

Chroniques d'Altaride

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

N°16



PAR WWW.GUIGO.EU (CC BY-SA 2.0 VIA FLICKR)

► **CAMPAGNE ECLIPSE**
PHASE : ÉPISODE 1,
LOTUS ROUGE

► **BÉDÉ : VOTRE NOUVELLE**
SAGA SE, LEO PURE,
DÉBARQUE ! ISSUE #1

► **GRAND DOSSIER :**
LA FEMME
ET LE JEU DE RÔLE

LE **SALON FANTASTIQUE**
2^{ème} ÉDITION
Paris - *Porte de Champerret*

Littérature

BD

Films

Jeux

Artistes

Et plein d'autres
activités à
découvrir...



DU **1^{er}** AU **3**
NOVEMBRE
2013

Ⓜétro Porte de Champerret
www.salon-fantastique.com



PAR ROBERT HUFFSTUTTER (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Fenêtre sur...

La Blonde

En Europe de l'Ouest, la tradition associe volontiers blondeur et pureté : les « chères têtes blondes » côtoient les anges ou la Vierge elle-même. Au Moyen Âge, la femme légitime est représentée sous les traits d'une blonde, alors que la maîtresse sera brune... Quant à la rousse, si elle veut échapper au bûcher, elle fera bien de requalifier sa crinière en « blond vénitien ».

De pureté à naïveté... il n'y a pas loin, et le cliché de la « blonde » atteint son apogée avec le roman d'Anita Loos, adapté au cinéma en 1953 : *les Hommes préfèrent les blondes*, et le personnage de Lorelei Lee. Certes, on peut trouver, dans la littérature, les films, les séries, des figures de femmes fortes et blondes, mais il semble tout de même que la blonde ait de beaux jours (si on peut dire) devant elle, qu'elle soit traitée sur le mode ironique ou au premier degré, comme symbole ultime féminin.

Surtout si elle a troqué son QI contre un bonnet D.

SOPHIE PÉRÈS

Sources :
http://fr.wikipedia.org/wiki/Stéréotype_de_la_blonde



Fenêtre sur...

PAR MIKE BAIRD (CC BY 2.0), VIA FLICKR



Éditorial

Des filles & des dés

C'est aussi la rentrée pour les *Chroniques d'Altaride*. Pour la plupart d'entre vous, septembre est synonyme de retrouvailles et de démarrage de campagnes. Votre revue rôliste ne vous a pas oubliés et nous avons profité de l'été pour vous concocter quelques petites innovations qui, nous l'espérons, vous permettront d'apprécier encore plus la lecture des numéros à venir. Nous commençons ce mois-ci une grande campagne, dont nous publierons les scénarios au fil des mois jusqu'à la fin de l'année : de quoi jouer jusqu'à Noël ! Le temps pour le Père Noël de fourbir quelques nouvelles surprises... D'autres nouveautés ? Une nouvelle série en bande dessinée, intitulée *LFO Pure*. C'est de la SF, c'est drôlement beau et vous la retrouverez chaque mois pour plusieurs nouvelles planches et une grande aventure passionnante ! Nous avons aussi de nouveaux partenariats pour suivre des projets que nous soutenons : les défis réguliers des Fragments d'imaginaires ou encore les épisodes mensuels de la websérie rôliste *The Fumble Zone*. Bien entendu, on retrouvera cette saison les rubriques qui ont fait leurs preuves : les aides de jeu, le portrait de rôliste, le courrier des lecteurs, les nouvelles d'ambiance, la fenêtre sur ailleurs, la bédé déjantée de Cowkiller... Et ce mois-ci, ce sont donc les filles qui sont à l'honneur dans notre grand dossier ! Merci à toutes celles qui se sont impliquées dans la préparation et à ceux qui ont joué le jeu !

À vos dés !

BENOÎT CHÉREL



© BENOÎT CHÉREL

“ nous avons profité de l'été pour vous concocter quelques petites innovations ”

Chroniques d'Altaride Septembre 2013 N°16

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 : Jérémie 'Jem's' Bouzerna, Benoît Chérel, Élodie Deschames, Coraline Di Silvestro, Gabriel Féraud, Gaëlle Grenet, Nathalie Hauzeur, Frédéric Hermand, Alexandre Joly, Rachel Loria, Christophe Massin, Anne Muller, 'Aquilegia Nox', Sophie Pérès, Julien Pouard, Jean-Christian Pouillon, Kira Scott, Léo Sigrann, Virginie 'Lyleina'. Correction / relecture : Sophie Pérès. Bandes dessinées : © Cowkiller, © LFO Pure. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL.
 Photo de couverture : Par www.guigo.eu (CC BY-SA 2.0 via Flickr).

Contact : altaride@gmail.com
 Pour s'abonner gratuitement :
goo.gl/9ju7B

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- La Blonde 4

L'Entrée

- Éditorial - Des filles & des dés..... 6

Portrait de rôliste

- Kira Scott, « american gameuse » 8

Feuille de perso

- Feuille de personnage de Kira Scott..... 15

Salle de jeu

- Grand dossier - Les Femmes rôlistes 16
- Psychotest - Quelle héroïne êtes-vous ? 26
- Aide de jeu ? - Guide pratique de bienséance
à l'usage des rôlistes mâles..... 30
- Convention des Fines lames 36

Chambre des rêves

- L'IRL des *Chroniques d'Altaride*..... 38

Atelier du créateur

- Fragments d'imaginaires - Les Défis d'écriture 40

Home Cinema

- Interview - Plongée dans... *The Fumble Zone*..... 42
- Websérie - *The Fumble Zone*... épisode 9 48

Boîte aux lettres

- Le Courrier des lecteurs..... 50

Bibliothèque

- Feuilleton - *Pierre de légende* - épisode 4 52
- Nouvelle - *La Faute* 58

Hangar aux scénarios

- *Éveil*, Campagne *Eclipse Phase* 62
- Épisode 1 - Lotus Rouge 66

Véranda graphique

- Bédé : Le Jeu de rôles - épisode 15 105
- Interview - *LFO Pure* - Rencontre avec Jems, le scénariste 106
- Bédé : *LFO Pure*, issue #1 *La Cage*, 1^{ère} partie 112



Kira Scott, « *american gameuse* »

Dans le rapport *hommes / femmes en jeu de rôle*, Kira Scott a une certaine expérience. Pour ce numéro spécial *femmes*, les *Chroniques d'Altaride* lui ont proposé de raconter sa vie de rôliste / bloggeuse américaine...

Qui êtes-vous ?

Je suis Kira Scott, bloggeuse pour « Gaming as Women » (Jouer en tant que femme), organisatrice des événements « Indie Game on Demand » (Jeux indépendants à la demande), modératrice du forum « Story games » (Jeux narratifs) et Cyborg queer. Oh, et j'aime jouer.

Je vis actuellement à Columbus, dans l'Ohio, aux États-Unis. C'est une ville très cool, avec des communautés underground d'art et de design fabuleuses, une importante communauté LGBTQ, des tas d'espaces verts et une cuisine délicieuse. Nous sommes dans le Midwest, donc nous sommes entourés de vastes champs de maïs et de vaches. Les gens d'ici

sont vraiment chaleureux et je me suis fait ici de formidables amis. J'adore cette ville.

Comment avez-vous découvert les jeux de rôle ?

J'ai découvert les jeux de rôle pour la première fois quand j'ai récupéré *Vampire la mascarade* dans un magasin spécialisé avec mon père. J'ai organisé ma première partie avec toutes mes copines pour une fête d'anniversaire. Puis j'ai commencé à jouer à du GN *Vampire* au lycée et à assister à des conventions. J'aime l'esthétique gothique et être créative, c'est donc l'alliance de la communauté de joueurs et du défi créatif que présente le jeu qui m'ont fait continuer à jouer.

Comment se déroulent vos parties ?

Je participe à des soirées de jeu régulières avec mon excellent groupe d'amis à peu près deux fois par semaine, et nous jouons successivement à deux jeux de l'après-midi jusqu'au soir. Nous jouons chez l'un d'entre nous, avec des pauses-dîner pour discuter, avec de la bière ou du vin pour accompagner la partie du soir. En pratique, nous faisons tourner les personnes qui participent aux parties, car nous en suivons pas mal en même temps, les gens peuvent jouer en respectant mieux leurs goûts et leurs disponibilités. Nous avons récemment organisé des parties de *Dungeon World* et de *Monsterhearts* le même jour, mais certains préfèrent la fantasy, donc ils ont joué l'après-midi ; d'autres préfèrent la romance adolescente et ont joué à la partie du soir. Ça fonctionne vraiment bien pour nous car nous pouvons tous goûter à ce qui nous plaît, malgré nos goûts variés.

J'assiste aussi à des conventions comme Origins ou la Gencon depuis que j'ai seize ans (depuis à peu près quinze ans !). Pour moi, les

conventions sont des endroits où l'on peut essayer de nouveaux jeux (ou des jeux auxquels mon groupe habituel ne joue pas) et où je peux traîner avec ma formidable tribu de joueurs. J'ai récemment adoré jouer en *jeepform* dans des conventions. J'aime son côté expérimental et artistique, étant moi-même artiste. J'ai aussi vraiment aimé organiser des parties de jeux produits par des créatrices ou des créateurs *queer*, et des jeux sexy, car je pense que toutes ces choses devraient avoir une meilleure exposition dans les communautés de jeu.

Ce que je préfère dans les jeux de rôle, c'est ce moment où tout le monde travaille ensemble pour créer des histoires intéressantes. J'aime aussi quand le système ou les mécaniques de jeu travaillent en tandem avec la narration. En tant qu'artiste, j'aime voir des jeux qui fonctionnent comme des œuvres d'art. Des machines bien construites que je peux utiliser comme des outils pour raconter de superbes histoires à mes amis, et qui contiennent tout ce dont j'ai besoin pour le faire. Donc j'aime une large gamme de jeux, bien que j'aie tendance à aller plutôt vers les jeux narratifs et les jeux indépendants, plus personnels, qui abordent des thèmes marginaux qui me préoccupent. *Monsterhearts* par Joe McDaldno est un des mes jeux favoris en ce moment, car il met en avant du contenu *queer*, les questions de genre et l'horreur, trois de mes sujets favoris. Il a aussi un système fabuleux qui est très accessible et vous permet de vous confronter au contenu de manière significative. Et vous pouvez toujours avoir des conflits et des jets de dé ! C'est le point le plus sympa pour moi.

J'ai aussi un amour grandissant pour le *jeepform*¹ et pour le GN. J'ai récemment joué à la

¹ *Le Jeepform est l'une des approches scandinaves « expérimentales » du GN, et se place dans une vision narrative du jeu. Issu d'un mélange de jeu de rôle et de théâtre d'im-*



session US du *Mad about the Boy* organisé par Lizzi Stark, un jeu post-apocalyptique dans lequel tous les personnages sont des femmes, et c'était merveilleux. Emily Care Boss travaille sur un jeu basé sur Milton que j'ai playtesté à la GenCon et c'était incroyable. Les jeux *jeepform* plus courts, comme *Previous Occupants*, *The Lady and Otto*, et *The Tribunal* sont vraiment de géniales tornades émotionnelles à propos des relations, de l'oppression et de l'amour.

provisation, il met davantage l'accent sur le déroulement et la construction d'un récit, ainsi que le ressenti psychologique, que sur l'immersion dans un personnage ou un univers donnés. Pour plus de détails :

www.murder-party.org/découverte/jeepform

Qu'ont changé les jeux de rôle dans votre vie personnelle et professionnelle ?

Il m'a fallu en fait de nombreuses années pour me révéler comme joueuse. Ce qui est étrange car j'avais déjà fait mon *coming out* en tant que *queer* et libertine bien avant. Il y a quelque chose de tabou à parler des jeux de rôle, je me suis rendu compte que j'avais besoin de les normaliser avant d'en parler. Maintenant quand j'évoque ma vie de joueuse, j'utilise *Fiasco* de Jason Morningstar comme exemple du type de jeu auxquels je joue, car presque tout le monde a vu un film des frères Coen et peut comprendre un peu mieux ce que je fais.

Les jeux ont un effet sur ma vie personnelle : j'apprécie vraiment d'avoir plusieurs moyens de stimulation créative. Quand vous êtes un

créateur, c'est agréable de sauter d'un projet à un autre, et de faire jouer vos muscles créatifs dans différents médias. Pour moi, le jeu est un moyen vraiment génial de faire ça. Ça permet à mon cerveau de stimuler sa créativité d'une manière différente de la joaillerie et de la création artistique.

Je suis pas mal active dans la communauté BDSM depuis maintenant dix ans et il y a de nombreuses similitudes entre les interactions ludiques qui ont lieu dans une scène fétichiste et les dynamiques de jeu d'un jeu de rôle. Je me suis rendu compte qu'on pouvait facilement comparer les rôles de Meneur / Joueur et de Dominateur / Soumis, l'organisation et la conception des scènes est similaire et les deux pratiques ont un aspect narratif évident, bien qu'ayant des buts différents. Le jeu est parfois une super inspiration pour des interactions fétichistes vraiment amusantes.

En ce moment, je ne travaille pas du tout dans le milieu du jeu, tous ces projets sont réalisés 100% sur mon temps libre, par passion. Je travaille au Columbus College of Art and Design (l'université d'art et de design de Columbus), aux admissions. Mon travail est donc principalement de conseiller les élèves de lycée pour améliorer leur book artistique, pour l'amener au niveau d'une entrée à l'université et pour augmenter leur niveau d'exigence personnelle. Je visite aussi des classes de lycée partout aux États-Unis pour parler d'art aux élèves.

Mes compétences et mon expérience en analyse et critique d'art font de moi une excellente testeuse de nouveaux jeux de rôle. J'aime pointer du doigt les forces et les faiblesses de jeux en cours de développement à leurs créateurs, et leur donner des idées. La pratique du jeu permet aussi de comprendre la façon dont j'interagis dans un milieu professionnel, au cours de réunions. Diriger une

réunion, assurer des rendez-vous ou parler en public sont toutes des activités très proches du jeu de rôle, en tant que joueuse ou organisatrice. Je trouve que les compétences acquises au travail et ce que j'ai appris en jouant s'influencent les unes les autres !

Parler de jeux ou de création de jeu m'intéresse énormément aussi. Je fréquente des forums comme The Forge ou Story Games depuis... un long moment maintenant, peut-être même trop longtemps. Ces deux forums Internet se concentrent sur des échanges autour de la conception de jeu entre des créateurs, des joueurs et des critiques. J'ai appris beaucoup sur la création de jeu de rôle en observant des créateurs qui conçoivent leurs jeux en public ou qui demandent des retours, de façon à les améliorer. Il y a de nombreuses corrélations entre la façon dont les jeux sont conçus et la façon dont l'art est construit. C'est pourquoi ce langage m'est familier. J'aime aborder des jeux sous l'angle esthétique. Il m'est facile de les comparer à l'art, d'analyser et d'interagir avec un bon design, quel que soit le média. C'est ce que je veux dire par l'angle esthétique. Je pense que les jeux qui ont un excellent design utilisent tous les éléments du jeu avec élégance. Quand la mécanique de jeu encourage les interactions entre les joueurs pour créer et expliquer la narration, je vois une harmonie parfaite du système. Ce sont mes jeux favoris.

Êtes-vous plus une joueuse, une meneuse ou une auteure ?

Je pense que les meneurs sont aussi des joueurs ! J'aime maîtriser et jouer, je pense que les deux rôles peuvent être vraiment satisfaisants, chacun dans leur genre. J'aime être l'orchestratrice de la narration, donc en tant que meneuse, c'est marrant de nouer différents fils narratifs de façon intéressante et surprenante. Quand je joue, j'essaye aussi de

trouver des moyens d'interagir avec d'autres joueurs, car pour moi, les histoires et les relations que je raconte avec les autres joueurs sont la partie la plus importante du jeu.

Comment définiriez-vous le jeu de rôle ?

Il y a tant de variations sur ce qu'est un jeu de rôle ! Pour moi c'est quelque chose que je peux faire avec au moins une autre personne, où on raconte des histoires parlant de personnages faisant des choses et où parfois on jette des dés.

Et quels sont vos projets ou vos désirs en jeu de rôle ?

J'ai récemment écrit un micro-jeu appelé *Crash Into You* à propos de sexe et de voiture. J'ai été inspirée par le film *Crash* de David Cronenberg, qui se concentre sur des personnages moralement gris, qui sont fétichistes des accidents de voiture. C'est un jeu complètement bizarre, mais j'ai essayé de capter le sentiment d'être fétichiste. C'est une lettre d'amour à l'objectification de l'objet. Vous vous retrouvez à devoir créer des tas de descriptions de votre voiture et de vos accidents de manière à ce que la langue elle-même devienne un mécanisme séducteur dans le jeu. Vous êtes obsédé par votre premier accident de voiture et cela motive littéralement toutes vos actions. C'est une sorte d'expérience pour moi, je commence tout juste à créer des jeux et à découvrir mon style et mes méthodes.

Je travaille depuis toujours sur un jeu de cyborgs, qui pourrait finir par sortir un jour, et qui parle des aspects les plus personnels et relationnels d'être smi-hommes, mi-machines. J'aimerais aussi qu'il se concentre sur les thèmes du genre et LGBTQ, parce que ce sont des choses qui comptent beaucoup pour moi. Je travaille aussi sur un GN qui peut être joué à une fête fétichiste, où vous ajoutez simplement des personnages, des situations et des possibilités de relations à des scènes fétichistes. J'aime vraiment jouer à de nouveaux jeux vraiment différents, créatifs et étranges. Ce sont donc à ceux-là que j'ai envie de jouer!



© KIRA SCOTT

Pouvez-vous expliquer en quelques mots ce que sont vos différents sites web ?

Je contribue actuellement à une variété de communautés en ligne.

« Gaming as Women » est un blog qui met en avant beaucoup de femmes de la communauté internationale du jeu de rôle sur table. Le but de ce site est de donner de la visibilité au point de vue de femmes dans les communautés du jeu.

« Story Games » est un forum qui se concentre sur des discussions autour de jeux

Mes petits liens web

gamingaswomen.com

story-games.com

animametals.tumblr.com

indiegamesexplosion.org

Mini-jeu : *Crash Into You* goo.gl/PhqmJ4



indépendants ou de petits éditeurs, ainsi que sur les événements ludiques, les conventions et la théorie du jeu. La communauté de « Story Games » se rencontre souvent lors des conventions, une à deux fois par an.

« Indie Games on Demand » est un événement qui a lieu dans différentes conventions, pendant lequel un groupe de volontaires fans des jeux indépendants et de petits éditeurs de jeu de rôle peuvent présenter ces jeux moins connus au public.

Mon site web personnel est « Anima Metals », où je vends les bijoux que je fais et qui sont inspirés par des symboles spirituels historiques, une imagerie botanique et des crânes. Le métal et l'émail sont les matières principales que je travaille et j'adore créer des œuvres d'art qu'on peut porter.

Vous bloggez pour blog « Gaming as Women »... Qu'est-ce qui est différent pour les femmes dans le jeu ? Pensez-vous que les garçons et les filles n'en ont pas la même expérience ? Qu'est-ce qui est différent parce que vous êtes une femme ?

Le blog « Gaming as Women » existe parce qu'il y a toujours une inégalité largement répandue dans les jeux de rôle et leurs communautés vis-à-vis de la représentation des genres. Dans la culture américaine en particulier, qui est celle dont j'ai le plus d'expérience et de connaissances théoriques pour en parler, il y a une grande différence en ce qu'on attend de chaque genre. Une des raisons pour lesquelles l'activisme et le féminisme sont toujours présents est que l'égalité n'est toujours pas une réalité de la vie. Les hommes et les femmes n'ont pas

les mêmes droits et certains rôles néfastes pour chacun des genres sont perpétués par la culture et les médias. Si vous êtes curieux des théories universitaires du genre et du sexe, *Sexing the Body* d'Anne Fausto-Sterling est le texte le plus accessible que j'aie pu lire.

Il n'est donc pas surprenant que les femmes soient toujours mal représentées dans la majorité des jeux auxquels nous jouons. Les jeux de rôle présentent le plus souvent des images qui sur-sexualisent les femmes, avec un fort charisme et peu de force ; ils mettent en scène des personnages féminins qui ont peu de moyens d'action et ne représentent pas les rôles positifs et variés que les femmes jouent. Les jeux n'incluent pas les femmes. Les femmes trouvent ces représentations de notre genre frustrantes et ignorantes. La dynamique du genre qui existe dans les communautés du jeu de rôle est souvent aussi problématique que les jeux eux-mêmes. Si la sexualisation des femmes est la norme dans les médias que vous consommez, alors qu'est-ce que ça transmet aux joueurs ? De nombreuses femmes ont eu des expériences allant de petits actes sexistes subtils au harcèlement, qui deviennent fatigants à force de s'en défendre.

Pour moi, quand je joue, c'est assez simple. Je veux pouvoir jouer un personnage féminin qui ait les mêmes opportunités que les personnages masculins. Je ne veux pas être la seule et la plus exceptionnelle des guerrières. Je ne veux pas avoir à gérer le sexisme ordinaire d'un univers médiéval car c'est censé être historiquement correct. Je ne veux pas être une demoiselle en détresse, une protectrice ou un sujet d'intérêt romantique. Éviter ces clichés est super facile. Plus le jeu prendra en compte la compréhension de l'égalité des genres et l'effacement de ces thèmes surannés, plus je me sentirai l'envie d'y jouer !

Avec Giulia Barbano (Turin, Italy), Renee Knipe (Michigan, USA) et Kimberly Lam (Canada), ainsi que de nombreuses autres femmes du milieu du jeu, nous essayons de rendre visibles ces problèmes en les abordant en ligne. Beaucoup de joueurs sont formidables et vraiment conscients de ces problèmes. Il y a même des jeux qui commencent à réussir à les gérer. Pour beaucoup, c'est peut-être leur première rencontre avec des idées concernant le genre et le jeu. Les femmes sont aussi des joueuses, et notre vision des choses est variée, intéressante et précieuse. Je pense que ce serait formidable si les jeux étaient capables de passer dans un territoire plus inclusif où plus de femmes se sentiraient bienvenues. Entretenir ce dialogue fera, entre autre, changer les choses. En fin de compte, c'est ce que nous espérons faire sur le blog, créer des changements positifs dans la culture ludique.

Est-ce que Kira Scott est votre vrai nom ou un alias ?

Kira Scott est effectivement mon vrai nom ! J'ai de nombreux alias, mais si je vous les disais, je serais obligée de vous tuer. ■

**KIRA SCOTT,
TRADUIT PAR JULIEN POUARD**

Pour les anglophones, l'article est disponible en version original sur le site Internet de la guilde d'Altaride : altaride.com/spip/spip.php?article1325



Feuille de personnage de Kira Scott

Nom : Kira (un nom mystique)

Cliché : “Vendeuse d’inspiration” à l’école d’art des fées (conseil aux étudiants)

Look : des yeux hypnotiques et mystérieux.

Origine : touchée du don de faiseuse d’art.

Sexy : J’adore traîner avec des gens.

Glacial : Je travaille sur des tas de projets

Impulsif : Je connais un peu de boxe thaïlandaise (Muay Thai)

Ténébreux : Je suis pas mal Goth

Liens : J’ai un faible pour *Battlestar Galactica*, je suis une fan absolue de cinéma, j’adore les corsets et les modifications corporelles.

Armes : ma collection d’épées !

Et aussi ma connaissance des réseaux sociaux. ■

**KIRA SCOTT,
TRADUIT PAR JULIEN POURD**

Petit rappel des liens web

gamingaswomen.com

story-games.com

animametals.tumblr.com

indiegamesexplosion.org

Mini-jeu : *Crash Into You* goo.gl/PhqmJ4

Grand dossier

Les femmes rôlistes

Que serait le jeu de rôle sans les femmes ? Un loisir bien morne, sans doute ! En ce numéro consacré aux femmes et au jeu de rôle, les *Chroniques d'Altaride* vous propose de découvrir le témoignage de plusieurs rôlistes filles, qui nous racontent en quoi c'est différent d'être une femme dans le microcosme ludique... ou en quoi, finalement, c'est encore la même chose : des gens qui jouent.

Virginie

Il y a huit ans, j'ai découvert le jeu de rôle avec le semi-réel *Vampire the Masquerade*. S'en sont suivies de nombreuses parties sur table et, depuis une paire d'années, je me suis moi-même lancée dans la maîtrise !

Ce n'est un secret pour personne, ce monde-là est masculin ! Cependant, ce n'est vraiment pas par choix, c'est la force des choses. On observe le même phénomène chez les *video gamers*, même si la tendance commence à s'équilibrer. C'est sans doute culturel : dès l'enfance on sépare les jeux selon le sexe du destinataire. L'évolution ludique des garçons vers le jeu de rôle doit en être facilitée, *a contrario* des filles.

Alors lorsqu'une fille s'égare du côté sombre de la Force, j'ai toujours observé que l'accueil était chaleureux et loin des caricatures qu'on nous sert sur le comportement des rôlistes « mâles » ! L'accès au public féminin est aussi facilité par l'évolution du jeu de rôle :

“ Ce qui distingue vraiment un rôliste d'un autre reste d'abord sa façon de jouer

on propose maintenant une multitude d'univers, d'approches et de thèmes différents, ce qui attire forcément un public plus vaste et plus souvent féminin !



Pour autant, dans l'idéal, je pense qu'il ne faudrait pas se focaliser sur le sexe des joueurs qui nous entourent, car ce qui distingue vraiment un rôliste d'un autre reste d'abord sa façon de jouer. C'est lorsqu'on fait d'un détail une exception que ce détail en devient une, et le sexe, dans ce contexte, est un détail ! En réalité, j'ai beaucoup moins souffert du comportement de certains hommes dans ce milieu que dans d'autres. Alors mesdemoiselles, oubliez vos *a priori* s'il vous en reste et rejoignez-nous ! ■

VIRGINIE



Gaëlle

Étant une passionnée de jeux, le jeu de rôle m'est venu assez naturellement. Avant de rentrer dans ce milieu, j'étais plutôt timide, renfermée et cela m'a permis de prendre de l'assurance lorsque je prenais la parole. À l'école, j'étais transparente mais lorsque je prenais contrôle de mon personnage, j'étais une redoutable guerrière. J'ai rapidement pris mes aises, fait mes preuves comme personnage mais aussi comme membre actif de la communauté des jeux.



Être une femme n'avait aucune importance, j'étais un joueur avant tout ! J'ai eu une grosse période « jeux vidéo » avant d'être de nouveau ancrée dans le jeu de rôle.

Par la suite, j'ai aidé à la création d'une association de jeux dans le Var avec des amis et j'en suis toujours trésorière (Le Cercle des Rêveurs). Nous organisons des parties tous

“ J'ai naturellement tendance à développer le roleplay, tout aussi important que les actions à mes yeux

les week-ends ; que ce soit des jeux de rôle, de plateau, de cartes ou de société. Notre but étant avant tout de transmettre le plaisir du jeu, quel qu'il soit. Lorsque j'ai commencé à mener (*Le Trône de Fer*), j'étais la première meneuse femme de mon association. Certains joueurs m'ont dit sentir la différence avec leurs jeux habituels mais sans que cela ait un rapport avec le fait que je sois une femme. J'ai naturellement tendance à développer le roleplay, tout aussi important que les actions à mes yeux. Actuellement, je joue sur une douzaine de jeux de rôle différents (science-fiction, médiéval, fantastique, contemporain...) avec en moyenne une partie par semaine. Les joueuses sont choses plutôt courantes mais les meneuses sont assez rares (dans ma entourage, en tout cas) et cela permet de montrer que, dans le jeu comme dans la vie, l'important ce sont nos capacités ! ■

GAËLLE GRENET

Rachel

Je me suis lancée dans le jeu de rôle avec quelques amis, peu après avoir commencé mes études secondaires.

Pour catégoriser tout ça on avait : un meneur de jeu, un joueur et deux ou trois filles. On a commencé sur *Vampire la mascarade* et *Advanced Dungeons & Dragons*. On se connaissait depuis un moment, sauf le meneur. À l'époque, on écrivait souvent des nouvelles thriller ou gore qu'on s'échangeait à qui mieux-mieux et on était branchés sur la sphère gothique-sage, l'ésotérisme et ce genre de délires, plus par jeu qu'autre chose.

En fait, j'ai rencontré trois approches différentes du jeu :

- ▶ une bande de passionnés se retrouvent en clubs (la guilde des Fines Lames) ;
- ▶ une bande de potes qui jouent entre eux pour le jeu et pour se retrouver (la plupart de mes tables) ;
- ▶ une bande de potes qui jouent entre eux pour avoir un prétexte de guindaille.

Bien que les deux derniers groupes semblent très similaires, ils ne le sont pas. J'ai envie de dire que le groupe de guindailleurs est très différent. Dans ce troisième groupe, j'avais l'impression de servir le scénario comme une bonne hôtesse sert le café. Les nanas (copines des joueurs) parlaient dans le salon. Quant aux joueurs (99% de mecs), chacun avait son propre bac de bière et son herbe. Il y avait souvent plus de huit joueurs parce que Machin avait amené deux potes. Leur jeu préféré consistait à casser le scénario entre deux à-fond ou deux chants. J'ai failli décro-



cher complètement. Cette clique était misogyne, macho et quasi alcoolique mais ne constitue au final qu'une exception dans le milieu rôliste.

Dans les autres groupes, qu'on soit d'abord potes ou d'abord rôlistes ne change pas grand chose (et on finit par devenir un peu des deux) : je suis accueillie tant comme joueuse que comme meneuse. Souvent bienvenue, parfois chouchoutée, parfois testée aussi, mais sans malice. Je suis heureuse d'y trouver avant tout un réel échange, un retour en bien ou en mal sur les scénarios que je propose et de vrais délires quand je pars sur un *Toons* ou un *Brain Soda*, même si ce ne sont pas des vrais jeux - diront les mâles de l'autre groupe.

Voilà pour mes longues soirées d'hiver. L'été, quand je m'ennuie, je fais du GN. En fait l'été s'étend même sur douze mois... Je suis organisatrice.

En dehors de l'aspect jeu de rôle je suis quelqu'un d'assez authentique, gentil, rêveur avec les pieds sur terre, spontané, qui aime rire, s'amuser, parfois compliqué et explosif, un poil victime à mes heures, timide et manquant de confiance, et je tends à préférer nettement la compagnie des hommes à celle des femmes – surtout si elles n'ont rien à dire qui m'intéresse... ■

“ Souvent très bienvenue, parfois chouchoutée, parfois testée aussi, mais sans malice

RACHEL LORIA
« TRASH ELLO »

Nathalie

Depuis maintenant trois ans, je fais du jeu de rôle assez fréquemment, en club ou avec des amis. Je ne suis pas meneuse (enfin, si, une seule et unique fois, donc je ne la compte pas dedans). Bizarrement,



autant en asso, les filles sont plus que clairement une minorité, a u t a n t lorsque je joue avec mes amis c'est bien la gent féminine qui a complètement pris le dessus ! Deux de mes tables sont composées de quatre filles et deux garçons (dont le MJ), sans pour autant avoir la même proportion du côté des personnages.

Je ne me suis jamais sentie mise à l'écart à une table parce que j'étais une fille, comme ce qu'on peut entendre dans le milieu du jeu vidéo. Pas de grosse drague, de blagues sexistes à outrance (il y en a toujours un peu, mais d'une part, pas plus que dans n'importe quel autre contexte, et d'autre part c'est de bonne guerre parce que je rends la pareille), de remarques désobligeantes sur mon incapacité à dégommer un orc parce que je risque de me casser un ongle... Rien de tout cela ! En fait, on devrait peut-être remercier ce stéréotype, parce que si ça se trouve, c'est grâce à lui que je ne l'ai jamais rencontré en jeu, parce que les gars font des efforts pour nous prouver le contraire... ou alors j'ai de la chance.

Par contre, il est vrai que, parfois, je me suis demandé si certains meneurs de jeu ne me

favorisaient pas un tout petit peu. Des trames secondaires pour mon personnage, l'acquisition de certains pouvoirs ou bonus... Mais est-ce parce que je suis une fille et que j'ai une paire de seins ? Ou parce que je suis une fille et que nous ne sommes pas très nombreuses, donc on nous chouchoute un peu ? Ou encore parce que ma manière de jouer, mon personnage ou toute autre chose, leur plaisait ou les inspirait ? Je ne sais pas, et à vrai dire je me fiche un peu de la véritable raison, vu que je pense qu'à chaque fois, tout le monde s'est bien amusé, c'est le principal.

Pour finir, je ne considère pas qu'il y a un profil-type de la rôliste, vu qu'il y a autant de profils que de personnalités différentes. Je suis pour ma part complètement atteinte de la collectionniste aigüe, je préfère les scénarios complexes à enquête plutôt que le combat pur et dur, je ne joue que des personnages féminins lorsque j'en ai la possibilité et ces personnages ne cherchent pas l'amour et n'utilisent pas leurs atouts féminins pour avoir des avantages avec les personnages non-joueurs ou ceux des autres joueurs. ■

“ Je me suis demandé si certains MJ ne me favorisaient pas un peu ”

NATHALIE HAUZEUR
« SAMURAI ETTI »

Coraline

J'ai trente-quatre ans. J'ai commencé les jeux de rôle vers seize ans et si je fais partie des vieux briscards aujourd'hui, j'ai vraiment eu du mal à intégrer un groupe à l'époque. Dur dur de devenir rôliste si on ne sort pas avec un rôliste ou si on n'est pas la sœur d'un rôliste !

Quand je suis enfin entrée dans un groupe de rôlistes, on jouait à *Advanced Dungeons & Dragons*, j'ai galéré avec les TAC0 vu que je suis une littéraire et pas une matheuse. On jouait dans un café de Tournai (en Belgique) ou dans les maisons des gens de la table, quand leurs parents n'étaient pas là pour le week-end. De temps en temps il y avait une autre fille que moi à la table, quand un des joueurs amenait sa copine et qu'elle acceptait de jouer pour lui faire plaisir.

À dix-neuf ans, j'ai commencé à faire des GN (*lives* en Belgique). J'y suis allée parce que j'ai été invitée par un mec qui cherchait à me draguer... d'ailleurs à peine arrivée au *live*, il avait organisé le mariage entre nos deux personnages. J'ai adoré les *lives*, et même si je ne suis jamais sortie avec le gars qui m'avait invitée, on est restés en bon contact, je suis devenue présidente de son asbl d'animation fantastique. J'ai continué les *lives* et je suis allée en faire dans d'autres associations aussi.

À vingt-et-un ans, j'ai continué mes études à la faculté d'Histoire de Louvain-la-Neuve, j'étais dans un kot à projet jeu de rôle. C'est une sorte d'appartement avec une grande cuisine et huit chambres pour les habitants, on reçoit des subventions de la fac pour

faire des animations sur le thématique de notre kot (il existe des kots peinture, conte, écologie, etc.). On était donc huit rôlistes : trois filles et cinq garçons. Au kot, on jouait quasiment tous les soirs, on organisait des tournois de *Magic*, des sortes de *murder parties* géantes durant toute une semaine sur le campus, un jeu de gestion d'un fief médiéval et d'alliance toute l'année, j'étais responsable du

magazine du kot. Comme j'étais étudiante en Histoire, j'avais dit à mes parents que j'étais dans un kot à projet historique parce que les jeux de rôle étaient toujours considérés comme suspects à l'époque.

“ Au bout de l'année, il ne restait plus qu'une ou deux filles

En début d'année on avait une vingtaine d'inscrites, mais au bout de l'année il n'en restait qu'une ou deux qui venaient aux activités. Les autres avaient disparu dans la nature après s'être trouvé un mec à notre « club », un potentiel futur Bill Gates...

Je suis sortie à cette époque avec quelques mecs qui ne faisaient pas du jeu de rôle mais ils me faisaient des crises

(de jalousie ?) parce que ce n'est pas « normal » qu'une fille passe une nuit seule dans une pièce avec quatre ou cinq garçons. Je ne sais pas ce qu'ils imaginaient, ou plutôt je n'imagine que trop bien ce qu'ils pensaient. J'ai même un de mes copains de l'époque qui m'a posé un ultimatum : tu arrêtes cette activité ou c'est fini entre nous. Je n'ai certai-



nement pas arrêté le jeu de rôle pour un mec !

Quand je suis entrée dans la vie active, j'ai continué à jouer mais plutôt le samedi ou le dimanche en journée. Beaucoup de nos amis ne font plus ou peu de jeu de rôle car ils ont des enfants.

Personnellement j'ai épousé un

rôliste ; nous sommes rapprochés car nous étions tous deux scénaristes d'un *live*. Il m'a avoué (après le mariage) que c'était lui qui m'avait tuée dans le dos lors de mon premier GN...

Être une fille dans le jeu de rôle, ce n'est pas toujours

évident: les stéréotypes ont bon dos mais la plupart des filles du club y viennent avec leur copain ou leur mari. Cela me choque qu'on définisse une fille en disant c'est la copine de truc. Comme si une fille ne peut pas venir jouer sans être « la feuille annexe » de son mec... C'est malheureusement parfois le cas. Je suis contente quand, par manque de place, certains couples du club sont séparés et que la fille joue à une autre table : on peut enfin voir son potentiel et qu'elle n'est pas une potiche qui fait ce que son mec lui dit de faire.

Moi, je n'ai pas trop de problème de par mon statut de « fille » parce que je suis déjà plus

“ Je rôle quand on me présente comme sa femme et pas comme une joueuse à part entière



âgée que la majorité des filles du club, ou par le fait que j'ai déjà eu certains jeunes comme élèves.

J'ai donc déjà un certain « prestige ». Et parce que si j'ai un problème je peux me « servir » de mon mari, qui est très réputé dans le milieu rôliste de la région. Eh oui, il faut utiliser tous les avantages

à notre disposition ! Mais j'avoue

que je rôle quand on me présente comme sa femme et pas comme une joueuse à part entière, c'est peut-être contradictoire, non ? C'est comme les féministes qui veulent être traitées en égales mais aiment quand même la galanterie...

Je vais depuis trois ans à la Japan expo / Comic Con. Cette année, j'ai même gagné la chasse au trésor. J'ai battu les trois autres finalistes... qui étaient des garçons.

J'ai été un peu choquée lors des joutes de Paris organisées lors de la Comic Con. Bon ok, c'était à mon avantage, mais quand même ... C'est le fait qu'étant quatrième au classement final mais aussi la première fille, j'ai eu droit à un lot en plus... parce que j'étais la première fille. Être une fille est un handicap ? ■

CORALINE DI SILVESTRO

Aquilegia

Lorsque j'ai accepté de participer à ce témoignage, il a bien fallu que je m'avoue quelque chose : jamais je n'avais réfléchi à ce que ça implique, d'être une femme rôliste. Et d'être un homme rôliste, est-ce que ça change quelque-chose ?

Bon, il faut avouer que le milieu du jeu de rôle n'est pas à l'abri des préjugés, vu de l'extérieur comme de l'intérieur. De l'intérieur, lorsque j'ai commencé à jouer au jeu de rôle, il y a une dizaine d'années, ce loisir avait une réputation de loisir « de mec ». Il se trouve que, quand j'ai débuté, j'ai été un peu confortée dans cette idée reçue de la rareté des femmes rôlistes puisque j'étais la seule femme de mon groupe – et j'ai été la seule fille de la première réunion de l'association des rôlistes de ma fac (Orsay).

Et puis j'ai joué avec des groupes de filles où il n'y avait qu'un seul homme... et des groupes équilibrés en terme de genre. Du coup, pour moi, sérieusement, être une femme rôliste n'implique pas grand chose, si ce n'est un tout petit peu plus d'attention quand on se trouve être l'élément « rare », peut-être.

Un léger « effet piédestal », qui s'efface dès que les membres du groupe se rendent compte qu'on joue comme eux, voire qu'on les a gentiment arnaqués pendant qu'ils étaient occupés à croire leurs idées reçues selon lesquelles les filles sont des débutantes ou sont gentilles.



Il paraîtrait aussi que le mâle se comporte un peu différemment quand il est en groupe unisexe, mais évidemment il m'est difficile d'observer ce comportement par moi-même...

Finalement, pour moi, être une femme rôliste, c'est expliquer aux gens qui diffusent l'idée reçue selon laquelle les femmes ne jouent pas aux jeux de rôle que le préjugé, finalement, n'existe que parce qu'ils l'entretiennent.

À part ça, quelque chose de profondément agréable, rafraîchissant, fortifiant, même, dans le jeu de rôle, c'est que pour l'instant, en plus de dix ans de pratique, jamais, jamais,

“ être une femme rôliste, c'est expliquer aux gens qui diffusent l'idée reçue selon laquelle les femmes ne jouent pas aux jeux de rôle

jamais, je n'ai vu de règles de jeu imposant des malus ou des bonus à des personnages en fonction de leur genre. Et ça, dans une société relativement sexiste où même Petit Bateau (oui, la marque de sous-vêtements pour enfants) nous sert que les filles sont « jolies, mignonnes, douces

etc. » et les garçons « forts, espiègles », j'en passe et des meilleures et où Bic nous fabrique des stylos « plus fins » pour les filles, sans parler d'autres problèmes plus graves de discrimination, c'est appréciable.

Même si c'est parfois pénible de tomber un peu trop souvent sur les mêmes clichés, masculins et féminins, dans les représentations graphiques, en particulier pour le médiéval fantastique – non, il n'y a pas de raison que les femmes guerrières ne portent que des bikinis pour protection, quand les hommes sont couverts d'acier de la tête aux pieds, ou alors les guerriers doivent être à poil aussi ! – je n'ai jamais observé de sexisme imposé

par les règles. En conséquence, de ma propre expérience, s'il y a du sexisme en jeu, il est du seul fait de ceux et celles qui jouent.

Peut-être que je suis bien tombée, j'ai toujours joué en bonne compagnie, et je n'ai pas joué à tant de jeux que cela (*Dungeons & Dragons*, *Nephilim : Révélation*, *Ambre*, *Le Monde des Ténèbres*, *Les Royaumes d'Acier...*). Mais ça me semble important de le signaler.



Revenons à nos moutons : qu'est-ce que ça implique, d'être une femme rôliste ?

Ça implique peut-être surtout de faire face aux divers préjugés des gens, sur les rôlistes en général. Mais là aussi, la plupart du temps, la seule chose à laquelle j'ai dû répondre, personnellement, c'est plus à une saine curiosité qu'autre chose. Éventuellement la légère condescendance que l'on accorde à une personne pratiquant un loisir que l'on considère comme pas très sérieux, mais guère plus.

Du coup, me voilà bien embarrassée dans mon témoignage : pas d'anecdote croustillante ou révoltante, pas de sexisme criant comme on peut en voir par exemple dans le milieu du jeu vidéo...

“ Le genre du personnage devient plus important que celui de la joueuse / du joueur ”

En réalité, le jeu de rôle m'a toujours laissée libre d'oublier que j'étais une femme parmi des hommes ou d'autres femmes, de n'y attacher aucune importance. D'ailleurs, les uns comme les autres, dans mon entourage, jouent indifféremment des hommes ou des femmes.

Le genre du personnage devient plus important que celui de la joueuse / du joueur quand on interagit avec elle / lui – et ça ne change rien, en réalité, sauf peut-être pour les romances.

Moi-même, je joue tantôt des hommes et tantôt des femmes, mais en toute honnêteté, ce qui varie dans leur personnalité n'est pas lié au fait qu'ils soient des hommes ou des femmes.

Bon, alors, pour le prochain numéro, être un homme rôliste, qu'est-ce que ça implique ?

AQUILEGIA NOX

Élodie

C'est en 1999 que j'ai commencé le jeu de rôle. À l'époque, le club de mon école essayait de recruter des filles.

Je pense que c'était en grande partie pour redorer un peu leur image, tout le monde avait en tête les reportages des années 90 qui critiquaient fortement cette activité (c'est un euphémisme).

J'ai commencé par assister à une partie, et ça a été le coup de foudre. L'ambiance était excellente, j'ai beaucoup rigolé, même en tant que simple spectatrice.

Les premières parties ont confirmé cette impression. Bien sûr, j'étais, la plupart du temps, la seule fille à jouer. Ceci dit, quand on a choisi une orientation plutôt scientifique pour les études, on est vite habituée à évoluer dans un milieu essentiellement masculin et ça ne m'a jamais posé de problème.

Il est vrai que les univers de *fantasy* et de SF sur lesquels sont basés les jeux de rôle sont parfois misogynes.

Mais finalement, les univers imaginaires laissent souvent beaucoup de place à l'interprétation sur les rôles des hommes et des femmes, et en définitive tout dépend des joueurs et du meneur de jeu.

J'ai eu la chance de jouer avec des hommes qui avaient suffisamment de recul sur tout ça pour me laisser une place à part entière, sans

discrimination, mes personnages, féminins en général, étaient facilement intégrés au groupe et respectés.



En fait, un personnage féminin est beaucoup plus difficile à jouer dans un univers avec de fortes références historiques. Je pense à *L'Appel de Cthulhu* (1890 ou 1920) par exemple, où la marge de manœuvre pour un personnage féminin est plus que réduite (je dirais même que c'est presque injouable).

Je me suis aussi parfois retrouvée à une table où les joueurs étaient moins tolérants. À ces rares occasions, j'ai eu ma dose de réflexions méprisantes, en général en commençant par mon personnage puis rapidement sans distinction entre le personnage et la joueuse. Toujours sur le ton de l'humour bien sûr, mais l'humour peut lasser, vexer, blesser.

“ J'imagine que ça a pu décourager beaucoup de filles de continuer suite à une première expérience un peu difficile

Cela n'a pas porté à conséquence car j'avais commencé par une très bonne expérience et il a fallu attendre longtemps, que je participe à ma première convention, avant que je me retrouve dans cette

situation. Mais j'imagine que ça a pu décourager beaucoup de filles de continuer suite à une première expérience un peu difficile.

Messieurs, imaginez que vous soyez invités à tester un loisir catégorisé comme « féminin », un cours de cuisine par exemple. Imaginez que les filles présentes passent leur temps à vous chambrer, pas méchamment bien sûr, pour rigoler, mais régulièrement, à chaque action que vous entreprenez. Passeriez-vous une bonne soirée ?

Mais restons-en là sur les expériences malheureuses car encore une fois, elles sont vraiment anecdotiques dans mon expérience de rôliste.

La très, très grande majorité du temps, tout se passe parfaitement bien !

J'ai parfois essayé d'interpréter des personnages masculins, mais j'ai vite renoncé parce que j'avais du mal à ne pas tomber dans la caricature. Je n'en veux donc pas non plus aux joueurs qui interprètent des personnages féminins et qui forcent le trait...



Il est d'ailleurs intéressant de constater à quel point la différence d'interprétation entre un personnage féminin et un personnage masculin est minime, finalement.

Depuis quelques années, je vois de plus en plus de filles / femmes rôlistes. Nous avons commencé à être deux, trois, et récemment, nous avons fait une partie où le meneur de jeu était le seul homme à table !

Est-ce une réelle tendance ou simplement le hasard des évolutions de mon entourage ?

Nous jouons beaucoup, parfois plusieurs fois par semaine et ni le boulot, ni la vie conjugale, ni les enfants ne nous empêchent de

“ Il est intéressant de constater à quel point la différence d'interprétation entre un personnage féminin et un personnage masculin est minime

continuer à dérouler nos aventures imaginaires.

Par contre, je ne regarde plus du tout la télé car le temps n'est pas extensible et tout est question de priorité. Pour ma part, je préfère vivre les aventures que j'imagine plutôt que de les regarder passivement.

Pour moi, le jeu de rôle offre plus qu'un bon moment entre amis, c'est la possibilité d'imaginer ensemble, des ressentir des émotions comme lorsque l'on lit un livre ou que l'on regarde un film (sauf que nous sommes en plus acteurs de l'aventure fictive que nous vivons, par l'intermédiaire de nos personnages).

Je pense que c'est une activité très sociale car elle se pratique essentiellement via les interactions avec les autres joueurs, très intellectuelle par l'imagination dont il faut faire preuve. Je n'irai pas jusqu'à dire que c'est un loisir typiquement féminin, cependant je suis persuadée que les filles/femmes, tout autant que les hommes, peuvent se passionner pour le jeu de rôle... Pour peu que la communauté actuelle veuille bien les accepter en tant que joueuses, tout simplement... Et pas en tant que « la » fille.

Il y a toujours une large majorité d'hommes dans la communauté rôliste. Mais je pense que cela change, petit à petit, et c'est tant mieux ! ■

ÉLODIE DESCHARMES

LES PORTRAITS DES FEMMES RÔLISTES QUI TÉMOIGNENT DANS CET ARTICLE ONT ÉTÉ FOURNIS PAR ELLES-MÊMES. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



PAR PETER LABROZZI (CC BY-NC-ND 2.0) VIA FLICKR

Quelle héroïne êtes-vous ?

Vous êtes joueuse ? Vous aimez les jeux de rôle de *fantasy* ? Tant mieux, ce test est fait pour vous ! Vous êtes un joueur ? Et alors ? On sait tous que les mecs adorent faire les tests des magazines féminins, surtout ceux concernant « leur » homme.

Allez les filles ! Empoignez votre épée, révisez vos sortilèges, sanglez le sac à dos, et c'est parti pour l'aventure !

1. L'affaire se présente mal, il paraît qu'il va falloir affronter un dragon. Vous vous renseignez sur sa couleur pour...

- Savoir quelle arme peut l'abattre ? Parce que si on laisse faire les mecs du groupe, le temps qu'ils se la jouent tout le monde sera grillé.
- ✘ Mettre une armure assortie à la couleur
- ▲ Établir la meilleure stratégie et surtout évaluer à l'avance le trésor de la bête. C'est bien gentil les donjons, mais vous avez des frais.
- Découvrir s'il n'y aurait pas une association locale qui pourrait vous aider à capturer la bête et la relâcher dans son milieu naturel. La pauvre, un donjon, elle doit être à l'étroit !

du monstre. On a beau être aventurière, ça n'empêche pas d'avoir la classe !

2. Ce n'est pas tout mais le donjon se trouverait dans les ruines d'une ancienne nécropole orque...

- Ah bon, les orques enterrent leur morts ? Ils ne se bouffent pas entre eux ?
- ✘ Vous laisserez passer les autres devant, vous n'allez pas vous fatiguer avec les sous-fifres.
- ▲ Vous avez horreur des peaux vertes et ça ne rapporte rien. Enfin, on verra !
- Vous êtes certaine que les orques squattent les lieux, ils ne sauraient même pas écrire nécro... truc.

3. Un seigneur de guerre local a installé un péage pour tous les aventuriers se rendant là-bas...

- Vous lui faites manger son heaume, mais avec un peu de salade dedans, c'est bon pour le transit.
- ✘ Vous lui faites comprendre qu'entraîner votre groupe c'est risquer un nouage d'aiguillette.
- ▲ Vous lui revendez plus cher le droit d'être autorisé à vous taxer.
- Vous payez histoire de lui mettre la honte, l'argent vous êtes bien au-dessus de tout ça.

4. Un groupe d'aventuriers attend non loin de la nécropole...

- Vous provoquez le mâle alpha et lui assénez votre botte magique là où il faut. Maintenant qu'il a une belle voix, il part monter une chorale avec son groupe.
- ✘ Vous envoûtez le mâle alpha, vous faites du boogie-woogie, puis vous racontez à ses potes qu'il a balancé grave sur eux. Pendant qu'ils s'expliquent, vous entrez.

▲ Comme ils sont grands et forts, vous leur proposez une association très avantageuse pour eux, 70/30, s'ils passent devant. Les pièges vous en débarrasseront.

■ Forcément, ils vous veulent dans leur groupe mais comme ils ne sont pas végétariens, vous les culpabilisez et ils partent planter des navets dans un autre royaume.

5. Voilà, vous êtes entrée... Comment procédez-vous ?

- Vous passez devant, c'est plus fun, et si y a des mecs dans la bande ils n'ont qu'à porter les bagages.
- ✘ Vous donnez des ordres et des recommandations très stricts pour bien rester au cœur du groupe.
- ▲ Vous commencez à tracer secrètement un plan, au cas où il faudrait partir en urgence.
- L'architecture a l'air sympa, cela vous rappelle les Chthoniens des Temps oubliés.

6. Les orques de la nécropole sont des morts-vivants !

- Vous cassez les membres, coupez les têtes et brûlez le reste. Faites vite, si un gars du groupe s'occupe du barbecue, y va se brûler !
- ✘ Au prix où est l'eau bénite, vous faites bien comprendre qu'il vous en coûte, pour vous faire offrir le parfum de vos rêves après l'aventure.
- ▲ Vous vous déguisez et dansez une *zombie-walk* (si si, ça existe) pour chercher le trésor des orques (enfin, s'ils en ont un !) pendant que les autres les découpent.
- Les orques, les mortels, les morts-vivants, tout ça c'est du pareil au même, mais ils ne sont pas du genre à vous donner une ride !

7. Manque de chance, les orques ont été transformés en zombies par des Chthoniens des Temps oubliés, ils vous attaquent !

- Chic, des nouveaux jouets ! C'est votre côté *girly*, certaines collectionnent les peluches, vous ce sont les monstres !
- ✘ C'est bien pour ça que vous restez toujours au centre du groupe, vous détestez les surprises.
- ▲ Vous prenez l'accent Chthonien (« Flllebbllble ! ») et leur indiquez une mauvaise direction (le Chthonien est myope).
- Vous l'aviez bien dit, mais personne ne vous écoute jamais.

8. Vous voilà en face du dragon... C'est le moment de vérité !

- Comme personne n'était sûr de sa couleur, vous avez emmené tout ce qu'il faut pour lui percer le cuir. Les gars sont encore là à regarder les manuels de leurs armes.
- ✘ Vous sortez vite fait le bon vernis à ongles pour aller avec la robe, un peu de rouge à lèvres, on ose les faux-cils, on se refait la frange et... comment, c'est déjà fini ?
- ▲ Vous vous dépêchez de protéger le trésor de la bête pour être sûre que rien ne soit détruit ou perdu dans la bagarre. Les gens ne sont pas soigneux.
- Oh mais c'est un vilain garçon ça ! Et il grogne en plus ! Assis ! J'ai dit assis ! C'est bien, allez, donne la patte !

9. Le trésor est à vous !

- Vous êtes toujours la première, vous prenez la plus grosse part et expliquez aux machos du groupe que les temps ont bien changé.
- ✘ Vous sélectionnez les objets qui iraient le mieux dans votre salon... ou votre chambre à coucher. Hum, une descente de lit en peau de dragon !
- ▲ Vous sortez la liste de la moindre de vos dépenses. Pendant qu'ils lisent, pour ceux qui le peuvent, vous prenez un acompte.
- Vous écrivez un poème sur l'incredible aventure que vous venez de vivre et laissez les autres se disputer la monnaie.

10. Voilà, c'est le chemin du retour, un moment pas toujours simple à traiter...

- Vous filez à la taverne la plus proche vous éclater un peu, qui sait, y aura peut-être un barbare ou un bellâtre pas trop mou du genou ?
- ✘ Vous vous renseignez sur les offres immobilières, avec ce que vous ramenez, pas de doute, il va falloir déménager.
- ▲ Vous prétextez de vérifier l'authenticité du trésor pour revendre la part des autres. Puis vous accusez les survivants du groupe rencontré en quatre de vous avoir tout pris.
- Vous prendriez bien un jus de pomme. ■

GABRIEL FÉRAUD

Comptez votre nombre maximum de réponse (●, ✖, ▲ ou ■) et lisez la description correspondante.

Vous avez un nombre égal de réponse (ex. : 5●/5▲) ? Félicitations, vous êtes multiclassée, vous pouvez lire les deux descriptions !

UN MAXIMUM de ● :

Vous êtes une véritable AMAZONE, guerrière farouche et sans peur, bien mieux organisée que le meilleur chevalier du royaume. Vous savez mesurer le danger et en venir à bout. Une quête c'est comme avec les mecs, on vous dit toujours que le péril est grand, et bien en face on est rarement impressionné. Cela ne vous empêche pas de savoir vous amuser quand le boulot est terminé, après l'effort le réconfort !

UN MAXIMUM de ✖ :

Vous êtes une MAGICIENNE, les jalouses disent une sorcière. Vous avez une tête aussi bien faite que votre corps et savez vous en servir. Ce n'est pas de votre faute si vous aimez les belles choses, du nouveau grimoire de chez Merlin & Cie, avec ses formules ô combien inutiles mais trop cool, en passant par la baguette dernier cri. Vous êtes peut-être une fashion victim, mais la magie c'est d'abord du glamour !

UN MAXIMUM de ▲ :

Vous êtes une VOLEUSE. Vous, vous préférez le terme de bonne copine. Vous êtes un peu près de vos sous et vous n'avez même pas l'excuse d'une enfance difficile pour faire passer la pilule. De toute façon, à lire les magazines, on serait chez son psy tous les quatre matins ! Or, vous, vous êtes une lève-tard mais dès qu'il y a un petit truc qui vous émoustille, vous déployez des trésors d'imagination !

UN MAXIMUM de ■ :

Vous êtes une ELFE, et rien qu'à cause de vos oreilles pointues, de votre peau de pêche, de votre chevelure soyeuse, de votre port de reine, elles sont toutes jalouses de vous. Mais vous le supportez bien, vous, vous êtes immortelle, elles, elles seront vieilles et moches à la fin de la semaine. Ce rapport au temps et aux choses vous procure un certain détachement matériel, les autres filles ont souvent du mal à vous comprendre. Les pauvres, en plus elles ne sont pas douées... ■

G.F.



Guide pratique de bienséance à l'usage des rôlistes mâles

Ou les dix commandements à suivre si vous ne voulez pas faire fuir les filles de votre table de jeu... À prendre au dix millième degré, bien sûr !

Premier commandement « Tes comportements douteux tu réprimeras »

Vous avez été entre hommes depuis trop longtemps et vous avez sûrement adopté de très mauvaises habitudes ou manières qui risqueraient de choquer, voir de dégoûter irrémédiablement toute représentante de la gent féminine qui s'assiérait à votre table.

Il s'agit donc d'éviter de vous déchausser, sauf si votre hôte vous l'impose ... dans ce cas faites ce qu'il faut en terme d'hygiène avant la partie pour épargner les mouches, et vos collègues ... Ajoutons à cela les doigts dans le nez, dans les oreilles, ou tout autre orifice disponible. De plus, vous faire une manucure à coup de dents, ou une pédicure si vous êtes souple, éructer joyeusement,

conséquence inévitable (mais pourtant à éviter) si vous buvez de la bière ou des boissons gazeuses, provoquer des relâchements gazeux bruyants et odorants, même si vous pouvez reproduire le générique de *Star Wars*, ainsi que tous les concours que vous imaginerez autour de ces phénomènes physiologiques, tout cela est à proscrire. Ce signerait irrémédiablement votre revendication d'appartenance à la race porcine ! Enfin même si ça vous démange plus que tout, éviter de vous gratter aux endroits que la pudeur (et la censure) m'éviteront d'indiquer ; là on serait aux antipodes de la classe.

Deuxième commandement « Les blagues misogynes et propos machistes tu banniras »

Cela peut paraître évident mais quand il y a une fille à la table de jeu, et bien que vous

en ayez entendu une bonne dans la semaine sur *Rire & Chansons* ou dans les *Grosses Têtes*, abstenez vous à tout prix de raconter des blagues graveleuses et pas fines sur les femmes. Même si la joueuse ne répond pas au critère physionomique, ne tentez pas non plus de blagues sur les blondes. Elle pourrait avoir une bonne amie qui elle l'est, blonde, et pourrait le prendre mal, au moins par principe... Vous n'imaginez pas à quel point parfois les filles, en vertu de la sacrosainte solidarité féminine, peuvent se serrer les coudes face à l'adversité, surtout quand il s'agit de machisme. D'ailleurs, tant qu'on en parle, vous bannirez également tout propos à caractère machiste, que ce soit vos convictions profondes (c'est votre problème), ou juste un (mauvais) trait d'humour. Ce serait pour le coup hors de propos, tactiquement pas malin, et rédhibitoire : vous pourriez dire adieu à votre joueuse.

Troisième commandement « De te goinfrer tu éviteras »

C'est certes une tradition que de se sustenter à foison à la table de jeu. Une bonne partie, surtout si elle est riche en réflexion, et en action, ou quand elle vient à s'éterniser dans la soirée, voire dans la nuit, nécessite que l'on se remplisse l'estomac, que l'on fasse le plein de sucre et de graisses pour pouvoir tenir jusqu'au bout de l'aventure. C'est humain, et fait partie du caractère convivial de notre passion. Mais cela ne vous oblige pas à vous jeter sur les sachets de chips format familial oignons-moutarde-fines herbes ou sur les paquets de cookies aux pépites de chocolat et noix de macadamia et à les ingurgiter sans passer au voisin à grand renfort de bruit de mastication et de projections de miettes au moment où vous tentez de vous exprimer la bouche pleine... Déjà vous passerez pour un goret, un gouffre, un ogre, un rustre égoïste et mal élevé. Votre voisine aimerait bien goûter elle aussi peut-être même si elle fait

attention à sa ligne... Car oui ! C'est également très mauvais pour votre santé, mais bon, c'est le cadet de vos soucis. N'oubliez pas que les demoiselles ont souvent pour coutume d'être de brillantes cuisinières, et de ramener à l'occasion des pâtisseries maison, faites avec amour. Un tel comportement risquerait donc d'être très mal reçu et ne les invitera à ne pas réitérer. En plus si vous avez pour coutume de venir systématiquement les mains vides (on vous connaît, hein), vous passerez, devant la gent féminine, pour le prince des goujats.

Quatrième commandement « De tes anciennes parties tu ne parleras »

Eh oui. Ne protestez pas. N'essayez même pas de nier. On sait très bien que vous ne pouvez pas vous en empêcher. Que ce soit avec un rôliste, un non-rôliste (qui tentera de fuir le cinglé que vous êtes!), un groupe de rôlistes (si vous arrivez alors à en placer une), et ce avant la partie, après la partie, pendant la partie (plus gênant: on sait à quel point le MJ apprécie...), dans le bus, le métro, la voiture, l'ascenseur, les couloirs, et les espaces verts, sous la douche... euh non, mais bon si vous pouviez vous le feriez, bref partout, vous ne pouvez pas réprimer ce comportement : vous parlez de vos anciennes parties. Que ce soit de votre scénario fétiche, de vos campagnes mythique, de votre dernier jeu coup de cœur, de votre jeu préféré (« mais si attends c'est génial *Décimons & Dépouillons !* »), souvent un produit obscur connu des seuls fans, potes du créateur, de votre personnage favori et de ses exploits, ou de ses bourdes infâmes (parce qu'en plus vous en êtes fier de vos co...!), c'est irrépréhensible, on en convient, vous parlez... et bla bla bla ceci, et bla bla bla cela, mon armure par-ci, mon objet magique par-là, ma compétence cheatée de ci, mon pouvoir de la mort de là... Enfin, vous commencez à comprendre, c'est insupportable.

Déjà pour un rôliste. Alors imaginez pour une jeune fille qui, elle, ne l'est pas, mais est pleine de bonne volonté pour essayer. Si votre but est de la saouler et de la faire disparaître plus efficacement qu'un *vade retro*, continuez ! Non, franchement, taisez-vous !

Cinquième commandement « De faire des digressions de geeks tu t'abstiendras »

Tant qu'on y est, il faudra aussi faire preuve de discrétion, pour ne pas dire garder un silence absolu sur tous les sujets gravitant autour de la culture rôliste ; les trucs de geeks quoi ...

On vous aura prévenu, mais non: vous ne risquez pas d'intéresser une fille en lui parlant du dernier comics de super-héros qui porte son slip par-dessus son pantalon, du MMORPG à la mode où vous jouez des mutants chasseurs de zombies, de la série de SF néohumaniste hardcore dont vous regardez les épisodes en V.O. sous-titrés 24h après la diffusion aux States, ou le nouveau programme shareware sous Linux pour commander votre cafetière en WIFI depuis votre PC...

Si une nouvelle fois vous restez imperméable à ce conseil, vous risquez de provoquer la fuite irrépensible de la demoiselle, et de faire une nouvelle fois passer notre honnête geste de passionnés pour des nerds insupportables et pathétiques. Et en plus, les digressions, ça nuit à la partie !

Sixième commandement « De jouer la caricature d'une femme tu t'empêcheras »

Vous étiez pourtant convaincu que c'était une bonne idée. Une manière originale de renouveler votre expérience de jeu. Un véritable challenge en terme de roleplay ! Vous avez même trouvé une illustration excep-

tionnelle pour votre alter-ego, dans le plus simple appareil (pour ne pas dire à poil avec une poitrine opulente dans une position lascive), de quoi faire tomber la mâchoire sur la table de vos camarades de jeu !

Mais non, malgré tous vos efforts, et ceux de vos camarades qui, vous le savez bien, ne seront pas conciliants, vous ne serez jamais une femme. Il vous sera impossible d'interpréter correctement un membre du sexe faible sans tomber dans les clichés et la caricature, ou sans que les autres joueurs ne tombent eux aussi dans les mêmes écueils. Vous serez au final la prude ou la traînée de service, pour ne pas être plus grossier, et malgré vos nobles intentions au départ, vous serez confinés dans des abîmes de ridicule.

Alors, maintenant que vous êtes conscients que c'est une très mauvaise idée, déjà en temps normal, entre hommes, imaginez ce que pourrait penser une jeune joueuse de votre interprétation ?

Donc si vous ne voulez pas commencer par froisser votre nouvelle camarade de jeu, ce dès la première partie, abstenez-vous, de grâce !

Septième commandement « Tes ex-copines joueuses tu ne mentionneras »

Dans la série des sujets à éviter absolument, celui-là en fait aussi partie. Vous avez bien un jour ramené votre copine du moment à la table de jeu. Que ce soit parce qu'elle se plaignait de ne pas passer assez de temps avec vous, ne voulait pas passer la soirée toute seule à vous attendre, se demandait ce que vous pouviez bien faire de si passionnant avec vos potes, ou tout simplement elle voulait essayer le jeu de rôle, par curiosité, en tout cas vous l'avez accueillie parmi vous, et avez eu de bonnes, ou désagréables expériences de jeu avec elle.



Si vous avez bien suivi le second commandement, et pour les mêmes raisons, vous ne parlerez donc pas de votre ex, que se soit en mal (surtout pas !), ou en bien. Dans le premier cas vous passeriez pour le roi des malotrus, le monarque des mufles. Dans le second vous vous condamneriez au mépris et à l'indifférence de la part de la demoiselle. Et je ne pense pas que c'est ce que vous souhaitez ... non ?

Huitième commandement « À l'écoute et au service de la joueuse tu seras »

Si vous avez bien intégré les préceptes précédents, celui-ci devrait couler de source. Il est en effet évidemment, comme vous le feriez, dans une moindre mesure, pour un joueur débutant, que vous soyez aux petits soins pour la jeune fille.

Le jeu de rôle, et vous devriez être les premiers à le savoir (oui souvenez-vous vous avez aussi

été un bleu ...), est une activité complexe, assez peu intuitive, bien que pourtant naturel. Pour comprendre de quoi il retourne, on peut en parler pendant des heures, mais le plus simple reste encore de jouer. Et être, alors, guidé dans le jeu par des personnes expérimentées, patientes, bienveillantes, et aidantes n'est que la moindre des choses à souhaiter pour la débutante, et à faire pour le rôliste s'il veut accrocher la nouvelle recrue. Soyez donc présent et disponible, veillez à ce que la demoiselle comprenne bien les buts et l'intérêt du jeu, soit au fait des possibilités de son personnage, et maîtrise un minimum les principes de base du système. Et ne rechignez pas à rappeler si besoin, calmement et posément, ce qui le nécessite. Vous aurez ainsi posé la première pierre en vue d'instaurer une relation de confiance qui ne pourra qu'être profitable pour la suite. La joueuse appréciera et s'en souviendra quand on lui demandera de venir à la prochaine partie.



Neuvième commandement « Une place de premier plan à la joueuse et à son personnage tu laisseras »

Pour ce précepte, il va falloir faire un effort exceptionnel et vous asseoir un temps sur votre ego de joueur, ou de MJ. Être un véritable chevalier servant dans la partie avec une nouvelle joueuse est une chose essentielle, mais si en plus vous vous arrangez, que ce soit en tant que meneur, ou en tant que joueur (complice ou pas) pour permettre à la demoiselle de réaliser des actions d'importance, des exploits mémorables, d'atteindre des objectifs clefs du scénario, voire de lui laisser donner le coup de grâce au grand méchant. Alors vous marquerez de précieux points à ses yeux.

Ne vous détrompez pas, les filles ne sont pas les caricatures de gentillesse et de pré-

ciocité que nous croyons. Elles aiment aussi s'amuser, se lâcher, se défouler, et sont bien souvent les premières à se jeter avec ravissement dans une bonne baston. Et les trésors et les objets magiques, elles ne crachent pas dessus non plus, alors récompensez-les, et ne soyez pas radin. Et n'ayez pas peur d'être trop gentil avec elles, que cela se voit. On est dans un jeu, tout ce que vous donnez ne vous coûte rien, tout ce que vous consentez à leur laisser comme réussite ou victoire ne vous causera aucun préjudice. Donc avec les demoiselles, soyez sympathique et généreux.

Dixième commandement « De petites attentions à l'égard de la joueuse tu ne manqueras »

Pour conclure, une dernière petite chose fera la différence pour garder une joueuse à sa table. Faire preuve de courtoisie est un bon début, mais si en plus vous vous mon-



trez attentionné envers votre invitée, là vous vous ferez une joueuse pour la vie.

De petits riens peuvent faire la différence. Prévoir tout le matériel nécessaire, lui fournir une belle feuille de personnage en couleur, lui laisser choisir les dès que vous lui prêtez, lui faire du thé, lui servir dans une jolie tasse, lui acheter ses gâteaux préférés...

Attention ! Il ne s'agit pas d'entrer dans un jeu de séduction (à moins que ce soit votre intention...), mais juste de se montrer agréable, serviable, et prévenant.

D'ailleurs je dois vous mettre en garde contre un écueil évident. Avoir une joueuse à sa table ne signifie pas qu'elle doive terminer dans votre lit ! En effet prendre une table de jeu pour un club de rencontres est une très mauvaise idée, et vouloir faire d'une joueuse sa petite amie un très mauvais calcul.

D'abord vous risquez de créer des tensions et des jalousies au sein du groupe de joueurs. Ensuite, si vous essayez un refus catégorique, ou si votre amourette tourne court à la longue, c'est l'ambiance pourrie assurée à la table de jeu. Vous aurez perdu une joueuse, peut-être même des joueurs, pour une simple histoire de c..., d'amour...

Donc s'il fallait suivre un onzième commandement, ce serait bien celui-là. ■

ALEXANDRE JOLY,
ALIAS « MAGNAMAGISTER »



Convention des Fines lames

Christophe Massin et Frédéric Hermand participent à l'organisation de cette convention liégeoise qui renaît de ses cendres depuis l'an dernier. Rejoignez-les du 13 au 15 septembre pour une nouvelle édition !

Racontez-nous l'histoire de votre convention...

Frédéric Hermand : La guilde des Fines lames a été créée en 1989, rapidement une convention fut mise sur pied : Ludoforum. Ça été un succès pendant plus de dix ans. Pour plusieurs raisons, la dernière en 2002 fut en demi-échec et la motivation des troupes en pris un coup.

Depuis 2010, notre club retrouve un nouveau souffle, il était donc temps de reposer aux Liégeois (et à la Wallonie) une nouvelle convention, un nouveau nom.

Christophe Massin : L'année dernière, après dix ans d'interruption, nous avons décidé de relancer la convention de la guilde des Fines lames. Très modestement, d'abord, avec ce qui avait fait les bases du succès des précédentes éditions, c'est-à-dire une *murder party* le vendredi soir, puis des tournois de jeux de rôle organisés selon trois thèmes le samedi et le dimanche : médiéval, ambiance et science-fiction. Nous avons également contacté des éditeurs et des auteurs et nous avons eu le plaisir de recevoir *Les Ombres d'Esteren*, ainsi que Quentin Forestier qui venait nous présenter son nouveau projet, *Vivere*.

Sur les trois jours qu'a duré la convention, nous avons accueilli une petite centaine de personnes. On peut dire que le succès était au rendez-vous : nous avons dédoublé la *murder party* et les tables des tournois étaient bien remplies.

Frédéric Hermand : Nous n'avons pas été déçus, le public était satisfait de notre organisation, on va donc faire encore mieux cette année !

Et donc vous remettez le couvert en 2013 ?

Christophe Massin : Suite à cette première édition, nous avons voulu améliorer le concept, en discutant avec nos membres. Après tout, si nous faisons cette convention, c'est pour le public, mais aussi pour eux.

Ce qui a remporté pas mal de suffrages cette année, c'est une activité centrée sur les figurines. Entre un tournoi de peinture sur figurine, et un tournoi de Bloodbowl, nous sommes joliment gâtés. Ces activités auront lieu le dimanche, une journée qui, l'année dernière, était un peu plus calme car il n'y avait que le tournoi de science-fiction et des démonstrations de jeux de rôle.

Comment se déroulent les tournois ?

Christophe Massin : Nous proposons des scénarios de notre cru. Les membres se proposent pour écrire un scénario original à deux ou trois, qui est ensuite testé par les meneurs de jeu qui l'animeront pendant la convention. Ainsi, on s'assure de proposer des scénarios de qualité, qui n'ont aucune chance d'avoir été joués auparavant. Les scénarios que nous proposons sont souvent estimés surprenants et les joueurs sortent de ceux-ci contents : que demander de plus ?

Nous récompensons le meilleur enquêteur. Mais, contrairement à ce qui se fait souvent, c'est le meneur de jeu qui désigne l'enquêteur qui s'en est le mieux tiré. En effet, il est souvent de rigueur d'avoir un observateur externe qui vient évaluer les joueurs mais certains joueurs ne se stimulent que quand celui-ci vient pour les inspecter. Ainsi, on s'assure que les joueurs seront toujours investis dans la partie.

Nos sponsors, Sans Détour, Ludikbazar, L'Autre monde, les 12 singes, Gapsez Arts et Les Ombres d'Esteren ont été généreux avec nous et il y aura sans doute aussi un prix pour le roleplay. Nous fournissons un personnage prêtiré à chaque joueur, avec pour challenge de soigner l'interprétation. Ça apporte de la vie et une bonne humeur dans le scénario. Il m'est d'ailleurs arrivé de prendre dix minutes avec un joueur pour vivre au mieux la scène avec lui. Tout ses camarades étaient d'accord pour dire qu'il méritait bien son prix du roleplay !

C'est le seul évènement auquel participe la guilde des Fines lames ?

Christophe Massin : Un des objectifs de notre asbl (équivalent des associations loi 1901 en Belgique, ndlr) est la promotion



© DENIS CRUCIFIX

La convention

Ne manquez pas la convention des Fines lames, les 13, 14 et 15 septembre à Liège, dans l'école Saint-Barthélémy, le lieu de rendez-vous habituel de la guilde. La salle des fêtes est louée pour l'occasion, ce qui permet aux visiteurs de profiter du parking intérieur de l'école.

Les organisateurs

Philip Torette et Frédéric Hermand (les vieux de la vieille), Christophe Massin et Rachel Loria... et ceux qui participent de près ou de loin (équipe de création de scénarios, l'affiche, le tournoi de *Bloodbowl*, la *murder party*, etc.)

La Guilde des Fines lames asbl

La guilde est une asbl liégeoise créée en 1989. Ses membres se réunissent tous les dimanches de 14h à 19h. Le deuxième et quatrième dimanche du mois, entre septembre et juin, la guilde organise des campagnes. Elles peuvent être soit des créations originales, soit tirées du commerce. Cette asbl met l'accent sur la diversité des jeux proposées, qu'ils soient anciens ou récents. Les meneurs de jeu n'ont pas peur de découvrir de nouveaux jeux et l'âge moyen des membres est autour de 22-23 ans, allant de 16 à 41 ans. Les campagnes permettent aussi d'aider les plus jeunes dans leur apprentissage du jeu de rôle, avec un ancien qui les cadre et leur explique les erreurs à ne pas commettre. À ce jour, la guilde compte une trentaine de membres. ■

FRÉDÉRIC HERMAND

du jeu de rôle, c'est d'ailleurs pourquoi nous sommes présents lors de certains évènements comme La Nuit du fantastique ou Retrouvailles, début septembre. Les visiteurs peuvent y tenter chez nous une petite partie d'initiation pour leur permettre de découvrir ce qu'est le jeu de rôle et qu'il est bien loin de cette image sombre qui a été véhiculé dans le passé. Il arrive que nous utilisions comme porte d'entrée au jeu de rôle des « plateaux-rôlistiques », comme *Les Loups-garous de Tiercelieux*, *Oui seigneur des ténèbres* ou *Petits meurtres entre amis*. Je pense d'ailleurs que ces jeux ont bien aidé à retravailler et faire voir le jeu de rôle sous un jour différent. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

L'IRL des Chroniques d'Altaride

Pour fêter la rentrée, nous sommes heureux de vous convier à une rencontre *in real life*, en chair et en os. Ce sera l'occasion pour les lecteurs de voir les contributeurs, de papoter jeux de rôle et autres sujets ludiques ou pas, de faire connaissance et de boire un coup en trinquant pour le jeu de rôle et pour une longue vie aux *Chroniques d'Altaride*!

Ca se passera aux Caves alliées, un sympathique bar ludique dans le 6^e arrondissement de Paris, mercredi 11 septembre à partir de 19h.

Pourquoi en région parisienne ?

Comme c'est une première, il était tout simplement plus facile d'organiser ce genre de rencontre informelle dans la capitale, facile d'accès pour de nombreux rôlistes. Mais si des provinciaux se mobilisent, pourquoi pas faire des émules en région avec d'autres rencontres ?

Pourquoi une IRL ?

D'abord parce qu'aux *Chroniques*, on estime que le jeu de rôle est d'abord une aventure humaine... et la revue en est une petite aussi, qu'il faut partager. Pour les contributeurs, ce sera un moment idéal pour avoir les réactions



des lecteurs de vive voix. Pour les lecteurs, c'est l'occasion de faire entendre leur voix, de proposer de nouvelles idées, de pousser un projet pour devenir, pourquoi pas, les contributeurs de demain ?

Se rencontrer en vrai, c'est aussi un bon moyen de rationaliser l'organisation de la revue. Il y a clairement de la place pour des rôlistes qui souhaitent s'investir dans une revue, que ce soit pour rédiger des articles, relire, faire des interviews, mettre en page, illustrer, dialoguer avec les contributeurs ponctuels ou réguliers pour préparer, au fil du mois, le prochain numéro, encore et encore, en améliorant toujours la qualité de la revue.

L'objectif second, au-delà de la rencontre, c'est de proposer, à travers cette réunion, qui pourrait être suivie d'un rendez-vous régulier, d'organiser de manière collective le contenu des numéros à venir en faisant participer celles et ceux qui le souhaitent.

Alors fêtons les *Chroniques d'Altaride* d'aujourd'hui et préparons les *Chroniques d'Altaride* de demain !



Venez nombreux, vous pouvez [vous inscrire à l'évènement sur Facebook](#). ■

BENOÎT CHÉREL

Les Caves alliées

44 Rue Grégoire de Tours, 75006 Paris
Métro Odéon
<http://lescavesalliees.fr>

Kerlaft le rôliste



wants YOU
to roleplay!

Le blog de Kerlaft le rôliste

kerlaft.wordpress.com

Réductions, cadeaux, interviews, vidéos, reportages, aides de jeu, récits de parties, illustrations... et bien plus encore !

Fragments d'Imaginaires



Comme c'est la rentrée, en ce mois de septembre, Les Chroniques d'Altaride vous propose un programme à suivre cette année. Et parmi les nouveaux partenaires réguliers, vous pourrez retrouver les Fragments d'imaginaires...

Mais d'abord, c'est quoi, ces fragments ?

Fragments-imaginaires.net est un site communautaire, visant à donner envie aux amateurs et amatrices d'imaginaire (*fantasy*, *fantastique*, *suraturel*, *science-fiction*, *uchronie*, *steampunk* ou *horreur*) de se lancer dans l'aventure de l'écriture.

Que vous aimiez Lovecraft, Gemmel, Tolkien, Stephen King ou Goodkind, que vous pratiquiez le jeu de rôle, les jeux vidéo, les jeux de plateau ou les jeux de figurines, vous pourrez toujours trouver sur les Fragments d'imaginaires un endroit où partager vos univers intérieurs, aussi bien en tant que lecteur, joueur, concepteur d'univers ou écrivain.

On trouve quoi sur les Fragments d'Imaginaire ?

Le site propose plusieurs façons d'aborder l'écriture fantastique. Ainsi, sur les Fragments d'imaginaires, vous pourrez trouver :

- ▶ un «atelier» d'écriture individuelle de récits de format court, type nouvelles, novellas ou micro-fictions, où vous pourrez régulièrement participer à des défis d'écriture (rubrique : Récits hypnagogiques). À ce jour, l'équipe des Fragments a lancé trois défis.
- ▶ un espace d'expérimentation d'écriture collaborative ou collective, vous permettant de prendre part à l'élaboration d'une œuvre écrite par plusieurs participants (rubrique : Scriptorion),
- ▶ un laboratoire de création d'univers, plus spécifiquement fait pour encadrer l'écriture et la mise en forme d'un environnement dédié à des parties de jeux de rôle (rubrique : Usine à mondes),
- ▶ des articles sur des sources d'inspiration que les administrateurs et nos membres souhaitent partager : livres, BD, jeux de rôle, jeux vidéos, films, expositions, lieux, musique, etc. (rubrique : Inspirations).

Comment est né le projet ?

Le projet est né de la rencontre entre Bouch, Eol et Khutulus, trois amateurs de lecture fantastique et de jeux de rôle.

Très complémentaires, aussi bien dans les univers qu'ils affectionnent que dans leur façon de voir l'écriture fantastique et le travail collectif, ils ont décidé de mettre en commun les morceaux de leurs imaginaires, les bouts de leurs mondes intérieurs et de leurs expériences, et de partir à la recherche de gens comme eux : un peu fous, audacieux,



ne se prenant pas au sérieux, mais aimant la belle littérature servie par un bagage culturel conséquent.

Ils forment donc le comité de lecture et toutes les bonnes volontés désireuses de faire partager son goût pour la lecture et l'écriture fantastique sont les bienvenues pour constituer avec eux... les Fragments d'imaginaires.

Ah ! OK... Et ils en sont où alors, de ce projet ?

Au moment où vous lisez ces lignes, les gars des Fragments d'imaginaires ont lancé le troisième défi d'écriture : il y est question d'une nouvelle maison, d'un déménagement et d'un quartier bien trop calme... Nous vous en parlerons prochainement.

Vous pouvez consulter les précédents défis en allant sur le site, et quelque chose me dit que nous allons bientôt publier les textes des lauréats !

Enfin, nous devrions avoir des nouvelles du Scriptonomicon avec le lancement de deux expériences d'écriture collective, l'une avec des morceaux de démons dedans et l'autre autour d'un univers western-gothique...

Alors à vos plumes, à vos claviers, et lancez-vous dans la plus belle aventure de l'Humanité : l'imagination ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Défi n°3 L'Horreur

Alors que vous lisez ces lignes, le troisième Défi d'écriture des Fragments d'imaginaires bat son plein.

Vous devez donc écrire une nouvelle s'inscrivant dans le genre littéraire de l'horreur. King, Chattam, Lovecraft, Koontz ; marchez dans les traces des maîtres du genre en effrayant vos lecteurs, à partir des quelques phrases ci-dessous :

- ▶ Un déménagement.
- ▶ Une nouvelle maison, un nouveau quartier. Une nouvelle vie.
- ▶ Un cadre calme et agréable, des voisins accueillants, tout ce qu'il faut pour être heureux.
- ▶ Et pourtant...
- ▶ Est-ce un regard trop appuyé ? Un bruit incongru à la tombée de la nuit ? Des ombres aperçues par la fenêtre ?
- ▶ Quelque chose ne va pas.
- ▶ Le sombre pressentiment d'une tragédie à venir.

Pas de contrainte particulière en matière d'univers.

Taille : 40 000 signes maximum

Date limite : 30 septembre 2013 minuit

Format : Microsoft Word (.doc / .docx)

Envoi : defis@fragments-imaginaires.net

Les textes respectant les consignes ci-dessus ainsi que les règles de la grammaire et de la syntaxe française seront publiés sur le site des Fragments d'imaginaires (fragments-imaginaires.net) et soumis à l'avis des lecteurs (les visiteurs du site) et du comité de lecture durant 15 jours (jusqu'au 15 octobre 2013).

Les lecteurs pourront donner leur avis et une note allant de 0 à 5. De leur côté, les membres du comité feront de même.

Les notes du public et du comité permettront d'établir un classement des écrits reçus et de faire ressortir le texte ayant reçu le plus de suffrages !

À chaque épreuve, sa récompense. Ce mois-ci, la meilleure nouvelle recevra un livre en lien avec le thème : l'horreur ! ■

JEAN-CHRISTIAN POUILLON



Plongée dans... The Fumble Zone

**Interview
à la Comic Con 2013**

Léo est réalisateur, fondateur, scénariste, acteur... Aquilegia est fondatrice, scénariste, actrice... Lan Anh est actrice. Les *Chroniques d'Altaride* les ont rencontrés à la Comic Con 2013, où ils se sont pliés, en *cosplay* s'il vous plaît, au périlleux exercice de l'interview.

Tout d'abord... Êtes-vous rôlistes ?

Léo : Je suis rôliste depuis 31 ans.

Aquilegia : Moi depuis dix ans.

Lan Anh : Pour ma part, je découvre cet univers.

Léo : Pour Aquilegia et moi, le jeu de rôle remplit notre vie et nos loisirs. Pour la série, notre expérience est notre principale source d'inspiration : nous avons des choses à raconter qui nous sont arrivées à la table de jeu. La websérie était un bon médium pour nos anecdotes.

Aquilegia : L'idée est de raconter des choses qui nous sont arrivées en espérant que les autres meneurs et joueurs s'y reconnaissent.



Parlez-nous des objectifs de votre websérie...

Léo : Le jeu de rôle est aussi un loisir peu connu, parfois mal considéré. Nous souhaitons contribuer à mieux le faire connaître. C'est l'objectif principal des premiers épisodes. Une fois le concept de base présenté, les épisodes suivants se concentrent sur notre vision du jeu de rôle.

Aquilegia : Ce que nous voulons, c'est raconter des histoires, avec une première saison qui pose les bases du jeu. Les débutants et les personnes qui n'ont jamais entendu parler de jeu de rôle doivent pouvoir comprendre ce qui se passe, mais il y a aussi plein de clins d'oeil pour les rôlistes chevronnés.

Quels retours avez-vous eu jusqu'à présent ?

Aquilegia : Globalement, bons. Une des

réactions qui nous a le plus surpris, c'est que certains vieux habitués n'aiment pas que leur loisir soit trop médiatisé : il y a parfois un peu d'élitisme et de protectionnisme en jeu de rôle. Mais c'est plutôt rare. Chacun a sa propre vision du jeu... C'est passionnant ! Mais la websérie propose notre vision, très personnelle... C'est chouette de voir qu'elle est partagée par d'autres gens...

Tourner dans une websérie...

Ça fait pas de vous un peu des stars ?

Lan Anh : On a parfois quelques fans qui nous reconnaissent, notamment dans les grosses conventions comme la Comic Con... Mais nous ne sommes absolument pas des stars ! *The Fumble Zone* n'est pas commercial, nous ne ciblons à la base qu'une population très réduite, finalement. Espérons que ça augmente, petit à petit.



Combien de personnes travaillent sur le projet ?

Léo : Le « Mithril Studio » est un petit studio amateur franco-suisse qui compte environ dix personnes. Nous l'avons créé pour réaliser la saison un de *Fumble Zone*... Mais il y a d'autres projets dans nos cartons.

La websérie essuie quelques critiques concernant le jeu d'acteurs...

Lan Anh : Nous avons bien conscience d'être des acteurs débutants. C'est un travail compliqué, subtil, qui demande beaucoup d'efforts. Nous répétons plusieurs prises ensemble avant de nous lancer et nous faisons parfois quinze prises pour un seul plan. Certains parmi nous font du théâtre, ça leur permet d'améliorer la technique.

Léo : La difficulté vient aussi d'une absence totale de confort technique. Nous n'avons pour l'instant qu'une seule caméra – un appareil-photo, en réalité – et très peu de matériel de tournage. Heureusement, nous avons un super assistant réalisateur.

On dis-



c u t e

b e a u c o u p

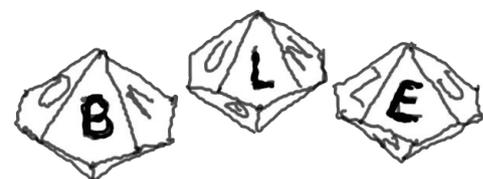
des plans avant le tournage, de la manière de jouer telle ou telle scène... Et les acteurs répètent pendant le réglage des lumières.

Lan Anh : Maintenant, nous revoyons les premiers épisodes avec un autre regard. C'est très instructif pour prendre conscience des choses à améliorer pour la suite.

Aquilegia : Le casting a vraiment été fait parmi les amis, nous ne pouvions pas engager d'acteurs. Pour Nicolas et Cassandra, nous avons fait un mini-casting. Pour le groupe rival, qui arrivera dans la saison 2, nous allons organiser un véritable casting.

Lan Anh : Ce qui est intéressant, c'est de s'approprier le personnage en douceur. Parce qu'il est forcément différent de nous, au départ. Le caractère de mon personnage est très différent du mien. Mais petit à petit les scènes se font plus naturelles et on enchaîne plus facilement.





Léo : Mais l'art ne doit pas être légitimé. Si on a quelque chose à raconter, il faut se lancer.

**Tant qu'on est dans les critiques...
Le rythme des épisodes est
particulièrement lent par rapport
aux productions actuelles... Pourquoi ?**

Léo : Le rythme des épisodes est lent, j'assume. J'adore le cinéma des années 50. À cette époque, on savait laisser le temps au spectateur. Aujourd'hui, nous vivons dans un monde où tout va extrêmement vite. J'avais déjà une expérience de tournage avec un court-métrage en trois parties... La deuxième et la troisième ont disparu dans un crash de disque dur et j'aimerais d'ailleurs beaucoup les refaire... Bref, beaucoup de gens ont oublié de prendre le temps de découvrir les choses. Une série télé, c'est le format idéal pour prendre le temps de développer des intrigues.

Aquilegia : D'ailleurs toute l'histoire de la saison une de *Fumble Zone* a été écrite à l'avance.

D'où viennent les personnages ?

Léo : Aquilegia et moi jouons des personnages très proches de nous-mêmes, c'est un peu autobiographique, finalement. Pour les autres personnages, nous nous sommes inspirés de copains rôlistes. Un épisode entier est d'ailleurs inspiré d'un fait réel.

Aquilegia : Et l'un des acteurs a même pu rencontrer celui qui a inspiré son personnage !

Lan Anh : Bientôt nous mettrons en ligne les feuilles de nos personnages.

**Racontez-nous un tournage.
Comment ça se passe ?**



Lan Anh : D'ordinaire, un tournage se fait sur un week-end entier.

Léo : Le soir du premier jour, généralement, je dirige une partie de jeu de rôle. Histoire de rester dans le bain !

Aquilegia : Comme nous avons beaucoup de décors, nous passons beaucoup de temps à chercher des lieux qui acceptent des tournages. D'abord on écrit le scénario, ensuite on cherche le décor qui irait le mieux avec le texte. Il faut parfois nous rendre sur trois ou quatre lieux différents au cours d'un même week-end !

Léo : L'équipe technique est très réduite. Sur l'épisode cinq, l'assistant réalisateur était également perchiste... et caméraman. Il a souffert !

Lan Anh : Pour l'épisode 4, il y a eu une scène dans la neige, il faisait un de ces froids ! Et les costumes n'étaient pas très épais pour supporter du -5°C... Nous avons aussi filmé à cheval, dans une ferme équestre tenue par des gens extras, qui nous ont aidés

bénévolement...
Comme





beaucoup d'autres. Autre anecdote, quand nous avons joué les personnages de *Nephilim*, nous avons fait beaucoup d'efforts sur les maquillages, qui nous ont pris beaucoup de temps... C'est super frustrant de voir le rendu au final : on ne voit presque rien à l'écran !

Aquilegia : En tout cas, nous sommes très heureux des rencontres que nous pouvons faire grâce à la websérie. Des gens supers. C'est vraiment une chose qui nous porte et ces tournages, s'ils sont éprouvants, nous apportent beaucoup de plaisir... Et des souvenirs !

Léo : Une fois tous les rushes dans la boîte, pour le montage, je travaille depuis l'épisode special, seul. J'utilise Kdenlive, un logiciel libre. En général, je mets au maximum une semaine. Ensuite, avec Aquilegia et mon assistant réalisateur, sans qui on ne ferait rien, nous revoyons le montage. Je prends en

compte les remarques pour revoir ma copie.

Aquilegia : Nous avons ensuite une musicienne professionnelle qui compose et joue une musique originale spécialement pour l'épisode.

Léo : Et mon assistant réalisation intègre les effets spéciaux. C'est une chaîne. Si un maillon lâche, nous prenons du retard. Notre grand défi, c'est de produire dans la régularité, un épisode par mois. La saison une comptera donc treize épisodes, plus un spécial.

Votre générique en dessin-animé est très chouette...

Comment l'avez-vous créé ?

Aquilegia : Il y avait un premier générique où la caméra survolait la table et s'arrêtait sur chaque feuille de personnage, avec une musique médiévale.



Léo : Mais c'était un peu trop compliqué... Et classique. Avec le dessin-animé, nous avons conservé l'idée originale, qui était de résumer le concept, en quelques traits dans le générique. Ça marche, c'est sympa.

Aquilegia : Léo a réalisé le story-board, j'ai dessiné les animations séparément et Niki les a intégrées ensemble. Pour la musique, nous avons eu trois propositions. Pour la troisième, c'était complètement délire, à la scie musicale.

Léo : J'aime beaucoup la série *Community*, du coup j'ai bien aimé cette ambiance un peu loufoque... On a donc choisi la troisième !

Beaucoup de webséries fonctionnent grâce au financement participatif... Et vous ?

Léo : Pour l'instant, nous utilisons du matériel acheté sur nos propres deniers, ou prêté, parfois loué. Mais un appel à dons est effectivement prévu, nous y réfléchissons, puisque c'est très en vogue. Avec les dons, nous pourrions investir dans plus de matériel, des stages d'acting, la rémunération des acteurs et des techniciens...

Aquilegia : Le plus important reste que nous sommes heureux de faire quelque chose qui nous plaît et qui plaît à d'autres.

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



Mithril Studio

THE FUMBLE ZONE Découvrir la websérie

Créée par le studio amateur et bénévole franco-suisse « Mithril Studio », *The Fumble Zone* commence lorsque Natacha, en pleine rupture amoureuse, a tellement besoin de se changer les idées qu'elle décide d'accepter l'invitation d'un de ses amis à un loisir dont elle ignore tout, le jeu de rôle. La websérie permet au novice d'accompagner Natacha dans sa découverte sans préjugés, de la création de personnage aux premiers pas dans un monde imaginaire plus riche que n'importe quel jeu vidéo. Le connaisseur ne devrait pas être en reste puisqu'au delà des tribulations de Natacha et ses apprentissages, le groupe dans lequel elle débute pratique plusieurs jeux en parallèle. *Le Monde des Ténèbres, Dungeons & Dragons, Nephilim, L'Appel de Cthulhu, Ambre...* Les univers sont variés et les références nombreuses.

L'équipe

En plus du travail d'acteur, c'est toute une équipe qui se cache derrière *The Fumble Zone*...

Léo : écriture, organisation, direction des acteurs, réalisation, montage et thème track

Aquilegia : écriture, parfois direction des acteurs, réalisation des petites séquences animées (mais certaines, dans les premiers épisodes, ont aussi été dessinées par Léo), site Internet et communication

Isocriss : assistant réalisateur, responsable du son et de l'étalonnage

Niki : effets spéciaux

Lan-Anh : repas de l'équipe pendant les tournages

Akuma et Kaizoku : costumes

Rachel : musique, entièrement originale

D'autres personnes sont amenées à collaborer de manière plus ou moins ponctuelle ■





The Fumble Zone... *épisode 9*

Dans cet épisode, l'intrigue prend place dans l'univers du jeu de rôle *Ambre*. Les personnages des joueurs sont poursuivis par une mystérieuse et énigmatique silhouette noire portant un masque blanc...

La note de Léo Sigrann

Aquilegia et moi sommes de grand fans des romans de Roger Zelazny : le *Cycle des Princes d'Ambre*. Nous voulions réaliser un épisode ayant son univers comme toile de fond, ce qui est rendu possible par l'existence d'un jeu de rôle adapté du roman, auquel nous

avons d'ailleurs pas mal joué. Une des particularités de ce jeu est qu'il se joue sans dé. Très intéressant mais aussi déstabilisant pour les maniaques des dés.

Le concept rôliste que nous voulions aborder pour cet épisode était ... Ah mince je ne peux pas le dire avant que vous l'ayez vu. Parlons d'autre chose, après avoir en appris un peu plus sur Léna lors de l'épisode 6, le 8 se



concentre maintenant sur Grégoire. La scène finale scène a été très amusante à tourner – d'autant que les acteurs jouant les parents de Greg sont les parents réels d'une des actrices.

Cet épisode a été compliqué du fait des nombreux lieux et de l'obligation d'utiliser des effets spéciaux que nous n'avions encore jamais tentés, pour rendre certains effets magiques. En outre, chaque tournage d'épisode a son lot de fumbles : cette fois c'est le tournage à Lausanne qui nous donna du fil à retordre, car nous nous sommes décidés à tourner le jour de la fête de la cité et les tests de son pour les scènes de concert disséminées dans la ville ont commencé pile poil lorsque nous avons dit « Action ! » Le jour même, en fin d'après-midi, nous voulions tourner près du lac Léman, mais pas de bol pour nous, c'était aussi le jour du « Gigathlon », événement sportif qui a

envoyé toute la population Suisse-Romande sur les berges du lac, à notre grand désespoir.

Malgré tout ce qui a pu se passer, nous avons réussi à finir le tournage, juste un peu plus tard que prévu, et l'épisode est à ce jour celui qui dure le plus longtemps. ■

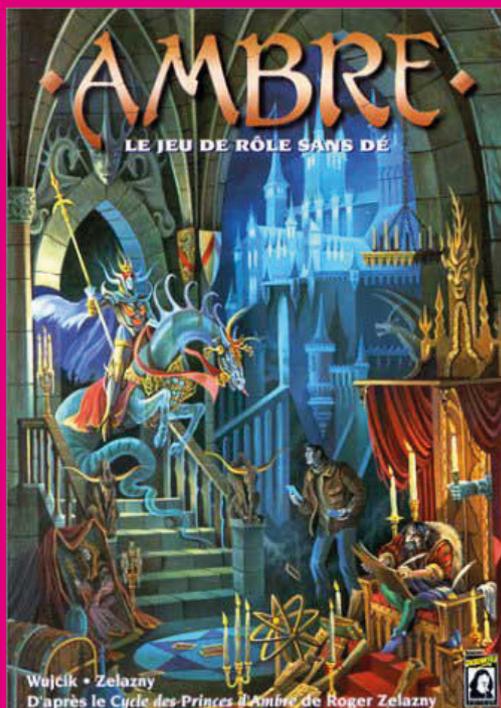
LÉO SIGRANN



Les liens web à ne pas manquer :

fumblezone.net
 facebook.com/FumbleZone
 youtube.com/user/MithrilStudio
 dailymotion.com/Mithril_Studio
 Teaser : youtube.com/watch?v=RRrHYosljF0

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



PAR FLORENCE MANGIN, © DESCARTES ÉDITEUR

Lumière sur le jeu de rôle *Ambre*

Sur la table de l'équipe, il y a plusieurs livres d'un même jeu : *Ambre*. La version posée devant les joueurs est celle de Jeux Descartes, éditée en 1994. Entièrement en français, elle est légèrement différente de la version américaine, éditée en 1991, que tient Léo quand il montre la page de Dworkin à Natacha. Les deux livres ont été conçus et écrits par Erick Wojcik. Un seul supplément est sorti, intitulé *Chevalier d'Ombre*.

Dans ce jeu, les joueurs ont la possibilité d'incarner les fils des princes d'Ambre ou de la cour du Chaos. Sans dé, les combats ou toute autre action sont déterminés par les valeurs du personnage et l'habileté du joueur à faire les descriptions.

Dans *Ambre*, vous pouvez tout faire et tout visiter. Vous êtes l'équivalent de dieux mais vous devez quand même tenir compte de certaines limites. Par exemple, comme l'explique Léna dans l'épisode, vous êtes restreints aux lois de la physique (ou magie) du monde dans lequel vous êtes.

Vous ne savez pas tirer à l'arc ? Vous pouvez vous téléporter dans un monde où le temps passe plus vite que celui que vous avez quitté, puis revenir au bout de trois minutes avec peut-être trente ans d'expérience en archerie.

Ambre est un des jeux qui représente le mieux la phrase « votre seule limite est votre imagination ».

Liens

http://en.wikipedia.org/wiki/Amber_Diceless_Roleplaying_Game
http://fr.wikipedia.org/wiki/Ambre_jeu_de_role ■

A.N.

Le Courrier des Lecteurs

Apparemment, le message est bien passé au sujet du thème de ce numéro de rentrée : nous avons reçu des courriers de femmes ou qui parlent d'elles. Merci, fidèles lectrices et lecteurs ! Et n'oubliez pas : dans le prochain numéro, nous parlerons des hommes !

« **C**hers parents, nous voilà installés à la capitale. Budisk a intégré la garde personnelle du Maître des Ténèbres et j'ai enfin pu le rejoindre avec Gruntal. Il est si fier de son papa ! Il a d'ailleurs insisté pour entrer à l'école militaire. Il veut, lui aussi, « bâcher du PJ », comme il dit. Il était tout excité de partir, ce matin, avec sa hache à deux mains bien emballée, et son petit encas. Pas plus de deux kilos de viande, m'a conseillé le maître-instructeur. Je trouve ça un peu frugal, mais bon, c'est un spécialiste...

Quant à moi... rester dans nos appartements ne me dit rien, mais l'armée ne veut pas de moi. Évidemment. J'ai bon espoir d'intégrer la Milice Bleue. C'est un groupe féminin d'infiltration et de renseignement. Je vais d'ailleurs passer le test d'entrée cet après-midi. Je vous quitte donc : j'ai de la gymnastique à faire.

Je vous embrasse. Votre fille, »

Hulga



En octobre, les Chroniques d'Altaride seront cette fois consacrées à l'homme... Il faut bien penser à lui renvoyer l'ascenseur ! Alors amis rôlistes, si le sujet vous inspire (témoignage, réflexion rôliste, aide de jeu, scénario, nouvelle, bédé, illustration, portrait, interview...) rejoignez l'équipe des contributeurs ! ■

« **B**onjour les Chroniques, alors comme ça, vous faites un numéro sur les gonzesses et le jeu de rôle ? Bah ça va être vite fait, y'a pas lourd à dire ! Qu'est-ce que tu veux qu'on ramène des nanas à une table de jeu ? Le temps qu'elles pigent à quoi servent les dés, on a fini la campagne. Non, et puis dès que ça bastonne un peu, y'a plus personne. Si, allez : pour soigner les combattants. « Soigner les combattants »... Non mais j'te jure ! Un troll avec un pansement « Hello Kitty », ça ressemble à quoi ? Hein ? À rien, on est d'accord ! Alors, moi je dis : les femmes à une table de jeu, ok... mais juste le temps d'apporter les bières !

Allez, salut les tafioles. »

Kenny Junet

MJ et auteur de *Extreme Tuning RPG*

« **C**hères Chroniques, je viens d'arriver à une table de jeu, où j'ai choisi d'incarner une pilote de vaisseau spatial, bon, jusque-là ça va. Sauf que je galère à trouver des visuels pour mes résumés en ligne : je ne tombe que sur des images de bimbo à gros seins dans des combis décolletées jusqu'au nombril. Moi, mon Irina Gruchenkova, elle mesure 1,50 m. et pèse 40 kg toute mouillée, avec son casque. Vous ne connaissiez pas un illustrateur qui ait envie de renouveler un peu le concept ? Si c'est le cas, merci de me faire passer ses coordonnées... sinon, avis aux amateurs !

À bientôt j'espère. »

Nora ■

SOPHIE PÉRÈS



Pierre de légende - épisode 4

**Le feuilleton de l'été
touche à sa fin dans les
Chroniques d'Altaride...
mais l'aventure continue
sur le blog d'Anne Muller !**

Lentement, elle leva les mains au-dessus de son front, tenant le diadème ciselé. Sa légèreté l'étonnait car la matière utilisée vibrait d'une force et d'une résistance incroyables. Tandis que le joyau approchait la peau de la guerrière, un murmure diffus se répandit à travers les aspérités de la caverne plongée dans la pénombre. Drackten et Balar retenaient leur souffle. Ils ne pouvaient détacher leurs yeux de la silhouette de Sacha qui se découpait de la légère lueur des eaux.

Puis, dans un geste solennel, elle déposa la couronne sur sa tête et laissa glisser les mon-

tants contre ses tempes. Le bijou prit place et s'ancre fermement autour de sa chevelure grisonnante. Le fluide qui s'y trouvait (peut-être depuis des millénaires) inonda la salle d'une violente lumière dorée. Les parois frissonnaient, caressées par les rayons dansants. Ils passaient et repassaient le long des murs, comme guidés par la main d'un illusionniste en de complexes dessins qui formaient, une fois assemblés, une fresque fascinante et gigantesque sans queue ni tête.

Sacha sentait une force nouvelle l'envahir, ses veines et ses os se gorgeaient avec avidité du fluide qui voyageait dans ce corps usé. Son sang battait ses tempes, là où reposaient les branches du diadème. Elle voulut crier son angoisse. Ses mains tentèrent d'ôter l'origine de sa terreur, mais elle s'arrêta brutalement, les yeux plongés dans le méandre des eaux endormies. La peur et le doute faiblirent, laissant place à une intense douleur

dans les fondements même de son être. Elle sentit ses jambes se dérober.

Devant la vision du corps de leur amie qui s'effondrait, les jeunes hommes bondirent. Ça n'était pas normal. Que savaient-ils de la magie des pierres de légendes ? Rien. Ils prirent conscience de concert que ces contes n'étaient là que pour attirer les aventuriers au-devant de la mort. Sacha mourait, tout espoir s'en allait avec elle. Drackten hurla son désespoir. Il ne s'était pas rendu compte de ce qu'il avait demandé à cette femme usée par les batailles... Il se rua sur elle et la souleva, rejoint par Balar qui tâtonnait avec moins de prudence qu'à l'habitude, pris dans l'urgence.

« Balar ! Il faut la sortir d'ici, aide-moi !

- Elle est morte ? Elle ne peut pas mourir, c'est Sacha de Virevent !

- Mais aide-moi, nom d'un chien ! »

Balar empoigna Sacha et la souleva comme un brin de paille. Sa traïstesse décuplait sa force. Il fonça et traversa, sans penser au serpent qui attendait dehors, les tunnels qui les avaient menés ici. Drackten lui emboîta le pas, la gorge nouée. Il jeta un dernier regard vers les eaux mais il ne trouva que la pénombre.

La luminosité dans la gorge était à son apogée lorsque les deux hommes jaillirent de la montagne en courant, à bout de souffle. Éblouis, ils s'arrêtèrent puis s'éloignèrent de quelques pas encore avant d'oser poser le corps inerte de Sacha sur une dalle lisse, contre le flanc de la falaise.

Drackten balaya rapidement les environs du regard, tandis que Balar allongeait la vieille femme et écartait les épais cheveux blonds qui recouvraient totalement son visage.

Respirait-elle... Une seconde. Les cheveux blonds ?

« Et où est-il, ce serpent, lorsqu'on a besoin de le voir ?

- Seigneur...

- Il nous fait tout un spectacle et là, rien... rien du tout !

- Seigneur Drackten...

- Si je retombe sur lui, je lui fais payer au centuple sa plaisanterie... QUOI !! »

Drackten se retourna, les yeux enflammés d'une colère qui le surprit. Il calma sa bouffée de violence ; ce paysan n'était pas responsable de la mort de Sacha, mais il lui fallait tuer quelque chose... n'importe quoi, pourvu que ça hurle avant son dernier soupir.

Il baissa les yeux sur le corps emmitoufflé et se figea devant le visage paisible qui se détachait de la masse sombre.

À la place de Sacha, qui arborait avec tant de classe le dessin de la vieille femme avancée, les contours délicats d'une jeune femme au teint légèrement bronzé et aux lèvres pleines sublimaient le diadème qui irradiait de sa lueur ambrée une chevelure blonde et abondante. Les deux hommes se consultaient du regard, incrédules. Balar ouvrit la bouche, puis la referma. À la vérité, tout ce qu'il espérait trouver à dire ne serait pas de circonstance, il préféra se taire et retourner à sa contemplation. Il voyait l'étoffe de la cape se soulever régulièrement: elle respirait. Il ne l'avait pas imaginée autrement que ce qu'il avait vu, un jour, lorsqu'il était allé en ville pour le compte de ses parents. Il se souvint avoir observé longuement la statue qui trônait au centre d'une place, représentant Sacha qui montait un destrier puissant

et protégée de l'armure du Loophis, son bouclier circulaire plaqué sur un bras tandis que l'autre était tendu vers le ciel dans un défi éternel contre les ennemis de son peuple.

Un bruit sourd interrompit ses pensées. Balar se retourna vivement et leva un sourcil devant Drackten qui venait de tomber à genoux.

Le souffle court, il fixait Sacha sans pouvoir bouger. Les dieux étaient enfin de leur côté. En rendant sa jeunesse à la guerrière de légende, la victoire était garantie. Ses pensées l'envahissaient. Il fallait se précipiter au château. Montrer à ses parents qu'il avait réussi. Monter une nouvelle armée, avec à sa tête la redoutable Sacha de Virevent. L'épouser... quoi ? Il sourit pour lui-même. Pourquoi ces mots étaient-ils apparus d'eux-même ? L'émotion sans doute.

Drackten reprit ses esprits. La route était longue jusqu'à Loophis et le temps pressait.

« Balar. Te sens-tu capable de porter Sacha le temps qu'elle se réveille ?

- Oui, seigneur.

- Parfait. En route alors. Nous devons nous hâter. Elle finira bien par sortir de son sommeil. Il faut lui trouver des vêtements. Où est le village le plus proche ?

- Ho, heu... Il y a, je crois, Rasthiel, à quelques heures d'ici, vers le sud. Il est sur les rives du fleuve.

- C'est notre direction. Nous nous arrêterons dans ce village. Espérons trouver quelqu'un pour nous trouver ce dont nous avons besoin. Vivres, chevaux, vêtements... en route. »



Sans plus attendre, les deux jeunes hommes s'engageaient dans le sentier et rejoignirent la petite route qui longeait le fleuve. Depuis son promontoire, le serpent d'or observait ces mortels. Devait-il les laisser vivre ? Ou les plonger dans la mort, au risque de déplaire à Layalis, la déesse gardienne ? Il se souvint de la dernière fois qu'un mortel avait obtenu les faveurs de la pierre de légende. Ce sorcier, qui s'était servi de ce pouvoir à ses propres fins et qui avait refusé de s'acquitter de sa part de marché. Il avait dû le poursuivre durant des semaines entières, jusque dans le nord. Le mortel avait pris ses précautions et lui avait bien failli faire payer les frais de cette trahison. Cette fois, il ne se laisserait pas surprendre.

Il déploya ses ailes. Son corps effilé monta dans le ciel à perte de vue, puis glissa dans les airs au-dessus des voyageurs insouciant.



La tête de la jeune femme ballottait au rythme de la marche forcée de Balar. De temps à autres, elle ouvrait les yeux et regardait les graviers défilier aux pieds du paysan, puis s'enfonçait à nouveau dans un sommeil sans rêve. Soudain, elle hurla, prise d'une crampe. Balar sursauta et lâcha par réflexe le fardeau qu'il portait, sous le regard consterné de Drackten qui avait pris la tête de l'expédition.



Sacha s'affala au sol comme un poids mort en jurant. On ne voyait plus qu'une masse d'étoffe mouvante, et quelques mèches de cheveux qui sortaient des replis de la cape.

« Ho ! je suis désolé m'dame Sacha. Pardon, j'suis désolé. Attendez, je vais vous aid...

- Mais qu'est-ce que tu fais Balar ? Je suis vieille mais je sais marcher, nom de nom. Ne me touche pas. »

La voix de Sacha s'interrompit lorsqu'elle s'entendit parler. Sa voix avait retrouvé sa clarté d'antan et elle venait de poser les yeux sur ses mains alors qu'elle tentait de se relever, serrant les dents sous la douleur qui se répandait dans sa jambe. Elle en oublia même ce qui l'avait fait hurler quelques secondes auparavant. Ses yeux caressaient lentement les contours de ses mains, de ses bras. Aucune ride ne venait troubler sa peau

lisse et ferme. Les muscles de ses avant-bras étaient de nouveau dessinés et ses coudes ne la martyrisaient plus.

Sacha fit glisser la cape le long de son visage figé dans une expression de torpeur et découvrit les deux hommes qui la badaient sans un mot. Elle avait dû perdre plus de dix kilos: ses vêtements trop larges étaient tombés lors de la transformation. Elle remonta le tissu au-dessus de sa poitrine avant de jeter un regard convenu à ses amis.

« Ne vous gênez pas.

- Heu, hum... balbutia Drackten qui rougit en détournant le regard. Surtout, ne pense pas... tu ne crois pas qu'on puisse avoir l'idée...» puis chercha secours auprès de Balar, qui finit par sursauter et se détourner à son tour.

« Où sont mes vêtements ?

- Nous les avons laissés là-bas, navré. Mais nous nous rendions au village de Rasthiel pour t'en acheter.

- Formidable... c'est magnifique » chuchota-elle.

Cape nouée avec talent autour d'un corps redevenu athlétique, elle retrouva ses compagnons de route et les suivit en silence. Les images défilaient. Les mots aussi. Elle avait promis de rendre le bijou dès sa mission achevée. Elle se promit autre chose aussi... Mais elle verrait plus tard.



Le village de Rasthiel, jadis, prospérait grâce à sa position géographique. Les commerçants s'y rendaient pour échanger, troquer, négocier de juteux contrats qu'ils ne pouvaient discuter dans la capitale, en toute discrétion. C'était aussi un lieu de rencontre pour tous les mercenaires du royaume. La prudence devrait guider leurs pas. Heureusement, ils n'avaient pas oublié son épée dans la caverne. C'était au moins ça. Sacha était curieuse de savoir si elle était restée bonne combattante. Les réflexes se perdent avec le temps, elle le savait. La jeunesse rendue ne suffirait pas à affronter une armée entière des Sombres-âmes.

Enfin, la vallée commençait à s'incliner vers un large bandeau étincelant. Le grand fleuve apparaissait alors que le crépuscule assombrissait l'horizon. Sacha avait pris la tête et marchait à vive allure, n'écoutant plus les plaintes sourdes de Balar qui fatiguait. Il fallait rejoindre le village avant la nuit.

Drackten suivait, plongé dans ses propres

songes éveillés. Il perdait patience. S'ils trouvaient des chevaux, leur voyage durerait encore six jours avant de franchir les portes de la ville. Six jours entiers. Il pria pour ne pas trouver une montagne de cadavres dans les rues de sa cité, à leur arrivée.

Il aperçut avec soulagement les premiers toits du village qui bordait les eaux rapides du fleuve.

Sa force emportait tout et aucun pont ne put être construit jusqu'ici en amont, ni en aval du passage naturel. Passage maudit et craint de tout son peuple, car les Sombres-âmes empruntaient toujours ce chemin lorsqu'ils décidaient d'envahir le Sindhoa. Ils nommèrent, dans les temps des premières guerres, « les portes du sang », ce gué unique, sans doute créé par les dieux pour éprouver les infidèles.

Balar sourit à son tour. Le voyage allait s'arrêter là. Enfin.

Ses jambes parvenaient à peine à le faire avancer, et la faim torturait son estomac vide. Il serra les dents et reprit courage. Il savait que ses gémissements agaçaient Sacha mais comment les empêcher? Un cri perçant vint interrompre les pensées des trois amis.

L'écho d'un combat leur parvenait. Des lames s'entrechoquant, des hurlements, des aboiements. Une rixe avait dû éclater dans une auberge quelconque... ou alors, le village était attaqué.

Sacha tendit l'oreille. Drackten fit glisser son épée hors de son fourreau dans un long chant aigu. Balar se frotta la paume des mains sur son pantalon poussiéreux.

« Que fait-on ? souffla Drackten, les yeux rivés sur les premières flammes qui s'élevaient du port.



- Nous pouvons courir à leur secours, ou détourner notre chemin.

- Et ? »

Sacha eut un petit sourire d'ingénue attirée par une sucrerie. Mais Drackten ne s'y laissa pas prendre. Elle retrouvait son tempérament de feu. Elle désirait le sang ennemi. Il le voyait dans ses yeux, ses muscles tendus et sa main qui enserrait le pommeau de sa lame. Cette sensation le prenait à son tour. Il se refusait de contourner Rasthiel et laisser ses habitants mourir pour rien. Ce village n'était pas réputé pour sa garde armée, ni ses habitants combattifs. C'était un village carrefour qui bénéficiait surtout de la protection des mercenaires.

Sacha inspira l'air frais de la prairie pour inspecter la situation, puis s'accroupit, tendue comme un lièvre prêt au départ.

« Et... des innocents comptent sur des héros, prince de Loophis. Le moment est venu de me montrer ce que tu sais faire » ■

À suivre sur le blog de l'auteure

ANNE MULLER

Retrouvez les textes
d'Anne Muller sur son blog

<http://reves-d-un-soir.over-blog.com>



La faute

Aquilegia Nox est coscénariste de la websérie *The Fumble Zone...* mais elle écrit également des nouvelles denses et passionnantes. Vous vous souvenez du petit chaperon rouge ?

Quelque part en France. Un TGV file en rase campagne. À l'intérieur, tout est feutré et calme.

Je crois que j'ai fait une bêtise. Au début, je n'étais pas sûre, mais maintenant, plus le temps passe, plus je crois que je n'aurais pas dû écouter cet homme.

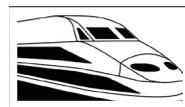
Je n'ai plus vu de panneau bleu depuis longtemps, on s'enfoncé toujours plus loin dans la campagne, je crois que je vais vraiment avoir des problèmes.

« Je... je dois aller aux toilettes, on peut s'arrêter ?

- On est presque arrivés. »

Je n'aurais jamais dû l'écouter. Mais j'étais tellement stressée... Tellement angoissée à l'idée de me tromper... Et ma pauvre sœur qui m'attend...

Et voilà, j'ai les yeux qui piquent, maintenant. Il ne faudrait pas que je pleure... Mais ça pourrait peut-être l'apitoyer? De toute façon, je ne pourrai pas m'empêcher de pleurer, je n'ai jamais pu.



Quand je suis montée dans le train, avec mon gros sac et mes écouteurs sur les oreilles, le temps de trouver ma place, de vérifier deux

fois que j'étais bien dans le bon wagon... Je n'ai pas écouté l'annonce de départ. Je me suis assise à côté de cet homme – c'était ma place – puis, toute angoissée et joyeuse de mon premier voyage en train, j'ai commencé à regarder défiler le paysage.

J'avais souvent pris le train, mais jamais pour aller voir ma sœur, et jamais toute seule. Mon billet désignait « Zurich » comme gare d'arrivée. Nous avons roulé, roulé, roulé... Et je n'ai pas enlevé mes écouteurs. Ma musique, celle que j'écoute dans ma chambre, dans mon lit le soir en faisant mes devoirs, celle qui symbolise ma maison, mes parents, ma routine, a rythmé le défilement du paysage. Les plaines vides, les villes anonymes, les montagnes lointaines, les lacs trop profonds, toute cette étrangeté, grâce à ma musique, a été tenue à distance. En fermant les yeux, je pouvais presque me croire à la maison, j'aurais presque pu entendre la voix de ma mère. Je me suis laissé bercer, j'étais chez moi, et je n'avais qu'à ouvrir les yeux et me lever pour aller à la cuisine où maman préparait le dîner. J'aurais pu entendre sa voix. Mais je n'ai pas entendu celle de l'annonce des gares.

Et puis, le voyage m'a paru trop long. J'ai vérifié sur mon billet, l'heure d'arrivée était passée. J'ai senti mon cœur se serrer, fort. Pendant quelques secondes j'ai laissé la panique m'envahir. J'ai baissé mes écouteurs, et j'ai regardé par la fenêtre, pour voir le nom des villes. Peine perdue, nous allions beaucoup trop vite, et j'ai toujours été nulle en géographie de toute façon. Le monsieur assis à côté de moi lisait un journal. Puis il m'a adressé un sourire.

« Excusez-moi monsieur...

- Oui ?

- Nous sommes bien dans le train pour Zurich ?

- Zurich ? Mais pas du tout ! Nous allons à Zug. »

Et voilà ! Ma gorge s'est serrée et j'ai senti que j'étais sur le point de pleurer. Comment allais-je retrouver ma sœur ?

Le monsieur m'avait regardée avec compassion, et je lui avais adressé une prière muette pour qu'il trouve une solution à mon problème. Il avait fait un petit sourire.

« Je passe à Zurich pour rentrer chez moi. Je descends au prochain arrêt, si tu veux, je peux te conduire. »

J'allais accepter avec joie, mais... Il ne faut jamais monter dans la voiture des inconnus. Il dut percevoir mon trouble, parce qu'il dit tout de suite :

« Mais c'est comme tu veux, n'est-ce pas ? Si ça ne t'arrange pas, n'en parlons plus.

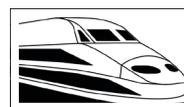
- Si, si, monsieur, s'il vous plaît, je dois rejoindre ma sœur à Zurich. »

Je revois son sourire, un grand sourire franc.

« Alors c'est d'accord, tu arriveras presque à l'heure, comme si le train n'avait pas pris de retard. »

J'ai remis mes écouteurs, et j'ai fait taire la petite appréhension de ma voix intérieure. Je n'avais pas d'autre choix, de toute façon.

Et puis j'allais retrouver ma sœur.



Quand le train s'est arrêté, j'ai suivi l'homme. Il m'a aidée à porter mon sac, beaucoup trop lourd - mais maman fait toujours les valises

comme si on partait pour quinze jours, même si on ne voyage que pour un week-end.

Il était tard, la nuit tombait presque, avec la lune ronde qui montait au-dessus des arbres. Il fallait vraiment que j'arrive chez ma sœur. Nous avons traversé la gare, où il n'y avait pas beaucoup de monde. C'était une petite gare de province, un peu sale, un peu décrépie ; pas du tout le genre de gare que j'imaginai en Suisse. Et puis nous sommes allés jusqu'à sa voiture, et il a mis mon sac dans son coffre.



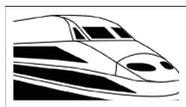
Nous avons roulé longtemps, dans un paysage de plus en plus sombre, de plus en plus désertique. Nous avons traversé plusieurs villages, mais rien qui laisse présager d'une vraie ville. Et puis j'ai remarqué que l'homme respirait de plus en plus fort. C'était bizarre.

« On arrive bientôt ? »

- Oui, oui, mais on va d'abord passer chez moi.

- Je croyais que Zurich était sur le chemin ?

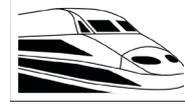
- Oui, mais j'ai oublié quelque chose. C'est urgent. On va à Zurich ensuite, d'accord ? »



Je ne sais pas quoi faire. Je savais que je n'aurais pas dû le suivre. Maintenant, je revois maman qui me fait jurer de ne jamais monter avec des inconnus... J'avais huit ans à l'époque, maintenant je suis plus grande, mais quand même...

J'ai un affreux pressentiment, comme une angoisse qui monte. J'espère que je me fais

des idées, que cette respiration lourde va cesser, que le sourire qui m'avait inspiré confiance va revenir...

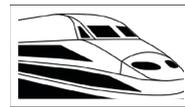


Nous nous sommes arrêtés. J'ai l'impression que nous sommes au milieu de nulle part, il y a juste une espèce de ferme.

« Voilà, c'est chez moi, tu peux aller aux toilettes maintenant, si tu veux. »

Je n'aime pas du tout le ton de sa voix. Elle est très grave, comme si il avait du mal à reprendre son souffle. Du coup, je sens ma respiration s'accélérer aussi. Je veux rester dans la voiture.

Mais il sort, et fait le tour, puis ouvre le coffre, sort mon sac, et va à l'intérieur. Que va-t-il faire ? Et mon téléphone qui est dans mon sac ! Je sors de la voiture, et je cours pour le rejoindre. Hors de question qu'il fouille dans mes affaires.



Une fois à l'intérieur, il ferme la porte à clef. « Il y a des voleurs ici, tu sais, il faut toujours être prudent. »

- Mais on va ressortir tout de suite, hein ?

- Oui, oui, tout de suite, mais avant, je veux juste te montrer quelque chose. J'ai tout de suite vu que tu étais une jeune fille spéciale. »

Que veut-il dire par là ? Je n'ai jamais été aussi mal à l'aise de ma vie. J'ai du mal à me retenir de pleurer. Il va dans la cuisine, et il ouvre un pot de confiture, puis trempe son doigt dedans. Il approche vers moi un doigt

dégoulinant de fraise, et au moment où je me recule, il fait un geste brusque et la confiture tombe sur mon T-shirt.

« Hey !

- Oh, attend, il faut nettoyer ça, hein ? »

Jamais je n'ai entendu quelqu'un respirer aussi lourdement, on dirait un porc ! Comment a-t-il pu m'inspirer confiance ? Ce n'est pas possible !

J'essaie de m'échapper, mais il m'attrape par le poignet et me fait tomber par terre. Je sens ses grosses pattes sur moi, c'est sale, c'est plein de confiture, le pot est tombé par terre et s'est cassé, et en plus je suis sûre qu'il a descendu son pantalon !

Il ne faut pas faire ça, c'est mal, c'est mal ! J'aurais dû écouter maman et papa et ma sœur aussi ! J'aurais dû faire attention, maintenant quelque chose d'horrible va se produire, et je ne pourrai pas l'empêcher !

Je lui crie qu'il arrête, qu'il s'en aille, qu'il se calme, qu'il parte, mais il ne m'écoute pas, il continue son manège dégoûtant, il rit même, en m'assénant une grande claque qui fait couler le sang dans ma bouche ! Non, pas de sang, pas de sang ! Je n'arrive plus à me contrôler, je crie, je me débats, le sang coule ! Quel connard, que je regrette, que je regrette !

...

Une ferme, dans la campagne zurichoise. La brume matinale a envahi les vallons, les arbres se découpent en vert sombre sur gris cendre. Rien ne bouge. Travelling avant. Rez-de-chaussée. À l'intérieur, c'est sombre, et surtout, c'est sale. Rouge, visqueux. Une silhouette se lève.

...



J'ouvre les yeux. Que c'était bon. Je sais que je n'aurais pas dû, mais je n'ai pas pu me retenir, c'était trop tentant, trop délicieux. Certains arrivent à se contrôler, moi je n'ai pas pu. Quand elle est là, à portée de main, sans défense, ce n'est plus une personne, c'est une proie sans personnalité. Tout est permis.

C'est triste, hein ? Peut-être, peut-être qu'avec des proches autour de moi, pour me parler, me calmer, j'aurais pu garder le contrôle, mais dans la solitude... Les pulsions me ravagent. C'est moi qui perds ma personnalité.

J'ai tellement honte, maintenant. Il y a du sang partout. Un petit T-shirt rose déchiré, un petit jean en piteux état, slim avec une ceinture à brillants, gisent au milieu du salon. Il faut nettoyer, il n'y a pas le choix. Ça, c'est sûr, il faut le faire. Personne ne doit trouver la moindre trace de ce qui s'est passé ici.

J'ouvre le robinet de la cuisine, et mes larmes se mêlent à l'eau qui coule. Je reviens à la réalité. Je réalise. J'ai tué. Tué. Une vie s'est éteinte ! J'aurais dû garder le contrôle, tout ça n'était pas nécessaire. Pas la mort.

Mais ce qui est fait est fait. Et comme pénitence, je dois nettoyer, pour commencer. J'ouvre un placard, sors les détergents. Je me mets à l'ouvrage. Mais avant, une chose, quand même. Je prends mon téléphone, et j'appelle ma sœur. Qu'elle vienne me chercher, m'aider à effacer les traces, et me ramène chez elle à Zurich. Je sais qu'elle contrôle ses pulsions, le sang ne l'excitera pas autant que moi. Tous les garous ne sont pas si faibles. ■

AQUILEGIA NOX



Éveil

Campagne Eclipse Phase

Éveil est une campagne en cinq actes qui sera publiée dans les *Chroniques d'Altaride* au rythme d'un épisode par numéro. Chaque épisode sera librement inspiré par le thème du numéro.

- ▶ Acte 1 : *Lotus Rouge* – La femme
- ▶ Acte 2 : *Nouvel Éden* – L'homme
- ▶ Acte 3 : *Coup de Lune* – La résistance
- ▶ Acte 4 : *La Cité morte* – L'architecture
- ▶ Acte 5 : *Un dernier éveil* – Le rêve

Dans la mesure du possible je m'efforcerai de faire en sorte que chaque acte puisse être joué comme un scénario séparé, mais il s'agit bien d'une seule histoire. Les décisions et les actions des joueurs pourront faire dérailler

la campagne ; encore une fois je tâcherai de proposer des solutions alternatives, mais l'univers d'*Eclipse Phase* permet à lui seul de contourner la plupart des difficultés pouvant être rencontrées par le meneur de jeu.

L'univers d'*Eclipse Phase*

Plusieurs documents de qualité circulent pour présenter l'univers d'*Eclipse Phase*, dont le livre de base a été traduit en français chez Black Book édition. C'est un univers particulièrement riche et dense, dont tous les aspects ne sauraient être abordés au cours de cette histoire. En brève introduction, je dirai que les joueurs seront confrontés à un virus exurgent, à une secte de la bordure extérieure du système solaire, à des forces corporatistes du consortium planétaire. Ils passeront du temps dans des stations spatiales, sur une cité flottante de Vénus, au cœur d'une

lune gelée d'une géante gazeuse, sur une exoplanète lointaine et peut-être même sur Terre. Et pendant tout ce temps, ils pourront compter sur l'aide de Firewall, l'organisation secrète luttant contre les TITANs partout où leurs traces surgissent dans le système solaire.

Pour cette campagne, j'ai pioché dans de nombreux suppléments d'une gamme complète qui commence à être traduite par Black Book Editions. Le premier scénario commence sur Vénus, une planète décrite dans le supplément *Sunward*, prochain à sortir chez BBE d'après les informations disponibles sur leur forum. Les caractéristiques de PNJ viennent de *NPC file 1: Prime*.

Synopsis, en quelques mots

- ▶ Dans *Lotus Rouge*, les personnages seront confrontés à un nouveau pétale (une drogue nanomécanique hallucinatoire) qui fait des ravages dans une cité flottante de Vénus. Au cours de leurs investigations, ils rencontreront Ève, une jeune femme perturbée, infectée par un virus exurgent dormant qui semble être à l'origine de l'arrivée du Lotus Rouge en ville. Ils apprendront qu'elle vient de loin: elle s'est échappée de Nouvel Éden, un biohabitat de la frange extérieure du système solaire. Mais si elle est à l'origine du Lotus Rouge, elle ne semble pas en être consciemment responsable, les personnages devront démanteler le trafic en faisant appel à un scientifique reclus vivant dans la couronne extérieure du soleil. Grâce à son aide, ils y mettront fin, mais apprendront aussi que Lotus Rouge n'est qu'une infime partie de ce que le virus d'Ève est capable de produire, et qu'ils sont eux-mêmes infectés. Impossible de les libérer sans le contrôleur du virus ou sans connaître son code source.
- ▶ Dans *Nouvel Éden*, les personnages remontent la piste du Lotus Rouge jusqu'à l'habitat Nouvel Éden, uniquement peu- plé, semble-t-il, de clones du même couple fondateur : Adam et Ève. Infiltrant les lieux, ils découvrent de sinistres secrets et débusquent finalement les responsables. Ils finissent par coincer Adam et Ève dans leur sanctuaire découvrant des êtres qui n'ont plus grand-chose d'humain. Malheureusement, le fils d'Adam et Ève, Abel, parvient à s'échapper pendant leur confrontation, portant avec lui les connaissances interdites léguées par les Titans à ses parents, en particulier les informations concernant le virus.
- ▶ Dans *Coup de Lune*, Abel s'est réfugié sur une des lunes gelées colonisées en orbite autour d'une géante gazeuse. Il utilise ses connaissances pour prendre le contrôle de la colonie et refonder l'Éden. C'est une guérilla dans un monde gelé que devront mener les personnages ; mettant leurs talents au service de forces de résistance contre l'assaut secret mené par Abel. Ils réussiront cependant à le repousser et à ruiner ses plans selon toute vraisemblance. Abel (ou peut-être seulement son égo) fuit alors la lune pour rejoindre la plus proche porte de Pandore, avec évidemment le code du virus.
- ▶ Dans *La Cité morte*, Abel s'est installé dans les ruines d'une immense cité sur une exoplanète lointaine. Il y exploite la technologie laissée par ses habitants disparus pour ramener ses parents. Avec leur aide, il compte bâtir un nouveau monde sur cette planète perdue, sans interférence de la part de ses ennemis. Les joueurs sont chargés de le traquer, de mettre fin à ses plans néfastes pour l'espèce humaine. Ils retrouveront alors les informations nécessaires pour se libérer du virus.
- ▶ Dans *Un dernier éveil*, Abel, vaincu et privé de morphe, s'est réfugié dans la strate neurale contenant les rêves de l'espèce des bâtisseurs de la cité morte. Les personnages devront l'y poursuivre pour éviter qu'il n'utilise les ressources de la ville pour éveiller une armée alien et envahir le système solaire au nom des Titans.



Le Virus Éden

Le virus Éden est à l'origine transmis par le module TITAN utilisé à Nouvel Éden par Adam et Ève pour transformer les morphes et les égos capturés. Il n'est que modérément contagieux mais extrêmement versatile.

Voici quelques-unes de ses fonctions principales :

- ▶ Le module d'origine émet un signal qui active ses fonctions morphiques et psychomorphiques : remodeler les infectés à l'image d'Adam pour les hommes et d'Ève pour les femmes. L'effet morphique est très progressif, mais d'autant plus rapide que le morphe s'éloigne du morphe édenique (tel que décrit plus loin). L'effet psychomorphique est lui aussi assez subtil: il commence par faire perdre à l'égo les traits psychiques jugés néfastes, avant de lui adjoindre les traits possédés par Adam ou Ève, selon le cas.

- ▶ Éloigné du module il est semi-dormant, caché dans le cortex de l'infecté. Il utilise les perceptions de celui-ci pour repérer de potentiels « infectables » (des voyageurs susceptibles de passer à proximité de Nouvel Éden) et les traces d'accès psychiques qui pourraient inciter la cible au pèlerinage vers Nouvel Éden. C'est d'ailleurs ce pourquoi il s'est lié à Lotus Rouge, hackant le code du pétale pour y inclure la quête de nouvel Éden.

- ▶ Si l'hôte est en danger (morphe ou égo), le virus Éden tentera de réparer les dommages subis (action comme médecines et psychochirurgicale à travers les rêves).

Le morphe édenique

C'est un morphe s'inspirant de la statuaire classique, renforçant à l'extrême les capacités physiques humaines. Il ressemble à une variante de l'Olympien dépassant largement le potentiel en ignorant les

limites admises. Leur beauté est cependant froide, presque mécanique. Pour simuler les caractéristiques du morphe, prenez celles du morphe « crasher », avec une apparence olympienne typique.

Crashers [Gatecrasher]

Une version améliorée des rouillés de Mars, pour survivre dans les environnements difficiles.

Implants: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Bioweave Armor (Light), Circadian Regulation, Clean Metabolism, Cortical Stack, Direction Sense, Eidetic Memory, Enhanced Respiration, Enhanced Vision, Grip Pads, Hibernation, Medichines, Oxygen Reserve, Toxin Filters, Vacuum Sealing

Aptitude Maximum : 30

Durability : 40

Wound Threshold : 8

Advantages : Bioweave Armor (Light) (2/3), +5 COG, +10 SOM, +5 à trois autres aptitudes au choix du joueur

CP Cost : 70

Credit Cost : Expensive (Minimum 40,000+)

L'égo édenique

Il y a deux égos édeniques : Adam et Ève. Chacun est composé de la fusion de dizaines d'égos du genre correspondant enregistrés dans le module TITAN de Nouvel Éden. Les égos stockés sont inféodés à la fusion, qui peut accéder à l'intégralité de leurs souvenirs. Chaque superego est présent dans chacun des morphes édeniques, créant une société qui semble constituée de copies de seulement deux individus. Pour assurer l'uniformité de la fusion, les copies sont rassemblées chaque soir par le module, refusionnées et redivisées au matin entre les différents corps de Nouvel Éden.

Technique : les égos ont accès à l'ensemble des compétences actives et de connaissance d'éclipse phase à un niveau professionnel mais pas spécialiste. C'est pourquoi l'habitat recherche toujours des spécialistes à intégrer à sa base. ■

JULIEN POUARD

Avertissement : Linéarité contre Liberté

La campagne peut parfois paraître linéaire à la lecture, les événements s'enchaînent scène après scène au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire. C'est particulièrement le cas du premier scénario *Lotus Rouge*.

Un MJ n'est en aucun cas obligé de suivre cette trame pour que le scénario se passe bien. Il ne faut pas hésiter à modifier le déroulement si le fluidité de la narration l'exige ou si simplement une scène vous paraît idiote ou mal positionnée.

Présenter les éléments du scénario de manière plutôt linéaire permet de livrer facilement une version de l'histoire; mais n'hésitez jamais à adapter les choses pour créer la version de l'histoire optimale pour votre groupe. ■



ÉVEIL

Campagne Eclipse Phase
Épisode 1

LOTUS ROUGE

Un scénario pour *Eclipse Phase*, premier acte d'*Éveil*.

avant Lotus Rouge

Ichiro Nogami était un célèbre mathématicien habitant les libres cités de Vénus jusqu'à il y a dix ans. Il est à l'origine de la fonction Nogami-Beckard, un algorithme permettant de simuler l'expansion d'un même au sein d'un habitat semi-fermé. Les grandes corporations ainsi que les gouvernements utilisent cette méthode et ses dérivés pour contrôler l'opinion publique dans tous les environnements à population limitée du système solaire intérieur. Nogami, un idéaliste et un artiste, n'a pas supporté le dévoiement de ses travaux, qu'il voulait proches d'un naturalisme des idées. Il a donc tout quitté pour rejoindre un habitat solarien,

dédiant sa vie à l'étude des courants solaires et de leurs beautés mathématiques. Alan Beckard, collaborateur de Nogami à l'époque de la découverte, est un scientifique efficace et s'il ne possède pas le génie de Nogami, il est bien plus fin politique et commercial que lui. C'est lui qui a repéré la première fois l'application de la Nogami-Beckard au contrôle des marchés et des idées. C'est lui qui a posé le brevet et a gagné beaucoup d'argent grâce à cela.

Il y a quelques mois, un groupe criminel a commencé à utiliser la fonction Nogami-Beckard pour créer un marché pour une nouvelle nanodrogue : un pétale surnommé Lotus Rouge. Le Lotus Rouge propose une expérience puissante, son utilisateur se voit immergé dans un environnement de réalité augmentée dans laquelle les autres utilisateurs lui apparaîtront comme des proies à sacrifier à un mystérieux dieu serpent. C'est

une sorte de killer grandeur nature, il ne s'agit pas de tuer la cible réellement mais de lui appliquer une des fonctions proposées par le pétale et d'obtenir sa mort virtuelle. Un lotophage éliminé du jeu devra reprendre une nouvelle dose pour participer à nouveau, après avoir connu un bref mais intense instant de plénitude alors qu'un lotophage éliminant un adversaire connaîtra alors un intense plaisir et une montée en puissance développant de nouvelles fonctions du logiciel. Pour entretenir cette puissance il devra prendre une nouvelle dose.

Très loin de là, aux confins du système solaire, Ève et Adam 212 allaient commercer, avec une caravane de rebus passant à

quelque distance de Nouvel Éden, un habitat de la frange isolé, quand leur transport connu une grave avarie. Adam ne survécut pas à l'accident, et Ève 212 fut alors secourue par la caravane, gravement blessée et en soins intensifs pendant deux mois. Pendant ce temps, éloignée de Nouvel Éden et échappant à la grande fusion quotidienne, celle qui n'était qu'un énième clone de l'Ève originelle divergea considérablement du modèle admis, retrouvant quelques aspects de son ancienne personnalité.

Elle voyagea longtemps, toujours vers le soleil pour échapper à un éventuel retour à Nouvel Éden. En gardant profil bas, elle vécut d'expédients et de petits boulots

Lotus Rouge [recette originale]

Narration : le joueur voit apparaître devant ses yeux le Dieu-Serpent majestueux qui lui promet la puissance en échange de sacrifices, il se voit attribuer une cible, qu'il reconnaîtra grâce à ses tatouages rituels.

Il doit utiliser la dague sacrificielle que lui offre le dieu pour la mise à mort de sa cible. Si le joueur arrive à éliminer sa cible, le pétale lui confère une intense sensation de plaisir et de bien-être ainsi qu'une nouvelle arme ou un nouveau pouvoir « magique » pour éliminer sa prochaine cible, et ainsi de suite.

Chaque joueur est aussi la cible d'un autre joueur: s'il se fait éliminer il ressent un plaisir intense et un murmure d'au-revoir du Dieu-Serpent.

Il peut réintégrer le jeu en recommençant à zéro en consommant un autre pétale. Arrivé au niveau maximum, le Dieu-Serpent apparaît de nouveau et remercie le joueur en lui indiquant où il trouvera un plan de pétale qu'il pourra distribuer pour amener de nouveaux adeptes.

Lotus Rouge [version modifiée par le virus éden]

Narration : elle est similaire au Lotus Rouge classique, mais les sensations sont plus intenses et plus réelles. Les sécurités installées par les concepteurs du pétale pour ne pas ruiner la psychée des utilisateurs ont sauté. C'est cependant arrivé au niveau maximal du jeu que les choses changent. Le Dieu Serpent s'installe alors en permanence sur les épaules du joueur et lui murmure à l'oreille des encouragements, le poussant à délaïsser les armes du jeu pour développer ses propres capacités mystiques.

Il lui promet un vrai pouvoir s'il assassine physiquement un des autres joueurs. Le Serpent affirme qu'avec les piles corticales, il n'y a pas de vrai problème moral, l'égo reviendra bientôt, comme neuf.

S'il accomplit ce forfait, le serpent lui révélera que le pouvoir se trouve au loin, dans les confins du système solaire, sur un habitat spatial qui n'attend plus que lui : Nouvel Éden.

Il pousse le joueur à effectuer un pèlerinage vers ce paradis promis, si possible avec son morphe ou s'il ne peut pas organiser le voyage en utilisant un egotransmetteur longue distance. ■



minables, de trafics plus ou moins avouables jusqu'à échouer sur Vénus, à Parvati, une des cités indépendantes flottant sur l'atmosphère toxique de la planète.

Sur Vénus, elle finit par travailler pour les Crocs du Serpent, un gang infestant les bas-fonds de Parvati. Elle intervient comme dealer d'un pétale exclusif au gang, le Lotus Rouge. Alors que la drogue n'était qu'une substance récréative, mélangée à un jeu en réalité augmentée puissamment addictif, le virus Éden, dont Ève était porteuse, modifia profondément la structure du pétale. Ce qui en fit une vendeuse très demandée et ne manqua pas d'attirer l'attention de Firewall, qui décida de dépêcher quelques agents pour mettre fin à une possible menace exurgente.

Et c'est là qu'interviennent les personnages.

Option :
Les personnages
n'appartiennent
pas [encore]
à Firewall.

La campagne est conçue avec l'idée que les personnages appartiennent à l'organisation. Cependant il est possible de commencer en dehors de celle-ci et de l'intégrer au cours de l'histoire.

La fin de *Lotus Rouge* est, par exemple, un bon point pour débiter une collaboration entre l'Agence et les personnages.

Il faudra en revanche proposer des solutions pour qu'ils puissent voyager sans trop de difficultés (un moyen de glisser des scénarios intermédiaires dans la campagne). ■

acte 1 : Le Lotus Rouge

Scène 1 : briefing

Décor : le bureau de l'entrepôt 94. C'est un bureau un peu miteux, dans un complexe commercial à moitié vide. Il est équipé du minimum standard : quelques chaises pliantes, un terminal tridi et une imprimante, des bouteilles d'eau et des verres en plastique. Visible sur le bureau, un brouilleur de fréquences a été installé et une nanonuée nettoyeuse a été utilisée récemment. L'endroit est aussi sécurisé qu'il est possible de l'être.

Acteurs : les P3, et Iago-Prime, contact firewall incarné dans une coquille d'acier.

Action : Iago-Prime présente aux agents de la cellule des joueurs le problème du Lotus Rouge et leur apprend qu'un centre de distribution a été repéré au club Apophis.

Les personnages forment une cellule de Firewall dont le contact est une AGI paranoïaque nommée Iago Prime. Quelle que soit leur activité au début du scénario, ils reçoivent par courrier crypté l'ordre de réunion de la cellule dans le bureau 32 du complexe commercial 94, à Parvati sur Vénus. Parvati est une cité flottant sur l'atmosphère dense de Vénus. C'est une des cités indépendantes de la planète qui n'obéit qu'à ses propres codes. C'est la cité du péché, la lanterne rouge de Vénus. Une sorte de Las Vegas dédiée à tous les plaisirs que l'argent et la technologie permettent de s'offrir, entre adultes consentants évidemment. Ce qu'on fait sur Parvati reste sur Parvati et de nombreux clients profitent d'ailleurs du service de location anonyme de morphe local. Les touristes sont sollicités à tous les coins de rues par les rabatteurs d'établissements tous plus clinquants les uns que les autres. Même la criminalité est à la hauteur de la ville: les gangs sont bien implantés et prennent soin



de présenter des apparences exotiques. Ils vendent des drogues illégales, trafiquent et arnaquent les touristes, mais prennent bien soin de ne pas dépasser les bornes. Évidemment il y a des dérapages et les services de police de Parvati disposent d'un budget confortable pour gérer la situation, avec la consigne de ne pas trop ennuyer les riches visiteurs.

Les personnages peuvent trouver sans grande difficulté le lieu du rendez-vous avec Iago Prime. C'est un complexe commercial au cœur de la ville qui a connu son heure de gloire il y a un moment mais a depuis été éclipsé par d'autres lieux plus prestigieux. L'immeuble ne contient plus que les locaux d'une société de nettoyage « Parvaclean » et d'un agent d'artiste, Vikash Drabba, qui représente quelques acteurs de la nuit parvatienne sur le déclin. Iago Prime attend les personnages dans le bureau 32, au troisième étage. Une fois qu'ils sont entrés il leur fait subir son habituel examen, les soumettant à un scan minutieux et pulvérisant sur leurs vêtements une nuée nanotech nettoyeuse pour éliminer d'éventuels mouchards. Il les invite ensuite à prendre place autour du bureau sur d'inconfortables chaises pliantes.

Il appelle sur le terminal tridi le dossier qu'il veut leur confier.

L'action des pétales faisant appel à de la nanotechnologie invasive, Iago Prime soupçonne une influence néfaste. Les échantillons obtenus par les autorités ont toujours été des souches passablement dégradées ou extrapolées des analyses menées sur les consommateurs. Il demande donc aux personnages de mener leur enquête, d'obtenir un échantillon pur du Lotus Rouge (un plan serait parfait), d'étudier son circuit de distribution et son origine. Il ne leur fixe pas de délai particulier mais leur recommande une discrétion accrue, la police parvatienne ne plaisante pas avec le scandale.

Le dossier de Iago Prime

- ▶ Depuis quelques mois déjà, **une nouvelle drogue** circule à Parvati, un pétale nanotech surnommé Lotus Rouge. Les examens effectués par les autorités ont permis de comprendre le fonctionnement de Lotus Rouge et l'ont jugé relativement anodin. Mais récemment, il semble qu'une souche modifiée de Lotus Rouge soit en circulation et que ses effets soient beaucoup plus sévères. On recense déjà deux morts liées à la drogue : le système nerveux du morphe d'Edith Drumond n'a pas supporté les effets de Lotus Rouge et a plongé dans le coma ; d'après les autorités c'est un accident dû à un câblage défectueux du morphe. Quant à Jonas Fen, il a agressé une stripteaseuse dont le numéro faisait intervenir un serpent sous prétexte qu'elle insultait le Dieu-Serpent. Là encore, les autorités rendent responsable une faiblesse psychologique préexistante du jeune homme.
- ▶ L'enquête préliminaire a isolé un lieu comme étant la source de la nouvelle souche de Lotus Rouge : **le Club Apophis**, sur le territoire des Crocs du Serpent, un gang local à l'imagerie rappelant l'égypte antique.
- ▶ Les informations contiennent la description de **l'action de la drogue**, telle que présentée dans l'encadré concernant le Lotus Rouge « recette originale » (page 67).



Scène 2 : le club Apophis

Décors : Club Apophis. Un club décoré avec un mélange de technologie steampunk, à l'esthétique rappelant l'égypte antique (la technologie go'uld de Sargate est un très bon exemple) dans lequel une foule diverse et fantasque prend du bon temps à danser, boire, fumer, manger ou tout autre distraction légale. De la drogue circule, des narguilés répandent des parfums capiteux, des serveurs et serveuses à moitié nus aux yeux soulignés de khôl voyagent entre les tables. La musique est produite par un DJ juché au sommet d'une pyramide un brin ridicule.

Acteurs : les Pj, les habitués et visiteurs du club, Ève 212, dealeuse de Lotus Rouge, Paulo Derache, un joueur de haut niveau du Lotus Rouge, Ssaled, proie de Paolo et victime.

Action : Alors que les Pj se rendent au club Apophis pour débusquer le trafic qui y règne, ils tombent en pleine confrontation entre deux joueurs du Lotus Rouge. La confrontation tourne mal, et avant qu'ils ne puissent repérer le centre du trafic, Ssaled est étendu au sol, raide mort.

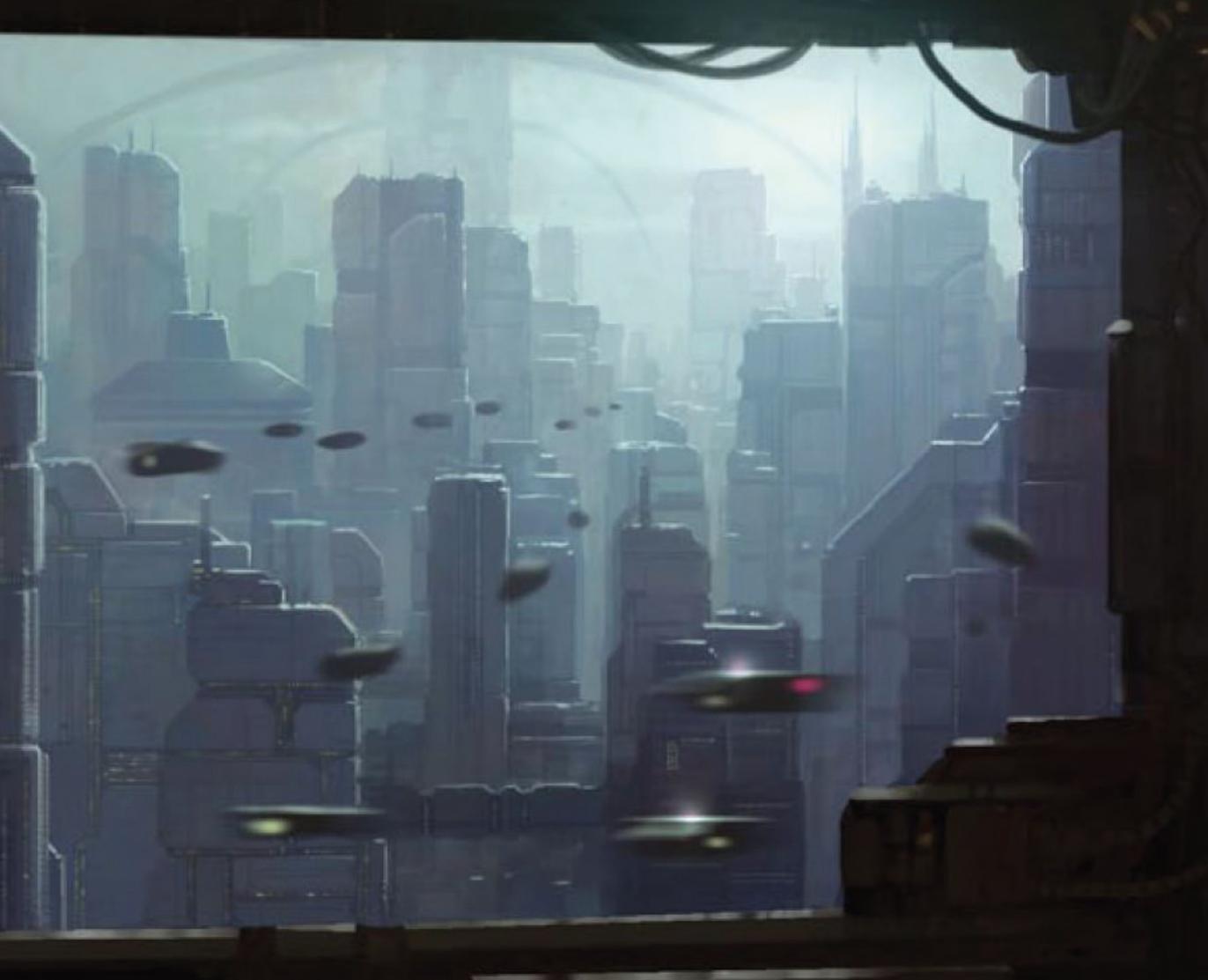
Lorsque les personnages arrivent au club Apophis, ils peuvent prendre la mesure de la décadence et de l'abandon des nuits de Parvati. Le club est relativement calme ce soir-là, le DJ passe un mix électro-oriental calme. Les danseurs et danseuses ondulent lentement sur les rythmes profonds et hypnotiques. Dans les alcôves, on peut distinguer des corps se rencontrer derrière de fins voiles de lin. Quelques tables sont occupées par des amateurs de narguilés, devisant tranquillement en laissant l'atmosphère s'emplier de fumées aromatiques. Selon leur apparence on se méfierait des personnages ou on les solliciterait, en tentant gentiment de les arnaquer. Ils pourraient assez facile-



ment repérer plusieurs membres des Crocs de Serpent. Leurs tatouages représentent un long serpent sur le bras gauche, la tête occupant la totalité de la main, deux crocs imposants ornant leur paume. Au MJ de décider s'il exige des jets de dés ou pas pour comprendre la façon dont fonctionne le club ; j'ai tendance à penser que si un personnage est familier de ces milieux il n'en a pas besoin. Quoi qu'il en soit, alors qu'ils tentent de repérer les dealers de Lotus Rouge, un homme aux yeux hallucinés brandissant une longue lame brillante entre dans le club et se jette presque instantanément sur un des fumeurs de narguilé. C'est Paulo Derache, un des meilleurs joueurs de Lotus Rouge de la ville et Ssaled, lui aussi joueur relativement réputé. Ssaled n'a pas le temps de réagir que Derache lui plante sa lame dans le crâne, sectionnant son tronc cérébral et la pile corticale qui y est logée. Il se penche alors sur le cadavre pour lui murmurer quelques mots à l'oreille avant de s'enfuir en profitant de la confusion.

Les personnages peuvent réagir de différentes manières ; s'ils décident de s'en mêler, ils pourront tenter de rattraper Paulo Derache, c'est l'occasion pour le MJ de mettre en scène une poursuite à travers les rues de Parvati. Dans la suite du scénario, on considère que Paulo Derache réussit à s'enfuir. Mais ce n'est pas indispensable. Si les joueurs arrivent le rattraper, il parlera du jeu et des murmures du serpent sur son épaule. Ses propos sont incohérents et il ne les attaquera que s'ils l'acculent, après tout ils ne font pas partie du jeu. Il ne se laissera pas capturer et il faudra l'immobiliser ou le rendre inconscient pour y parvenir.

S'ils interrogent les voisins de table de Ssaled, ceux-ci ont entendu Paulo murmurer à l'oreille de celui-ci la phrase suivante : « Pour la gloire du Dieu Serpent je me repais de ton âme ». Ceux-ci sont sous le choc mais peuvent expliquer que ça semble être lié à Lotus Rouge, la drogue-jeu à laquelle ils s'adonnent tous.



Les forces de police arrivent en cinq minutes sur les lieux et bouclent tout le monde dans le club, pour interrogatoire.

Scène 3 : aux prises avec les autorités

Décors : Club Apophis, Commissariat central de Parvati. Le commissariat central de Parvati est un bâtiment discret à l'écart des grandes artères. Il a été bâti avec deux idées en tête : confidentialité et sécurité. C'est un lieu clos, au système de sécurité au top niveau pour protéger à la fois les policiers et l'identité des prévenus. Plusieurs cellules luxueuses ont d'ailleurs été préparées pour d'éventuels VIP ; le commun étant parké dans deux grandes cellules vitrées. Les policiers de garde ainsi que les drones de sécurité sont vêtus de la manière la plus neutre possible, tout en exprimant l'autorité de leur fonction. Ils ne sont pas là pour juger le

comportement des prévenus mais simplement pour intervenir si celui-ci sort du cadre de la loi. Un niveau est consacré aux bureaux des investigateurs (un grand open space) et aux salles d'interrogatoire. Un autre est consacré au matériel, à la salle d'entraînement (tatami et appareils de musculation) ainsi qu'aux douches et à la cafétéria. Le dernier niveau abrite le centre de commandement et les bureaux des hauts gradés.

Acteurs : PJ, visiteurs et habitués du club Apophis, flics de la zone; Inspecteurs Lafferty et Fontaine.

Action : tout le monde est embarqué par les flics suite au meurtre en direct et les témoignages en enregistrements sont recueillis. Les personnages sont éventuellement un peu ennuyés pour les éventuels implants illégaux portés. L'attente est l'occasion d'interroger les autres prisonniers et d'identifier Ève 212.

L'arrivée des forces de police marque la fin des conversations. Les inspecteurs Lafferty et Fontaine signifient à l'ensemble des personnes présentes que des vérifications d'identité vont être effectuées et leurs dépositions recueillies par les agents présents. La majorité des personnes présentes s'en tire avec quelques recommandations sévères. Les membres des Crocs du Serpent, la tablée de la victime ainsi que tout personnage louche sont embarqués au commissariat central de Parvati pour discuter. En ce qui concerne les personnages, tout dépend de leur attitude mais s'il ont posé beaucoup de questions sans se faire particulièrement discrets, s'ils possèdent des morphes exotiques ou des implants illégaux ils feront partie de la fournée.

Arrivés au commissariat, les personnages sont fourrés dans une des grandes cellules vitrées après avoir été dépouillés de leurs armes (les armes dissimulées ne sont pas nécessairement trouvées). C'est dans cette cellule qu'ils pourront continuer leurs interrogatoires éventuels : ils sont enfermés en compagnie de trois ivrognes, de deux prostituées illégales et des personnes arrêtées au club Apophis. Parmi celles-ci on trouve : Ève 212, son garde du corps Garf, deux autres membres des Crocs du Serpent (qui se présentent sous le nom de Fate et Virus) et la tablée de Ssaled (Léa, David et Amanda, des joueurs de bas niveau de Lotus Rouge).

Les discussions sont interrompues par les interrogatoires, prélevant un suspect à la fois. Les amis de Ssaled tenteront à un moment ou un autre de se procurer du Lotus Rouge auprès d'Ève 212. Cela peut être une occasion pour les personnages de découvrir Ève. Mais ce n'est pas le seul moyen de l'identifier : elle est clairement le membre le plus important présent des Crocs du Serpent, les autres membres surveillant visiblement ses arrières. Il est aussi possible de discuter avec les amis de Ssaled qui savent qu'elle est la source du Lotus Rouge, en échange de menus services. Les membres des

Crocs du Serpent ne sont pas prêt à coopérer, à moins d'être contraints (physiquement ou par la menace) ou corrompus (argent, drogue, etc.).

L'idée de cette scène est d'alterner l'interrogatoire d'un personnage par les inspecteurs, et les discussions que ses camarades restants ont avec les autres prisonniers. Les inspecteurs traquent les moindres incohérences dans les histoires. Parvati est un environnement clos qui accorde beaucoup de prix à la vie privée de ses visiteurs. Pour débloquer l'accès aux enregistrements de sécurité, les inspecteurs doivent avoir de réels soupçons soutenus par des éléments tangibles. Si les personnages n'ont rien d'autre à se reprocher que leur curiosité déplacée, les inspecteurs ne pourront pas accéder à leur dossier. Mais s'ils portaient des armes dissimulées, des implants illégaux, ou que leur comportement est franchement suspect, leurs faits et gestes deviendront accessibles aux forces de l'ordre. Qui agiront évidemment en conséquence. N'oublions cependant pas les éventuelles mesures de sécurité qu'ils auront prises pour se protéger (comme celles prises par Iago Prime au début de l'histoire). En définitive, ils ne devraient pas risquer grand-chose, après tout ils ne sont pas liés directement au meurtre ou aux gangs de Parvati. Au pire ils seront placés sous surveillance, ce qui peut leur poser des problèmes par la suite et forcer Iago Prime à utiliser son influence pour décrocher les inspecteurs de leur dos. Ce qu'il ne fera pas de gaieté de cœur.

Ils devraient identifier Ève 212 au terme de leur incarcération comme étant le dealer de Lotus Rouge. À partir de là, ils ont plusieurs solutions pour trouver son repaire. La suivre discrètement, l'aborder et l'intimider (à la sortie du commissariat ce n'est pas une très bonne idée), utiliser des traceurs, utiliser le circuit vidéo public de la ville (mais vu l'obsession de l'espace privé à Parvati, ce n'est pas évident), pirater les senseurs de la police (bon courage, mais pas impossible, il faut de plus penser

aux conséquences éventuelles)... Une simple enquête de voisinage peut aussi fonctionner maintenant qu'ils ont leur identité. Cette étape d'enquête peut être très courte ou au contraire poser un sérieux problème aux personnages. Tout dépend de la volonté du MJ et de la lassitude du groupe. C'est un bon moment pour ajuster la durée du scénario à la durée de la séance.

Quoi qu'il en soit, les personnages devraient finalement apprendre qu'Ève 212 vit dans l'appartement 64 du Ganesha Condominium 4, dont la propriété revient à un certain Alfonso Foltard, en voyage prolongé sur Mars.

Scène 4 : décodage

Décors : l'appartement d'Ève 212.

Squatt d'Ève 212. C'est un appartement spacieux dans une résidence de moyen standing, bien équipé. Garf, le garde du corps d'Ève, a installé un discret système de surveillance pour repérer d'éventuels assaillants, policiers ou gangs rivaux. Ce système est malgré tout relativement simple à tromper pour des spécialistes. Le propriétaire officiel de l'appartement l'a « volontairement » confié au gang pour éponger de lourdes dettes de jeu. Deux éléments cependant ne sont pas à leur place ici : une série de plants de Lotus Rouge, sous éclairage spécialisé, occupent le dressing de l'appartement, ainsi qu'un Egolink disposé dans la chambre à coucher. L'appareil est réglé pour griller la pile corticale après la transmission sur un réseau local.

Acteurs : les Pj, Ève 212, Garf son garde du corps robotique.

Action : grâce aux témoignages des habitués du club et aux ressources de Firewall, les Pj repèrent le squat d'Ève 212. Sur place ils trouvent un garde du corps qui s'oppose à eux. Pendant que celui-ci les retarde, Ève se connecte à

l'Egolink et commence à transférer ses derniers souvenirs dans une copie numérique prête à être activée. L'appareil détruit sa pile corticale au fur et à mesure du transfert. Si les personnages interrompent le transfert, ils seront contaminés par le virus Éden, à l'occasion. Les données de la pile corticale seront malheureusement partiellement détruites. Sur place ils peuvent trouver un module de données contenant un étrange algorithme de calcul lié à une base de données très complète de la ville.

Le complexe d'appartement où Ève 212 et Garf ont établi leur quartier général est plutôt cosu. On y entre par un poste de sécurité qui impose une invitation d'un des résidents. C'est une simple porte blindée munie d'un système expert surveillé par des caméras discrètes. Une fois à l'intérieur, on trouve un accueil, tenu encore cette fois par un infomorphe holographiquement projeté, qui contrôle les systèmes du bâtiment (température, humidité, luminosité, ouverture et fermeture des portes publiques et privées en cas d'urgence, système de surveillance...). Un petit salon permet aux visiteurs d'attendre confortablement que leurs hôtes viennent les chercher.

Depuis l'accueil et le salon, on peut accéder aux salles communes (billard, musculation, piscine, buanderie...) et à l'aide d'un passe à l'ascenseur qui mène aux appartements. L'habitation se répartie sur dix niveaux, les trois derniers pointant hors du dôme protecteur de Parvati. Chaque niveau compte entre un et quatre appartements sur environ 400 m². Chaque passe permet l'accès au rez-de-chaussée ainsi qu'au niveau où habite le résident auquel il appartient. L'infomorphe de garde peut ouvrir l'accès aux autres niveaux en cas de nécessité.

L'appartement occupé par Ève 212 est au troisième étage, et partage ce niveau avec quatre autres appartements. Il fait environ 100 m² et



PAR KARLA_SE (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

est meublé avec goût, dans un style minimaliste zen. Sur Vénus, contrairement à de nombreux autres habitats du système solaire, l'espace ne manque pas ; c'est la masse qui est limitée sur les aérostats. Le luxe consiste donc à importer des vestiges volumineux depuis la Terre, tels que de vrais meubles de bois massif, des statues de marbre anciennes etc. On trouve ici des meubles en pseudobois, des copies d'œuvres d'art en matériaux plastiques de bonne qualité. Tout indique une certaine aisance financière, bien loin cependant de la vraie richesse.

Dans l'appartement sont présents quatre membres des Crocs du Serpent, leur chef Garf, le garde du corps d'Ève 212, ainsi qu'Ève 212 elle-même. L'appartement sert à la fois de lieu de production des pétales, de planque et de squatt aux Crocs du Serpent. Garf, incarné dans un synthémorphe de combat, est vigilant, branché en permanence au système de sécurité de la résidence. S'il est compétent en infosec, ce n'est cependant pas un spécialiste et un bon hacker peut tromper sa vigilance. Ses sbires sont incarnés dans des brutes et savent se tenir en combat de rue, mais ce ne sont pas des mercenaires. Ils portent des armes de petits calibres qui leur servent bien plus souvent à l'intimidation qu'à l'affrontement. Leurs instructions sont simples: retenir le plus longtemps possible d'éventuels assaillants. Au bout de cinq minutes ils s'enfuient ou se rendent.

Garf de son côté est un professionnel dont l'Ego est sauvegardé tous les soirs, il ne craint donc pas de combattre jusqu'à la mort s'il le faut, même si son objectif premier est de permettre à Ève 212 de s'enfuir, quitte à ce qu'elle laisse son corps derrière elle. Dès lors qu'elle y réussira, il n'opposera plus guère de résistance. De toute façon, ni lui, ni les sous-fifres ne savent où elle est partie. Garf soupçonne qu'elle a rejoint un autre aérostat via un système de transmission clandestin.

Une fois débarrassés des membres des Crocs du Serpent et de Garf, les personnages pourront accéder aux zones « privées » de l'appartement. Dans le dressing ont été installés une dizaine de pieds de Lotus Rouge. Chaque pied présente une unique fleur rouge, à sept pétales. Chaque pétale est constitué de millions de nanomachines libérées dans l'organisme, lorsqu'on le laisse fondre sous la langue. Les machines vont alors migrer dans l'organisme pour générer les effets de la drogue. Dans la chambre ils peuvent découvrir le corps inanimé d'Ève 212, la tête et le cou pris dans un bloc de sauvegarde d'Ego. L'avancée du transfert dépendra du temps qu'ils mettront à arriver là. Une sauvegarde totale de l'Ego dure 10 minutes. Si les personnages l'interrompent, la dernière journée sera complètement perdue et une copie de sauvegarde sera activée dans le refuge secret d'Ève 212. Elle ne saura donc pas qui est responsable de sa réincarnation, à moins de mener une enquête ; ce qu'elle ne fera pas dans l'immédiat, pour ne pas se faire repérer. Il sera alors possible aux personnages de récupérer les données et, avec l'aide de spécialistes, de reconstituer ce qui reste de la personnalité d'Ève 212. Ils obtiendront au mieux un écho désorienté, semblant constitué d'un composite de personnalités disparate ; l'écho change de ton et d'humeur en permanence. Pour son interrogatoire, le mieux est d'évoquer des bribes de vies d'une dizaine de femmes ayant vécu partout dans le système solaire, au hasard de l'inspiration du MJ et de l'ambiance qu'il souhaite faire passer.

Mais pénétrer dans la chambre, c'est aussi s'exposer à une forme libre du virus Éden qui viendra tranquillement s'installer au cœur des cellules des personnages. Le virus est suffisamment puissant pour se jouer de la plupart des défenses immunitaires des personnages et seul un morphe spécifiquement modifié ou équipé pour éviter la contamination pourra y échapper, pour un temps

seulement car le contact avec les autres infectés le contaminera plus tard.

Ils pourront, en dehors d'un paquet de crédits, des pétales, et de quelques effets personnels, trouver une tablette sur laquelle tourne un programme inédit, complexe de conseil en communication. On y trouve des instructions calculées en temps réel pour maximiser la distribution et la propagation de l'utilisation de Lotus Rouge. L'efficacité des différentes souches en circulation y est calculée. La souche présente dans l'appartement, désignée par le nom de son dealer : Ève 212 semble se propager à une vitesse folle. En suivant les instructions de la tablette, le groupe d'Ève 212 est en train d'établir un nouveau phénomène de mode à progression exponentielle. L'analyse de ce programme par les personnages, ou des spécialistes à qui ils le confieront, débouchera sur l'acte deux du scénario.

Conseil au MJ

Le déroulement de cette scène dépendra énormément de l'approche des personnages.

S'ils veulent s'infiltrer c'est l'occasion de mettre en place un plan qui fera appel à l'infiltration électronique autant que physique. S'ils veulent foncer dans le tas, la sécurité de la résidence se contentera de bloquer les portes et de contacter les autorités qui arriveront au bout de cinq minutes, et interviendront rapidement, mettant fin à l'affrontement avec les hommes de main des Crocs du Serpent.

S'ils veulent négocier, en se faisant par exemple passer pour des acheteurs, les Crocs commenceront par les repousser en leur disant que cela se passe exclusivement au club Apophis.

S'ils arrivent à paraître sérieux, il est possible, s'ils achètent en gros, d'obtenir les dernières variétés de Lotus Rouge directement sur place, et ils pourront dans ce cas rencontrer directement Ève 212. Elle les reconnaîtra et cherchera alors à temporiser pour pouvoir s'échapper. ■



acte 2 : l'algorithme Nogami-Deckard

Scène 1 : l'algorithme

Décors : Laboratoire du professeur Deckard. Le professeur Deckard n'est pas souvent présent dans les locaux de l'institut qui porte son nom. C'est son IA secrétaire et les scientifiques qu'il emploie qui gèrent les recherches au jour le jour. Le laboratoire est situé dans un bâtiment flambant neuf, très propre. Les scientifiques travaillent dans un grand open space envahi de système informatiques complexes et de stations de calcul, nécessaires à leurs simulations. Des salles de réunion tout confort sont aussi accessibles selon les besoins. Le bureau du professeur n'est accessible que pour ceux qui passent la barrière représentée par M@lic. L'intérieur est meublé avec goût, avec en particulier un bureau de vrai bois (une rareté

hors de prix, même cloné ou nanofabriqué), des canapés, un bar. C'est plus un espace de réception qu'un espace de travail. En évidence, un tableau numérique présente les supposés travaux en cours du professeur Deckard sous la forme d'équations complexes.

Acteurs : les Pj, les permanents et étudiants du laboratoire, M@lic IA, secrétaire du professeur Deckard.

Action : les agents de recherche des Pj ont vite fait le lien entre le logiciel découvert par les Pj et l'algorithme Nogami-Deckard. Orientés vers le laboratoire du professeur Deckard, ils rencontrent M@lic, son secrétaire artificiel qui filtre ses visiteurs. Si les Pj montrent le logiciel récupéré, M@lic perçoit très vite l'intérêt de ce travail, contacte Deckard et organise une rencontre autour d'une partie de poker à laquelle participe Deckard.

L'étude du logiciel retrouvé dans la planque d'Ève 212 pourrait permettre de démanteler totalement l'opération des Crocs du Serpent à Parvati. Mais pour cela, il faut réussir à en maîtriser le fonctionnement.

Quelles que soient les sources auxquelles les personnages pourront faire appel, ils obtiendront les informations suivantes : le fonctionnement du logiciel se base sur deux principes, un algorithme complexe et un système de collecte de données avancé. Les deux s'intègrent parfaitement dans un système expert destiné à optimiser la propagation d'idées dans un habitat semi-fermé : la fonction Nogami-Deckard, brevetée il y a quelques années par les professeurs Nogami et Deckard de l'université de Parvati.

Des contacts corporatistes permettent d'apprendre que la fonction est utilisée dans un certain nombre de plans marketing par les hypercorps, et par le consortium planétaire pour contrôler la population d'habitats sensibles. Cependant l'analyse révélera aussi que la fonction utilisée par Ève 212 est bien plus efficace. Ève 212 a utilisé les connaissances encyclopédiques de la fusion Nouvel Éden pour appliquer et optimiser le travail des professeurs à la distribution du Lotus Rouge. Comme la fonction est encore brevetée, les spécialistes auxquels pourront faire appel les personnages ne seront pas en mesure de décoder ses subtilités, à moins de casser les protections installées et de comprendre l'intégralité du système. C'est une solution peu pratique et qui prendra un temps certain.

Par un heureux hasard (huhu), le professeur Deckard vit encore à Parvati où il mène une vie de riche dilettante amateur de bonne chère et de femmes. Il dirige l'institut de recherche mémétique Deckard. C'est donc là-bas que leurs contacts (Iago Prime, les inspecteurs Lafferty et Fontaine s'ils parviennent à un accord avec eux etc...) leur

conseilleront d'aller pour le rencontrer. D'autant plus que l'autre scientifique du duo, le professeur Nogami, a disparu de la circulation depuis déjà quelques années et que personne ne semble savoir où il est parti.

Sur place ils trouveront un vaste espace de travail, où des chercheurs mènent des études complexes sur une vaste simulation de Parvati peuplée d'IA bridées, de systèmes experts et d'un échantillon d'infomorphes volontaires. Mais pas de trace du professeur Deckard. Ils pourront d'ailleurs rapidement apprendre de la part des scientifiques présents qu'il n'est pas souvent là mais qu'ils devraient aller voir M@lic, son secrétaire particulier, pour obtenir un rendez-vous.

Après quelques discussions avec un système expert borné mais très poli, si les personnages montrent le programme à M@lic celui-ci prendra un rendez-vous pour eux avec le professeur Deckard sans difficulté majeure.

Conseil au MJ

La durée de cette scène peut être modulée facilement, c'est l'occasion pour certains personnages d'accomplir quelques actions annexes liées à leurs histoires personnelles.

C'est aussi l'occasion pour les amateurs de roleplay de se confronter à divers type d'habitants du monde d'*Eclipse Phase*, comme les muses, ces agents informatiques qui suivent en permanence les transhumains d'eclipse phase, incarnés ici par M@lic. ■



PAR POSTHUMAN STUDIOS (CC BY-NC-SA 3.0)

Scène 2 : poker avec Deckard

Décors : Club privé Jules Verne. Ce club privé très select est la reproduction fidèle du Reform's club décrit par Jules Verne dans le Tour du monde en 80 jours. C'est un lieu feutré où de riches citoyens aiment à se rencontrer entre gens de bonne compagnie (hommes comme femmes). C'est un lieu dont l'accès est réservé aux membres du club et à leurs invités. Pour devenir membre il faut être coopté et être capable de régler les frais astronomiques exigés. Il contient de nombreux salons de réception et le service est assuré par des humains incarnés dans des morphes biologiques exclusivement. L'accès du club étant totalement interdit aux morphes artificiels, synthétique ou pods.

Acteurs : les Pj, le professeur Deckard, les joueurs de poker, les membres du club.

Action : rencontre autour d'une table de poker, Deckard veut éprouver ce que les Pj ont dans le ventre et calibrer son logiciel d'analyse comportementale pour orienter les éventuelles négociations. C'est l'occasion d'en faire un personnage sympathique pour le Mj.

L'emploi du temps de Deckard étant très chargé, il accepte de recevoir les personnages à son club, pour expertiser leur découverte. Percevant l'intérêt économique d'une variation optimisée de la fonction qui porte son nom, il désire les rencontrer dans un cadre prestigieux pour leur en mettre plein la vue. De plus, dans ces conditions, il espère pouvoir configurer les logiciels sociaux de sa muse pour améliorer les négociations ultérieures pour obtenir le code. Pour ce faire, il leur propose de participer à quelques parties de poker, il ne sera de toute façon pas disponible avant.

L'argent n'est pas un problème : il prétend beaucoup aimer financer de nouveaux talents en échange d'une partie de leurs bénéfices.

70% pour lui, 30% pour eux s'ils gagnent, et s'ils perdent tant pis, ce n'est pas les sommes jouées qui lui manqueront. De fait, la cave est fixée à 1 000 crédits ; une somme importante mais pas considérable (correspondant environ à 1 000 euros aujourd'hui).

Pendant la partie, il joue agressivement, testant les limites des personnages plus que des autres participants. Tout joueur aguerri peut s'en rendre compte assez facilement. Le reste des joueurs observe avec un air goguenard son manège, qu'ils connaissent pour l'avoir déjà vu faire avant une négociation commerciale importante.

C'est l'occasion pour les personnages de tisser des liens et de faire travailler leur réseau auprès de responsables importants des médias, des hypercorpos et du consortium planétaire sur Vénus.

La plupart d'entre eux ne vivent pas à Parvati à temps plein mais visitent Parvati régulièrement, avec leur morphe ou en empruntant un morphe anonyme pour l'occasion. Ce sont des V.I.P., ils le savent et profitent pleinement de l'économie monétaire du consortium planétaire par opposition aux réseaux sociaux de la bordure extérieure du système solaire. Ils appartiennent à l'hyperrélite immortelle qui mène l'humanité, à un niveau tout à fait subalterne même s'ils ne le reconnaîtront jamais. Ils n'acceptent la présence des personnages que comme une distraction temporaire fournie par l'impayable professeur Deckard, à moins évidemment que certains n'appartiennent aussi à cette classe d'hyperriches.

Tout personnage exotique (à condition qu'il soit incarné dans un biomorphe, sinon il n'entre pas dans le club) attirera particulièrement leur attention, et se verra bombardé de questions. C'est une occasion de mettre en lumière la diversité de la transhumanité,

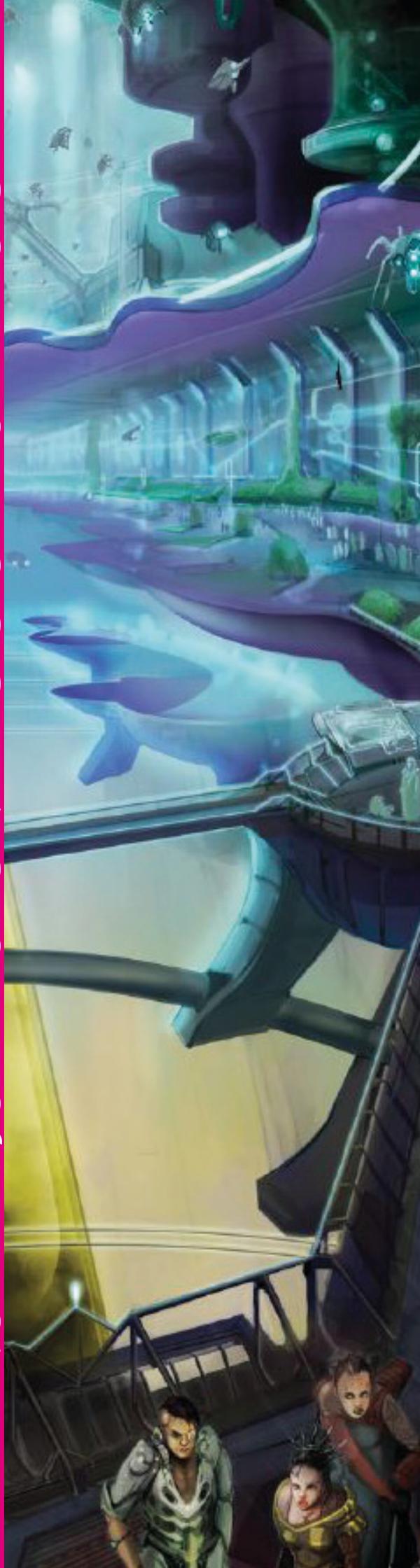
si des joueurs se sont laissés séduire par des concepts de personnage à la frange comme les surévolés. Les personnages habiles au bluff ou au jeu devraient pouvoir s'en sortir avec de confortables bénéfices. Le pot total de chaque ronde étant de 1 000 crédits par personne, avec 10 participants, ils peuvent gagner jusqu'à 10 000 crédits par ronde ; ils en joueront une avant de discuter avec le professeur, et pourront éventuellement jouer la seconde de la soirée.

Quand Deckard accepte de quitter la table pour leur parler, il fait venir des rafraîchissements et accepte d'examiner leur programme. Après quelques minutes d'étude ponctuées d'exclamations étouffées et de commentaires inaudibles, il leur dit qu'il faut qu'il étudie plus en détail le programme, accepteraient-ils de lui laisser quelques jours ?

D'ici leur prochaine rencontre, il aura des réponses pour eux. Il ne faut pas hésiter à le jouer très avide d'obtenir le programme. C'est son précieux et l'opportunité de gagner beaucoup d'argent pour lui. En désespoir de cause il proposera de fournir une compensation financière importante aux personnages, de l'ordre de 5000 crédits pour le programme. Il prend leurs coordonnées et les recontactera dans quelques jours.

Qu'il obtienne ou non la garde du programme il joue la deuxième ronde de poker. S'il est en possession du programme, il est fébrile et perd beaucoup sans que ça semble le troubler. Si les personnages ont refusé de lui confier, il semble inquiet, sur la défensive.

La suite dépendra de la réaction des personnages. S'ils ont confié le programme au professeur, celui-ci les contactera la semaine suivante pour en apprendre plus sur les circonstances qui les ont amenés à le découvrir. Il soupçonne un scientifique du calibre de Nogami derrière l'optimisation de la fonction



et espère pouvoir le rencontrer et lui proposer du travail dans son institut (et lui voler ses découvertes éventuelles, bien évidemment). En ce cas, la prochaine rencontre est décrite dans la scène suivante, une semaine plus tard.

S'ils ont refusé de lui confier, il engagera un pirate pour tenter de copier le programme ; si certains personnages sont experts de l'infosec ou suffisamment paranoïaques pour déconnecter et isoler la tablette du réseau, il financera ensuite une équipe de professionnels pour voler l'objet. Ce qui promet une scène intéressante où les personnages seront dans la position inverse de celle qu'ils ont vécu dans le premier acte, protéger la tablette contre une équipe de trois mercenaires déterminés (un spécialiste de l'intrusion, un autre de la sécurité informatique pour détourner la surveillance de Parvati et un gros bras, voire la section NPC pour les caractérisitiques).

Que l'opération réussisse ou non, le professeur Deckard invitera les personnages à sa soirée de charité pour leur proposer un nouvel arrangement (qu'il soit honnête ou non) et pour obtenir des informations sur le responsable de la programmation (voir plus haut). La rencontre sera donc subtilement différente selon les cas. Mais les choses ne se dérouleront pas comme prévu pour le professeur Deckard.

Scène 3 : soirée mondaine sur la Riviera

Décors : Villa Prakash. Cette magnifique et très luxueuse villa est prêtée par son discret propriétaire (qui la possède par l'intermédiaire de plusieurs sociétés écran et d'un montage financier complexe). Elle accueille une soirée de bienfaisance tout à fait décadente et , somme toute, relativement classique pour Parvati. Entourée d'un canal, la villa est construite comme un cloître, le bâtiment entourant un singulier jardin intérieur. Au centre du carré on trouve un bassin empli d'eau cristalline par une fontaine de verre transparent, muni d'un sol transparent qui donne directement sur les nuages d'acide de l'atmosphère vénusienne. La décoration intérieure s'inspire des luxueux palais des maharajahs de l'Inde ancienne. La sécurité est assurée à la fois par des synthétiques de combat et des hommes en civil mêlés aux invités. Discrétion et professionnalisme sont les mots d'ordre des services de protection. Un certain nombre d'invités disposent aussi de leurs propres gardes du corps, ce qui a tendance à créer une certaine confusion, dont profitera l'assassin.

Acteurs : les invités, les Pj, le professeur, le lotophage Paulo Derache

Action : les Pj sont conviés par l'IA du professeur pour une conférence avec le professeur lors de sa prochaine soirée mondaine. Ils le retrouvent dans son bureau après la conférence. Au cours de la discussion, Paulo (ou un autre lotophage, s'il a été capturé précédemment) attaque le prof. Et le tue.

Une semaine environ après la rencontre au Club Jules Verne, les personnages sont prévenus par leurs muses qu'ils ont reçu une invitation à la prochaine conférence du professeur Deckard : une « initiation à la mémétique moderne », qui aura lieu dans une soi-

rée de bienfaisance donnée au bénéfice des programmes de réincarnation des infugiés terriens. À l'invitation est joint un message personnel conviant les personnages à rencontrer le professeur dans son bureau de la Villa Prakash, à l'issue de la conférence.

S'ils se rendent à la conférence, les personnages assistent à une présentation efficace de la mémétique moderne, c'est-à-dire la science des idées, de leur propagation et de leur manipulation. Appuyée de nombreux cas pratiques, la présentation utilise un certain nombre de formules mathématiques complexes, mais tout personnage compétent se rendra compte que la conférence est taillée pour flatter les investisseurs en simplifiant grossièrement certains concepts pour les rendre accessibles à des novices. Le public est ravi, applaudit.

Si les personnages sont vigilants et qu'ils le précisent, il y a une petite chance qu'ils aperçoivent Paolo se faufiler dans la salle (s'il est libre). S'ils le suivent, ils le verront pénétrer dans le bureau du professeur Deckard où il attendra la fin de la conférence pour lui tendre une embuscade. Ils pourront tenter de l'intercepter avant qu'il n'assassine le professeur Deckard. Ça n'a pas vraiment d'importance pour la suite de l'histoire mais si les personnages se mettent en quatre pour sauver Deckard il n'y a pas de raison de les frustrer, non ? Comme toujours, c'est au MJ d'arbitrer. Dans cette version de Lotus Rouge il est considéré que les personnages n'interceptent Paolo qu'après son forfait accompli.

Déroulement des événements

- ▶ **À 20h30**
le professeur Deckard commence sa conférence.
- ▶ **À 20h45**
le lotophage (Paolo ou un autre) entre dans la villa Prakash grâce à une invitation donnée par Lotus Rouge (en fait obtenue par Éden, qui a infiltré les systèmes de la ville, utilisant ses ressources pour favoriser ses plans : entraîner de nouvelles victimes méritantes vers Nouvel Éden, ce qui est le cas du lotophage arrivé à la fin du jeu du Lotus Rouge).
- ▶ **À 21h15**
le professeur Deckard quitte la scène en remerciant un public en transe, charmé par le vieux cabotin.
- ▶ **À 21h30**
si le lotophage a pu se dissimuler dans la cabine, il assassine Deckard. Sinon il tente de pénétrer dans le bureau pour l'assassiner.
- ▶ **À 21h35**
les personnages arrivent au bureau de Deckard (il a fallu un peu de temps pour se dépatouiller de la foule), et tombent nez à nez avec le lotophage qui sort du bureau de Deckard. ■

Deckard a été assassiné à l'arme blanche, le couteau perforant la pile corticale du professeur pour détruire sa dernière sauvegarde. Les blessures sont propres, nettes, peu nombreuses et semblent avoir été faites par un auteur qui a su garder son sang-froid.

Selon l'intérêt des joueurs, on peut ici organiser une véritable enquête avec analyse de la scène de crime à la manière des *Experts*, à condition de faire sortir Paolo du lieu avant l'arrivée des personnages. L'arme utilisée est la même que celle qui a tué Ssaed, mais la force du coup semble avoir beaucoup augmenté, un morphe non amélioré ne pourrait l'avoir porté... Il est possible d'obtenir les images de surveillance des alentours de la Villa Prakash (avec les autorisations ou un acte de piratage) ou de penser à utiliser les nombreuses vue publiées sur les réseaux sociaux par les curieux et journalistes présents pour couvrir l'événement (c'est une soirée de charité importante, on se doit d'y être vu si on appartient à la haute société de Parvati). Paolo peut alors être retrouvé facilement, il cache son costume couvert du sang de Deckard sous un grand manteau dérobé à la soirée. Une fois repéré, il est relativement simple de le suivre jusqu'à son repaire en utilisant des méthodes technologiques adéquates (il apparaît sur de nombreux réseaux sociaux, attirant quand même pas mal l'attention). Il se cache dans l'arrière-salle d'un restaurant de viande clonée en travaux depuis quelques mois, abandonné par son promoteur pour des raisons financières.

Si les personnages ne l'arrêtent pas à la soirée, ou ne se lancent pas à sa poursuite selon l'option choisie par le MJ, Paolo ne tardera pas à être appréhendé par la police de Parvati. Il deviendra alors fou de rage et se débattrra jusqu'à l'inconscience ou la mort. Les quelques heures de délai lui permettront de bénéficier des pleines capacités régénératrices du virus Éden (contracté via Lotus

Rouge et activé par son succès dans l'arc narratif du pétale) ; il faudra un déploiement de force important pour mettre fin à sa série meurtrière.

Une fois Paolo arrêté, les personnages voudront certainement savoir ce que Deckard leur voulait. Mais comme les autorités ne restituent la pile corticale aux services médicaux qu'après l'autopsie et l'analyse de la scène de crime, et comme Deckard bénéficie d'un service de clonage de morphe qu'il faut faire venir d'orbite, il faudra au moins une semaine avant qu'il n'intègre un nouveau corps. Évidemment, son bureau de la Villa Prakash, sa résidence et ses fichiers personnels sont sous haute surveillance. Même si les personnages ont réussi à se mettre dans la poche les inspecteurs de la police de Parvati ; il sera extrêmement difficile de les convaincre de les laisser fouiner.

Heureusement, la solution arrive assez rapidement, M@lic contacte les personnages et leur envoie une invitation à se rendre dans un salon privé du Club Jules Verne. En effet l'enquête du professeur Deckard (ou plutôt l'enquête du trio d'agents qu'il a employés) sur la fonction Nogami-Deckard améliorée des Crocs du Serpent a mis à jour des liens avec un puissant syndicat interplanétaire et le gang. Alors que pour le moment, la famille O'Reilly n'est pas au courant de l'existence des améliorations déployées par Ève 212 à leur programme d'optimisation de la distribution de leurs produits stupéfiants, Deckard croit que les mafieux voudront récupérer le programme à tout prix et craint pour sa vie (la mort serait un fâcheux contretemps et ça risque de faire mal ; il s'inquiète et prépare ses arrières mais ne panique pas pour autant). Il va donc préparer une fourche à la mémoire éditée contenant les infos qu'il a pu réunir sur le programme de distribution de Lotus Rouge, qui s'activera s'il devait lui arriver quelque chose. Il prévoit alors d'en-

voyer les personnages loin de Vénus pour éviter de subir deux fois les repréailles et dans le même temps les pousser à obtenir la seule aide compétente à ses yeux pour percer le mystère de la fonction améliorée : le professeur Nogami.

Scène 4 : dernières paroles

Décors : un salon privé du club Jules Verne.

Acteurs : Pj, fourche-testament du prof.

Action : La mort du professeur Deckard, pile corticale endommagée, déclenche l'activation d'une fourche-testament. Elle s'adresse aux joueurs et est capable de répondre à nombre de leurs questions. Ils apprennent alors l'endroit où ils pourront retrouver le professeur Nogami.

Le salon privé du club Jules Verne est un petit endroit cossu à l'abri des regards et des oreilles indiscrètes. Une fois arrivés sur place et introduits dans le salon par le personnel biologique du Club, un hologramme du professeur Deckard les attend, assis sur un fauteuil de cuir confortable et buvant tranquillement un verre de whisky. Accueillant les personnages et les engageant à s'installer confortablement, s'excusant de ne pouvoir leur servir lui-même à boire, il leur explique qu'il est en fait une copie éditée du véritable professeur Deckard (paix à son âme en attendant son incarnation prochaine) créée par le professeur pour des circonstances justement similaires. Il est là pour reprendre la discussion où elle avait été arrêtée et leur livrer les conclusions du professeur.

Tout d'abord, la fonction modifiée dépasse ses compétences mais il connaît quelqu'un qui pourra les aider à décoder ce mystère si ils arrivent à le convaincre : le professeur Nogami. Le testament leur apprend que Nogami a trouvé refuge dans une station



PAR POSTHUMAN STUDIOS (CC BY-NC-SA 3.0)

scientifique d'étude de la couronne solaire, Phénix XVI. S'ils disposent des moyens de se rendre là-bas et qu'ils font appel à la profonde humanité de Nogami, en insistant sur le dévoiement de sa création, ils ont de bonnes chances d'attirer son attention et d'obtenir sa coopération. Il leur transmet alors les coordonnées de la station de recherche.

Il peut ensuite répondre à leurs questions, révélant qu'il faut faire vite, car la tristement célèbre famille O'Reilly est sans nul doute à l'origine de sa mort et voudra à coup sûr remettre la main sur le programme ou simplement le détruire pour qu'il ne mette pas en péril son organisation. Évidemment les joueurs ayant découvert que c'est Paolo, un lotophage fou, qui a tué le professeur, l'argument peut leur paraître manquer de la logique. De plus, une famille mafieuse interplanétaire ne laisserait pas traîner sans l'équiper d'un système d'effacement des preuves capables de menacer son organisation... Mais les capacités de réflexion limitées du testament devraient apparaître rapidement si les personnages soulignent ces points importants.

En fait, la famille O'Reilly apprendra, quelques jours plus tard, l'existence du mystérieux programme en remontant la piste laissée par les personnages et Ève 212. Ils voudront alors mettre la main la fonction Nogami-Deckard améliorée, et enverront un commando pour le faire, tentant de plus d'assassiner le professeur Nogami pour qu'il ne collabore pas avec les autorités. Mais au moment du rendez-vous au club Jules Verne, les O'Reilly ne connaissent pas encore le fin mot de l'histoire.

Hanagar aux scénarios

Et la suite ?

Le troisième acte considère que les personnages se lancent à la recherche du professeur Nogami sur Phénix XVI.

Si leur implication n'est pas suffisante pour s'y rendre d'eux-mêmes, il est possible d'utiliser un artifice prévu pour faire le lien avec le scénario 2 : *Nouvel Éden*.

Alors qu'ils sont en débriefing avec Iago Prime, l'inspection de routine de celui-ci révèle un virus exurgent dormant dans leurs organismes ! Iago Prime se recule vivement et déclenche une série de contre-mesures pour éliminer le virus (douche d'ondes, nuée nettoyeuse de nanomachines, injection de sérum et de nanomachines médicales, etc..).

Il se rend rapidement compte que le virus étant dormant, les personnages ne sont pas contagieux, et qu'il est incapable de dissocier le virus de leurs êtres. Pour comprendre comment ils ont été contaminés, il les interroge en détail sur leur mission (il connaît déjà un bon nombre de réponses, étant donné la surveillance constante dont ils font l'objet, mais s'il peut éviter de le révéler, il préfère).

Il détermine que le point de contamination le plus probable est la confrontation avec le corps vide d'Ève 212. Pour les purger, il faut qu'ils changent de morphe (il espère que ça fonctionnera) et il faut absolument capturer Ève 212. Or celle-ci est introuvable sur l'aérostat (oui, même en piratant les systèmes de surveillance de Parvati).

La meilleure piste semble le décryptage du programme qu'elle a laissé derrière elle. Il est en effet logique de penser qu'elle utilisera des artifices similaires pour établir un nouveau réseau de distribution là où elle se sera installée. Et en maîtrisant les modifications apportées au code de la fonction Nogami-Deckard, il sera possible de la pister avant qu'elle ne répande le virus une nouvelle fois !

La vie des personnages et celle de tous les pauvres idiots contaminés par le Lotus Rouge version Ève 212 est en jeu ! ■





acte 3 : Pour la couronne

Scène 1 : enfants du soleil

Décors : Phénix XVI. C'est une petite station artificielle à l'orée de la couronne solaire. Elle est composée d'un module principal contenant des zones sécurisées pour le stockage des morphes, une baie de maintenance, une infirmerie très bien équipée, ainsi qu'une petite salle de repos pour l'équipe de techniciens de garde. L'espace habitable est lourdement protégé de la chaleur et des radiations par des blindages et une couche d'eau, recyclée régulièrement. S'il est aussi étroit, c'est que les enfants du soleil qui l'habitent vivent la plupart du temps soit à l'extérieur sous forme de Suryas ou de salamandres, soit totalement désincarnés, dans un espace virtuel dédié. La station est entourée de gigantesques panneaux solaires et dissipateurs de chaleur, lui donnant, de loin, l'aspect d'un oiseau de feu en plein vol.

Acteurs : les Pj, les enfants du soleil : habitants de Phoenix XVI dont la vie est partagée entre des espaces digitaux et des sorties en extérieur incarnés dans morphes adaptés (salamandres et Suryas).

Action : d'abord la découverte de cet environnement extrême est particulièrement impressionnante. Ensuite les enfants du soleil sont décidés à préserver la sérénité du vieux Nogami, qui de toute façon n'est pas disponible pour le moment. Il faut les convaincre que les problèmes que proposent les personnages sont assez important pour leur obtenir une rencontre.

Après l'assassinat du professeur Deckard, c'est vers le professeur Nogami que les personnages vont devoir se tourner s'ils veulent avoir le fin mot de l'histoire (voir cependant l'encadré «Et si ?»). Quelques recherches sur Nogami permettront d'apprendre que le professeur est un idéaliste qui a quitté la

Hanagar aux scénarios

vie publique après que Deckard ait monnayé leurs recherches auprès du consortium planétaire pour qu'il les applique à des fins de contrôle de la population sur les petits habitats du système solaire intérieur. Il aurait disparu avec toute sa fortune dans un lieu tenu secret où il vivrait en ermite, se consacrant à de la recherche fondamentale. Il existe un certain nombre de rumeurs plus ou moins folles sur son devenir : il aurait franchi une porte de pandore pour s'éloigner au maximum de l'humanité dévoyée, il aurait rejoint les réseaux autonomistes des franges du système, il se serait joint à des mouvements de rebellions martiens, il serait en fait employé dans le plus grand secret par une hypercorp, il se serait incarné dans un morphe expérimental capable de vivre au cœur des étoiles...

C'est d'ailleurs cette dernière proposition qui est la plus proche de la vérité. Nogami a utilisé toute sa fortune pour financer le

programme de recherche qui fait vivre Phénix XVI (Étude des courants et vents solaires dans le système coronal du soleil), et acheter un des premiers Suryas capable de vivre dans cet environnement avec quasiment aucun apport extérieur. Il partage depuis son temps entre l'espace numérique de Phénix XVI, donnant quelques cours et participant à quelques discussions politiques, scientifiques ou artistiques et l'espace de la couronne solaire, où il médite, incarné dans un Surya, échafaudant théorie sur théorie pour essayer de développer un modèle fiable de météorologie solaire. Il n'accepte aucun contact au-delà des visiteurs qui lui rendraient visite sur Phénix XVI et sa présente n'est d'ailleurs connue que de très rares privilégiés.

Grâce au testament du professeur Deckard, les personnages disposent de la localisation de Phénix XVI ainsi que des coordonnées de la station et les codes de communication



nécessaires pour contacter le professeur. S'ils tentent de le contacter à distance, on leur apprend que le professeur est en mission de recherche et qu'il ne rentrera pas à la station avant deux bons mois pour se ravitailler. Et qu'à cause des interférences il n'est pas possible de le contacter, à moins d'aller le trouver en personne, et que non, personne n'est actuellement disponible pour le faire (les enfants du soleil savent à quel point il apprécie sa solitude et lui doivent la possibilité de vivre sur Phénix XVI...). De plus la station n'est pas étudiée pour accueillir des morphes non adaptés à la vie dans la couronne solaire. Si les personnages insistent et se montrent assez convaincants, ils apprendront qu'il est possible de s'égodiffuser vers la station et d'y louer un corps adapté biologique (salamandre) ou mécanique (planeur solaire) pour une somme importante (1 000 crédits environ pour le biomorphe, 3 000 pour le synthémorphe).

Un voyage physique sur place n'étant pas vraiment envisageable, les personnages vont donc devoir utiliser un egodiffuseur et s'in-

carner dans des corps plutôt exotiques s'ils désirent se rendre dans l'espace. La réincarnation sera donc potentiellement compliquée par des incarnations incomplètes. Arrivés sur place deux possibilités s'offrent à eux : aller à la rencontre du vieux Nogami grâce aux corps de salamandres fournis par les enfants du soleil ou l'attendre dans l'univers numérique de la station.

Les personnages qui se décident pour un transfert numérique uniquement vont pouvoir visiter une communauté de scientifiques de terrain alternent les missions à l'extérieur et l'analyse de données et la détente dans l'environnement numérique.

La raison de cette vie est simple : l'existence à proximité du soleil a l'avantage de fournir autant d'énergie que nécessaire pour faire tourner les super-ordinateurs de la station et obtenir un environnement numérique d'une qualité, en plus de la puissance de calcul nécessaire à leurs recherches, mais la vie biologique a bien du mal à survivre dans ces conditions et demande des aménagements très lourds pour exister.

Hanagar aux scénarios



Une équipe physique réduite gère donc à tour de rôle sur la partie physique de la station pendant que le reste des enfants du soleil utilisent soient les Suryas et les salamandres, soient existent en tant qu'infomorphes.

En discutant avec les enfants du soleil, ils seront exposés à leur opinion de Nogami : une sorte de saint homme bouddhique, un être éveillé qui consacre sa vie à la compréhension du monde. C'est aussi un génie et un père pour eux, c'est grâce à ses efforts et son argent que Phénix XVI a pu être fondée et comme il n'impose aucunement sa volonté à la communauté, celle-ci se développe en le consultant de temps

en temps en tant que guide et en respectant son isolement le reste du temps. Ils sont persuadés que rien ne pourra leur arriver de fâcheux tant que le « Rojin » veillera sur eux. Les enfants du soleil ne sont pas pour autant de doux illuminés ou de grands naïfs. Ils ont trouvé une existence qui ressemble pour eux à une forme de paradis et sont prêt à beaucoup de choses pour la conserver.

Si les personnages arrivent à les convaincre de l'importance de leur rencontre avec le vieil homme Nogami, quelques enfants du soleil se dévoueront pour les escorter vers sa dernière position connue.

Et si...

Et si les personnages n'embranchent pas sur l'acte 3 ?

Qu'ils se contentent d'arrêter Paolo ou son remplaçant et de démanteler la filière Lotus Rouge sur Parvati ?

En tant que fourbes MJ, certainement habitués aux coups pendables de ces saletés de joueurs qui ne veulent pas suivre le scénario, nous avons plusieurs solutions pour raccrocher les wagons de la campagne.

Tout d'abord il y a l'option d'un acte 3 totalement alternatif, proposant la traque d'Ève 212 réfugiée on ne sait où pour se cacher, rien n'interdit qu'Ève 212 se cache sur Phénix XVI et hop, on recycle l'acte 3 en substituant Ève 212 au professeur Nogami. Il y a aussi la possibilité de faire un aparté, de jouer un autre scénario ou deux et de commencer à faire apparaître des effets du virus Éden chez les personnages... qui seront alors poussés à reprendre l'enquête.



Les personnages qui passent par l'incarnation se voient attribuer des guides des enfants du soleil : un Surya qui se présente comme Raphaël et un couple de salamandres nommés Hiro et Gina.

Encore une fois, ils écouteront les arguments des personnages et accepteront de les escorter jusqu'au vieil homme, s'ils sont convaincant.

Sinon ils se contenteront de veiller sur eux dans l'espace pour qu'ils n'égarent pas les précieux morphes qui leurs ont été confiés.

Scène 2 : le vieil homme et le continent

Décors : la couronne solaire, l'espace

Acteurs : le Vieil Homme Nogami, incarné dans un Surya, les Pj

Action : le voyage dans les courants solaires n'est pas de tout repos, mais grâce aux coordonnées des enfants du soleil, les Pj parviennent à rejoindre le lieu d'étude de Nogami : une zone surplombant une tache solaire aussi grande qu'un continent. Dans une ambiance étrange et quasi surnaturelle, ils rencontrent le vieux maître, qui accepte volontiers de les aider : ils lui apportent une énigme mathématique. Mais il parle lui aussi par énigmes, encore faut-il le comprendre. Quand soudain les joueurs peuvent apercevoir un essaim de planeurs solaires leur fonçant dessus.

Le voyage dans l'espace est une expérience incroyable. Tout d'abord, incarnés dans des salamandres, les personnages se contentent d'un minimum d'équipement et peuvent goûter probablement pour la première fois à l'immense liberté qui accompagne les morphes adaptés à l'existence dans le vide. C'est une expérience grisante mais profondément effrayante pour les personnages qui n'y seraient pas préparés.

Au moindre faux pas, l'attraction solaire écrasante et la chaleur infernale qui règne ici peuvent leur coûter la vie. Il ne faut pas hésiter à mettre sur leur chemin des marées de particules dangereuses d'une température si élevée qu'elles brillent de façon aveuglantes au sens des salamandres. Des vagues de radiation dangereuses doivent être évitées et parfois des résidus de comètes plongeant dans le soleil, en pleine désintégration, peuvent représenter des obstacles physiques dangereux. Des courants gravifiques menacent de les aspirer vers un enfer de plasma dont ils ne sortiront jamais. L'expérience est moins intense s'ils ont choisi des planeurs solaires entièrement mécaniques, mais elle reste tout de même extraordinaire.

Au bout de quelques heures de voyage, s'ils ont des guides et d'un temps beaucoup plus long s'ils n'en ont pas, les personnages pourront découvrir le vieil homme Nogami, flottant dans son corps de Surya au gré d'une douce brise solaire, utilisant son contrôle des champs magnétiques pour créer des formes oniriques faites de plasma incandescent. Il teste en fait des hypothèses de calcul sous forme tridimensionnelle dynamique, mais à moins d'avoir un bagage mathématique et météorologique suffisant, ce détail ne devrait pas sauter aux yeux des personnages. Simplement, c'est beau et envoûtant.

Pendant un long moment, le vieil homme Nogami est complètement plongé dans ses

recherches. Il ne répond pas aux appels radio sur le réseau ou même aux tentatives de communication visuelle (les Surya, comme les salamandres, possèdent une zone de chromatophore sur la peau capable de transmettre des couleurs et des images). Puis il se tourne doucement vers les personnages.

Son corps de Surya est impressionnant, il ressemble à s'y méprendre à une baleine adaptée à la vie dans le vide (voir *Sunward* à ce sujet). Il communique d'abord via les chromatophores et les guides des personnages, s'ils en ont, leur répondent par ce biais. Les personnages peuvent tenter de comprendre ce qu'il veut dire mais ce n'est pas facile, et la connexion au réseau est difficile, voire impossible dans cet environnement. Nogami accepte finalement d'ouvrir un canal de communication électronique avec les personnages. La voix qui leur parvient est très digne, grave et posée, surchargée de parasites et de crépitements dus à l'intense activité électromagnétique de la couronne solaire.

Il demande aux personnages ce qu'ils lui veulent, il est flatté qu'ils aient fait tout ce chemin mais il doute d'être capable de leur apporter une quelconque aide, ça fait maintenant assez longtemps qu'il vit coupé du monde.

L'annonce de l'assassinat du professeur Deckard l'attriste, ça a été un ami autrefois et ces situations sont toujours des épreuves à négocier. Quand les personnages évoquent une fonction Nogami-Deckard améliorée, son attention est captée. Bien qu'il ait abandonné ces voies de recherche depuis longtemps, il a toujours eu la conviction qu'il était possible d'aller encore plus loin dans la manipulation des idées d'un groupe conscient.

Mais le danger de voir son travail dévoyé une nouvelle fois l'a empêché de poursuivre sur ce chemin, le prix à payer pour la connais-

sance était trop grand. Si un groupe criminel utilise ses travaux pour commettre des actes malveillants, il se sent le devoir d'étudier le sujet et d'apporter ce qu'il peut d'aide aux personnages. Le mieux à faire est de rentrer dans l'environnement virtuel de Phénix XVI et d'en discuter plus posément.

Alors que le petit groupe se met en route vers la station, pour stocker leurs morphes à l'abri et les mettre à disposition des enfants du soleil, les personnages peuvent détecter deux spatonefs en approche (avec éventuellement un jet de perception adéquat).

Une rapide étude des trajectoires indique que l'interception aura lieu dans deux minutes, qu'ils sont extrêmement rapides et endurent des accélérations d'au moins 20g, ce qui indique des drones ou des synthémorphes propulsés probablement par des moteurs à antimatière (très rare et très protégée, l'an-

timatière est relativement abondante aux abords du soleil puisque c'est là qu'elle est le plus facile à produire, plusieurs stations clandestines en produisent d'ailleurs pour un marché noir très lucratif).

La station est encore à au moins une heure, et une transmission d'égo dans cet environnement n'est pas envisageable.

Il va falloir vendre chèrement sa vie. D'autant plus que personne n'est a priori armé...



Scène 3 : apothéose antimatière

Décors : la couronne solaire, l'espace, un champ de bataille. L'espace de la couronne solaire est envahi de particules ionisées formant des vagues de plasma obéissant aux marées gravifiques issues de l'astre solaire. C'est une zone dangereuse qui demande des équipements particuliers pour y survivre. Les joueurs vont avoir le choix : obtenir des morphes adaptés à Phénix XVI (il faudra faire appel à des faveurs ou les louer à prix d'or), ou de manière plus accessible utiliser des morphes synthétiques plus faciles à adapter aux conditions.

Acteurs : le vieil homme, les PJ, leurs agresseurs armés d'antimatière.

Action : une bataille apocalyptique avec des armes d'un danger inimaginable au cœur des

flammes. Le vieil homme n'est pas armé mais il sait utiliser les courants, les vents et les éruptions solaires à son avantage pour détruire les assaillants. Cependant il n'est pas capable de s'occuper des deux assaillants à la fois.

Les personnages peuvent tenter de l'aider plutôt que de simplement esquiver les attaques. L'idée est de faire de ce combat une sorte de ballet mortel où ils tenteront d'utiliser les dangers de l'environnement pour éliminer leurs adversaires. Des jets de chute libre, d'esquive, de sciences physiques, de mathématiques peuvent être utilisés pour exploiter le tout.

Si, en tant que MJ, vous sentez que les joueurs s'amuseront plus d'un véritable combat, augmentez le nombre d'adversaires et fournissez-leur des armes pour leur sortie, les locaux leur diront que des trafiquants d'antimatière ont été vus dans les parages, ce qui est de toute façon vrai. Pour une

ambiance vraiment épique, je conseille que seul le couple de salamandres de l'escorte soit armé, et qu'ils se fassent toucher de plein fouet par la première charge, les personnages devront progresser jusqu'à leurs corps dérivant pour récupérer les armes et abattre leurs agresseurs.

Quelle que soit l'option choisie, orchestrez les blessures du vieil homme qui se débat contre ses agresseurs dans un corps énorme et tente de les broyer de sa seule masse. Il semble se comporter en animal blessé mais c'est pour mieux attirer les attaquants dans un piège mortel. Les enfants du soleil qui accompagnent le groupe n'hésitent pas à se sacrifier pour lui sauver la vie, l'environnement déjà dangereux se transforme en véritable enfer ponctué d'explosions aveuglantes, alors que les bobines de confinement des réservoirs d'antimatière lâchent. Quelle que soit la méthode de combat choisie, cette scène devrait être spectaculaire, tout est dans le titre : apothéose antimatière.

Après quelques minutes d'intense combat, les personnages devraient l'emporter, ils peuvent récupérer les piles corticales des membres décédés de leur groupe, celles de leurs agresseurs sont probablement très endommagées mais il est possible d'en récupérer au moins une. Il est temps de rentrer à la station Phénix XVI.

Scène 4 : décompression et retour

Décors : la couronne solaire, un champ de bataille, Phoenix XVI (virtuel)

Phénix XVI – espace virtuel. L'espace virtuel de Phénix XVI ressemble à une grande île tropicale flottant au cœur de l'espace. Les conditions extérieures y sont reproduites en direct en permanence, de manière à ce que le paysage soit

le même que celui qu'on observerait depuis la station physique. La résidence du vieil homme Nogami est une maison traditionnelle japonaise, construite au bord d'une plage donnant sur le vide. Elle est meublée dans un style minimaliste et décorée de quelques gravures anciennes et calligraphies mathématiques.

Acteurs : les enfants du soleil, les Pj, le vieil homme.

Action : la bataille remportée les Pj regagnent en compagnie du Vieil Homme la station et s'immergent dans son environnement virtuel personnel pour qu'il étudie plus avant le programme qu'ils lui ont remis. Pendant que les personnages interrogent un de leurs agresseurs Nogami travaille. Après un temps d'étude, il annonce être capable de créer un programme traqueur détectant les utilisations ultérieures de cette fonction. Les personnages découvrent qu'ils sont infectés et que seule la source d'origine du virus peut permettre de les décontaminer.

Le retour à Phénix XVI est loin d'être triomphant. Les personnages sont probablement blessés, choqués par la bataille. Leur escorte est moribonde et le morphe du professeur Nogami est blessé. C'est un soulagement d'abandonner les corps maltraités pour se plonger la sérénité de l'environnement numérique de Phénix XVI. Nogami, apparaissant cette fois comme un homme japonais d'une quarantaine d'années, vêtu d'un kimono traditionnel. Les systèmes de l'habitat peuvent extraire l'égo de l'agresseur capturé et l'isoler dans un sous-programme. Les personnages peuvent aller l'interroger s'ils le désirent, le temps que les enfants du soleil décident ce qu'il vont en faire. L'homme refuse d'abord de parler, les personnages vont devoir faire appel à des trésors de persuasion ou d'intimidation pour réussir à obtenir des informations de sa part. Après tout, il sait que s'il n'est pas revenu de sa mission, la famille va activer sa copie

de sauvegarde. Il ne comprend d'ailleurs pas vraiment comment il est arrivé là, en théorie la pile corticale et le cyber-cerveau de son morphe auraient dû être détruits par l'explosion. Sa seule crainte réelle, en dehors de la torture et de l'édition psychochirurgicale, est que la famille sache qu'il s'est fait capturer, les conséquences seraient alors terribles pour lui et ses proches. S'il est d'une façon ou d'une autre convaincu, il se présente sous le nom de Sean Murphy, homme de main au service de la famille O'Reilly, un syndicat du crime de première importance. Il a été envoyé ici pour tuer Nogami et les personnages, et toute preuve relative à un programme possédé par les Crocs du Serpent. Il ne connaît pas Ève 212 ; et les Crocs sont un simple gang subalterne sous-traitant une partie de l'activité de distribution de drogue de la famille. Il sait que les personnages et Nogami possèdent des informations dangereuses pour la famille.

Pendant qu'ils interrogent le malfaiteur, Nogami travaille sur le programme que les personnages lui ont remis. A bout de quelques heures de temps subjectif, il a décortiqué le programme et isole plusieurs informations (cf. encadré « Les informations », ci-contre)

Nogami remet donc aux personnages une application qu'il suffira de faire lier à une base de données de surveillance d'un habitat pour y détecter l'action de la fonction Nogami-Deckard modifiée. Ils peuvent rester le temps qu'ils désirent dans la station, mais ils devront fonctionner dans un système sous quarantaine, pour ne pas répandre leur virus.

Il est temps pour les personnages de retrouver Vénus et leurs morphes. Sur place, avec l'aide éventuelle des autorités et celle du réseau Firewall, ils pourront faire tourner le programme du vieil homme Nogami. Ils ne tarderont alors pas à obtenir une source possible : le Xénobar, sur Aphrodite Prime.

Les informations

- ▶ Le programmeur a une grande expérience, il a reconnu de astuces de programmation issues de différentes origines et époques (telle pirouette était à la mode il y a 20 ans, alors que telle autre semble venir des techniques de contrôle de foules de la république joviennne, etc.).
- ▶ Il devrait être capable de fabriquer un programme traqueur détectant l'action de la fonction Nogami-Deckard améliorée, dès les premiers signes de celle-ci. Et donc de remonter à la source de tout réseau de distribution utilisant ce programme.
- ▶ Il a remarqué des traces de code très étranges dans le programme, telles qu'il n'en avait jamais vu jusqu'à ce qu'il tombe sur une alerte système concernant les personnages. Il semblerait qu'ils soient infectés d'un nanovirus imbriqué dans leur code. Et que ce virus, dont quelques fragments ont été captés, présente une similitude étrange avec les modifications apportées à la fonction Nogami-Deckard. Il ajoute n'être malheureusement pas en mesure de nettoyer leurs codes, ne sachant pas avec précision ce qui appartient au virus, ce qui a été modifié par le virus et ce qui fait partie de leur être. S'il possédait le code du virus originel, il pourrait sûrement faire quelque chose. ■



Épilogue

Décors : le Xénobar, Vénus. Le Xénobar, dans la volière d'Aphrodite Prime. Aphrodite prime est la première destination touristique de Vénus. C'est un aérostat accueillant 300 000 transhumains de manière permanente, et jusqu'à 40 000 touristes. La volière d'Aphrodite Prime est une sphère transparente de 1 300 m. de diamètre accrochée à la base de l'aérostat. Elle a été remplie d'un mélange gazeux correspondant à ce que devrait être la haute atmosphère vénusienne après 100 ans de terraformation. Tout un écosystème artificiel y est créé par les bioingénieurs vénusiens et les touristes aiment le visiter en louant des morphes adaptés à cet environnement et capable de voler. Le Xénobar donne sur la volière et sa terrasse propose une étape pour les touristes en quête d'un repas ou d'un petit verre après une séance de vol. L'intérieur est meublé simplement, tout est arrangé pour offrir le maximum de visibilité vers la volière. C'est un endroit chic, et les personnes qui le fréquentent sont des touristes, de riches exécutifs des hypercorporations ainsi qu'une petite

communauté néoaviaire, qui en a fait son lieu de prédilection pour son ouverture vers la volière.

Acteurs : les Pj, Ève 212.

Action : les Pj débarquent au Xénobar grâce à l'application du vieil homme Nogami. Sur place ils tombent nez à nez avec Ève 212 dans un morphe ressemblant trait pour trait à celui qu'elle a abandonné précédemment. Elle accepte de discuter avec les personnages et leur livre son histoire et l'origine du virus Éden.

Le programme du professeur Nogami mène donc les joueurs vers le Xénobar d'Aphrodite Prime. Quand ils arrivent enfin sur place (le voyage physique leur prend quasiment plus de temps que le déplacement de leur Ego sur Phénix XVI), ils tombent nez à nez avec Ève 212. Ils peuvent la reconnaître sans aucune difficulté car le morphe qu'elle occupe semble la copie conforme de celui qu'elle a abandonné

Hanagar aux scénarios



sur Parvati. Dès qu'elle les voit, elle soupire et leur fait signe de la rejoindre à sa table. Elle est seule et résignée à leur parler. Elle a utilisé le crédit qu'elle avait auprès du gang pour obtenir un nouveau morphe et mettre les voiles ; son réseau sur place n'est pas encore installé et elle veut savoir ce que veulent les personnages avant de fuir une nouvelle fois. S'ils abordent le Lotus Rouge, elle leur dira qu'elle a abandonné le produit et fait désormais commerce de drogues plus classiques. Elle n'est qu'une commerçante après tout et ne leur en veut pas personnellement. S'ils l'interrogent sur son morphe, elle haussera les épaules et mentira en disant que c'est un clone. Si enfin les joueurs lui parlent du virus qui les infecte, elle semblera tour à tour surprise et désolée. Elle acceptera alors de leur confier son histoire. Le virus s'appelle Éden et c'est lui qui a fait d'elle ce qu'elle est aujourd'hui, un membre d'un collectif d'égo qui commence à s'individualiser. Le virus transforme les infectés en fusionnant leur ego avec

le collectif Adam pour les hommes et le collectif Ève pour les femmes. Les morphes infectés, eux, se transforment pour devenir Adam ou Ève. Les collectifs vivent sur Nouvel Éden, une station perdue aux frontières du système solaire. Elle connaît les coordonnées et accepte de les fournir aux joueurs. Si on lui demande la source originelle de l'infection, elle parlera d'une salle sombre remplie de tubes de culture dans lesquels sont introduits les nouveaux arrivants sur Nouvel Éden, et de l'étrange machine à laquelle tous les tubes sont reliés. La machine ressemble à un cube lisse, avec à sa base un liseré de ports universels. C'est probablement l'origine du virus. Malheureusement, pour l'obtenir il faut aller jusqu'à la station perdue... Mais ceci est une autre histoire qui sera contée dans le deuxième volet de la campagne : *Nouvel Éden*. Rendez-vous en octobre dans les *Chroniques d'Altaride* ! ■

JULIEN POUARD

Galerie de portrait - Lotus Rouge



Iago Prime

Iago Prime est une AGI chargée par Firewall d'encadrer plusieurs cellules d'agents de terrain. Il s'incarne lors des rencontres physiques dans un morphe mécanique simple, digne représentant des masses cliquetantes. Iago Prime a une longue expérience d'interaction avec l'humanité, il est donc rarement déstabilisé par le comportement des organiques. Il n'a cependant aucun humour, s'il en comprend le principe il n'a jamais rencontré de situation susceptible de le faire rire. Il gardera donc un contact professionnel avec les personnages, leur confiant la tâche et les informations dont ils ont strictement besoin. Iago Prime est en effet un maniaque de la sécurité, paranoïaque au dernier degré.



Ève 212

Ève est une femme d'une trentaine d'années, au sommet de sa forme physique. Elle est hantée par les souvenirs multiples dont est composé son égo. Comme les Bene Guesserit de *Dune*, elle semble avoir accès à des dizaines de vies antérieures et s'approprier leurs connaissances très facilement. Depuis qu'elle a quitté Nouvel Éden, la fusion perd de sa cohésion et une nouvelle personnalité est en train de prendre le dessus. Elle sait cependant ce qu'elle veut : survivre et se construire un univers propre. Et elle est prête à peu près à tout pour ça.

Elle travaille pour les Crocs du Serpent car cela lui a semblé être la solution la plus rapidement lucrative en partant de rien et sans avoir à vendre son corps. Elle a commencé il y a quelques mois dans l'organisation et s'est montrée si efficace qu'elle en a gravi rapidement les échelons jusqu'à se voir confier une zone de distribution autour du club Apophis à Parvati. C'est une femme précieuse pour l'organisation qui bénéficie donc d'une certaine protection de la part de celle-ci, ainsi que d'une sauvegarde régulière de sa personnalité et d'un morphe de secours dans une zone de maintenance dissimulée de la cité.



Garf

Garf est un membre synthétique du gang auquel appartient Ève 212. Il s'est pris d'amitié pour la jeune femme qu'on l'a chargé de protéger et se prend à regretter de ne pas avoir un corps biologique pour chercher à obtenir ses attentions. Il met de l'argent de côté pour pouvoir s'en payer un tout neuf le moment venu. Il ne craint pas de mettre sa carcasse métallique en péril pour remplir sa mission.



Paolo Derache

Paolo a toujours cherché à échapper à la réalité, à travers les univers virtuels ou les drogues. Lorsqu'il est tombé sur Lotus Rouge, il a trouvé une véritable raison de vivre et s'est lancé à corps perdu dans le jeu. Perdant peu à peu la capacité de faire la différence entre réalité et réalité augmentée, il s'est mis à vivre par et pour le jeu

uniquement. C'est un personnage halluciné qui utilise un argot basé sur le jeu en permanence et ne sort jamais du personnage qu'il s'est tissé.



Ssaled

Ssaled est lui aussi un joueur compulsif de Lotus Rouge. Sa route va le mener sur le chemin de Paolo, il n'y survivra pas. La journée, c'est un employé administratif d'une filiale du consortium planétaire, sans histoire, nommé Hans Louvain. Pendant son temps libre, il endosse le personnage de Ssaled, un homme-serpent de Lotus Rouge. Il a beaucoup progressé dans le jeu et commence à se rendre compte que certains joueurs vont beaucoup plus loin, peut-être beaucoup trop loin. Il hésite à présent à contacter les autorités, retenu par la crainte de perdre sa situation professionnelle.



Inspecteur Lafferty

L'inspecteur Johanna Lafferty en a vu d'autres. C'est une femme autoritaire, d'une cinquantaine d'années, professionnelle et respectée dans son milieu. Elle ne se laisse pas aller à des jugements hâtifs lors de ses enquêtes mais n'hésite pas à inculper un suspect incriminé par les preuves et les faits. Elle est aussi absolument incorruptible, passablement psychorigide et pas du tout impressionnée par les éventuels contacts de ses personnes d'intérêt.

Inspecteur Fontaine



L'inspecteur Frédéric Fontaine est un bleu, il a grandi à Parvati et en connaît de nombreux aspects plus ou moins reluisants. C'est un jeune homme nuancé, tant dans ses opinions et méthodes que du point de vue moral. Il n'hésite jamais à négocier pour obtenir ce qu'il veut. Il est d'ailleurs motivé par une ambition un peu trop prononcée, faisant passer sa carrière avant l'intérêt de la justice si c'est nécessaire. Ce n'est cependant pas un salaud prêt à vendre père et mère, c'est juste qu'il a accepté de travailler pour le département de police de Parvati afin d'obtenir un tremplin vers une confortable carrière dans la sécurité corporatiste. Il sait parfaitement se montrer discret lorsque des affaires de mœurs affectent des personnages importants, se constituant peu à peu un carnet d'adresses bien fourni.



Habitués du Club Apophis

Une foule hétéroclite, composée pour partie de bourgeois venus s'encanailler, d'employés venus libérer la tension d'un travail stressant et de petits truands cherchant à profiter des deux premières catégories. Les adeptes de Lotus Rouge, les lotophages, sont particulièrement nombreux à fréquenter le club.



M@lic

M@lic est une IA bridée, c'est le secrétaire particulier du professeur Deckard, une annexe de sa muse, gérant ses rendez-vous en contact étroit avec elle. Il n'est pas capable de tenir une conversation philosophique, mais est tout à fait capable de juger de ce qui peut intéresser le professeur. Il est d'une politesse exquise, d'une patience aussi infinie que son absence d'égo.

Professeur Deckard



Le professeur Deckard est un riche savant à la mode dans les cercles médiatiques. Il intervient dans de nombreuses émissions pour son expertise dans le domaine de la mêmétique appliquée. Son amour du jeu, de la bonne chère, de la sensualité sous toutes ses formes l'ont fait s'installer à Parvati, où il dirige un institut de recherche privé, le Centre Deckard pour l'Exploration Mêmétique ou CDEM. C'est un jouisseur et un fin politique qui ne mène quasiment plus de recherche personnelle, se contentant d'apposer son nom sur les recherches de ses employés du centre.



Les joueurs de poker

Riches industriels, personnalités médiatiques, les joueurs de la table de poker de Deckard font partie du gratin. Ils sont plutôt bons, mais ce sont avant tout des flambeurs à la recherche du grand frisson. Ils disposent de ressources financières excellentes et de contacts intensifs dans les milieux corpo, médiatiques et la haute société. La rencontre peut être l'occasion pour les personnages de tisser des liens dans des cercles qu'il n'approchent pas généralement.

Les enfants du soleil



Scientifiques pour la plupart, mais aussi aventuriers des environnements extrêmes, les enfants du soleil ont choisi de vivre dans un environnement très hostile pour étudier le soleil directement. Ce sont pour la plupart des idéalistes formant une communauté fermée, vivant en quasi-isolement. Ils partagent leurs découvertes sur les réseaux scientifiques et vivent une bonne partie de leur existence désincarnés en réalité virtuelle. Le reste du temps est passé à nager dans les courants solaires, soit pour effectuer des mesures soit pour leur plaisir personnel. Ils revêtent alors les morphes salamandres ou Suryas pour leurs sorties extravéhiculaires.



Le vieil homme Nogami

Le professeur Nogami est un véritable génie mathématique, il est à l'origine des avancées véritables de la mémétique que s'est attribué le professeur Deckard. À vrai dire, il l'a laissé faire, préférant rester dans l'ombre à travailler sur ses recherches sans devoir sacrifier aux honneurs et à la politique qu'ils impliquent. Il s'est retiré il y a quelques années dans la couronne solaire, ébloui par la beauté des paysages mathématiques dessinés par les courants solaires. Il passe le plus clair de son temps en contemplation au sein d'un morphe Surya, et quand il revient à Phénix XVI c'est pour rejoindre l'espace virtuel où il se présente comme un *sensei* japonais traditionnel, dispensant son enseignement à ceux qui veulent bien l'écouter.

Sean Murphy et les planeurs solaires



Les planeurs solaires qui attaquent les personnages sont chargés des egos de membres de la famille O'Reilly, un syndicat du crime qui sévit dans les bas-fonds du système intérieur. Il s'est spécialisé dans la contrebande d'articles interdits ou difficiles à obtenir : drogues, armes, morphes, fourches piratées, etc... Ce sont cependant des exécutants qui ne savent pas grand-chose en dehors des opérations auxquelles ils ont participé. D'habitude ils servent d'escorte aux transports d'antimatière interdits du syndicat, qui s'en sert essentiellement pour les avantages qu'elle

apporte aux systèmes de propulsions des vaisseaux de contrebande. Sean Murphy est un pilote et un courrier pour l'organisation, et un gros bras, à l'occasion. Il n'est pas foncièrement mauvais, mais considère que dans ce monde pourri il faut bien tirer son épingle du jeu quand on est pas né avec une nano-nuée d'argent dans les veines.

annexes : Morphes proposés aux personnages sur la station Phénix XVI

Morphe : Salamandre [Sunward]

Les salamandres sont des biomorphes adaptés à la vie dans les habitats de la couronne solaire. Ils peuvent sortir dans le vide de la couronne à condition de porter une combinaison de protection solaire bien plus légère que les autres biomorphes (à l'exception des Suryas). Ils communiquent grâce aux chromatophores de leur peau ou par liaison électronique, ne possèdent ni bouche, ni nez, ni organes sexuels.

Implants: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Chameleon Skin, Enhanced Vision, Gas Jet System, Medichines, Oxygen Reserve, Prehensile Feet, Vacuum Sealing

Aptitude Maximum: 30

Durability: 60

Wound Threshold: 12

Advantages: Limber (Level 1) trait, Coronal Adaptation trait, +5 COO, +5 INT, +5 to one other aptitude of the player's choice

CP Cost: 40

Credit Cost: Expensive

Morphe : plongeur solaire [Sunward]

C'est un synthémorphe allongé qui ressemble un peu à un chasseur muni de deux bras articulés. Il est adapté à l'environnement de la couronne solaire et peut utiliser les lignes de champ magnétique pour se déplacer comme le font les Suryas.

Enhancements: 360-Degree Vision, Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Coronal Adaptation, Cortical Stack, Cyberbrain, Enhanced Vision, Heavy Combat Armor, Mnemonic Augmentation, Radar, Reflex Booster

Mobility System: Thrust Vector (12/60)

Aptitude Maximum: 30

Speed Modifier: +1 (Reflex Booster)

Durability: 120

Wound Threshold: 24

Advantages: +5 COO, +10 REF (+20 with Reflex Booster), Armor 16/16

CP Cost: 70

Credit Cost: Expensive (minimum 40,000+) ■

JULIEN POURD

CRÉDITS IMAGES :

THIS WORK IS LICENSED UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-NONCOMMERCIAL-SHARE A LIKE 3.0 UNPORTED LICENSE.

TO VIEW A COPY OF THIS LICENSE, VISIT: [HTTP://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) OR SEND A LETTER TO: CREATIVE COMMONS, 171 SECOND STREET, SUITE 300, SAN FRANCISCO, CALIFORNIA, 94105, USA. WHAT THIS MEANS IS THAT YOU ARE FREE TO COPY, SHARE, AND REMIX THE TEXT AND ARTWORK WITHIN THIS BOOK UNDER THE FOLLOWING CONDITIONS:

1) YOU DO SO ONLY FOR NONCOMMERCIAL PURPOSES;

2) YOU ATTRIBUTE POSTHUMAN STUDIOS;

3) YOU LICENSE ANY DERIVATIVES UNDER THE SAME LICENSE.

FOR SPECIFIC DETAILS, APPROPRIATE CREDITS, AND UPDATES/CHANGES TO THIS LICENSE, PLEASE SEE: [HTTP://ECLIPSEPHASE.COM/CCLICENSE](http://eclipsephase.com/ccllicense)

ECLIPSE PHASE

COVER ART: STEPHAN MARTINIÈRE

INTERIOR ART: JUSTIN ALBERS, RICH ANDERSON, ADAM BAIN, DAVI BLIGHT, LEANNE BUCKLEY, ROBIN CHYO, DANIEL CLARKE, PAUL DAVIES, NATHAN GEPPERT, ZACHARY GRAVES, TARIQ HASSAN, THOMAS JUNG, SERGEY KONDRATOVICH, SEAN MCMURCHY, DUG NATION, BEN NEWMAN, JUSTIN OAKSFORD, EFREM PALACIOS, SACHA-MIKHAIL ROBERTS, SILVER SAARAMAEL, DANIEL STULTZ, VIKTOR TITOV, ALEXANDRE TUIS, BRUNO WERNECK, AND DR. CM WONG (OPUS ARTZ STUDIO)

SUNWARD

COVER ART: STEPHAN MARTINIÈRE

INTERIOR ART: JONAS ANDREASSEN, LEANNE BUCKLEY, TOM GARDEN, JASON JUTA, ANDREW MCINTOSH (WITH JOHN CHRISTOPHER), AARON MILLER, WILL NICHOLS, LORENZ RUWWE, CALEB SALISBURY, ANDREW SILVER, JAMES WOLF STREHLE, PETER TIKOS, STANLEY VONNEDVEY, BRUNO WERNECK, ERIC WILLIAMS, MARK WINTERS

PANOPTICON

COVER ART: STEPHAN MARTINIÈRE

INTERIOR ART: JONAS ANDREASSEN, ANNA CHRISTENSEN, TREVOR CLAXTON, JULIE DILLON, SAUL ESPINOSA, DANIEL FIRAK, TOM GARDEN, ZACHARY GRAVES, JAIME GUERRERO, TARIQ HASSAN, NICK KLAUS, ADRIAN MAJKRZAK, MARCO MAZZONI, AARON MILLER, MARK MOLNAR, JONAS SPRINGBORG, JAMES WOLF STREHLE, MARK WINTERS, BEN WOOTTEN

TRANSHUMAN

COVER ART: STEPHAN MARTINIÈRE

INTERIOR ART: CHRISTINE BIAN, MATT BULAHAO, ADAM BURN, JOSE CABRERA, VICTOR CORBELLA, LAURA DIAZ, ALEX DRUMMOND, LEIF EKELUND, DANIEL FIRAK, NATHAN GEPPERT, TARIQ HASSAN, SAM HOGG, LAKE HURWITZ, THOMAS JUNG, ANDREW MAR, MARCO MAZZONI, ANDRE MINA, MARK MOLNAR, JAMES MOSINGO, DAVID NAKAYAMA, MIKE PERRY, MACIEJ REBISZ, LORENZ HIDEYOSHI RUWWE, IRENE STRYCHALSKI, JESSADA SUTTHI, ERIC WILLIAMS, JOE WILSON, MARK WINTERS, ANDY WRIGHT



undedanslafa.com
Organisez, gérez & partagez vos parties de jeux

Vous ici ?



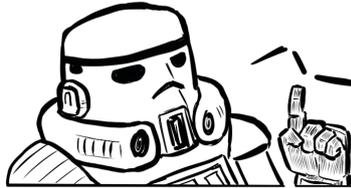
panther666

**UN DÉ
DANS LA FACE**
www.undedanslafa.com

Un dé dans la face : trouvez des jeux ou des joueurs pour vos parties, proposez & organisez vos propres jeux, invitez des joueurs, etc.



J&R STAR-WARS



LES POINTS DE PERSONNAGES (OU PP) SONT LES POINTS D'EXPERIENCE DISTRIBUES PAR LE MJ AUX JOUEURS EN FIN DE PARTIE POUR LES RECOMPENSER D'AVOIR SURVÉCU AU SCÉNARIO. ILS SONT GÉNÉRALEMENT UTILISÉS DE 3 FAÇONS DIFFÉRENTES :

AMÉLIORER LE SCORE D'UNE ACTION CRUCIALE.



JE JOUE UN 2^{ème} PP! ALLEZ, TOUT REPOSE SUR TOI!

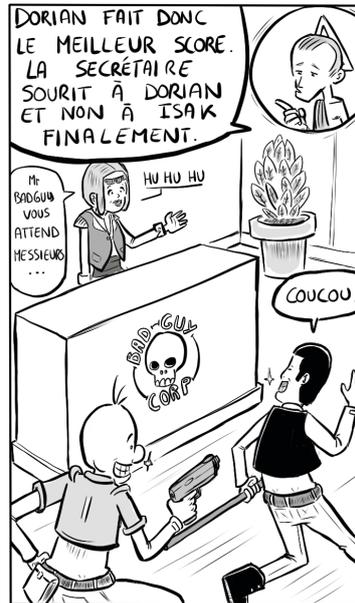


HAN!

5 ET 32 QUI FONT: 37 EN SÉDUCTION.

YES!

ROULE ROULE



DORIAN FAIT DONC LE MEILLEUR SCORE. LA SECRÉTAIRE SOURIT À DORIAN ET NON À ISAK FINALEMENT.

ME BÂDIGNE VOUS ATTEND MESSIEURS ... HU HU HU

COUCOU!



C'EST BON? VOUS AVEZ FINI? ON PEUT Y ALLER MAINTENANT?

OUI OUI, C'EST BON... C'EST QUÉ J'AI UNE RÉPUTATION À CONSERVER MOI!!!

RRRR... Zzzz?

ET PUIS "COUCOU" ET PUIS "GNAGNAGNA" PFFFF!

* RRRR... Zzzz...

SAUVER LA VIE DE SON PERSONNAGE, EN MÊME TEMPS,



BON ... FIN DE PARTIE ISAK, DORIAN ET ILLA, VOUS GAGNEZ CHACUN 9 POINTS DE PERSO!

COOL

QUOI? SEULEMENT 9 PPS?!? MAIS J'EN AI DÉPENSÉ 12 DANS LA PARTIE!



QUELLE IDÉE DE T'ATTACHER SEUL À BOBA FETT AUSSI!

BON J'AUGMENTE "BAZOOKA"?

C'ÉTAIT UNE DIVERSION POUR LAISSER LE TEMPS AUX AUTRES DE S'ENFUIR...



OUAIP! ET SI TU N'AVAIS PAS EU 12 PPS ET LE SECOURS D'ILLA POUR TE SAUVER, TU SERAIS MORT!

OUI, LE BAZOOKA A FAIT SES PREUVES AUJOURD'HUI!

JE L'AI ÉGRATIGNÉ

J'AI ÉGRATIGNÉ BOBA FETT!!!

ET MONTER LES COMPÉTENCES DE SON PERSO



ET 5 PPS SEULEMENT POUR WONWOOK QUI N'A FAIT QUÉ DORMIR DURANT TOUTE LA PARTIE.

[C'EST FINI? COOL... PAUSE CIGARETTE!]

[J'AI PAS PRIS DE PCO AU MOINS?]



[EST-CE QUÉ JE PEUX AUGMENTER LA COMPÉTENCE "COMBAT AU SABRE-LASER MJ GIOM?]

TU NE PEUX MONTER QUÉ LES COMPÉTENCES QUÉ TU AS UTILISÉES DURANT LA PARTIE...

DONC LA COMPÉTENCE "RONFLER" À LA LIMITE...



[ET SI JE FAIS ÇA, JE PEUX?]

BIEN TENTÉ... MAIS NON!

COWKILLER

THEREALCOWKILLER.HAUTETFORT.COM

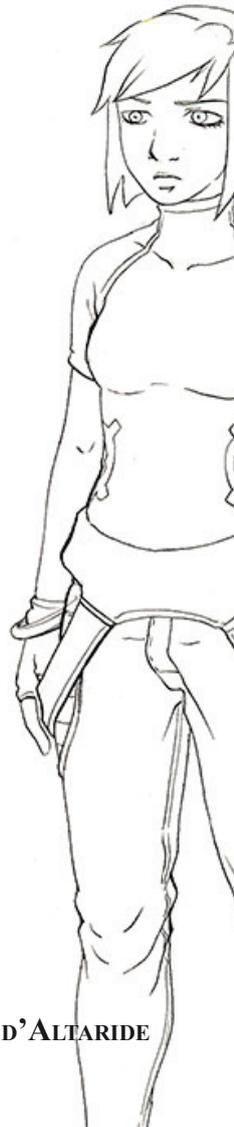
À suivre...

* DIRECTEMENT TRADUIT DU WOOKIEE.

LFO Pure - Rencontre avec Jems, le scénariste

Nous l'avions annoncée le mois dernier, la voici qui arrive dans les *Chroniques d'Altaride* : la bande dessinée *LFO Pure* est une grande aventure à suivre au fil des mois, dans un univers de science-fiction suffisamment riche pour inspirer pas mal de MJ. Bien entendu, la team LFO serait très heureuse d'avoir votre avis et vos commentaires au sujet de

son histoire. Mais voici Jems, le scénariste... essayons d'en apprendre un peu plus avec lui !



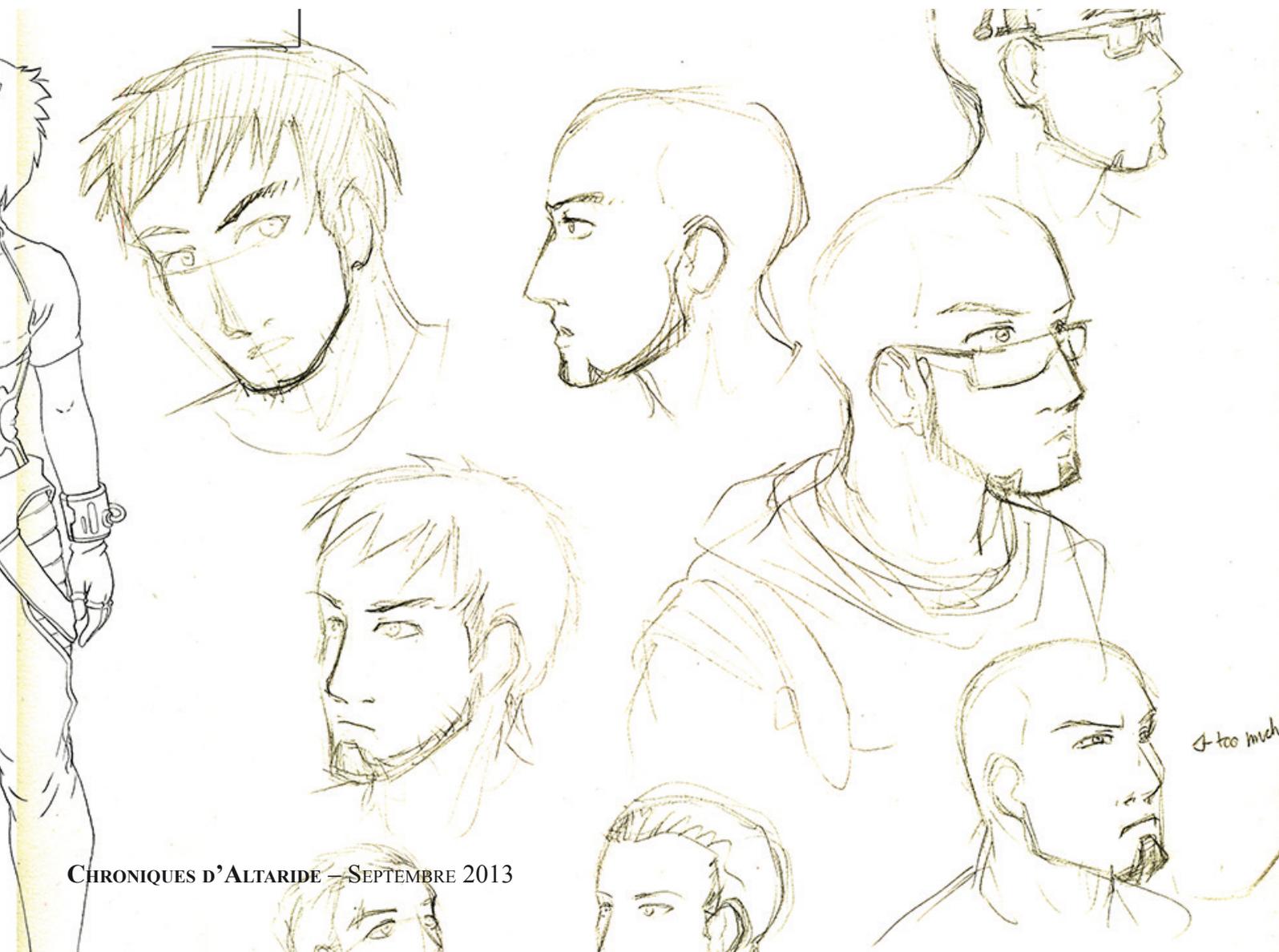
Bonjour Jems ! Que signifie « LFO Pure » ?

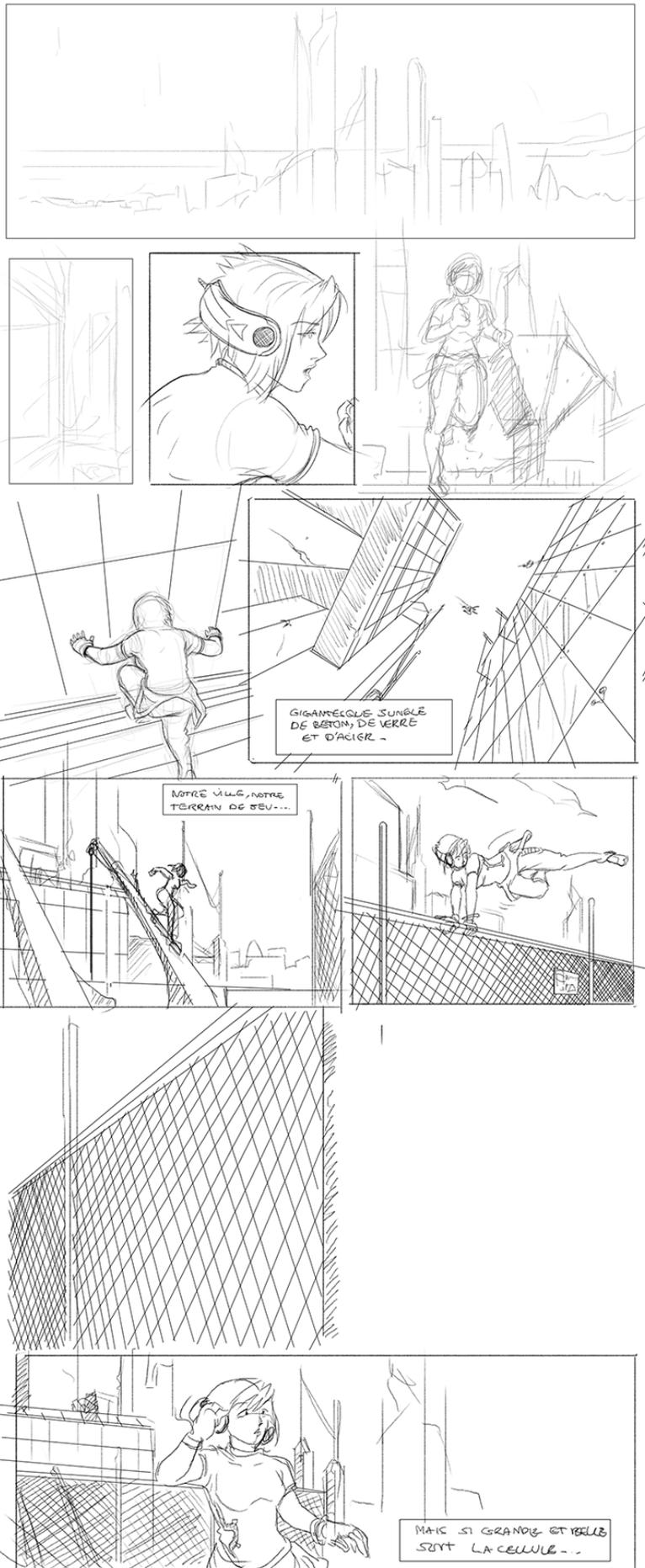
« **L**ooking for outside », et Pure est le nom de la ville. Tous nos protagonistes partagent le même besoin d'évasion, le besoin de franchir une limite, que ce soit en essayant de quitter la ville ou en se réfugiant dans les milieux undergrounds.

Comment est né le projet ?

Il y a plusieurs idées à l'origine de ce projet. Je peaufine cet univers depuis près de quinze ans, sa forme évoluant entre nouvelle, roman, jeu de rôle et bande dessinée. Ces dernières années à l'école Pivaut, j'ai rencontré Alix, Léo et Cédric, et à la fin de la forma-

tion une idée de collaboration est née petit à petit. Une envie de faire de la BD numérique et d'exploiter les nouveaux supports et leurs possibilités. Une envie de raconter un univers en « open world » sous forme de saga avec une grande durée de vie dans l'espoir de faire de la BD qui évoluera avec nos lecteurs. Il y a aussi une très forte envie de sortir du rapport classique face à l'éditeur-tout-puissant, de se défaire du circuit éditorial et d'ouvrir d'autres voies. Enfin il y a l'envie de promouvoir la BD en ligne autrement que sous forme de *short stories* quotidiennes présentées sous forme humoristique. Nous voulons faire de vraies histoires de science-fiction, prendre le temps de mettre en place une ambiance, un univers, une narration et des enjeux complexes. Nous tenons aussi beaucoup à ce que nos BD soient gratuites pour nos lecteurs, et que chacun soit libre de





nous soutenir à la hauteur de ses envies et de sa reconnaissance pour notre travail. Après la parution de cette première issue, nous avons été rejoints par les autres membres de l'équipe : Julie la « communicatrice », Alexis le programmeur, Nico dessinateur des interludes, et Valentin, *script doctor*, avec qui nous peaufinons scénarios et dialogues.

Pouvez-vous nous décrire en quoi consiste exactement votre travail ?

Mon travail à moi est multiple, je combine les postes de scénariste, de directeur artistique et de chef de projet. Concernant le poste de scénariste, je fouille d'abord dans le vaste background de notre univers pour en sortir des histoires adaptées aux envies et aux styles des dessinateurs. Ensuite viennent l'écriture, les descriptions des personnages, des lieux et de lourdes réflexions quant à la cohérence globale, l'intérêt des thèmes abordés et les dialogues, qui seront relus et corrigés par le dialoguiste et bien sûr le dessinateur. Tout au long du processus d'une issue, chaque membre de l'équipe peut donner un avis et remettre en cause la trame narrative ou l'univers.

Mon job de directeur artistique existe en soutien du travail des dessinateurs, je suis moi-même illustrateur mais je ne suis pas capable de dessiner de la BD (c'est très différent). Je pose un regard narratif sur le travail des dessinateurs, j'oriente les recherches graphiques pour qu'elles résonnent les unes avec les autres malgré les styles différents. Pour résumer, je suis le gardien de notre univers qui fait le tri entre ce qui est trop S.F., ce qui n'est pas assez de l'anticipation, ce qui « est LFO » et ce qui ne l'est pas. Mon dernier poste consiste à prendre en compte les problèmes de chacun et de trouver des solutions pour coordonner le tout ainsi que de m'occuper de l'administratif. C'est celui qui me prend le plus de temps !

Avez-vous déjà une expérience en bande dessinée ?

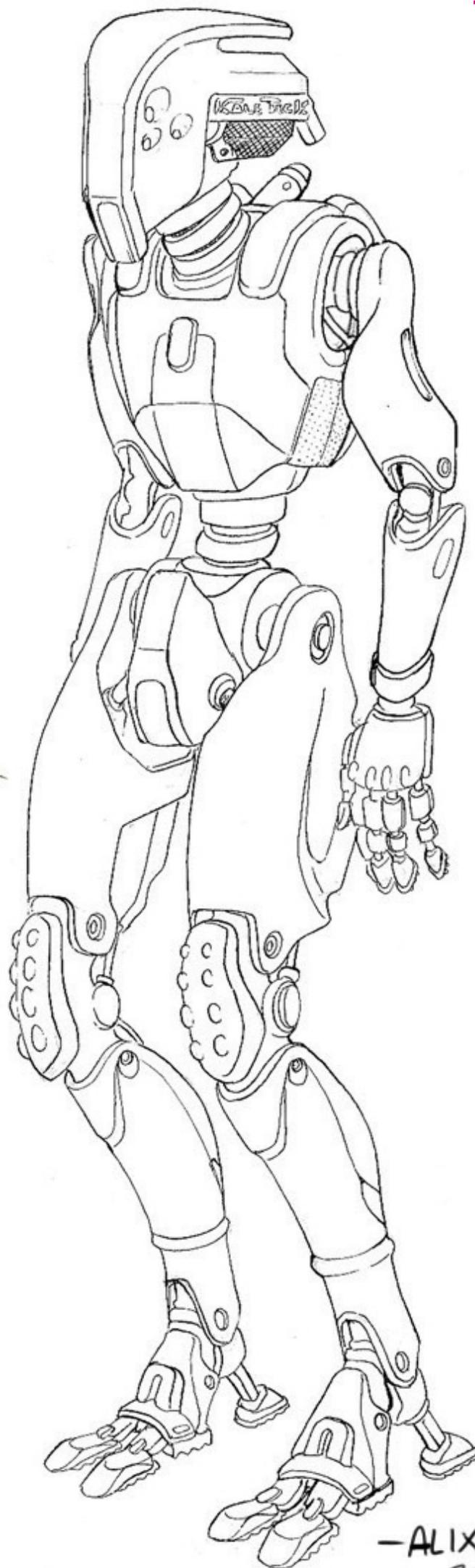
Pas sur le plan professionnel, mais nous ne sommes pas des amateurs pour autant. Je suis diplômé de l'école Pivaut de Nantes en « dessin narratif, illustration et bande dessinée ». J'ai une Licence en arts plastiques, et je suis actuellement illustrateur freelance. J'occupe par ailleurs la fonction de meneur de jeu sur une douzaine de jeux de rôle depuis un peu moins de vingt ans...

Raconter des histoires a toujours été important dans ma vie, et je nourris une passion pour la BD bien antérieure à mon apprentissage de la lecture. Je suis content d'avoir rencontré les dessinateurs de l'équipe pour mettre en images mes idées d'histoires. Nous comptons tous sur ce projet pour avoir une bonne expérience dans la BD, sans passer par le très douteux circuit éditorial « classique ».

Une bédé à plusieurs mains, ce n'est pas compliqué à réaliser ?

Oui et non. Prendre en compte les besoins et les contraintes de chacun est difficile, et trouver une solution invisible pour notre public est toujours un peu épique. De plus, nous sommes quasiment tous dans des villes différentes, la communication se fait toujours online (sans Skype nous serions cuits !)

Mais l'avantage d'être plusieurs permet également de développer un univers à huit cerveaux, de toujours pouvoir compter sur le soutien, la technique ou les conseils des autres membres de l'équipe. Sur la première issue, j'ai réalisé la colorisation, et Léo a participé à l'encrage de certaines cases, pour soutenir Alix qui a manqué un peu de temps sur la fin.



Quelles sont vos sources d'inspiration ?

Elles sont tellement nombreuses, et nous sommes huit ! Je citerai dans le désordre, la littérature d'Asimov, des films comme *Intelligence Artificielle* ou *Minority Report*, l'anime *Serial Experiments Lain*, le manga *BLAME!*, de nombreux jeux vidéo tels que *Deus Ex*, *Mirror's Edge*, *Brink!* ou encore *Battlefield 2142*, des centaines d'artistes et de concept designers comme Fengh Zhu, Darren Bartley, Alexis Briclot ou Sparth... et très, très important : de la musique ! Cette dernière étant fondamentale dans la conception du projet, nous avons d'ailleurs mis en place une playlist groovespark, alimentée par tous nos membres : allez y jeter une oreille et partagez-nous vos titres !

Racontez-nous une anecdote à propos de la création de LFO Pure...

À l'origine de l'univers, il y a un peu plus de dix ans, j'avais imaginé pour les habitants de Pure un gadget génial, hyper-SF qui aurait changé les comportements sociaux ! J'imaginai les habitants se balader avec de l'informatique portable, des appareils design et tactiles, à peine plus grands qu'une Gameboy et connectés à Internet. J'imaginai à quel point les gens seraient fous de ces trucs-là, les « pod », les accessorisant, ou en en possédant plusieurs pour les assortir à leur garde-robe.

Depuis quelques années, mon idée géniale n'appartient plus à la science-fiction, et nos actuels smartphones vont même plus loin dans certains domaines que je ne l'avais imaginé (je n'arrivais pas à concevoir l'existence des réseaux sociaux)... L'anticipation est un exercice difficile dans lequel il faut avoir une grande crédibilité, tout en ayant toujours quelques coups d'avance. Nous devons nous tenir en permanence informés de ce qui se





fait en terme de design, d'architecture, de technologie et de mode, pour servir un univers à l'accent futuriste et crédible.

Et maintenant, quels sont vos projets ?

Ce n'est que le début ! Nous allons tâcher de poursuivre *LFO*, d'en augmenter continuellement la qualité et de l'emmener le plus loin possible ! Nous sommes en train de créer un site définitif, plus fidèle à nos envies et nous aimerions développer une véritable communauté autour du projet, afin que nos lecteurs puissent s'impliquer et influencer l'avenir de la ville de Pure. Nous allons également mettre en place une boutique en ligne, une bande originale musicale et rechercher des sponsors. Après quelques parutions supplémentaires, nous commencerons aussi à nous rendre sur les festivals de BD et de culture de genre.

Pour finir, un petit mot aux lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ?

LFO Pure est au moins à moitié issue de la culture rôliste. « Narration participative » et « roleplay » font partie de notre vocabulaire quotidien. Nous serions ravis de compter les lecteurs des *Chroniques d'Altaride* parmi les citoyens de Pure. N'hésitez jamais à nous écrire et à créer le débat autour de nos futures nouvelles, vous pourriez avoir quelques surprises... À titre de conclusion je citerai : « Aucun divertissement n'est anodin... » Sébastien Célerin (auteur du jeu de rôle *Rétrofutur*). ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

**Retrouvez *LFO Pure* sur
son site Internet :**

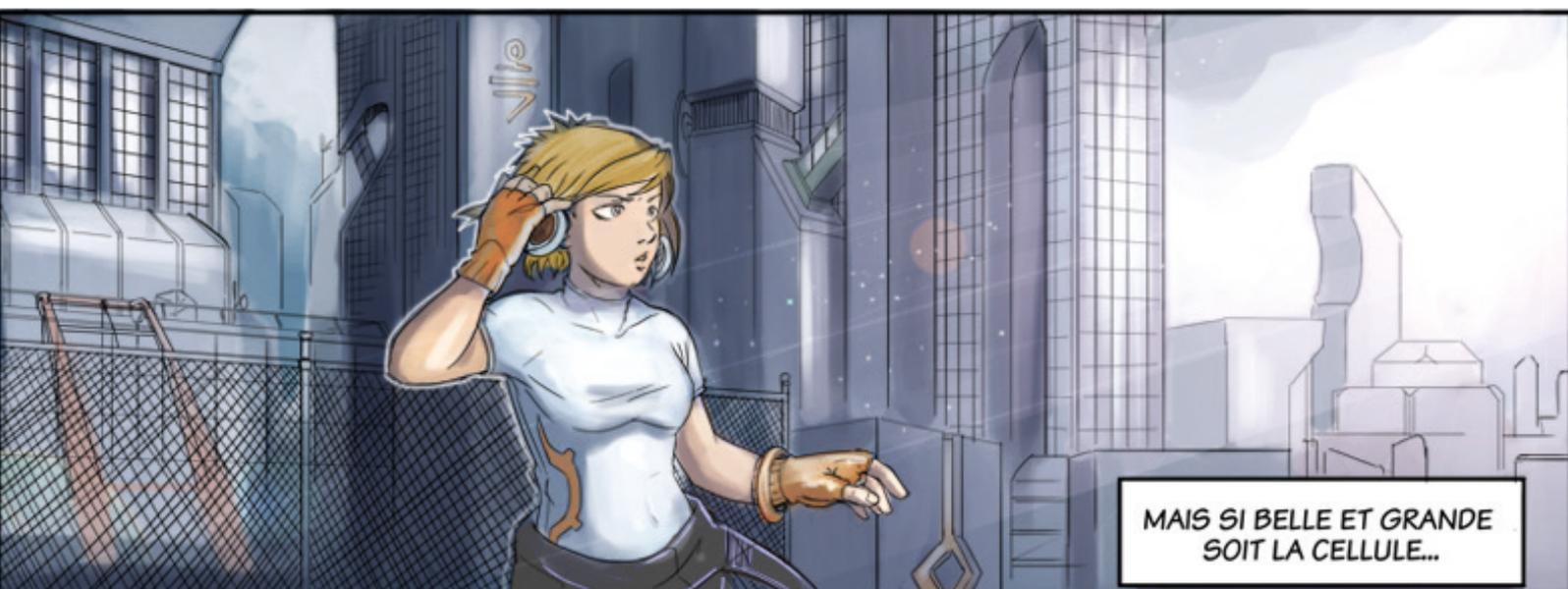
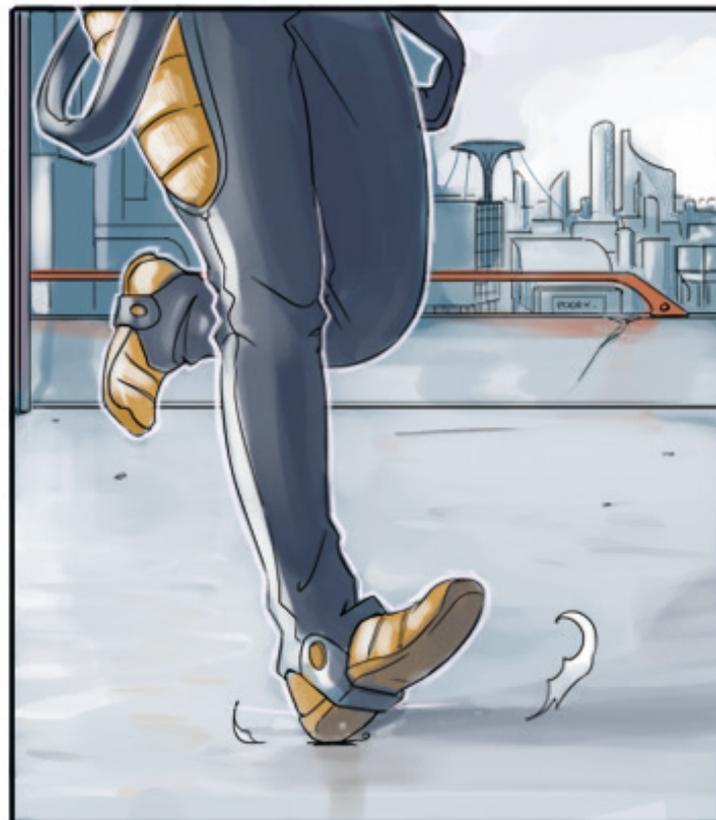
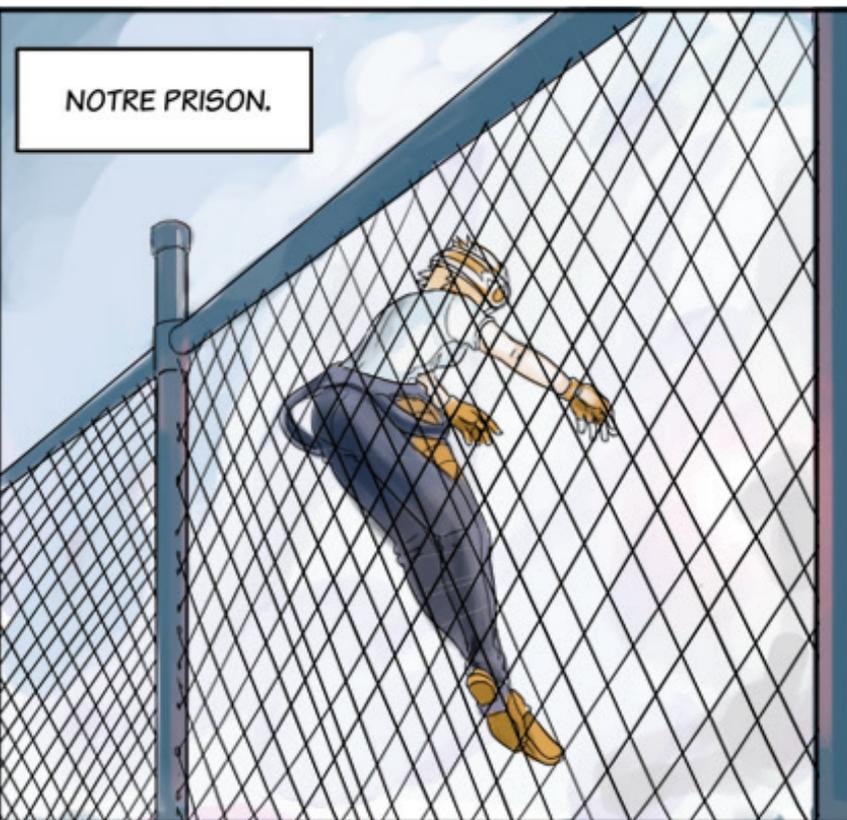
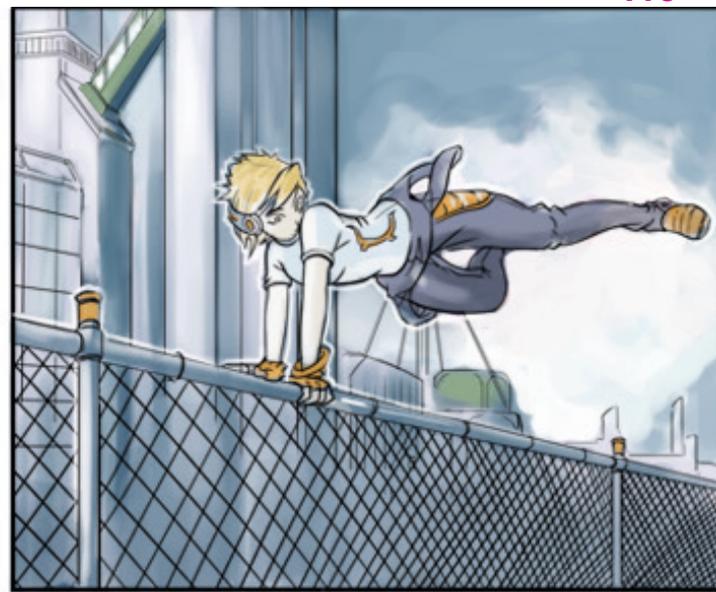
<http://lfopure.blogspot.fr>

... Et dans les pages qui suivent !



ISSUE #1: La Cage

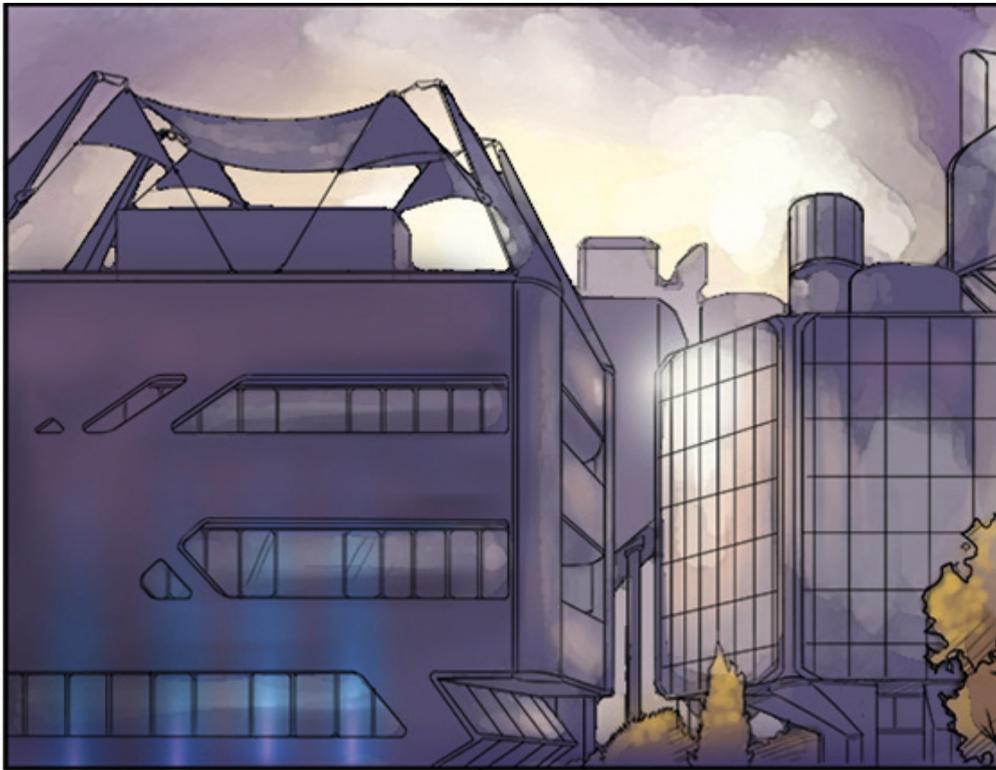
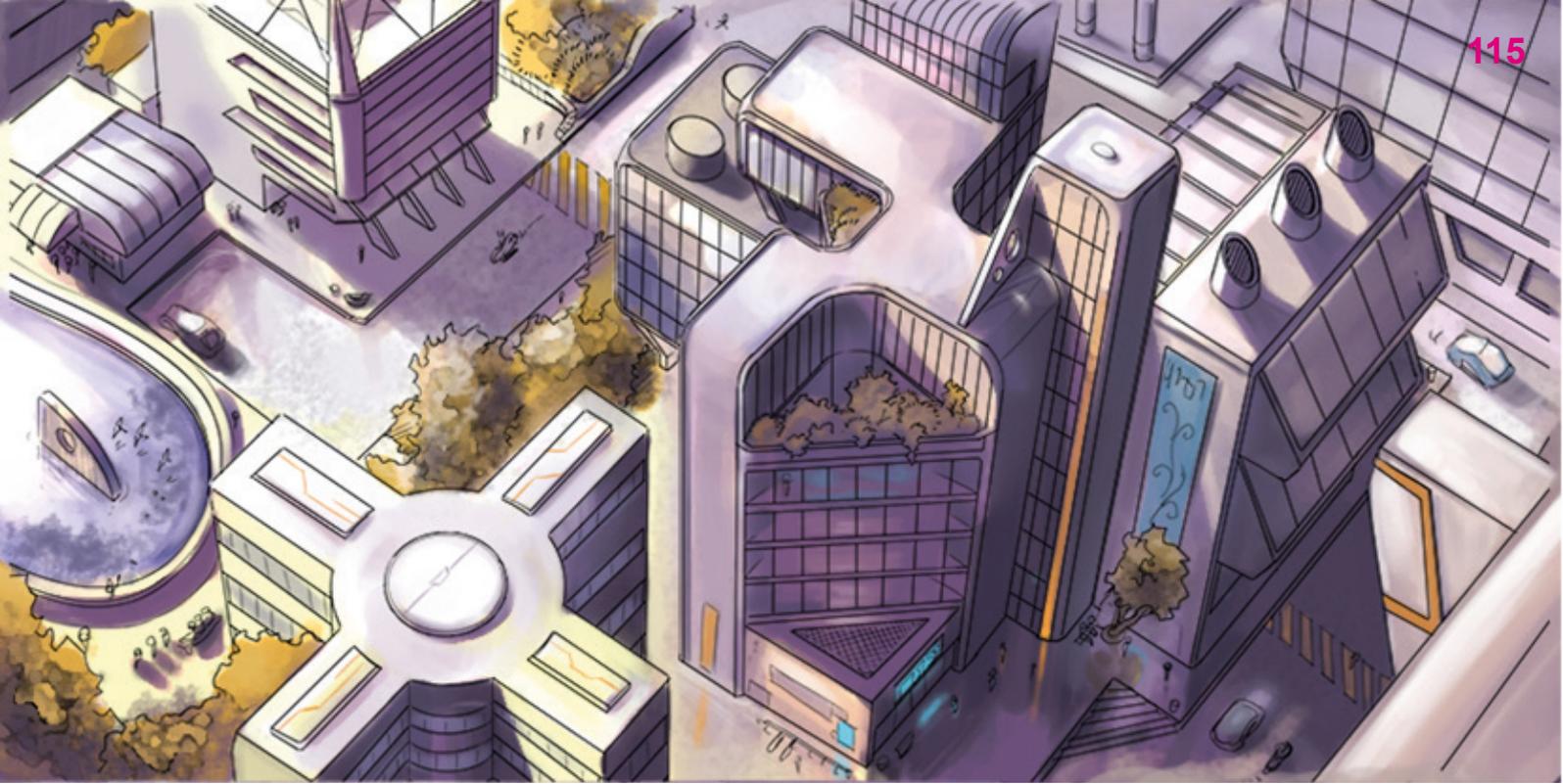




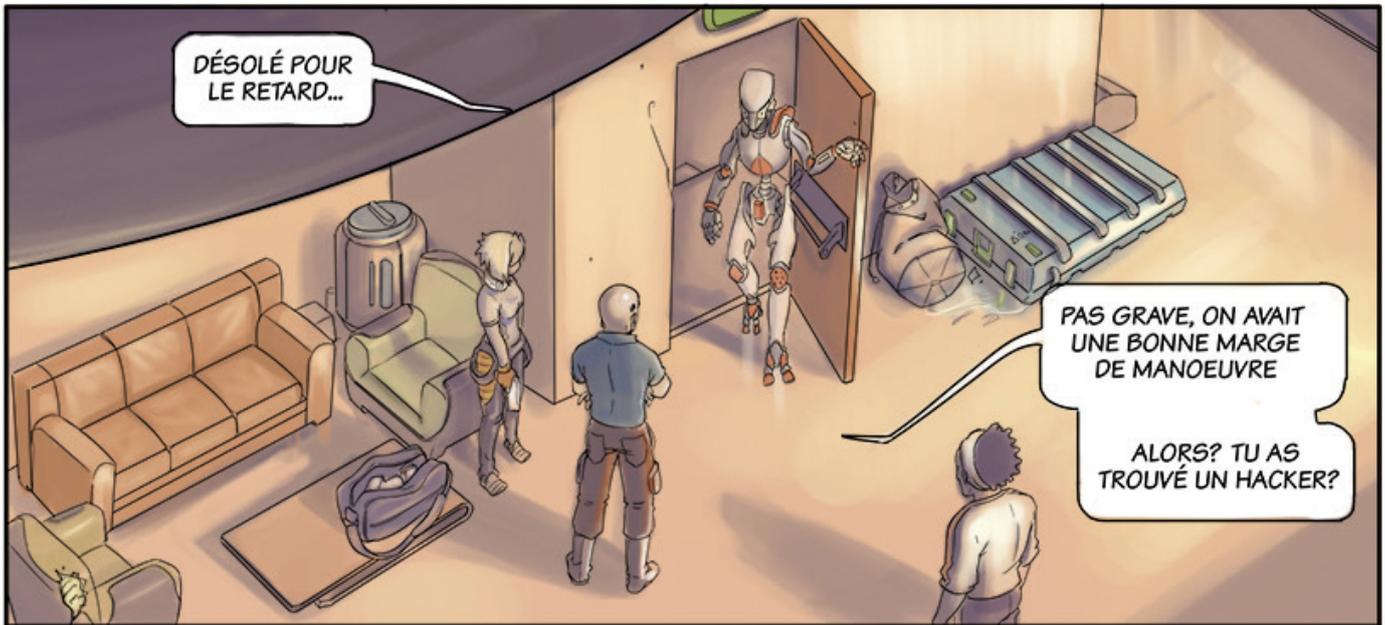
TOUS LES CAPTIFS...

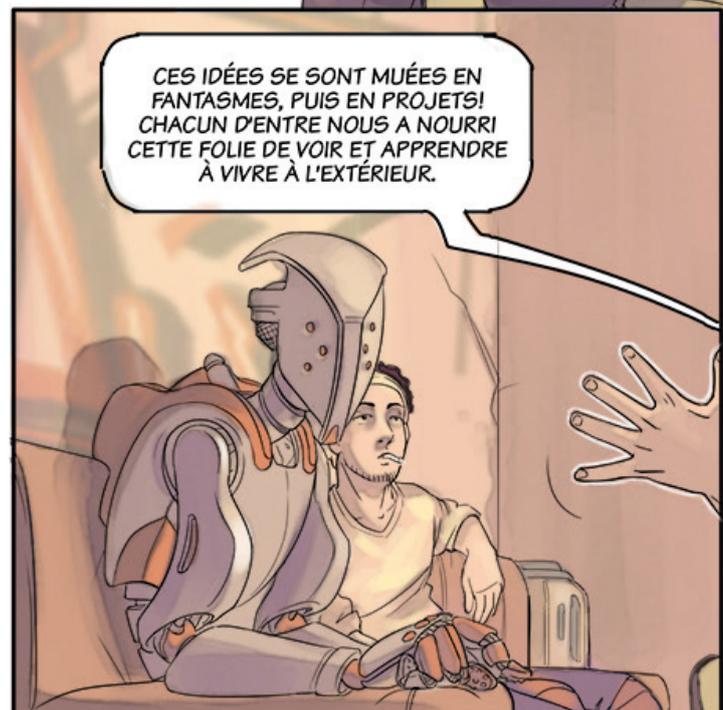
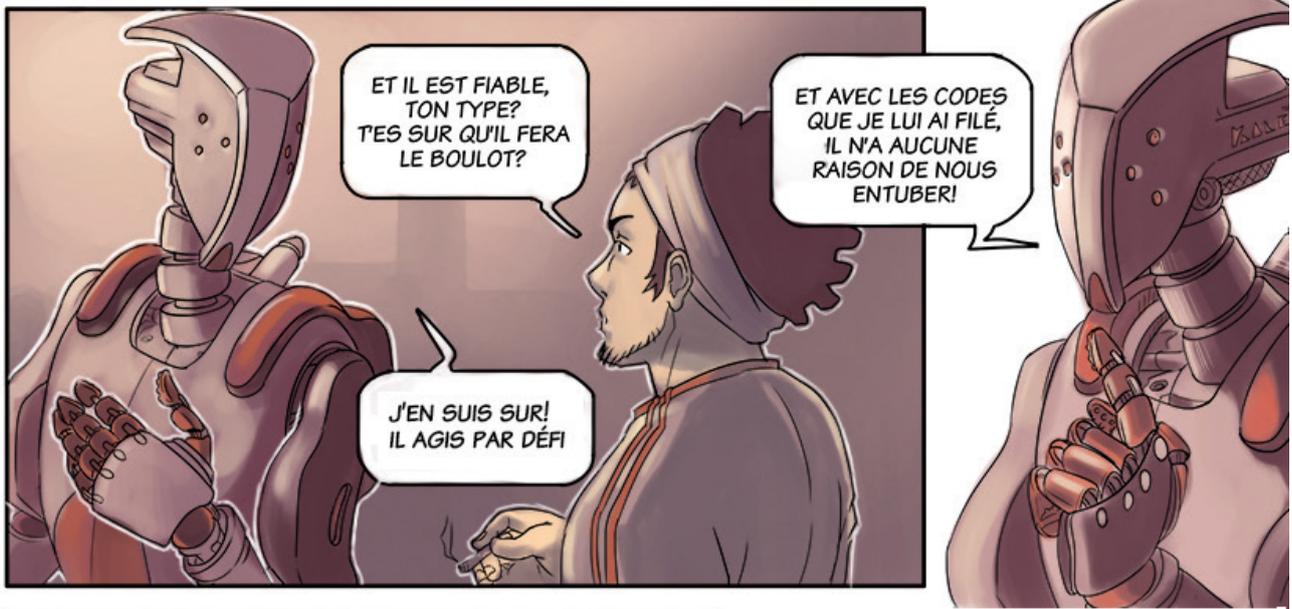


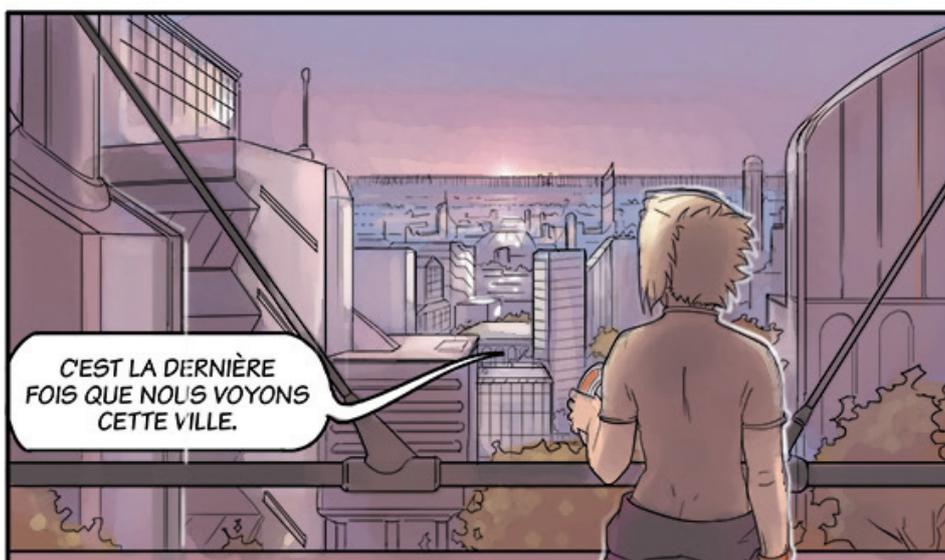
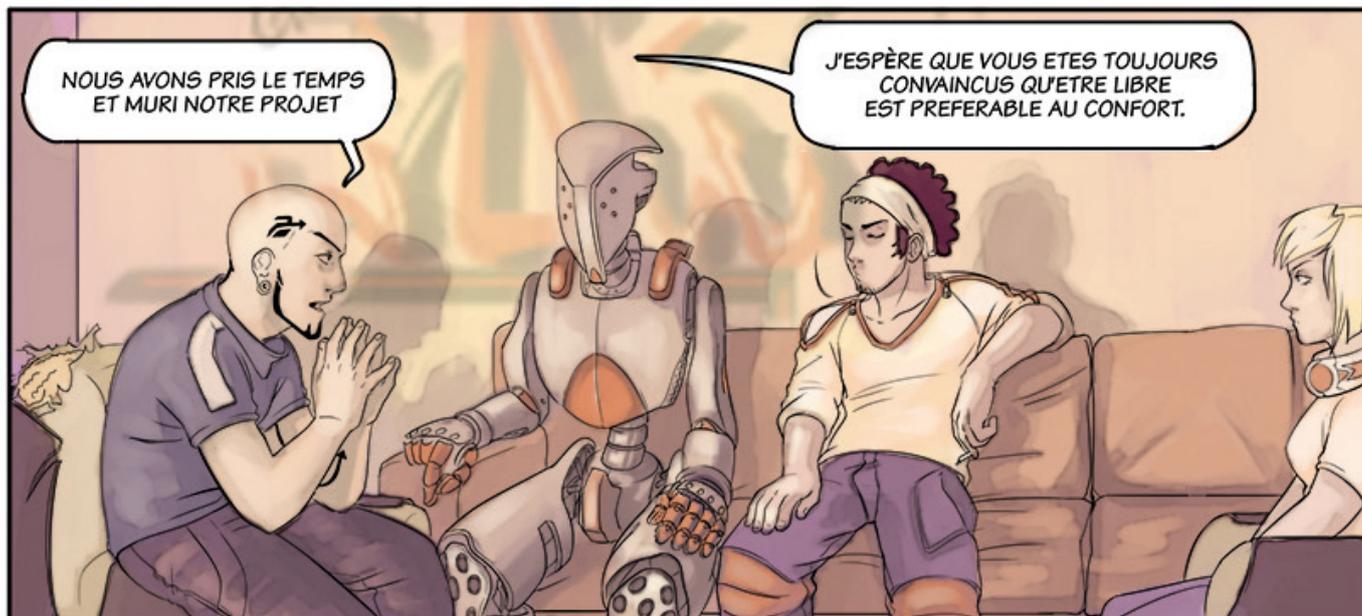
RÊVENT D'ÉVASION.











Les Aventuriers de la Cité Ardente (tome 2)

13, 14 et 15 septembre 2013

Collège St-Barthélemy, rue Hors-Château, 31 4000 - Liège

ENTREE LIBRE

- Tournois de Jeux de rôles
- Tournoi de Blood Bowl
(Nombreux prix)

- Murder party
- Brocante ludique
- Démonstrations diverses



facebook **La Guilde des Fines Lames**

users.swing.be/gdfl/aca.html



SaNS éditions
DéTOUR

