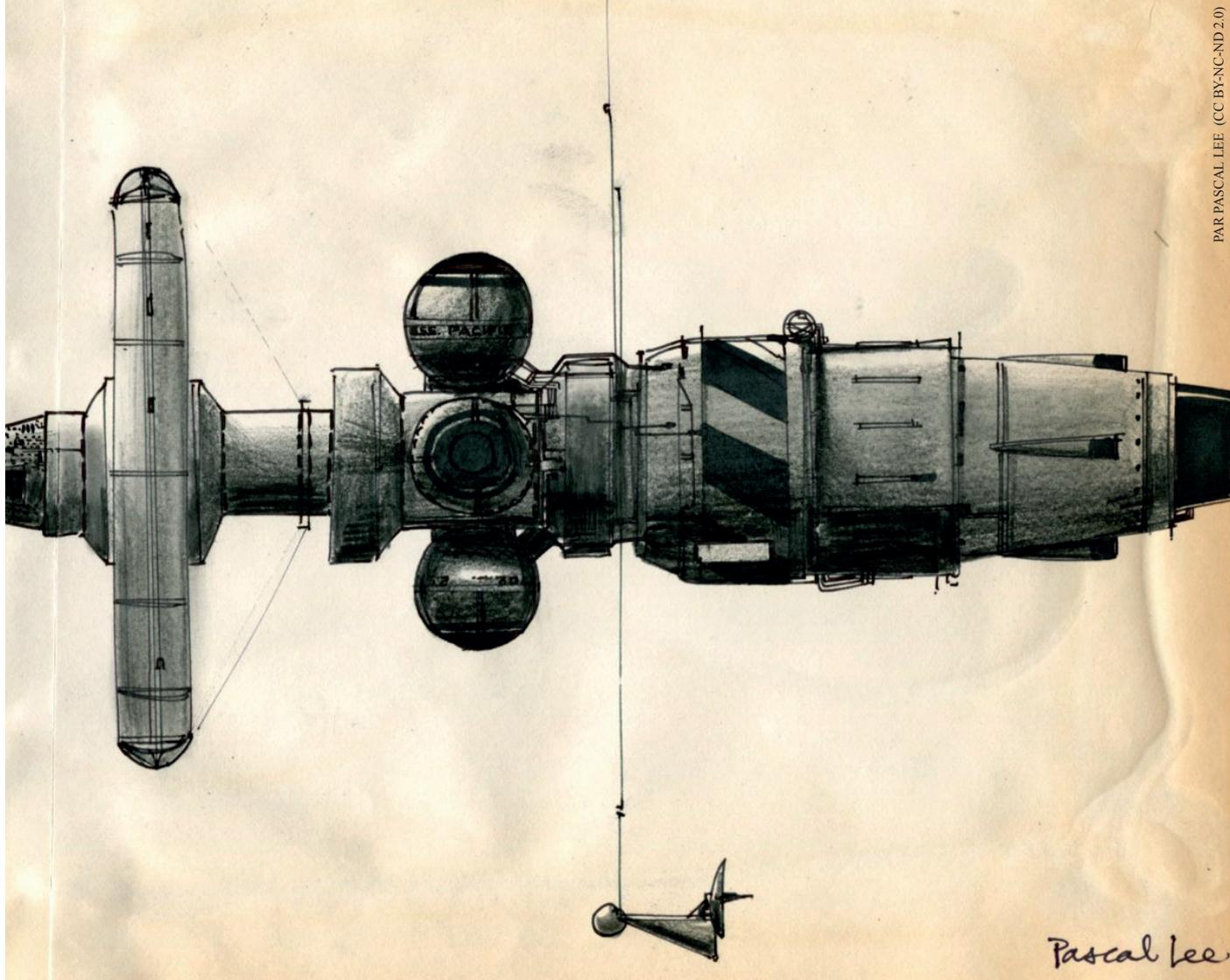
Campez quelques caractères de ce gabarit dans vos descriptions, amis meneurs de jeu, et vos joueurs se retrouveront non plus dans un scénario classique de jeu de rôle mais plongés dans un univers avec ses codes, ses croyances et une vie riche et foisonnante.

L'utilisation des superstitions peut alors devenir un décor ou même le fil conducteur de nombreux scénarios, soit pour expliquer de façon rationnelle les causes des superstitions, soit pour en ajouter de nouvelles aux populations locales.

Encouragez vos joueurs en leur donnant des bonus pour certaines de leurs actions, s'ils respectent les superstitions de leur environnement.

C'est ce que je fais parfois quand je vois un joueur pousser l'interprétation jusque dans les détails de rituels superstitieux. Quelques points en plus ne font jamais de mal dans les situations délicates !

Les autres joueurs pourront ainsi mieux visualiser leur compagnon de route, grâce à ses manies, à ses rituels, etc.



Voici quelques exemples, pour développer la superstition dans différents univers.

Science-fiction

Dans un univers ultra technique, où la rationalité et les sciences dominent, qu'est-il advenu des religions, des superstitions ? Même dans ces univers, les autochtones peuvent continuer à avoir des croyances irrationnelles. À bord de certains vaisseaux spatiaux, il pourrait naître des rumeurs parlant de malédiction. Des rumeurs de malédiction peuvent naître, par exemple dans une campagne 'exploration: comme par hasard, c'est le treizième vaisseau qui connaît toutes sortes d'avaries techniques inexplicables... Il n'en faut pas plus aux membres de l'expédition les plus superstitieux pour commencer à le surnommer « vaisseau de malheur » et colporter des histoires pas très rassurantes.

On peut aussi imaginer que les spationautes ou les mineurs de l'espace se réfèrent à tout un fatras de règles de survie, dont certaines sont totalement fantaisistes, comme se baisser les pouces avant de mettre ses gants pour attirer la chance.

C'est par ce genre de petits détails, sans importance au premier abord, que les PNJ, et par extension l'univers du jeu, gagneront en texture et en crédibilité.

Contemporain

Les superstitions sont parfois à portée de main, dans la vie de tous les jours. L'observation sera une excellente source de petits rituels et de croyances pour les personnages.

Un parachutiste adepte du signe de croix avant chaque saut, un étudiant et sa patte de lapin... ou encore un PNJ qui ne partira



jamais à l'aventure sans son sac fétiche, ni après avoir croisé un chat noir.

Médiéval fantastique

Ce genre d'univers permet tous les délires en matière de superstition à l'échelle locale, familiale ou encore de toute une région. Entre le jour du Dragon et les présages, une population peut être entièrement menée par des maximes et croyances en tout genre (plus ou moins optimistes).

Prenez un peu de temps, en tant que joueur ou meneur de jeu, pour définir quelques superstitions. Vous pouvez vérifier que les superstitions se réalisent, par exemple une fois sur dix, en lançant un D10. Du coup, « pluie du matin, chagrin », permet de faire apparaître un événement malheureux une fois sur dix. Un petit détail qui renforcera la croyance locale, au détour du scénario.

Cette approche peut vous emmener à chercher les origines de ces croyances, si cela s'avère possible. La magie est puissante et fait partie de l'ordre naturel, dans ces univers, la plupart du temps. Prenez donc le temps de définir ce qui est dû à la magie et ce qui est dû à des liens plus hasardeux. ■

CHRISTOPHE CALMES

Mythe d'Altaride

Croyances altariennes

Comme nous l'avons vu dans le numéro 3 des *Chroniques d'Altaride*, consacré à la magie, le monde d'Altaride est imprégné d'une énergie magique qui permet de donner vie aux croyances. Dans ce contexte si particulier où la magie prend le pas sur le réel, comment évoluent les croyances des Altariens ? Quand tout est possible, en quoi faut-il croire ? Et est-ce encore croire, ou tout simplement savoir ?

Prenez votre rêve pour la réalité !

Résumons. Le monde d'Altaride, planétoïde lointain colonisé par une civilisation humaine interstellaire, recèle une énergie extraordinaire, enviée par de nombreux mondes, dans le cadre d'une guerre galactique qui le dépasse complètement. Coupée du reste des mondes habités depuis une bataille terrifiante, Altaride est baignée dans cette énergie mystérieuse qui semble entrer en résonance avec les esprits de ses habitants. Quand les croyances gagnent en force, elles ont tendance à devenir des réalités... Heureusement, le phénomène reste très discret car un ou quelques esprits, même forts, ne parviennent pas à créer de changements profonds, mais ce que pensent les masses prend une dimension beaucoup moins rassurante.

Quand un politicien altarien parvient à persuader son électorat que la situation est catastrophique... celle-ci a une fâcheuse tendance à le devenir. Mais si tout le monde n'a pas conscience de l'influence de la magie sur les croyances, ceux qui le savent œuvrent avec intelligence pour tordre les

faits en leur faveur. Qui croire, alors, quand donner sa confiance revient à voter pour une réalité particulière, à la renforcer au détriment des autres ?

La religion

L'impact de ce que nous appelons sur Altaride la « foi matérialisante » dans le domaine religieux est évidemment le plus remarquable. Une religion mobilise les croyances d'un très grand nombre de fidèles, ce qui renforce d'autant ses piliers.

En d'autres termes, plus une religion altarienne a de fidèles, plus ses préceptes s'avèrent justes. L'exemple le plus frappant réside dans le culte aux héros érigé par la culture barbare de l'Alliance : les héros, d'abord chantés par les bardes, finissent par entrer dans le panthéon local. Déifiés, ils atteignent alors une puissance incroyablement supérieure à la normale. On raconte même que les héros mythiques les plus adulés seraient capables de ressusciter, s'ils sont suffisamment priés.

Quant aux chamans de Méhia, la déesse-mère de la Nature, cela fait bien longtemps qu'ils ont conscience qu'ils pouvaient réaliser



des miracles extraordinaires en invitant leurs fidèles à prier pour leur accomplissement. C'est portés par ces prières que de grands raids de « Peaux vertes » ont pu ravager d'immenses cités humanoïdes quand les colons ont trop gagné confiance en eux.

De nombreux petits malins l'ont bien compris aussi : Altaride regorge de petits cultes locaux, de sectes plus ou moins centrées sur un individu rarement altruiste. « Vénérez-moi, faites de moi un dieu, alors peut-être, si je suis magnanime, je vous récompenserai. » Voilà un discours classique de gourou au sein de ces structures déviantes, devenues monnaie courante, en particulier dans l'Empire des mers, très tolérant en matière de cultes. En effet, chacune de ces structures paie un impôt fort à la couronne impériale et joue ainsi un rôle de moteur de l'économie.

La politique

Aucun leader politique altarien ne peut faire l'impasse sur la gestion des croyances de son peuple. Si, dans notre monde, la loi des sondages est impitoyable, si les médias peuvent déclencher une révolution... ce n'est rien à côté du pouvoir des croyances populaires altariennes !

Dans l'opposition, on s'appuie sur des agitateurs populaires pour convaincre les masses que leur chef est un incapable et qu'il les conduit droit à la ruine. Du côté du pouvoir en place, tout est fait pour donner une impression rassurante, d'opulence. Si le peuple se persuade, à tort ou à raison, que le pays court à sa perte, que c'est la crise... alors l'économie ne tarde pas à s'effondrer, les manifestations dégènèrent en émeutes... renforçant encore l'impression populaire.



Au final, le jeu politique s'équilibre en renforçant les partis puissants et en écrasant les petites structures dans lesquelles personne ne croit. C'est là le fondement des cinq Grandes Puissances du monde d'Altaride, qui parviennent à s'imposer en empêchant, par les croyances, d'autres pays d'émerger et de les menacer.

La peur

Les chefs religieux ou politiques auront beau faire tout leur possible pour influencer positivement leurs ouailles, le peuple restera toujours l'esclave d'émotions primaires, profondément ancrées.

Quand la rumeur commence à courir, bien malin celui qui réussira à l'arrêter. Au contraire, en essayant de la manipuler on risque de la voir grandir encore plus vite en lui faisant de la publicité, en lui offrant

une forme de reconnaissance officielle.

Nier la rumeur, c'est déjà accepter qu'elle existe et considérer qu'elle constitue une réelle menace. Et sur Altaride, les menaces finissent fatalement par devenir réelles.

« Il n'y a pas de fumée sans feu » dit l'adage populaire... Sur Altaride, s'il y a de la fumée, le feu ne saurait tarder ! ■

BENOÎT CHÉREL

WANTED

CRÉATEURS DE «SUBLIMANTS»

Février 2013

Édition de «Kaïsho, la révolte», jeu de rôle post-apocalyptique, basé sur le «Ty Système» et se déroulant en 2099. Pour plus de renseignements, consultez www.oliz.fr

Été 2013

Sortie de l'«Opus de Mutantologie», le «supplément bestiaire» de «Kaïsho, la révolte». Les éditions OLIZ recherchent des **créateurs inspirés** pour fournir **des pouvoirs, appelés «Sublimants»**, à ses créatures mutantes, apparues suite à la catastrophe du «Water's Day» en 2029.

Les 5 idées les plus époustouflantes et décalées seront insérées et leurs auteurs cités dans cet add-on.

LES 7 COMMANDEMENTS

1. Un Sublimant est unique.
2. Il ne développe qu'un seul type de pouvoir (ex : lévitation, dégâts psychiques, invisibilité, etc.).
3. Il porte un nom original, facilement mémorisable (1 mot) et en rapport avec son effet.
4. Il est doté d'une explication de son effet (de 500 à 600 caractères maximum, espaces compris).
5. Il possède obligatoirement 5 niveaux de manipulation.
Exemple pour un Sublimant de dégâts psychiques : niveau 1 = 1d4 de dégâts infligés à l'adversaire, niveau 2 = 1d6, niveau 3 = 1d8, etc.
6. Il peut être utilisé aussi bien par un mutant du bestiaire que par un personnage-joueur.
7. La participation des créateurs de Sublimants est bénévole* mais sera récompensée par l'inscription de leurs nom et prénom dans l'«Opus de Mutantologie».

Vous avez du talent et de l'imagination, vous aimez les jeux de rôle, alors donnez à vos futurs personnages de «Kaïsho, la révolte» des pouvoirs encore jamais proposés...

Envoyez vos idées le plus rapidement possible à l'adresse mail : contact@oliz.fr



RÉCOMPENSE
VOS NOM ET PRÉNOM DANS L'«OPUS DE MUTANTOLOGIE»

* Cette annonce n'est en aucun cas un concours.



Mes dés et moi

Arnaud Desfontaines est rôliste depuis plus de vingt ans. Quand il a entendu que les *Chroniques d'Altaride* allaient parler de superstition, il s'est dit que sa relation avec ses dés correspondait tout à fait à ce thème...

Témoignage de rôliste

Tout commença il y a bien longtemps, un beau jour de septembre 1989. Je venais d'entrer au lycée et un ami avait acheté un nouveau jeu un peu bizarre, qui s'appelait *Warhammer*.

Bien entendu, je ne connaissais pas du tout ce jeu de société pas comme les autres, qui se jouait avec des dés de forme très particulière. Comme tout le monde, je connaissais bien les dés « traditionnels » avec leurs six faces...

Des D10 ?

Ces fameux dés avaient 10 faces et ils avaient un rôle essentiel dans les règles de *Warhammer*. Au début, c'était assez déroutant et la prise en main fut un peu difficile... J'étais joueur et j'empruntais les dés au meneur de jeu. Il n'y avait alors rien de particulier à signaler : j'étais encore un touriste !

Très vite j'ai appris à mener mes propres parties. Mais d'abord, dans un but d'indépendance vis-à-vis de mon meneur de jeu qui me prêtait ses dés, j'ai écumé les bou-



tiques de la ville à la recherche de ces dés bizarres, pour commencer à me constituer mon propre stock.

Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir tout un nouveau monde ! Des dés, il y en avait des tas, de couleurs et de formes très variées. J'ai acheté les deux dés à dix faces nécessaires à mon jeu, extrêmement fier de me dire que c'était les miens ! Un dé noir et un dé orange, que je possède toujours, vingt-quatre ans plus tard ! Bien sûr, ce sont mes dés préférés, les deux seuls que je ne prête jamais...

Mon précieux !

Ces dés sont pour moi un symbole. Ils sont intimement liés à de nombreux souvenirs de grandes victoires dans le jeu... et aussi de douloureuses défaites ! Mais n'est-ce pas cela qui est beau, après tout ?

Warhammer fut rejoint par la suite par de nombreux autres jeux de rôle, qui ont émaillé ma jeunesse puis ma vie d'adulte. Les années ont passé, les parties ont défilé... Mais les dés, eux, me sont toujours restés fidèles, scellant mon destin de joueur dans tant de défis à surmonter !

Suis-je superstitieux de nature ?

Voilà une bonne question !

Je ne prête pas particulièrement attention aux chats noirs, d'ailleurs j'en ai un à la maison et je ne guette pas vraiment ses mouvements.

Les échelles posées le long des façades ne m'intimident guère et je ne me rue pas sur le café du coin pour faire un loto le 13 de chaque mois...



Mais pour ce qui concerne les jeux, alors oui, c'est différent. J'en conviens facilement, je suis superstitieux ! Surtout quand le jeu utilise ces deux dés si chers à ma mémoire. Je joue toujours avec les mêmes.

Si les impressions des scores finissent par s'estomper avec le temps, ils restent extrêmement importants pour moi, ils me rassurent avant de tenter d'échapper aux péripéties de l'aventure, ils vivent le stress du danger avec moi.

Les dés ou les chaussettes ?

Demandez-moi où je range mes chaussettes, je ne saurai même pas vous répondre... Mais demandez-moi où sont mes deux dés fétiches, là, pas de souci, je vous les trouve dans les trente secondes. Alors oui, je suis superstitieux, conservateur, même... et plutôt fier de l'être.

Voici donc en résumé mon rapport avec les dés et la superstition. Bon allez, c'est pas tout ça, mais j'ai un géant à scalper avant le petit déjeuner. Je file ! ■

ARNAUD DESFONTAINES

Quelques autres témoignages de rôlistes...

Papi Elric

« Je ne suis pas superstitieux... Par contre, je reconnais un peu de fétichisme envers mes dés.

J'aime bien les tripoter, et je déteste que d'autres personnes les touchent. »

Florence Herrou

« J'ai lu il y a quelques années un article relatant une étude scientifique établissant un lien entre jeu de hasard et superstition.

Il s'agissait de joueurs de machines à sous, donc de jeu d'argent avec du hasard pur. La plupart d'entre eux développaient des pensées superstitieuses et des rituels allant avec, y compris des personnes ayant un niveau d'éducation élevé. Je me suis parfois surprise à penser ce genre de chose, même si mon esprit cartésien prend vite le dessus, en jeu de rôle, bien sûr. Le pire que j'ai fait a été de noter tous les résultats de mon dé pendant les séances, pour montrer que je n'avais pas de chance avec ce dé, et que j'étais persuadée que des hors-séances le montreraient comme parfaitement équilibré. La conclusion c'est que ce dé a brusquement changé de comportement, après une séance où un autre joueur avait un dé semblable : on a dû échanger nos dés et le mien devait être vraiment déséquilibré.

Depuis qu'un joueur doté d'une chance insolente a été surpris à tricher, je me dis aussi que les explications rationnelles sont souvent les meilleures.

En fait c'est la conséquence d'un mode de pensée très naturel : l'association de deux événements se succédant comme ayant un rapport de cause à effet. C'est très utile, par exemple quand un rat voit un congénère manger quelque chose et mourir ensuite, il apprend ainsi à éviter la mort aux rats. C'est ainsi qu'on a appris beaucoup de choses dans notre petite enfance...

Que ce mode de pensée revienne dans des circonstances où le hasard prime et où les enjeux sont (relativement) importants, j'ignore pourquoi. Mais je suppose que c'est le fait qu'on n'ait aucune maîtrise de la situation qui joue. D'ailleurs, les rôlistes n'aiment pas que l'on lance les dés pour eux, la plupart du temps. C'est déjà une forme de comportement superstitieux (mais il y a aussi la volonté d'être actif).

Ce que notre cerveau est un sujet passionnant ! ■

Gaspard Bousquet

« En ce qui me concerne, [les dés] sont magnétiques : il faut que je les touche le moins possible. Je ne les prends que pour les jeter. Et je tourne sur plusieurs sets de dés... Si je rate un jet, je change. Je peux faire tout un « cycle » avec les mêmes, puis je change quand le besoin s'en fait sentir. »

PROPOS RECUEILLIS SUR FACEBOOK
PAR BENOÎT CHÉREL

De l'origine de la superstition

Qu'est-ce qu'une superstition ? Quels en sont les fondements ? Esprits ou Au-delà ? Étant plutôt rationnel, j'ai tendance à le voir autrement : ce sont juste des probabilités que nous aimons draper d'une volonté propre ou d'une explication spirituelle.

Petits rappels

La loi normale et les probabilités limites

La loi normale est une distribution statistique centrée sur la moyenne, la majorité de la distribution statistique est proche de la moyenne mais il existe quelques rares points qui en sont très éloignés (les limites).

La loi des grands nombres

La loi des grands nombres se résume facilement : si on a 1 chance sur 1 000 qu'un événement se produise chaque année, sur une période de 1 000 ans, cette chose se produira. C'est ce qui est à la base des calculs des assureurs.

En gardant à l'esprit ces concepts on peut analyser certains phénomènes sous un autre angle.

La loi de Murphy

Tout rôliste ou figuriniste connaît cette loi simple aussi appelée Loi d'emmerdement maximal. Ou plus généralement « c'est toujours la file que nous choisissons qui va le plus lentement ». Cette loi est à la fois psychologique et statistique. Oui, il arrive que la file dans laquelle nous sommes aille plus lentement, mais il arrive aussi qu'elle aille plus vite, c'est juste que l'on se souvient plus souvent des fois où l'on a perdu du temps que des fois où nous sommes passés plus vite que le voisin (aspect psychologique).

L'échelle qui porte malheur

La sagesse populaire est pleine d'adages sensés nous protéger des aléas de la vie. L'un d'entre eux est d'éviter de passer sous une échelle. Petite proposition simple : si vous avez quelque chose au-dessus de



la tête, vous avez plus de chance que cela vous tombe sur le crâne que s'il n'y a rien. Logique, non ? Et lorsqu'il y a une échelle c'est en général pour effectuer des travaux ou ranger quelque chose. Point de malheur ou de mauvais sort, juste de la logique.

Les vénération

Les offrandes sont une forme de superstition. Pour calmer le dieu de la rivière on lui sacrifie des animaux. Statistiquement, si une crue exceptionnelle a lieu tous les vingt-cinq ans, il suffit d'attendre vingt-cinq ans pour qu'il y en ait au moins une. Mais en réalisant des sacrifices, l'humain essaie d'avoir une prise sur des probabilités qu'il ne contrôle pas. Il lutte contre sa peur par la superstition au lieu de se préparer à la venue de la catastrophe.

« Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. » (Arthur C. Clarke)

Il est bien certain que nous ne pouvons pas expliquer chaque croyance populaire ou superstition de cette manière, mais n'est-ce pas juste parce que nous n'avons pas compris les mécanismes impliqués ? De ce point de vue, la superstition peut donc être comprise comme une pratique empirique dont les explications ont été perdues.

Le rôliste, quels que soient les dés utilisés par le système de jeu, s'appuie sur ces théories ou lois de probabilité... et pourtant il n'est pas rare de le voir développer ses propres rituels ou superstition concernant les dés ou le système de jeu. Cet article lui fera peut-être voir sa pratique sous un autre angle. ■

WILLY MANGIN

Le Courrier des Lecteurs

Ce mois-ci, vous tenez entre vos mains le numéro treize des *Chroniques d'Altaride*. Alors attention : ne faites pas comme nos lecteurs malchanceux, veillez aux échelles, chats noirs... et autres petites cuillères !

« Une patte de belette »

« Cher Budisk, ta dernière lettre m'a remplie de crainte. Je ne connais certes pas les usages dans l'armée de notre Maître des Ténèbres, mais cette mise au placard au Pont des Coquelicots ne me dit rien qui vaille.

J'en ai parlé à la voisine et elle a insisté pour que je t'envoie ceci : c'est une patte de belette porte-bonheur. Selon elle, c'est beaucoup plus efficace que les pattes de lapins ; en plus je l'ai vue faire, elle a passé une heure à réciter des formules incompréhensibles, à souffler dessus, à

la recouvrir de poudres, ses doigts crépitaient... Gruntal était très impressionné. Il voulait lui couper une main pour voir si ça marchait encore. Il est si joueur, notre petit monstre... J'espère de tout cœur que cette patte te protégera ; Gruntal a tué la belette lui-même et j'ai fait le cordon au crochet pour que tu puisses toujours l'avoir sur toi.

Écris-moi dès que tu peux, et que les Ombres t'aident à vaincre ces maudits aventuriers au plus vite. Tu me manques tant...

Ton Hulga

« Il me manque deux D10 ! »

« **C**hères Chroniques, je ne sais pas si on dit comme ça, mais tant pis. J'en appelle à tous les rôlistes, lecteurs des Chroniques d'Altaride. Je fais partie d'une table de 6 joueurs depuis 158 séances, chaque samedi de 18h à 23h45 (heure du dernier bus de 0h03, le temps de ranger mon matos et de descendre au carrefour, arrêt Hector-Berlioz). Samedi prochain ce sera LE final de la campagne. On y sera tous, le meujeu nous a promis un final grandiose, on est tous au taquet niveau XP, crayons taillés à mort, feuilles de perso à jour comme jamais... Et ce mardi soir, en préparant mon sac pour ce week-end... je vois qu'il me manque deux D10 !

J'ai passé toute la nuit à les chercher (j'ai retourné deux fois mon appart') mais rien à faire. Alors, en désespoir de cause...

Voilà : je recherche pour samedi prochain deux D10 bleu outremer, avec de petites veinures blanches. Les chiffres sont notés en blanc cassé. S'ils sont neufs, c'est encore mieux, sinon, merci de me donner le résultat de vos derniers lancers. Envoyer par mail (via la rédaction) une photo de ces deux dés, sur fond noir mat, dès que possible. Votre prix sera le mien. J'insiste : VOTRE PRIX sera le mien. Merci. »

LUDO

Pour le prochain numéro, vous avez le temps ! Oui, c'est bien le Temps qui sera à l'honneur dans le numéro 14 des Chroniques d'Altaride. Ce sera l'été, il fera beau (enfin !) et vous pourrez donc envoyer vos contributions pour participer activement à votre revue rôliste mensuelle préférée ! ■

« Superstition, spécialité petites cuillères »

« **B**onjour les Chroniques, voilà deux-trois séances que j'ai créé mon perso, et pour la première fois... J'avais décidé de lui coller un désavantage. Juste pour voir. J'ai pris « Superstition », spécialité petites cuillères. Quand mon perso voit une petite cuillère, il doit la toucher et tourner autour 3 fois. Je me suis bien marrée à la création, le MJ aussi. Je commence à comprendre pourquoi.

Les persos ont embarqué, dans le dernier scénario, sur un paquebot grand luxe, toutes les scènes-clés auront lieu dans la salle de restaurant puisque nous cherchons une baronne qui ne sort jamais de sa cabine, sauf à l'heure du thé. Je sens que mon perso ne va pas passer inaperçu, à tourner autour de toutes les tables en touchant toutes les petites cuillères...

Si quelqu'un a une idée pour annuler ce désavantage, ou imaginer un antidote quelconque... Je suis preneuse. »

Jade

SOPHIE PÉRÈS



Les Animaux-totems

Quoi de mieux que le monde qui nous entoure pour source de superstition ? Petit bestiaire symbolique.

Nous ne parlerons pas ici du fameux chat noir ou du vol des hirondelles mais plutôt de la symbolique qui peut être associée à chaque animal. En effet, nombreux sont les jeux de rôle qui « jouent » avec cette notion : familier, animal-totem...

Voici donc une liste (bien loin d'être exhaustive) d'animaux et des symboles qu'ils peuvent représenter.



Aigle

Il incarne les idées de beauté, de majesté, de force et de prestige. En cela, il est le symbole de nombreuses nations ou organismes. Roi des oiseaux, et par extension roi du ciel, il est déjà présent dans l'Antiquité classique, aux côtés de Zeus.

Chez les Amérindiens, son identification au soleil, source et rayonnement de la lumière, est essentielle, d'où l'usage des plumes d'aigle chez les chamans, pour se rapprocher de lui.

Araignée

Animal complexe qui peut être associé au destin dont elle tisse la toile. La toile n'est pas qu'un fil mais bien un enchevêtrement complexe et bien pensé. En cela, elle peut symboliser la complexité, le savoir, l'intelligence ou encore l'énigme.

Avec ses huit pattes, elle peut aussi renvoyer à l'infini. Le huit est symbole d'infini (une sorte de 8 couché). Dans le Tarot de Marseille, la Justice est associée au 8. Il personnalise l'équilibre.





Biche

Symbole de la douceur, de la grâce et plus généralement de la féminité.



Bison

Il représente la prière et l'abondance chez les Amérindiens.



Chat

Animal auquel sont associés de nombreux symboles selon la région du monde ou la période historique.

En France et en Europe, depuis le Moyen Âge, il est associé au Diable puis, par extension, au mal ou à la malchance.

Au Japon, *a contrario*, c'est un porte-bonheur. En Égypte antique il représentait la force, l'aide à l'homme et l'agilité.

Chien



Le « meilleur ami de l'homme » représente souvent la fidélité mais il est aussi celui qui garde la maison, qui guide à la chasse. Ne peut-on y interpréter d'autres symboles ? Le bouledogue, un molosse, symbolise le courage par sa réputation d'affrontement de fauves ou de taureaux dans l'Antiquité.

Coq



Le « roi de la basse-cour » symbolise la fierté, l'orgueil, voire l'orgueil, la fierté « mal placée ».

Corbeau

En tant que charognard, le corbeau est assez mal vu en Occident, d'autant que sa chair est peu comestible à moins d'une très longue cuisson. Il est également réputé pour sa longévité (plus de trente ans). Selon Lévis-Strauss, il a obtenu un statut mythique parce qu'il était considéré comme un médiateur entre la vie et la mort. On le trouve souvent en compagnon de la sorcière. Enfin, de façon populaire et familière, on nomme « corbeau » un(e) dénonciateur anonyme.



Coyote

Sournois et trompeur, il est le symbole de l'illusion. Tout comme le corbeau, c'est un psychopompe, qui aide au passage de la vie à la mort.



Cygne

Associé à la grâce, la beauté, intérieure ou extérieure, il est aussi le symbole de l'amour ou encore de la pureté et de la fidélité. En Extrême-Orient, le cygne est aussi symbole d'élégance, de noblesse et de courage.



Escargot (ou limace)

« Prudence est mère de sûreté ». En cela l'escargot symbolise donc la prudence, la capacité à prendre son temps, à mûrir les décisions...





Faucon

Chez les Amérindiens, il s'apparente au messager qui enseigne à observer, à scruter le milieu qui nous entoure.

En Égypte antique, il est associé aux dieux Horus (dieu des airs) ou Râ (symbole du soleil levant). Il représentait aussi la victoire, la supériorité, et l'espérance du retour de la lumière.



Fourmi

Quel meilleur représentant du travail minutieux et collectif ? Par extension, elle représente la dévotion de la communauté à une unique cause.



Jaguar

Il représente la puissance alliée à la connaissance.

Chez les Mayas, le dieu Jaguar habitait le Monde d'en bas, la demeure des morts. Il est l'image du soleil nocturne, inframonde et demeure des morts.

Hibou

Animal riche en symbolique : le flair, la tristesse, la réflexion, l'intelligence, il a la faculté de voir l'au-delà. En Égypte antique, il représentait la nuit, la sagesse et les connaissances (la philosophie). En Chine, il symbolise le yáng (l'aspect masculin des choses) et la violence.



Chez les Romains, il est associé à la mort prochaine, la magie noire et la sorcellerie.

Hippocampe

Représentation de la grâce, la beauté et la fragilité. Chez cet animal marin, c'est le père qui se charge de couvrir les œufs.



Le cheval marin est également un monstre mythologique dont la partie antérieure est celle d'un cheval, soit la tête, l'encolure et les deux jambes antérieures, et la partie postérieure celle d'un poisson, d'un serpent, ou d'un monstre marin.

On le retrouve dans les *Mille et une nuits* lors du premier voyage de Sinbad le marin.

Lapin

Le lapin étant très prolifique, il est considéré, avec le lièvre, comme un symbole de fécondité dans plusieurs pays.



Chez les Amérindiens, il représente la peur. Pour les Aztèques, le lapin est un signe bénéfique, symbole d'abondance et de travail même s'il est aussi associé à la crainte et à l'ivrognerie.

Pour les Chinois, les gens nés sous le signe du Lapin sont d'un naturel aimable, franc, honnête, diplomate et sont appréciés par leur entourage et leurs aînés.

Pour les marins, ce « rongeur de cordage » est symbole de malheur et n'est jamais nommé expressément pour ne pas attirer le mauvais œil.



Libellule

Symbole de l'illusion.

Lion

Le « roi de la jungle » personnifie la royauté, bien sûr mais aussi la puissance, le prestige, le charisme... ou la fainéantise, si l'on considère que c'est la lionne qui chasse pour nourrir le mâle.



Loup

De prime abord, le loup est synonyme de sauvagerie et la louve de débauche. C'est en tout cas cette image de créature démoniaque que véhicule l'Église médiévale, entre autres...



Hadès, maître des Enfers, revêt un manteau de peau de loup. La mythologie scandinave présente le loup comme un dévoreur d'astres ; Fenrir, le loup géant « destructeur », est un des ennemis les plus implacables des dieux.

Mais le loup peut être associé à un ancêtre mythique ou un guerrier héroïque. C'est le cas dans les croyances gauloises, nordiques ou encore chez les Grecs de l'Antiquité.

Chez les Romains, le loup était le symbole de Mars, dieu de la guerre. Et la louve (qui a allaité Romulus et Rémus) est symbole de fécondité et de protection.

Enfin, on retrouve les symboliques de guide dans les rêves et méditations, de connaissance spirituelle, de valeurs sociales et familiales, de courage, de dignité, de liberté...

Lynx

Associé au secret, à la perception, la vue, et au mystère.



Ours

Souvent symbole de la force brute ou guerrière ou de la puissance, l'ours est aussi parfois associé à la sagesse, au discernement. En effet, il n'utilise sa force que lorsque c'est vraiment indispensable.

Chez les Inuits, il représente force et courage et symbolise le pouvoir de l'inconscience et de la connaissance de soi.

Chez les Navajos, l'ours est duel, à la fois maternel / bienveillant et mâle / destructeur.



Papillon

La mutation, la transformation, l'évolution... ou encore l'éphémère.



Poule

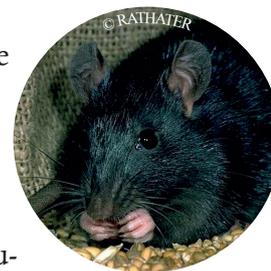
Elle incarne la mère protectrice, d'où l'expression « une vraie mère poule ».



Rat

Le rat est un animal riche en symbolique, diverses selon les époques ou les continents.

Il a une vie souvent sou-



terrain, nocturne. Il apporte la peste et de nombreuses maladies. Il est donc associé, principalement en Occident, à de nombreuses phobies et devient parfois un instrument de torture. Il est aussi symbole d'enfermement (caché du soleil), de maladie, de souffrance.

Mais en Inde comme en Extrême-Orient, le rat est associé aux divinités. En Asie, le rat est généralement le symbole de l'intelligence, de l'ambition et même de la chance.



Renard

Le renard est souvent associé à la flatterie, au mensonge, à la malice et à la ruse.

Chez les Amérindiens, il illustre le camouflage, l'habileté à se fondre dans le milieu qui l'entoure et d'y devenir invisible.

Chez les peuples du nord de l'Europe, le renard est l'un des animaux emblématiques de Loki, dieu scandinave du feu et de la malveillance.



Scarabée

En Égypte antique il représentait le cycle du Soleil, le renouveau, la résurrection.

Serpent

Animal riche, il est présent dans presque chaque croyance.



Il a souvent un rôle ambigu.

Historiquement, il représente la fertilité, la force

créatrice, la sexualité et le désir. Il est aussi parfois associé à l'infini.

On retrouve ainsi Ouroboros, le Serpent qui se mord la queue (symbole d'autofécondation et d'éternel recommencement), dans plusieurs cultures anciennes dont l'Égypte antique. Chez les Amérindiens, le serpent symbolise la transmutation, le cycle vie-mort-renaissance.

Le serpent a aussi un rôle de protecteur : en Égypte, le cobra (l'uræus sacré) protégeait les pharaons ; dans l'hindouisme, où beaucoup de villages ont pour divinités protectrices des cobras ; dans le bouddhisme, un cobra géant protège Bouddha en méditation.

Dans la culture chrétienne, il symbolise le tentateur, le mal, le péché ainsi que l'avènement de la mort.

Quetzalcóatl, le serpent à plumes (culte issu de Teotihuacán, au Mexique), serait allé dans le monde souterrain pour y créer le cinquième monde de l'Humanité.

Yggdrasil, l'Arbre du monde, a ses racines rongées en permanence par un serpent, Nidhogg.

Dans l'Antiquité grecque, Asclépios (dieu de la médecine) avait le serpent pour attribut.

Dans les temples qui lui étaient dédiés, l'oracle était rendu par l'intermédiaire de serpents non venimeux qui se promenaient dans le temple en toute liberté.

Serpent(s) que l'on retrouve aujourd'hui enroulé(s) autour du caducée, symbole toujours utilisé par les médecins ou les pharmaciens.



Taureau

Le taureau symbolise la puissance, la force indomptée, depuis l'Antiquité, et sans doute bien plus tôt dans l'Histoire humaine (on trouve des figures d'aurochs dans les peintures rupestres). Il est aussi associé à la virilité, à la fertilité.

Chez les Égyptiens, le taureau qui porte entre les cornes un disque solaire, Apis, est à la fois un symbole de fécondité et une divinité funéraire liée à Osiris et à ses renaissances. Dans presque toute l'Asie, le taureau noir est aussi rattaché à la mort.

Le taureau est aussi associé à des rituels impressionnants voire sanglants. Son sacrifice devait transférer son énergie au chef, au dieu ou fertiliser la terre.



Tortue

Représente la Terre, l'ancienneté, l'âge, voir l'allégorie du monde, comme en Chine.

En Afrique, la tortue est souvent associée à la fertilité. Elle représente la femme par opposition au serpent, symbole de la puissance de l'homme.

Au Japon, la tortue est symbole de chance et de longévité.

Vautour



En Occident, les vautours, comme les autres charognards, ont mauvaise réputation. Ils sont associés à la mort mais aussi à l'attente gourmande et morbide que leur proie meure (le compagnon du croque-mort dans les

albums de *Lucky Luke*).

Mais il n'en a pas toujours été ainsi. Dans l'Égypte antique, Nekhbet, déesse protectrice de la Haute-Égypte, du pharaon et de la royauté du Sud et protectrice des accouchements, était ainsi représentée sous l'image d'un vautour étendant ses ailes protectrices. De même, Mout (la Mère, la Féminine) était représentée sous la forme d'un vautour, ou sous celle d'une femme portant sur la tête la dépouille d'un vautour.

Ah, les bêtes...

Bien sûr, comme précisé en préambule, cette liste est loin d'être exhaustive. Elle peut être complétée par vos propres idées ou ressentis.

Associer le castor aux bâtisseurs, le paon à la beauté ou au côté superficiel... Sans oublier qu'il n'y a pas forcément une symbolique unique ou une seule vérité. C'est avant tout une source d'inspiration pour enrichir votre univers de jeu et entamer le dialogue entre joueurs (et MJ). ■

GUILLAUME GRASSET

La Colline maudite

Cette histoire propose de vous initier au jeu de rôle *Loup Solitaire*.

Pour jouer cette aventure comme un *Livre dont vous êtes le héros*, vous incarnez Ours Fantôme, un seigneur Kaï du rang de Novice, apprenant à maîtriser la Discipline du Camouflage.

Si dans un paragraphe on vous demande un jet de compétence, vous lancez un dé à 20 faces et additionnez au résultat le bonus indiqué sur la feuille d'Ours Fantôme.

Attention, si le chiffre est négatif, il faut le retrancher du résultat ! Si c'est un zéro, cela ne modifie pas le jet.

Lors des combats, pour un jet d'attaque, vous lancez le dé et ajoutez le bonus de combat d'Ours Fantôme. Les dégâts que vous faites avec vos armes dépendent de l'arme : regardez la feuille d'Ours Fantôme et lancez le dé approprié.

Dans le système de règles, il n'y a pas de jet de dé pour se défendre, l'ennemi réussit ou échoue, le paragraphe le précisera.

Si dans un paragraphe on vous demande d'ajouter ou de retrancher un chiffre au résultat, faites-le, il s'agit d'un bonus ou d'un malus.

Tant que le score d'Endurance d'Ours Fantôme est supérieur à 0, tout va bien. Sinon, l'aventure s'arrête là.

Ours Fantôme possède une potion de Laumspur qui peut le soigner, il vous sera indiqué quand vous pourrez la prendre.

Feuille de personnage d'Ours Fantôme

Feuille très succincte, limitée aux besoins de cette aventure.

Endurance 8

Compétences :

Discrétion +2	Escalade +2
Survie +3	Réflexe +1
Volonté +3	Combat +1

Arme :

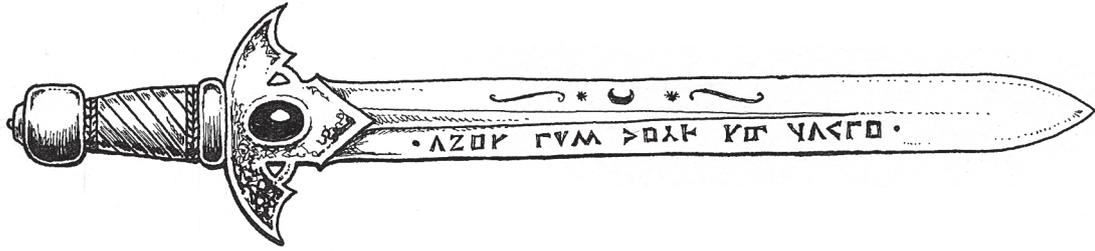
Une épée 1D8+1 (bonus force aigle, 1)

Aptitude :

Discipline Kaï Camouflage







L'aventure commence à l'introduction, juste avant le paragraphe 1. Chaque paragraphe, sauf décès d'Ours Fantôme, se termine par des renvois à d'autres paragraphes. Pour jouer l'aventure, ne lisez pas tout comme un roman, mais allez au paragraphe correspondant au choix d'Ours Fantôme.

Voilà, jeune Novice, à toi maintenant de résoudre le mystère de la Colline Maudite. Terrible vérité ou vulgaire superstition ?

Introduction

La peur dans la vallée

Vous êtes Ours Fantôme, Seigneur Kai, Novice du Monastère qui forme l'élite des héros du Sommerlund. Vous vous exercez dans la forêt de Fryelund à survivre en pleine nature, quand vous remarquez de l'agitation parmi les paysans de la région. Conscient de vos devoirs de Seigneur Kai vous vous révélez à eux, créant un bref moment d'effroi. Calmez-les et rendez-vous au **1**.



1

Il s'agit de deux couples âgés, qui ôtent leur bonnet par respect en votre présence. Vous leur avez fait peur, mais ils semblent redouter quelque chose de pire.

« C'est Ishir qui vous envoie, noble seigneur ! »

« Le petit de la Margot il a failli être dévoré tout cru par une beste dans nos bons bois de Fryelund ! »

« C'est la colline, elle est maudite, j'l'avions toujours dit ! »

Leur frayeur passée, ils s'expriment tous en même temps et vous ramenez un peu d'ordre. Si vous voulez savoir qui est Ishir, rendez-vous au **9**, si vous voulez en savoir plus sur la beste et le petit de la Margot, rendez-vous au **44**, si vous voulez en savoir plus sur la colline, rendez-vous au **38**.

2

Faites un jet en Discrétion. Comme vous avez la discipline Kai camouflage au niveau 1, ajoutez un point à votre score. Si vous faites plus de 11, vous l'exécutez par surprise au **33**. Si vous vous cognez douloureusement un orteil dans une pierre en faisant moins, battez-vous au **13**, mais vous ne tiendrez pas compte du bonus de charge.

3

Cette fois vous l'achevez, et il s'écroule. C'est donc ainsi que l'on triomphe des ennemis du Sommerlund... Vous ressentez surtout le soulagement d'être encore en vie et trouvez que vous vous en êtes plutôt bien sorti. Rendez-vous au **33**.

4

Cela devait être un grand et bel édifice, datant peut-être même d'avant les premières guerres contre les Seigneurs des Ténèbres. La porte qui fermait l'entrée a disparu depuis longtemps et le lierre a envahi les murs. Le cœur battant la chamade, vous entrez à l'intérieur, les sens aux aguets au **16**.

5

Le rayon vous brûle cruellement les côtes et vous perdez 6 points d'Endurance ! Si

vous êtes encore en vie, précipitez-vous à la crypte au **35**. Vous n'avez pas le temps de boire une potion de Laumspur.

6

Faites un jet de Réflexe si vous tenez à la vie ! Si vous faites plus de 10, esquiviez au **20**, sinon subissez au **11**.

7

Vous décochez votre flèche mais, subitement, deux rayons de lumière rouge jaillissent des yeux de votre ennemi et détruisent le projectile en vol. Faites un autre choix au **48**, sauf que vous êtes maintenant désarmé.

8

Vous grimpez comme vous pouvez mais une pierre roule sous vos pieds ! Rien ne vient interrompre votre chute. Comble de malheur, vous atterrissez tête la première et



le craquement de vos vertèbres est le dernier son que vous percevez.

Les charognards se régaleront de votre corps cette nuit.

9

« Ishir ? Ben c'est la déesse protectrice du Sommerlund ! Ah je voué, not' seigneur est un malin, y veut savoir si nous faisons bien nos prières ! Pour sûr qu'on l'aime not' dame Ishir ! ».

Au moins, ces paysans sont plus croyants et instruits que vous ! Pour avoir posé cette question indigne d'un Seigneur Kaiï, dès que vous lancez un dé, vous retirez un point au résultat. Ishir, bienveillante, ne lèvera sa malédiction que lorsque vous aurez perdu au moins un point d'Endurance.

Si vous voulez en savoir plus sur le monstre et l'enfant au **44**, si la colline vous intrigue au **38**.

Si vous en savez assez pour faire le jour sur ce mystère, soit vous prenez le sentier menant à la colline au **42**, soit vous coupez à travers les bois au **15**, en sachant que cela sera certainement plus long.

10

Vous attaquez l'épée haute, mais du regard de l'homme jaillissent deux rayons d'une terrible lumière rouge. Rendez-vous au **6**.

11

Portez-vous le pendentif du Glock ? Si oui, vous ne perdez que 5 points d'Endurance. Si vous êtes encore vivant rendez-vous au **20**. Si vous n'avez pas le pendentif, vous perdez 10 points d'Endurance, ce qui suffit à vous réduire en cendres.

12

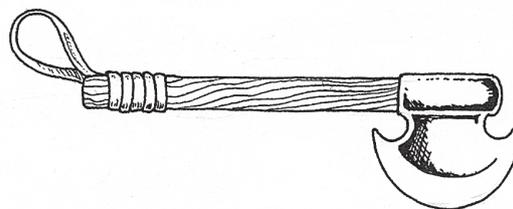
Vous vous ruez, poignard bien levé, mais du regard de l'homme jaillissent deux rayons d'une terrible lumière rouge. Rendez-vous au **6**.

13

Le Glock vous entend et pivote sur lui-même. Il lâche son arc et dégaine son long poignard. Cela vous laisse le temps de le frapper une fois. Faites un jet d'attaque. Ajoutez 2 au résultat grâce à votre charge. Si le résultat est supérieur à 10, cognez au **36**, si vous manquez, défendez-vous au **21**.

14

Votre coup explose le cristal en une myriade d'éclats. Dans un dernier éclair de lueur rouge, vous voyez votre ennemi porter la main à son cœur, puis s'écrouler, mort. Vous voilà plongé dans le noir, mais vous triomphez au **50**.



15

Vous coupez à travers la forêt, sûr de votre entraînement. Vous êtes du genre à préférer la solitude des bois et les exercices en plein air plutôt que les heures de cours laborieuses au cœur du Monastère. La colline se trouve normalement au centre de ces bois, c'est-à-dire au sud de votre position. Faites un jet de Survie pour vous orienter. Si vous faites plus de 11, allez au **27**, si vous faites moins, allez au **31**.



16

Au centre de la pièce, se trouve une lourde trappe que l'on a maintenue ouverte. Par l'escalier qu'elle dévoile émane une lumière rouge inquiétante. Les Gloks voyageant rarement seuls, vous craignez le pire. Quelle terrible mission a bien pu les amener jusqu'au cœur du Sommerlund ? Vous songez bien un instant à donner l'alerte au Monastère, mais les complices du guetteur auraient le temps d'accomplir leur sombre tâche. Vous seul pouvez intervenir. Choisissez bien l'arme que vous aurez en main et descendez les marches au **26**.

17

Le Glock ne perce pas votre défense, vous offrant la chance d'en finir. Votre jet d'attaque doit être supérieur à 10, si c'est le cas, rendez-vous au **36**, sinon, il contre-attaque au **21**.

18

D'une incroyable contorsion vous évitez le rayon qui fait fondre une marche derrière vous. Vous vous dépêchez de descendre à la crypte au **35**.

19

Vous gravissez le chemin qui serpente jusqu'au sommet de la colline. Quand il vous aperçoit, le guetteur saisit son arc et vous met en joue. Maintenant que vous êtes plus près vous reconnaissez un Glock, un serviteur des Ténèbres ! La flèche qu'il vous décoche se plante en vibrant dans votre poitrine. Votre imprudence vous a coûté la vie...

20

Si vous attaquiez, allez au **32**. Si vous vouliez voler le cristal, allez au **28**. Si vous vouliez détruire le cristal au **14**.

21

Le Glok riposte et vous touche, vous perdez trois points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous devez continuer ce combat à mort. Vous contre-attaquez, si vous faites 10 ou plus, exécutez-le au **36**, sinon préparez-vous à un nouveau coup au **29**.



25

L'homme au crâne chauve a la peau tatouée de signes cabalistiques. Il est vêtu d'un pourpoint cuir sombre, malodorant. Il affiche un rictus sauvage. Mais le pire, ce sont ses yeux, animés d'une flamme rouge, comme celle du cristal sur l'autel, derrière lui.

22

Le Glok possède un long poignard (dégâts 1D4+1), un carquois de 20 flèches, un arc court (dégâts 1D6+1). Il doit s'agir d'un éclaireur car il est peu protégé et légèrement armé, pour un Glok. Vous remarquez autour de son cou un étrange pendentif constitué d'une lanière de cuir et d'une pierre rougeâtre d'aspect inconnu. Prenez ce que vous voulez (notez-le sur votre feuille) et explorez la tour au **4**.

23

Faites un jet de Discrétion. Comme vous avez la discipline Kaï Camouflage au niveau 1, ajoutez un point à votre score. Si vous faites plus de 11, allez au **34**, sinon allez au **39**.

24

Le Glok frappe cruellement, vous perdez cinq points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous devez continuer ce combat à mort. Vous contre-attaquez, si vous faites 10 ou plus, exécutez le au **3**, sinon préparez vous à un nouveau coup au **17**.

« Misérable Seigneur Kaï, moi, Derok, serviteur de Naar, je vais enfin accéder au repaire de Verdon le Maléfique pour y voler tous ses artefacts les plus puissants et nul, même pas toi, ne m'en empêchera ! » Il termine dans un ricanement sinistre. Cet homme a renié son humanité, il ne vous fera aucun cadeau. Agissez au **48**.

26

Avez-vous un pendentif en cuir pourvu d'une pierre rougeâtre sur vous ? Si oui, allez au **45** Sinon allez au **41**.

27

Vous traversez le bois sans problème, malgré la nuit tombante. La lisière borde le pied de la colline au sommet nu, où se dresse le reste d'une tour en ruines. Un garde fait les cent pas mais, curieusement, il n'utilise aucune lanterne. Allez-vous à sa rencontre en prenant le chemin au **19**, ou préférez-vous l'observer au **34** ?

28

Votre main se pose sur le cristal rouge. Vous subissez une brûlure de 1 point d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous brandissez la pierre devant votre ennemi au moment où ses yeux rouges font jaillir de nouveaux leurs rayons. Le cristal les renvoie et la tête de l'homme explose dans une grande flamme pourpre ; rendez-vous au **50**.

29

Vous bloquez le coup du Glok de justesse, ce qui vous permet de riposter une nouvelle fois, ne le manquez pas, faites un jet d'attaque. Si au total cela fait plus de 10, allez au **36**, sinon défendez votre vie au **24**.

30

Vous esquissez une attaque puis vous feintez pour contourner votre adversaire. Mais de son seul regard, il fait jaillir deux terribles rayons rouges ! Rendez-vous au **6**.

31

Vous tournez en rond pour finalement revenir au chemin. Vous êtes encore loin d'être un Maître Kaï. Vous tirez l'enseignement de votre échec et prenez le chemin d'un bon pas pour rattraper votre retard. Dépêchez-vous d'aller au **42**.

32

Vous frappez votre ennemi, si votre jet d'attaque est supérieur à 9 vous le touchez allez au **49**, sinon, ses yeux brillent de nouveau, allez au **6**.

33

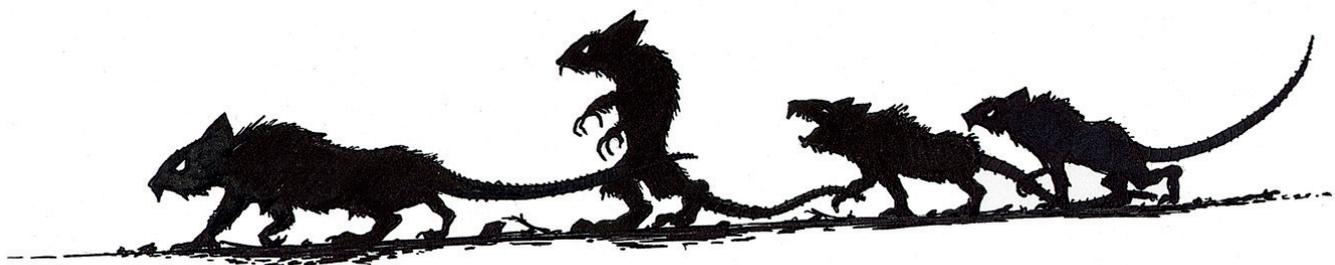
Vous contemplez le Glok mort et vous songez à toutes les infamies commises par ces monstres. Si vous avez été blessé lors du combat, vous devriez boire une potion de Laumpsur, cela ramènera votre score d'Endurance à son maximum. Perdez-vous du temps à fouiller le corps au **22** ou explorez-vous cette mystérieuse tour dont il avait la garde, au **4** ?

34

Bien caché, vous prenez votre temps pour étudier la silhouette du garde et vous arrivez à une effrayante conclusion : c'est un Glok armé d'un arc ! Si vous avancez à découvert, ce serviteur du Mal vous lardera de flèches sans pitié. Vous n'avez plus qu'une seule solution, grimper la colline par son versant le plus escarpé pour le surprendre. Vous vous assouplissez les muscles et grimpez au **43**.

35

La lumière rouge baigne les murs de la crypte, d'un sombre reflet sanglant. Au centre, devant un autel de pierre basaltique sur lequel repose un cristal irradiant



la sinistre lueur, un homme à la cape noire constellée de crânes flamboyants lève les bras en psalmodiant une mélodie impie. Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, sa volonté tente de se substituer à la vôtre ! Faites un jet de Volonté ! S'il est supérieur à 12, vous résistez au **48**. Sinon, inclinez-vous au **46**.

36

Faites un jet de dégât avec votre arme. Dès que le Glock accumule plus de 5 points de dégâts, il est mis hors de combat.

Si vous tuez le Glock, allez au **33**, sinon vous le blessez et il contre-attaque au **24**.

37

La lumière rouge baigne les murs de la crypte, d'un sombre reflet sanglant. Au centre, devant un autel de pierre basaltique sur lequel repose un cristal irradiant la sinistre lueur, un homme à la cape noire constellée de crânes flamboyants lève les bras en psalmodiant une mélodie impie. Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, il se retourne brusquement vers vous au **25**.

38

C'est le mari de la Margot qui vous répond :

« Ben, on s'est, faut vous dire, souvent moqué d'nous par ici, les gens du coin nous appellent les frousseux quand on en parle, c'est comme qui dirait une superstition. N'empêche que le p'tiot, il a eu peur à en salir sa culotte. Y a plein de légendes sur la colline du Verdon, on dit qu'y a une ruine des anciens temps. Même quand j'étais pas plus haut qu'une pomme, trois navets et un chou, on m'disait les pires choses sur c't endroit ! M'étonne pas qu'une beste s'y soit cachée ! L'gamin il y retournera pas d'sitôt. Mais grâce à Ishir, vous allez faire ce qu'il faut ! ».

Le paysan vous montre une colline entourée d'une forêt. Si vous voulez savoir qui est Ishir, demandez au **9**, si vous voulez prendre des nouvelles du petit et de la beste, demandez au **44**.

Si vous en savez assez pour faire le jour sur ce mystère, soit vous prenez le sentier menant à la colline au **42**, soit vous coupez à travers les bois au **15**, en sachant que cela sera certainement plus long.



39

Le garde repère votre mouvement et utilise aussitôt son arc. En dépit de la lumière déclinante, il vise juste ! Et pour cause, c'est un Glok, un serviteur des Ténèbres, qui voit parfaitement dans le noir ! Sa flèche vous traverse la gorge, c'en est fini de vous.

40

Vous lancez le poignard, mais subitement deux rayons de lumière rouge jaillissent des yeux de votre ennemi et détruisent le poignard en vol. Faites un autre choix au 48, sauf que vous êtes maintenant désarmé.

41

Du plafond brille soudainement un cristal flottant dans les airs. Un rayon rouge enjaillit. Faites un jet de Réflexes. Si vous faites plus de 15, esquiviez au 18, sinon subissez au 5.

42

Vous avancez rapidement sur le chemin, en dépit de la pente, et la colline se dévoile. Concernant ce lieu, vous n'avez que de vagues superstitions en mémoire, rien de concret, vous auriez dû passer plus de temps à la bibliothèque du Monastère. Le reste d'une tour en ruines se découpe au sommet de la colline. Dans les feux du soleil couchant, vous apercevez la silhouette d'un guetteur, au pied de la tour. Allez-vous à sa rencontre au 19 ou préférez-vous vous cacher derrière un arbre dans les bois, pour mieux l'observer au 23 ?

43

Faites un jet d'escalade, cela s'annonce plus difficile que prévu. Si vous faites plus de 12, montez au 47. Si vous faites moins, dégringolez au 8.

44

La Margot se mouche, encore toute retournée par l'émotion :

« Mon petiot il est bin brave mais parfois un peu follet. Il cueillait des champions près d'la colline du Verdon, quand y a une beste noire avec des griffes qu'a voulu l'boulotter ! Il a filé et depuis il est caché dans not' cellier,

y veut point en ressortir ! Moi j'veux qu'on fasse une battue, mais par Ishir, vous êtes là, z'allez nous sauver de cette beste qu'a dû s'cacher dans c'te maudite colline ! »

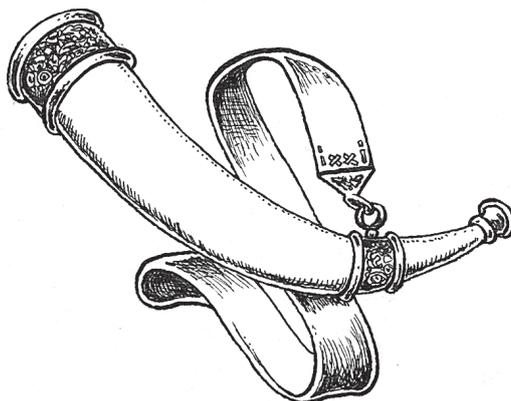
Si vous désirez en savoir plus sur Ishir, rendez-vous au 9, si la colline vous intri-

gue, rendez-vous au 38.

Si vous en savez assez pour faire le jour sur ce mystère, soit vous prenez le sentier menant à la colline au 42, soit vous coupez à travers les bois au 15, en sachant que cela sera certainement plus long.

45

Du plafond brille soudainement un cristal, flottant dans les airs. Un rayon rouge frappe la pierre de votre pendentif, qui se fait brûlant puis la chaleur se dissipe. Vous avez eu une bonne suée et débouchez dans une crypte au 37.



46

Un ordre résonne dans votre tête, et vous vous retournez, bras bal-lants. Vous ne saurez jamais comment ce dément vous tuera par-derrière.

47

Essoufflé, vous atteignez le sommet, courbé en deux. La tour en ruines ressemble dans la pénombre au dernier chicot d'un géant de pierre. Le Glok surveille toujours le chemin, gardant l'entrée de la tour. Vous vous ruez à sa rencontre, l'arme prête pour l'empêcher de se servir de son arc au 13, ou vous vous approchez sans un bruit, dans son dos, au 2 ?

48

Si vous avez un poignard en main, vous pouvez attaquer au 12, ou le lancer au 40. Si vous avez un arc, vous pouvez décocher votre flèche au 7. Si vous avez une épée en main, vous pouvez attaquer au 10. Si vous préférez voler le cristal sur l'autel au 28 ou si vous voulez la détruire avec votre arme (poignard ou épée) au 30.



49

Votre coup transperce la carotide de votre adversaire, au moment

où de nouveaux rayons meurtriers s'apprêtaient à jaillir de ses yeux. Mais à la place de la haine qui y brûlait, son regard reflète désormais le vide de la mort. Le cristal cesse de briller intensément. De lui n'émane plus qu'une faible lueur, alors que votre ennemi s'écroule inerte, à vos pieds. Rendez-vous au 50.

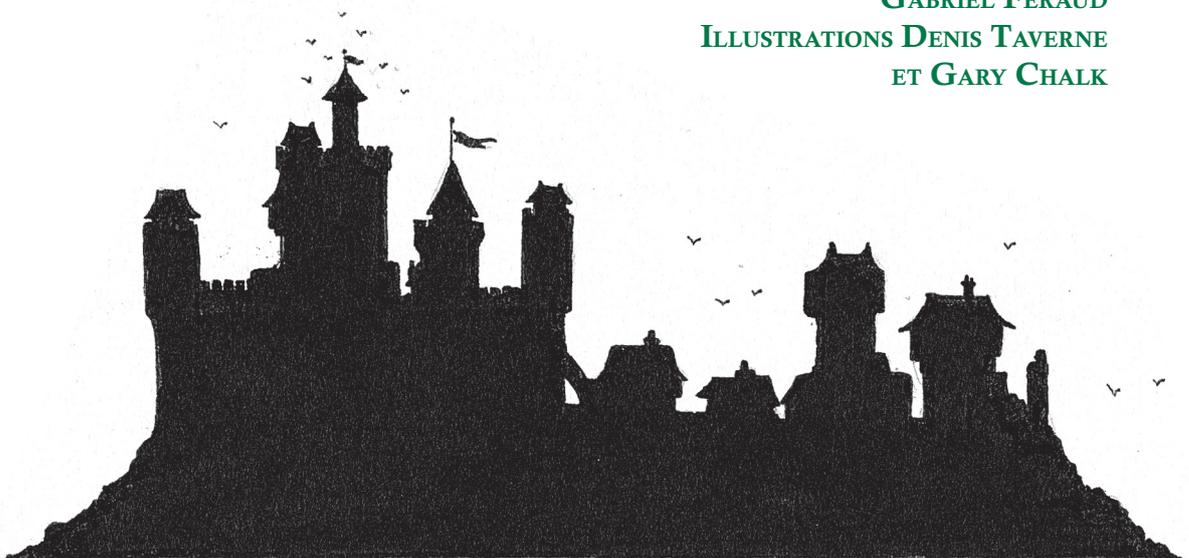
50

Vous avez vaincu deux serviteurs des Maîtres des Ténèbres. Mais d'où les étranges cristaux tiraient-ils leur magie ? Comment cet homme et ce Glok ont-ils fait pour parvenir jusqu'ici ? Et cette crypte, ne recèle-t-elle pas d'autres mystères ? Quel était l'étrange pouvoir de ce sorcier, jamais vous n'en avez entendu parler ? Voilà bien des questions dont vous trouverez peut-être la réponse en poursuivant vos recherches. Les secrets de la Colline Maudite recèlent un danger pour le Sommerlund, à vous de mettre fin à la menace. Nul doute qu'il ne s'agisse là des prémices d'une quête périlleuse... ■

GABRIEL FÉRAUD

ILLUSTRATIONS DENIS TAVERNE

ET GARY CHALK

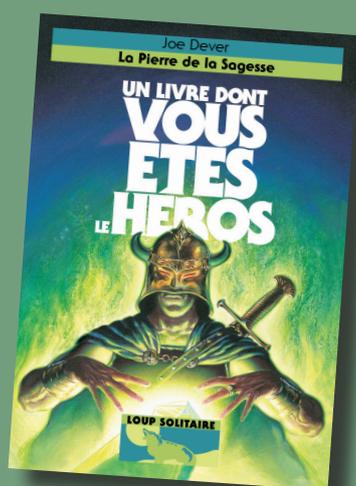


LOUP SOLITAIRE



En 1985, Gallimard jeunesse publie *Les Maîtres des Ténèbres*, premier ouvrage de Joe Dever et Gary Chalk. Après un succès incontestable outre-Manche, le public de l'Hexagone s'enthousiasme pour les aventures de Loup Solitaire, dernier des Seigneurs Kai. En vingt tomes, les lecteurs découvrent le monde merveilleux du Magnamund, et huit autres tomes dédiés au disciple de Loup Solitaire, Faucon de Lune, en font le tour, sans compter l'excursion du magicien Astre d'Or dans sa propre tétralogie.

En 2007, les éditions le Grimoire proposent la traduction, enrichie par les fans français, du jeu de rôle *Loup Solitaire*, contribuant au renouveau des *Livres dont vous êtes le héros*. Avec les différents titres sortis à ce jour, vous avez désormais tout ce qu'il faut pour incarner un héros du Magnamund, mais aurez-vous le courage d'aller affronter les Maîtres des Ténèbres ?



LEGRIMOIRE.net



Meulan-en-Yvelines, samedi 29 juin 2013

Désirs d'ailleurs...

La Compagnie des explorateurs des mondes imaginaires et fantastiques (CEMIF) organise sa convention « Désirs d'ailleurs... » pour la septième année consécutive.

Cette convention se déroulera aux Caves de la villa Berson, à Meulan-en-Yvelines, à partir de 13 heures et jusqu'au lendemain matin 6 heures.

La Compagnie espère que l'événement s'étoffera encore un peu plus cette année et vous y attend avec impatience.

Le thème

Faisant suite à la convention de l'an passé : « Prophétie... », le thème de cette année est « Apocalypse ».

L'entrée

L'entrée est à un euro. Difficile de faire mieux. En plus, la recette sera intégralement reversée au Secours populaire.

Le scénario

La journée de convention se déroulera de la façon suivante :

- 12h** Repas coopératif ou pique-nique entre ceux déjà arrivés.
- 13h** Début de la première séance de jeux. Celle-ci est ouverte à tous les publics, y compris aux enfants à partir de 10 ans. Nous y présenterons des jeux adaptés à cette tranche d'âge même si certaines tables s'adresseront clairement à des publics plus avertis.
- 19-20h** Fin de la première partie et repas, le tout accompagné de petits jeux, du résultat des concours (la plus grosse boulette, le plus beau *fumble*...) et d'une loterie permettant de remporter de nombreux lots.



21h Seconde séance, s'adressant généralement à un public plus averti (adolescents / adultes), cela en raison de l'heure tardive mais aussi à cause des jeux proposés.

Concernant les jeux : *Kuro*, *Qin*, *Star Wars*, *Summerland*, *Luchadores*, *Basic*, *Nephilim* et bien d'autres vous seront proposés.

Des places de meneurs restent encore à pourvoir.

5h Fin des parties nocturnes. Nous procéderons à la loterie nocturne puis nous rangerons.

6h Nous rendrons la salle.

Participez !

Nous acceptons bien volontiers toute l'aide que vous pourrez nous apporter et cela d'où qu'elle vienne, le but étant de développer le jeu de rôle.

Si des meneurs de jeu sont volontaires pour maîtriser une partie, nous les remercions de nous prévenir assez rapidement *via* cette adresse : cemif78@noos.fr.

Voici pour la programmation détaillée, en espérant que tout ceci vous agréera. Si vous avez d'autres questions, je reste à votre entière disposition. D'avance, merci.

LAURENT « L'OGRE » SOMME,
PRÉSIDENT DE LA CEMIF
(COMPAGNIE DES EXPLORATEURS DES
MONDES IMAGINAIRES ET FANTASTIQUES)

La vidéo de présentation !

www.youtube.com/watch?v=9sEmur4-c7w



Pierre de légende

Pour vous accompagner tout au long de l'été, Anne Muller vous invite à la suivre dans une longue quête. Découvrez chaque mois un nouveau chapitre de cette grande aventure !

Une lumière dans l'ombre

Sacha ouvrit les yeux, reprenant conscience de l'endroit où elle se trouvait. Son vieux fauteuil d'osier tressé se balançait lentement en d'apaisants grincements. Elle balaya son salon de ses yeux fatigués et se souvint subitement du bruit qui venait de la réveiller.

Quelques bruits secs et métalliques résonnaient à nouveau contre la porte de la

ferme. Mais, cette fois, plus empressés et plus violents.

Le grondement du tonnerre montait depuis plusieurs heures déjà, mais durant son sommeil l'orage s'était rapproché et quelques éclairs fouettaient les plaines du Sindhoa. Cette vaste région, aussi vide que pétrie de légendes qui n'auraient pu être engendrées par aucun autre monde que celui-ci. Oubliée et froide, abandonnée des Dieux et des esprits bienveillants depuis tant d'années malgré les efforts des héros de

ce temps. Mais c'est là que Sacha vint au monde et c'est ici qu'elle choisit un jour de s'exiler afin d'attendre sa propre fin.

Elle s'approchait à petits pas feutrés de la lourde porte, se demandant quel fou avait échoué jusqu'à elle, puis fit lentement grincer les verrous, prête à défendre ce qui restait de sa vie.

Elle actionna la serrure, puis écarta la porte d'un geste sûr.

L'ombre détrempeée attendait, tremblante et menue. Elle s'inclina prestement tandis que Sacha l'évaluait froidement.

« Madame Sacha, c'est un grand honneur pour moi. »

La vieille femme haussa le menton en levant un sourcil, puis, sans un mot, elle tendit une main aux jointures sèches et rudes vers l'intérieur de la maison. L'ombre s'inclina de nouveau et, d'un pas hésitant, pénétra dans la demeure de la plus grande guerrière de tous les temps. Nombre de légendes rapportaient ses exploits et ce qu'elle fit pour ce monde, jadis. Depuis des années, elle s'était retirée en ce lieu sordide, loin des mondanités de la ville, et loin de ses élèves. Depuis, les choses n'avaient fait que s'aggraver aux frontières, et tous cherchaient de nouveaux héros prêts à donner leur vie pour la noble cause du roi Atros.

La jeune main sans défaut dégrafait la broche argentée qui maintenait une lourde cape sombre protégeant son cou, puis en écarta les pans afin de montrer son visage à celle qui venait de refermer les verrous de sa porte.

C'était un jeune homme plein de vigueur malgré un corps fin, au visage tendre, sans barbe ni cicatrice. Ses yeux pâles reflétaient

la bonté et son sourire crispé cachait l'angoisse qui oppressait son torse.

Il était vêtu simplement, mais on pouvait deviner la riche facture des matériaux utilisés pour sa tunique. Sacha ne dit rien, mais elle reconnut l'origine des broderies qui ornaient les bords de ses vêtements. Elle l'observait, un petit sourire blasé sur les lèvres et posa une bouilloire sur le feu avant de raviver les flammes, puis elle laissa s'écouler plusieurs minutes avant de briser le silence, laissant son hôte découvrir l'antre de celle qui fut source de louanges interminables, jadis.

« Ainsi, le jeune roi Atros a un fils !

— Oui Madame. Je suis le prince Drackten. Fils d'Atros et Lise, seigneurs de Loophis.

— Un titre bien ronflant, jeune homme, mais cela ne m'a jamais impressionnée. Lorsque l'ombre et la peur vous entourent et que vous êtes seul au monde, l'importance accordée aux titres honorifiques a bien peu de poids. Asseyez-vous. »

Le jeune prince tira un petit siège vers l'âtre, puis s'assit doucement, tendant les mains au-devant des flammes, sans lâcher la guerrière des yeux.

Le temps se ralentit, laissant aux deux inconnus la possibilité de se ressentir. Quelque chose commençait ce soir, ils le sentaient tous les deux, mais aucun ne pouvait vraiment comprendre en ce moment précis quelle destinée les attendait.

La bouilloire entama son chant tandis qu'un éclair frappa le vieil arbre qui bordait le chemin menant à la ferme, et Sacha sursauta. Elle était fatiguée des épreuves, des combats, et même de la vie. Mais cette visite semblait annoncer que son temps

n'était pas encore écoulé. Son esprit entamait un terrible duel entre la lassitude et la curiosité. Pourquoi le fils du roi avait-il pris le risque de traverser, seul, les plaines du Sindhoa ? Ses yeux évoquaient le courage et la volonté, et il ne tremblait plus. Le jeune prince avait été élevé dans les meilleurs préceptes, cela se voyait, mais il n'avait pas l'air d'avoir le tempérament de son père. Malgré elle, les souvenirs la submergeaient. Elle dévisageait ce jeune homme, perdue dans les méandres d'idées contradictoires quand un chant aigu la transperça jusque dans ses os... la bouilloire !

Elle sortit, à l'aide d'un tison, la cause de ce bruit infernal, puis la déposa sur une table ancienne, placée là il y a des siècles, probablement par le premier habitant de la ferme. Aujourd'hui, elle croulait sous des parchemins et des ouvrages, récits et légendes du monde que Sacha aimait à ouvrir lorsqu'elle ne voulait plus entendre les cris et les bruits de bataille résonner dans sa tête.

L'eau dégageait une épaisse fumée blanche qui embaumait la feuille des prés.

« Et que me vaut... l'honneur de votre visite ? Prince Drackten, fils d'Atros et Lise, seigneurs de Loophis ? »

La voix de la femme résonna dans la pièce silencieuse, et Drackten fut surpris de l'énergie qui se dégageait de cette vieille femme. Il tourna la tête vers elle, se souvenant des raisons de sa venue, et posa sur elle ses yeux clairs, bons et généreux.

« J'ai besoin... j'ai besoin de votre aide. Nous avons tous besoin de vous. »

Sacha leva un sourcil et éclata d'un rire franc.

« Vous et vos concitoyens, mon jeune

ami, vous bercez de légendes et d'histoires depuis longtemps révolues. Regardez-moi prince... regardez bien Sacha Virevent et dites-moi ce que vous croyez que je puisse aujourd'hui pour vous. »

Le rire s'évanouit doucement dans un coup de tonnerre et elle versa l'infusion dans deux petites tasses ébréchées, sans cesser de ricaner patiemment.

« Vous ne comprenez pas ! Les Âm'sombres arrivent à nos frontières, ils sont plus nombreux que jamais, plus puissants et plus tenaces ! »

Sacha se leva d'un bond, sentant la colère monter en elle. Elle fit claquer sa voix autoritaire au-dessus du jeune homme qui recula sous l'effet de la crainte.

« Je... ne fais plus partie de ce monde ! Pour la dernière fois, tenez-vous-le pour dit ! »

Le silence retombait lourdement. Seuls les crépitements du feu et le tonnerre, dehors, continuaient leur dialogue.

Sacha fixait Drackten, l'œil vif et brillant, droite et noble comme la représentaient les nombreuses illustrations de ses histoires. Le prince inspira profondément, puis reprit.

« Et si ... Et si vous aviez le moyen de redevenir ce que vous étiez... vous le feriez ?

— Ce moyen n'existe pas, jeune homme. Il est temps pour vous de faire face et de protéger votre peuple, comme votre père le fit en son temps. Trouvez-vous d'autres héros. Plus jeunes et plein de vie.

— J'ai ce moyen. »

La vieille femme, occupée à reprendre



place dans son fauteuil, n'avait pas vraiment compris les dernières paroles du prince. Ces mots errèrent longtemps dans sa tête, allant d'un côté, puis de l'autre de ses pensées, imprégnant sournoisement les moindres replis de ce cerveau usé par l'âge.

Elle avala une gorgée tout en tendant l'autre tasse à son invité.

Sacha but son breuvage, puis s'essuya les lèvres.

« Il est tard. À l'étage, vous trouverez des chambres propres. Prenez celle qui vous conviendra. Je dois dormir. Demain vous reprendrez votre route. »

Drackten baissa les yeux alors que le désespoir inondait son âme. Il imaginait les Âm'sombres envahir les rues de sa cité, se déverser dans les couloirs du palais et

emporter ses parents, ses amis, et tout ce qui lui importait. Son peuple.

Il se redressa, puis posa sa tasse sur la table, luttant contre sa propre tristesse, avant de soulever sa lourde cape du sol.

« Vous savez ce que l'on dit en ville ? On dit que Sacha Virevent est immortelle. L'on dit que Sacha Virevent n'a jamais perdu la foi, et qu'elle veille sur nous. L'on dit que l'égoïsme jamais ne pourra atteindre une âme aussi belle, et que jamais ses armes ne pourront se détacher de son bras. Pour la vie... pour l'amour... pour Loophis. »

En silence, il monta les marches et disparut dans la première chambre qu'il vit.

Écoutant les pas lourds du prince dans la cage d'escalier, elle soupira longuement, regardant les jointures de ses mains et la

peau flétrie qui avait remplacé les muscles fins qui garnissaient son corps, jadis.

Une larme descendait le long d'une joue ridée par les vents et s'écrasa sur le pan de sa robe épaisse, peut-être aussi vieille qu'elle.

L'ombre des flammes qui miroitait sur le mur semblait la narguer de sa danse voluptueuse. L'orage s'était enfin éloigné. Il ne restait plus que le silence et la fraîcheur s'infiltrant sous les fenêtres de la ferme, portant l'odeur des foin et des herbes qui l'entouraient. Cette odeur, elle l'avait humée tant de fois déjà. Tant de moments terribles passés à espérer la sentir une dernière fois, à se souvenir du bien-être qu'elle ressentait lorsque les pluies venaient tourner au-dessus des champs, déposant la source de toute vie sur les feuilles et les fougères, alors enfin prêtes à grandir et devenir de robustes plantes pour le temps d'un été.

Tandis que les dernières paroles du prince pénétraient dans les plus profondes pensées de la vieille femme, le sommeil emportait Sacha vers d'autres contrées, d'autres vies, et d'autres chants...

Les premiers rayons d'un soleil prometteur s'infiltraient doucement à travers les lattes de bois, malmenées depuis nombre d'années par les intempéries et les insectes. À la vérité, Drackten se demandait en se réveillant comment cette maison parvenait encore à tenir debout. Mais cette pensée furtive s'estompa rapidement au souvenir du refus de Sacha. Il resta un instant au fond d'un lit trop mou et poussiéreux, admirant distraitement les araignées qui travaillaient sur leurs toiles depuis l'aube, et laissait ses réflexions vagabonder d'elles-mêmes.

Il connaissait le moyen de permettre à cette femme de retrouver sa jeunesse, mais elle n'avait pas réagi. Après tout, il était compré-

hensible qu'elle n'ait plus envie de se battre pour un peuple qui l'avait rejetée lors de ses débuts, mais adulée par la suite. Il y avait même, sur certaines places de la cité, des statues à son effigie. Mais elle l'ignorait. Il devrait rentrer au château et expliquer à ses gens son échec et l'espoir perdu. Il devrait se rendre seul sur le champ de bataille et prouver au monde qu'il était un prince digne de son royaume, seul. Jamais les Âm'sombres ne devraient gagner. Jamais elles ne passeraient le fleuve, et il prononça à voix haute, le lorre de sa famille, de façon naturelle.

Ainsi vont les vents,

Ainsi vont les courants,

Les saisons passeront et le temps des Rois s'écoulera

D'une main de fer, surmontée de l'épée de Sylla,

Le dernier Roi sur le mal s'abattra.

La dernière parole du dernier vers flotta à travers les murs et les planchers du taudis de bois. Furtive et enivrante, elle s'insinua jusqu'au moindre clou rouillé et résonna lentement au-dessus des courants de la rivière souterraine qui traversait les fondations de la ferme. Ses échos virevoltaient contre la roche et les racines des sous-sols.

Tandis que ce verbe ricochait sous les plaines du Sindhoa, Sacha ouvrait les yeux. Ses rêves l'avaient emportée au loin, vers les frontières du royaume et elle avait vu ce qui se préparait : les Âm'sombres se déversant sur le fleuve grandissant, les familles broyées et décimées, les arbres brûlés.

Elle releva la tête et une partie d'elle s'indigna, pragmatique, de l'absence de flammes dans une cheminée trop vite refroidie par la brume matinale, mais ce n'est pas ce qui retint son attention.

Ce que le prince avait tenté de lui dire éclata soudain dans sa conscience.

« Et si ... Et si vous aviez le moyen de redevenir ce que vous étiez... vous le feriez ? »

— Ce moyen n'existe pas, jeune homme. Il est temps pour vous de faire face, et de protéger votre peuple, comme votre père le fit en son temps. Trouvez-vous d'autres héros. Plus jeunes et plein de vie.

— J'ai ce moyen »

... J'ai ce moyen. Que veut-il dire ? Comment pourrait-il être possible de rajeunir ? Quel pouvait être le prix d'un tel affront à la nature ? Nombre de questions se soulevaient et les réponses n'étaient pas à sa portée. De façon automatique, son regard se posa sur les marches qui allaient vers l'étage. Il était encore là, elle le sentait.

Sacha s'éclaircit la voix de quelques tousotements rocailleux, puis elle appela le prince. Une seule fois suffit, à son grand soulagement.

Drackten dévala les marches, reposant sa cape sur ses épaules, puis sourit tristement à la vieille femme, prêt à prendre congé.

Elle ne lui laissa pas le temps d'ouvrir la bouche. Debout, les mains le long de ses cuisses, elle fronçait les sourcils en le regardant, puis prit la parole.

« Que voulez-vous dire par rajeunir ? »

Tel un incendie, l'espoir embrasa l'âme du prince et un torrent de joie incontrôlable le submergea. Il se précipita vers elle et posa un genou à terre.

« Si vous le souhaitez, Madame, je connais le moyen de vous rendre votre jeunesse. L'épreuve est ardue, mais je suis prêt à tout tenter pour rendre à mon royaume sa véritable bienfaitrice ! »

Sacha observait le dos du prince, bouche bée. Elle n'avait pas rêvé, il voulait l'aider à retrouver ses forces d'antan. Il affrontait les lois de la nature, et se préparait à changer une chose inaltérable.

« Mais... Comment ? »

— Il y a, au loin, dans les montagnes perdues, un endroit. »

Drackten se releva et plongea ses yeux dans ceux de Sacha.

« Un endroit où coule une eau spéciale. Une fontaine dans laquelle se sont déposées, au cours des âges, de petites pierres.

— Je connais cette légende.

— Oui, mais ce qu'elle ne raconte pas, c'est que ces pierres ne sont pas venues seules dans cette fontaine. Madame, je peux vous y emmener, et nous découvrirons ensemble la source de cette eau, une source guérisseuse. Nous aurons alors le moyen de vous rendre ce que le temps vous a enlevé. »

Sacha soupesait, sans lâcher le jeune des yeux, les probabilités de véracité. Il était vrai qu'une antique histoire parlait d'une eau guérisseuse, et elle savait que beaucoup de choses n'avaient pas été dévoilées sur les causes de ce phénomène. Elle avait vu la montagne et elle avait aussi vu les gardiens qui veillaient sur ses flancs.

Des êtres ailés aux petites cornes d'or qui voyageaient sans cesse sur les cimes et les contreforts des montagnes.

Après tout, qu'avait-elle à perdre ? Il était possible que ce voyage la tue, mais elle n'avait plus rien à regretter. Et si, par miracle, c'était vrai ? S'il parvenait à la rajeunir ? Alors oui. Elle reprendrait les



armes et la tête de l'armée du royaume. Elle le ferait. Sacha hochait la tête lentement, l'air décidé, puis sans un mot, elle s'approcha d'un petit mur que la haute cheminée masquait à la vue des visiteurs et décrocha respectueusement une longue épée recourbée qu'elle libéra de son fourreau avant de la brandir comme elle le faisait, jadis, devant des ennemis réputés trop nombreux ou trop puissants.

La réputation de légèreté de cette arme avait fait le tour du royaume depuis longtemps. C'est avec elle que Sacha rendit sa liberté au royaume de Loophis. Avec elle que l'esclavage et la peur trouvèrent leur fin. Sacha Virevent, maître d'armes, chef d'armée, héroïne des anciens contes, ressuscitait.

Drackten ne put réprimer un sourire enthousiaste devant ce spectacle inespéré. Il laissa échapper un rire, puis enfila sa cape, imité

par la vieille femme qui avait l'air d'avoir perdu dix ans.

Dans cette matinée ensoleillée d'un début d'été annonciateur de destinée, deux amis sortaient d'un taudis perdu dans une région déserte, région d'un royaume déchiré par de grandes et anciennes batailles, peuplé de pauvres gens priant pour leur salut, et l'intérêt de leurs dieux. ■

À suivre...

ANNE MULLER

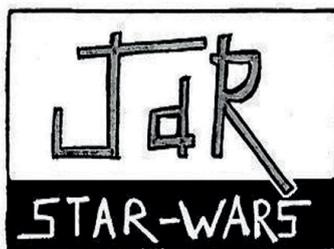
Le blog d'Anne Muller

<http://reves-d-un-soir.over-blog.com/amis-du-rêve-posez-vos-valises-et-prenez-place>

Le Jeu de Rôles



© COWKILLER



MS GIOM A AUSSI UN PJ SENSIBLE À LA FORCE: ÉLIAN DORNIL - ASPIRANT MAÎTRE JEDI. ÉLIAN N'A PAS CONNU SES PARENTS. IL A ÉTÉ ÉLEVÉ ET INITIÉ À L'ENSEIGNEMENT JEDI PAR SON GRAND-PÈRE (ANCIEN-CHEVALIER JEDI), AVANT QUE CE DERNIER NE SOIT TUÉ SOUS SES YEUX PAR DARK VADOR, NE LAISSANT EN HÉRITAGE À SON PETIT-FILS QUE SON SABRE LASER...



Créé avec de bonnes connaissances de base dans la Force,

CE N'EST PAS UN "PEIGNOIR"! C'EST UNE TENUE OFFICIELLE JEDI, LÉGUÉE PAR MON GRAND-PÈRE !!!



Élian a su profiter de la présence d'un maître Jedi expérimenté à ses côtés,

ET SOUVIENS-TOI MON PADAWAN, QUE C'EST L'UNION DES JEDIS QUI FAIT LEUR FORCE...

ALEZ! ON LES DÉFANCE!



Pour développer son affinité avec la Force,

BIEN ÉLIAN! PAR CONTRE, FAIS GAFFE! TU PERDS TA ROBE DE CHAMBRE.



ainsi que sa technique de combat au sabre-laser.

ET ELLES TE FONT TOUJOURS MARRER, LÀ, MES "SANDALES" ?



Et devenir lui-même Chevalier Jedi en fabricant son propre Sabre-laser.

VA ÉLIAN, JE N'AI PLUS RIEN À T'APPRENDRE.

MAIS ACCORTE CES AUTHENTIQUES ROBE ET PANTALON JEDI®



Il ne lui reste plus qu'à former un padawan pour atteindre le rang de maître Jedi.

J'ARRIVE À ME CONCEN-
-TRER ET À DÉ-
-TECTER LA VIE...
WAOUGRAUX

*ET MOI À SOULEVER DES CAILLOUX.



LÀ! À GAUCHE DANS LES BUISSONS!

NIÉ!



Mais malheureusement pour lui, les bonnes recrues se font rares...

(VOIX D'ILLA:) PUTAIN! ON PEUT MÊME PLUS CHIER TRANQUILLE! ET QU'EST-CE QU'IL FAIT EN PYSAMA L'AUTRE?

JE PARS MÉDITER PENDANT 20 ANS!

YES!

KIAP

À suivre...



LA COMPAGNIE DES EXPLORATEURS DES MONDES IMAGINAIRES ET FANTASTIQUES

PRÉSENTE

APOCALYPSES

JEUX DE RÔLES

7^{ÈME} CONVENTION DÉSIRS D'AILLEURS...

RENDEZ-VOUS

DU SAMEDI 29 JUIN 2013 13H00
AU DIMANCHE 30 JUIN 6H00

CAVES DE LA VILLA BERSON
12 CÔTE BEAUVAIS 78 250
MEULAN-EN- YVELINES

[HTTP://CEMIF.FREE.FR](http://cemif.free.fr)

