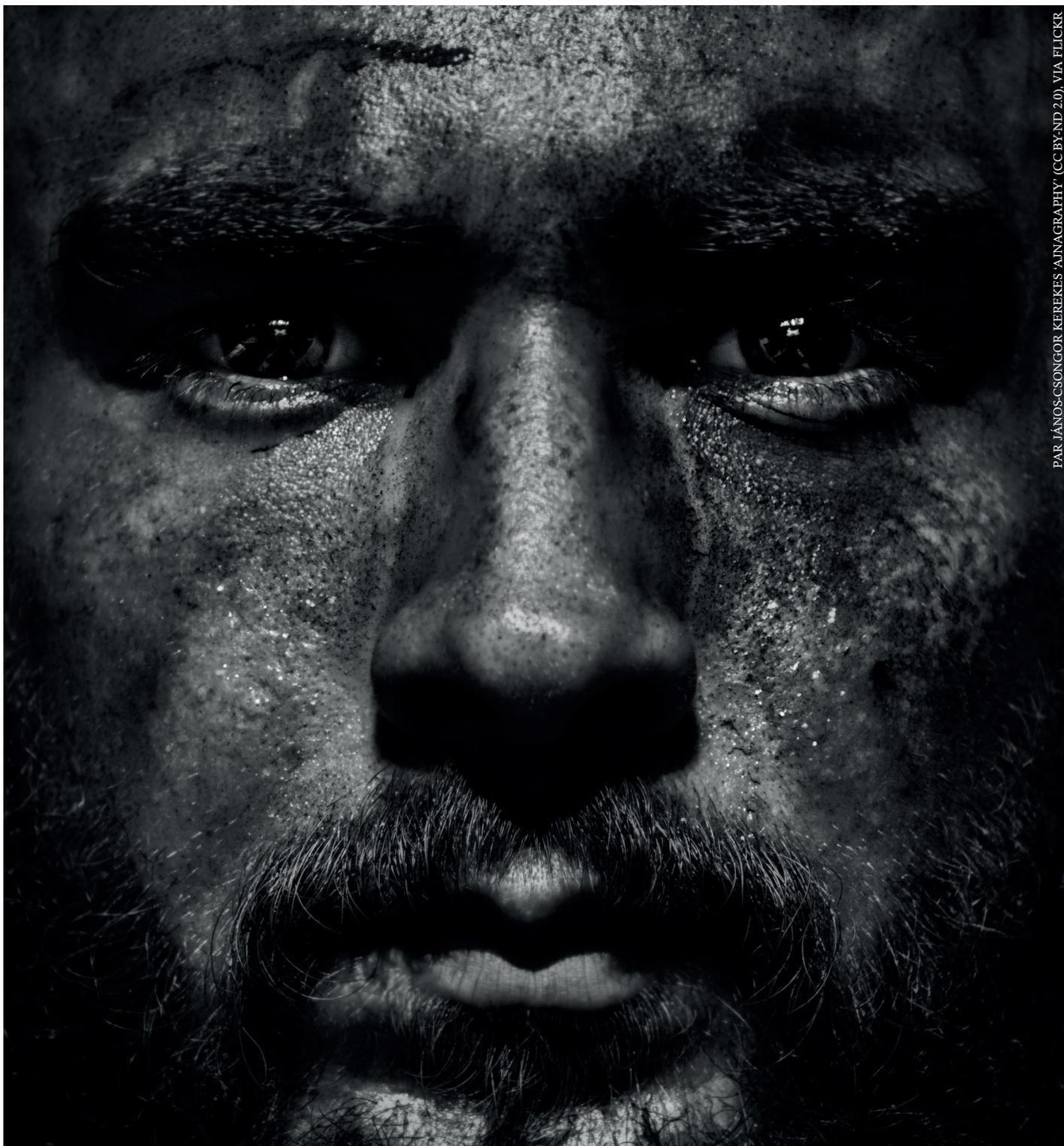


Chroniques d'Altaride

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

N°17



PAR JÁNOS-CSONGOR KERÉKES 'AINAGRAPHY' (CC BY-ND 2.0), VIA FLICKR

► HISTOIRE DONT VOUS
ÊTES LE HÉROS : TU SERAS
UN HOMME, MON FILS

► BILAN DE LA
PREMIÈRE RENCONTRE
DES CHRONIQUES D'ALTARIDE

► GRAND DOSSIER :
L'HOMME
ET LE JEU DE RÔLE

Victor Noir

Nous sommes en 1870. Henri Rochefort, journaliste à *La Marseillaise*, mène une campagne contre l'Empire suite à une polémique lancée dans des journaux corses. Pierre-Napoléon Bonaparte, parent de Napoléon III, ne tolère pas qu'on vienne insulter sa famille, et répond à Rochefort. Un duel est prévu entre Bonaparte et Rochefort pour régler ce différend. Les deux témoins de Rochefort sont donc envoyés chez Bonaparte.

C'est compter sans un troisième larron, Paschal Grousset, lui aussi journaliste et Corse. Il prend à son compte la réponse injurieuse de Bonaparte et envoie deux collègues journalistes demander au prince de retirer son article, faute de quoi il y aura duel, là aussi. Ulrich de Fonvielle et Victor Noir, amis de Grousset, se présentent chez Bonaparte... avant les témoins de Rochefort, ce qui surprend le prince, envenime la situation et amène au fameux tir de pistolet qui tue Victor Noir, à peine âgé de vingt-et-un ans.

Bonaparte est arrêté, jugé et rapidement acquitté, mais les obsèques de Victor Noir mobilisent une foule immense. Ce fait divers sert de catalyseur à un mouvement populaire anti-napoléonien qui mettra le feu aux poudres quelques mois plus tard.

En 1891, les restes de Victor Noir sont transférés au Père-Lachaise. Pour une raison inconnue, le gisant, réalisé à cette occasion, se retrouve doté d'une virilité bien moulée dans le pantalon. Commence alors un curieux pèlerinage, où certaines femmes en mal d'enfants viendraient toucher la statue à l'endroit opportun pour être exaucées. Une statue qui porte toujours la trace de ces hommages... peu habituels.

SOPHIE PÉRÈS

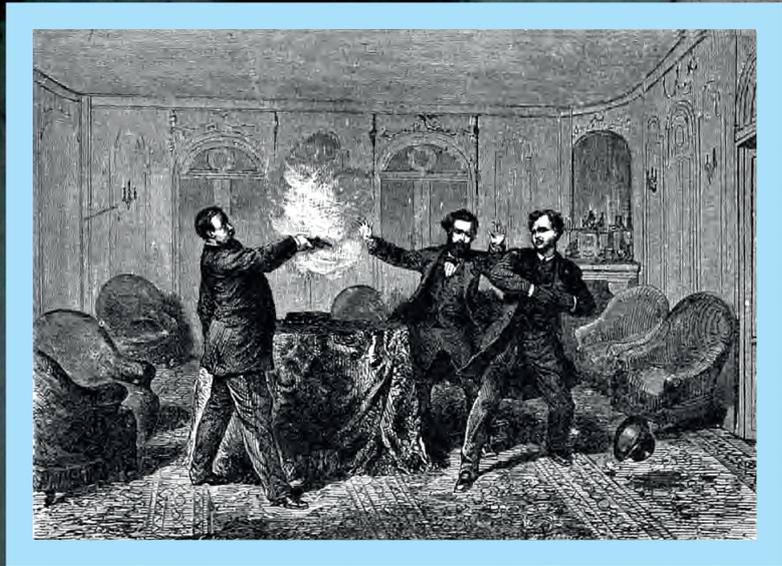
Source :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Victor_Noir





BY GUILLAUME (CC BY-NC 2.0), VIA FLICKR



BY GOOGLE (NUMERISATION) [PUBLIC DOMAIN], VIA WIKIMEDIA COMMONS

Fenêtre sur...

Éditorial

Des garçons & des dés

Le calendrier s'effeuille... Les arbres aussi... C'est l'automne ! Et nos feuilles de personnages, que font-elles ? Ces feuilles-là, en tout cas, elles nous font vivre des moments uniques autour de nos tables de jeu. Des tables qui passent de l'état de meuble à celui de point de rencontre. Après avoir fait le point avec les femmes rôlistes dans le précédent numéro, il était logique d'enchaîner sur le thème de l'homme. On sait bien qu'il est majoritaire en jeu de rôle. Mais que pensent les hommes ? Qui sont-ils ? Quelle place peuvent-ils faire aux femmes ? Et nos personnages masculins, sont-ils heureux ? Libres ? C'était un peu le défi qu'on s'est lancé, avec ce nouveau numéro. Des *Chroniques d'Altaride* qui conservent un format plutôt épais, grâce aux contributeurs toujours plus nombreux qui se sont lancés avec nous dans l'aventure. Il y a même un article exclusif venu d'Amérique ! Les garçons se sont mobilisés pour offrir une petite galerie de témoignages, à l'image de ce que les filles avaient proposé le mois dernier. Et on retrouve nos rendez-vous réguliers : la bande dessinée *LFO Pure* et celle de *Star Wars*, la présentation du prochain épisode de la websérie *The Fumble Zone* par le réalisateur et un point sur les défis d'écriture des *Fragments d'Imaginaires*... la campagne *Eclipse Phase* connaît un retard indépendant de notre volonté mais on la retrouvera très vite ! Et les *Chroniques d'Altaride*, c'est surtout une aventure humaine, des rencontres, des échanges, des découvertes. Alors retrouvons-nous, lecteurs et contributeurs, mercredi 9 octobre à partir de 19h aux Caves Alliées, à Paris (et pour les non-Parisiens, n'oubliez pas le forum des Altariens pour discuter du prochain numéro... sur le thème de la Résistance).

À vos dés !



PARISABELLE ET STÉPHANE GALLAY (CC BY 2.0), VIA FLICKR

nos personnages masculins sont-ils heureux ?

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Octobre 2013 N°17

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 : Pierre Auberti, Guillaume Besançon, Éric Blaise, Alix Bonnefous, Florent Bourdin, Julien Buseyne, Christophe Calmes, Benoît Chérel, Isolino Da Palma, Christophe Dénouveaux, Élodie Descharmes, Gabriel Féraud, Sébastien Jacquy, Tony Martin, Christophe Massin, Cédric Mnich, Pernic Nori, Sophie Pérès, Jean-Christophe Pouillon, Fabrice Pouillot, Antoine Racki, Kira Scott, Léo Sigrann, Gilles Théophile, Stephan Van Herpen, François Vanhille, « Bison ailé ». Traduction : Benoît Chérel, Éric Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès, Sélène (pour *Fragments d'Imaginaires*). 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 János-Csongor Kerekes 'Ajnagraphy' (CC BY-ND 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...

- Victor Noir2

L'Entrée

- Éditorial - Des garçons & des dés4

Portrait de rôliste

- Cédric Mnich Quinze ans après...
« Qu'est-ce que vous faites ? »6

Feuille de perso

- La Feuille de personnage de Cédric Mnich 11

Fumoir

- Théories et définitions du jeu de rôle 12

Home Cinema

- Websérie - *The Fumble Zone*... épisode 10 16

Atelier du créateur

- Entretien avec Gilles Théophile, auteur de *Deus l'Ascension* 18
- Fragments d'imaginaires - L'actu des défis 22

Cuisine du MJ

- De la musique de mecs 24

Salle de jeu

- L'homme dans le jeu de rôle 26
- Grand dossier - Les Hommes rôlistes 30
- Le Rôle masculin 36
- Un dé, ça n'a pas de zizi 40
- La Plus grande partie de jeu de rôle du monde 44

Jardin des conventions

- Scorfel, convention ludique et littéraire 48
- Le stand de Kerlaft le rôliste à Octogônes 52

Chambre des rêves

- Bilan de la première rencontre des *Chroniques d'Altaride* ... 54

Boîte aux lettres

- Le Courrier des lecteurs 58

Bibliothèque

- Histoire dont vous êtes le héros dans l'univers du Dashan -
Tu seras un homme, mon fils 60
- Campagne *Eclipse Phase* - bande-annonce de l'épisode 2 74
- **Véranda graphique**
- Interview - Alix Bonnefous, dessinatrice de *LFO Pure* 76
- Bédé : LFO Pure, issue #1 La Cage, 2^e partie 80
- Bédé : Le Jeu de rôles - épisode 17 95



Cédric Mnich

Quinze ans après...

« Qu'est-ce que vous faites ? »

Qui êtes-vous ?

Cédric, j'ai 41 ans. Marié avec deux enfants, je travaille dans la communication / marketing pour l'activité marchés financiers d'une grande banque française.

Je suis également artiste à mes heures, un peu plus qu'amateur puisque j'ai quelques expositions à mon actif.

Pluridisciplinaire et autodidacte, je réalise des créations numériques, peintures, dessins, installations d'art contemporain ou sculptures.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

J'ai un souvenir assez précis et très vif de ma découverte du jeu de rôle. J'ai deux amis d'enfance (nous étions ensemble à l'école maternelle et voisins de quartier). Le premier, Pierre, est arrivé un jour au collège avec un livre d'un genre nouveau. Pierre était gros lecteur à l'époque et doté d'une imagination vivace. Il m'a fait découvrir un livre dont le lecteur est le héros et qui doit vivre l'aventure racontée dans le bouquin. Il s'agissait évidemment du premier Livre dont vous êtes le héros, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Ce devait être en 1983, je pense. Autant dire que le livre a fait son effet et a vite tourné dans les mains de la petite bande de copains.

Nous n'étions pas au bout de nos surprises. Dominique, mon autre ami d'enfance, m'a ensuite annoncé que certains de ses copains du collège jouaient à un jeu très similaire au *Livre dont nous étions le héros*. C'était la même chose mais où l'on a le choix libre de ses actions, quelles qu'elles soient, et se jouant à plusieurs. Il me convia à me joindre à une partie un samedi après-midi. Je découvris ainsi *Dungeons & Dragons*, c'était en 1983 ou 1984 je pense et le module joué était je crois *Rahasia*. Ce fut un choc, une révélation...

Je ne tardai pas à me faire offrir par ma mère la boîte rouge *Basic Dungeons & Dragons* et lançai ensuite rapidement les premières aventures avec mon propre groupe de copains. Le premier scénario joué fut sans doute le module B2, *Le Château-fort aux confins du pays*, puis deux ou trois aventures de mon cru, librement inspirées d'éléments contenus dans la boîte de base... Les quinze années suivantes virent le jeu de rôle occuper

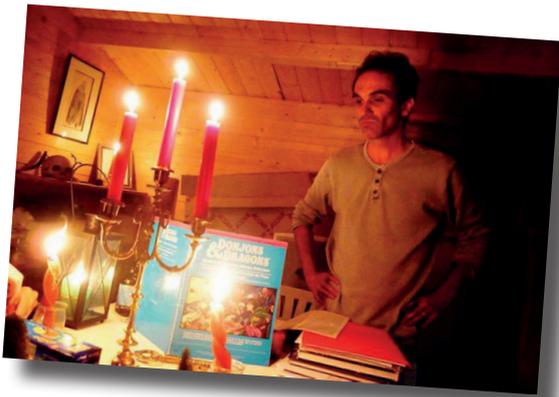
une place très importante dans mes loisirs et notre groupe joua ou testa la plupart des jeux qui sortirent à l'époque. *Advanced Dungeons & Dragons* première et deuxième édition, *L'Appel de Cthulhu*, *James Bond 007*, *Stormbringer*, *Hawkmoon*, *Toons*, *In Nomine Satanis*, *Maléfices*, *Hurlements*, *Judge Dredd*, etc.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

J'ai arrêté de jouer pendant une bonne quinzaine d'années, et c'est seulement l'an dernier que ma crise de la quarantaine s'est manifestée par la nostalgie de cette époque « rigolade avec les copains à casser du goblin » (c'est mieux que de draguer des minettes de vingt ans). C'est après avoir repris contact sur Facebook avec pas mal de vieux copains du collège ou du lycée un peu perdus de vue que l'idée de relancer des parties a germé. La découverte de l'application online gratuite Roll20.net m'a convaincu de me lancer. La vie a séparé les joueurs du groupe géographiquement, la vie professionnelle, maritale ou familiale rend les parties plus difficiles pour se retrouver, tandis qu'une session de jeu en ligne est assez facile à mettre en place. J'ai donc adapté le module B2 de *Dungeons & Dragons* pour la plateforme Roll20 et nous jouons désormais depuis sept sessions, quand l'agenda des joueurs le permet : le vendredi de 21h30 à 1h du matin environ. La pratique du jeu de rôle est donc pour l'instant limitée à du jeu en ligne une fois ou deux par mois... et nous espérons mettre en place des parties sur une vraie table, ponctuellement, le samedi soir. Pierre prépare de son côté des aventures auxquelles je participerai en tant que joueur...

Après avoir joué une quinzaine d'années entre le collège et le lycée, je garde un sou-

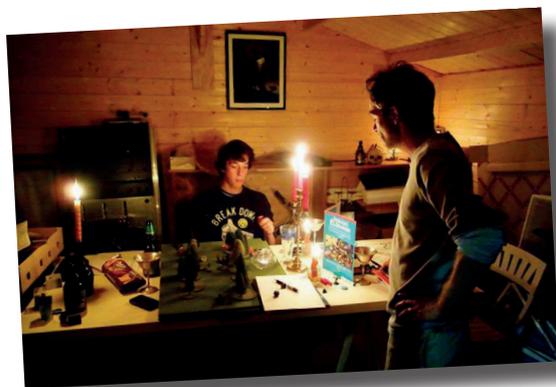
“ma crise de la quarantaine s'est manifestée par la nostalgie de cette époque « rigolade avec les copains à casser du goblin »



venir un peu déçu a posteriori des parties jouées à l'époque. En effet, il y a eu un peu malgré nous un effet « concurrence » entre membres du groupe qui souhaitaient masteriser les parties... Et de ce fait, nous nous sommes pas mal dispersés. Par exemple, nous sommes cinq à avoir acheté des modules de l'excellente campagne *Dragonlance*, ce qui a nui à celle-ci et l'a interrompue au bout de quatre modules sur les quinze prévus. Nous jouions le mercredi ou samedi après-midi et comme nous avons essayé pas mal de jeux différents, la continuité des scénarios ou campagnes n'était pas souvent assurée. Pierre, qui a joué plus long-



temps que moi (car j'ai arrêté de jouer totalement après le lycée) n'a sans doute pas le même ressenti. Mais je regrette aujourd'hui que nos personnages n'aient pas eu de belle carrière dans une campagne et un monde stable et bien défini. Je garde plus un souvenir de la super ambiance et de l'amitié entre copains de cette époque, d'anecdotes ou de blagues, que des souvenirs liés aux personnages ou parties jouées. Je garde toutefois un excellent souvenir d'un tournoi de jeu de rôle à Saint-Ouen-l'Aumône : le maître de jeu, excellent, a pas mal influencé notre façon de jouer ou masteriser à l'époque, nous libérant ainsi d'une sombre période de grosbillisme.



Mon approche du jeu de rôle aujourd'hui est assez fantasmée et plutôt simulationniste. Décidément très *oldschool* et à la nostalgie assumée et revendiquée, je suis un de ces vieux grognards qui ne veulent pas vieillir trop vite et cherchent à entretenir la flamme de cette époque adolescente ! Donc le jeu que je pratique aujourd'hui se limite à du *Advanced Dungeons & Dragons*, première édition, légèrement personnalisée. Je ne suis pas trop chaud pour passer aux versions ultérieures, même si j'attends avec beaucoup d'intérêt la version 5 « *Next* » de *D&D*, qui me paraît intéressante. Jouer à d'autres jeux en tant que meneur ne me tente pas trop, à l'exception de *L'Appel de Cthulhu*.

J'adore les figurines et les décors et je m'efforce aujourd'hui de constituer une collection d'éléments pour notre table de jeu : de belles

figurines, bien peintes et des décors réalistes, grâce aux super décors que l'on peut faire soi-même (moules Hirst Arts par exemple). D'esprit collectionneur, j'achète pas mal sur Ebay les vieux modules et les figurines qui me faisaient rêver adolescent (marques Grenadier, Ral Partha et Citadel).

J'attache donc beaucoup d'importance à l'ambiance amenée par la table de jeu elle-même. J'ai par ailleurs commencé à créer une salle de jeu dédiée, dans mon cabanon de jardin, en la décorant un peu avec des éléments comme affiches, lanternes, bougies, tout ce qui peut faire un peu médiéval. J'apprécie évidemment le roleplay, mais je souhaite surtout mettre l'accent dans ma campagne sur un monde, un univers bien constitué et un suivi dans le temps du développement des personnages avec un background assez riche pour que les joueurs s'attachent et s'investissent dans leurs personnages.

Les joueurs à la table ont des expériences du jeu de rôle parfois différentes. Les plus jeunes découvrent le jeu et ont une approche purement ludique, tandis que les joueurs plus âgés et expérimentés (comme Pierre) ont une approche plus évoluée et plus roleplay. Donc chacun joue comme il peut ou veut. Le fait d'avoir deux générations de joueurs à la table (du quadra et de l'ado/jeune adulte de 16-18 ans) est également très savoureux : nous avons une approche transgénérationnelle et c'est émouvant de se dire que l'on



désormais à jouer avec nos enfants ! Mes propres enfants sont encore un peu jeunes (10 et 6 ans) mais je sens que le fiston ne sera pas difficile à convaincre pour rejoindre notre groupe d'ici quelques années... Je lui ai fait jouer avec décors et figurines un petit bout du *Labyrinthe de la Mort*, le Livre dont vous êtes le héros et ça l'a bien emballé !

Qu'est-ce que le jeu de rôle a changé dans votre vie personnelle et / ou professionnelle ?

Le jeu de rôle est une activité que je garde assez confidentielle, l'univers professionnel dans lequel j'évolue ne se prêtant pas du tout à en discuter. Je pense toutefois que la pratique du jeu de rôle m'a en partie façonné, en m'aidant à développer et exprimer ma créativité. Et surtout, ayant découvert le jeu de rôle lorsque la plupart des ouvrages n'étaient disponibles qu'en version originale, je pense devoir aujourd'hui beaucoup au jeu de rôle pour mon excellent niveau d'anglais (j'ai d'ailleurs une licence de lettres anglo-saxonnes). Malheureusement, cette activité est encore trop souvent considérée comme un loisir puéril et peu sérieux... à quarante ans, on fait du golf, de la gym ou du jogging, on ne tue pas des dragons le week-end !

TOUTES LES ILLUSTRATIONS DE CE PORTRAIT DE RÔLISTE SONT @ CÉDRIC MNICH.



Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

J'apprécie autant les trois approches. En tant que joueur, j'apprécie surtout la possibilité de faire évoluer un personnage dans le temps. En tant que meneur, j'adore le fait de créer et faire vivre un univers. La création d'un monde ou d'un univers est de loin ce que je préfère.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Faire du jeu de rôle, pour moi, c'est se retrouver autour d'une table avec à boire (du bon vin, de la bière !), à manger, des figurines, des dés, des décors et de la bonne humeur avec des gens qu'on aime. Tout est alors en place pour vivre par procuration une aventure imaginaire, en incarnant un personnage du mieux que l'on peut, dans un monde fantastique, et stimuler notre imagination et notre sens de la débrouillardise en trouvant des solutions à des problèmes ou situations inédits !

Et quels sont vos projets ludiques ?

Mon principal projet ludique aujourd'hui est de mettre en place une campagne de

Dungeons & Dragons qui pourrait durer des années avec un groupe de joueurs motivés et passionnés, où les joueurs monteraient leur personnage et joueraient à terme un rôle social dans l'univers de jeu (accéder au rang de seigneur), de préférence avec mon cercle de copains de l'époque. Par ailleurs, en tant qu'artiste, j'aimerais pouvoir continuer à réaliser du dessin et de la peinture à l'huile en appliquant les techniques apprises lors des stages effectués avec Larry Elmore, l'un des célèbres peintres de *Dungeons & Dragons*. Collectionneur, j'aimerais également continuer à enrichir ma collection avec des peintures originales de Larry Elmore et Clyde Caldwell (autres artistes historiques de *D&D*, je possède déjà des œuvres de Jeff Easley, Keith Parkinson et Larry Elmore). ■

CÉDRIC MNICH



La Feuille de personnage de Cédric Mnich

- **Nom** : Jack Ced Munchkin
- **Titre de Noblesse** : Appelez-moi Prince (private joke)
- **Âge** : 41 ans
- **Taille / poids** : petit et léger
- **Race** : Nerdo-geek
- **Pays d'origine** : Hyboria
- **Classe de personnage** : Bi-classé financier – artiste
- **Classe d'Armure** : 10. Mais je cours vite.
- **Points de vie** : inconnu.
- **Familier** : Labrador de guerre femelle (on ne rigole pas).
- **Compétences** : Marketing, Communication et Arts Plastiques
- **Armes de prédilection** : Arc composite et Katana, Iphone et Blackberry
- **Équipement et composantes de sorts** : Sac de plâtre synthétique, moules en silicone, gourde d'eau, 10 kg de figurines en plomb de marques Grenadier/Ral Partha/Citadel, décors de jeu, pots de peinture et pinceaux, œuvres d'art originales des artistes de l'époque TSR.
- **Habitat de prédilection** : galeries d'art
- **Grimoires de sorts** : <http://oldschoolnostalgia.wordpress.com>
- **Quête** : compléter sa collection de figurines oldschool et sa collection de modules et suppléments *D&D / AD&D 1*.
- **Sorts favoris** : *AD&D 1* et *L'Appel de Cthulhu*



Liens JDR favoris

- ▶ donjondudragon.fr
(forum AD&D oldschool)
- ▶ hirstarts.com
(moules de construction de donjons en 3D)
- ▶ dices.over-blog.com
(blog Dices Everywhere)
- ▶ fencig.over-blog.com
(blog d'un quadra passionné de jeux)
- ▶ ebay.com
(pour les bonnes affaires oldschool !)
- ▶ larryelmore.com
(un de mes artistes favoris et ami)
- ▶ jeffesleyart.com
(un autre de mes artistes favoris)

« Oui, on utilise des dés... Mais en fait non, pas toujours... Il y a un meneur de jeu... Oui, mais en fait non, on est tous un peu MJ parfois, sur certains jeux... »

Bref, ce n'est pas si simple de mettre tout le monde d'accord. Et c'est en ce sens que les définitions peuvent parfois apporter une aide non négligeable.

Au cours de toutes ces années, à travers les forums, magazines et autres podcasts, j'ai eu l'occasion de rencontrer quelques théories et définitions qui, à défaut de bouleverser ma manière de jouer, m'ont semblées bigrement pertinentes.

Si je devais faire aujourd'hui une radioscopie, sincère et complète, du jeu de rôle, je la transcrirais ainsi, en trois étapes : l'Esprit (la tête), le Corps (le ventre) et l'Âme (le cœur). En clair, ce que nous recherchons (Esprit), comment nous fonctionnons (Corps) et ce que nous acceptons inconsciemment (Âme).

- **I. L'Esprit** : La Théorie LNS (« Qu'est-ce qu'on veut ? »)
- **II. Le Corps** : le Système de résolution et le Système de jeu (« Comment on procède ? »)
- **III. L'Âme** : le Contrat social (« Qu'est-ce que cela implique ? »)

I. L'Esprit : La Théorie LNS (« Qu'est-ce qu'on veut ? »)

L'Esprit du jeu de rôle pourrait se traduire par la manière de pratiquer ce loisir. La première fois que j'ai entendu parler de cette théorie, c'était sur le forum *The Forge*. Un certain Ron Edwards y expliquait, avec beaucoup de talent, les trois différentes façons que les rôlistes ont de s'amuser et de prendre du plaisir durant les parties. De ces trois manières de « s'éclater » est né le nom de cette théorie : LNS.

- ▶ L pour « ludisme »
- ▶ N pour « narrativisme »
- ▶ S pour « simulationnisme »

- **Pour les Ludistes** : ce qui compte c'est le challenge, le divertissement. Ils sont assurément la partie *jeu* de l'expression « jeu de rôle ». Ils aiment jeter les dés, gagner de l'expérience et voir leur personnage progresser. Bien que la résolution mécanique des actions puisse les intéresser, ils jouent avant tout « pour jouer ». En clair, ils sont là pour s'amuser et se divertir, pas pour s'ennuyer. D'où le terme de « ludique ».
- **Pour les Narrativistes** : ce qui compte c'est la qualité du récit et de l'histoire qui est racontée. Et de manière plus subtile, ils aiment les rôles complexes et les conflits moraux. Ils apprécient de se retrouver dans des situations qui leur imposeront des dilemmes et des choix cornéliens. Bien souvent, pour eux, la qualité de l'histoire prime sur le système de règles et la résolution mécanique des actions. D'où le terme de « narration ».
- **Pour les Simulationnistes** : ce qui compte c'est de jouer un rôle de manière sérieuse. et, si possible, en respectant les valeurs de l'univers dans lequel ils évoluent. Que vous interprétiez un nain ou un elfe (dans un univers médiéval-fantastique), un chevalier Jedi (dans *Star Wars*), ou un samouraï (dans *Legend of the Five Rings*), ce qui compte c'est de le jouer au plus près de la réalité des codes qui vous seront imposés. D'où le terme de « simulation ».

II. Le Corps : le Système de résolution et le Système de jeu (« Comment on procède ? »)

Le Corps du jeu de rôle pourrait ressembler à son moteur interne ou sa mécanique de résolution. Et à ce titre il est important de tout de suite comprendre la subtile différence entre le « système de résolution », et le « système de jeu ». La première fois que j'ai entendu

parler de cette théorie, c'était sur un blog, dans un article de Romaric Briand. Ce dernier y expliquait, de manière convaincante, en quoi ces deux notions étaient différentes. Et surtout comment les rôlistes finissent par les confondre parfois.

- **Le Système de résolution** : il s'agit de l'ensemble des règles qui permettent de résoudre une action entreprise par le personnage. Jeter les dés, comparer des scores, utiliser des cartes, des jetons, etc.
- **Le Système de jeu** : il s'agit d'établir clairement le rôle de chacun des participants autour de la table. Qui est le (ou sont les) meneur(s) de jeu, qui raconte l'histoire, qui peut intervenir, participer, influencer, et jusqu'à quel point ?

III. L'Âme : le Contrat social (« Qu'est-ce que cela implique ? »)

L'Âme du jeu de rôle pourrait être tout simplement cet ensemble de règles non écrites que nous acceptons tous (inconsciemment), lorsque nous décidons de jouer une partie. Et qui, par la même occasion, définit qui nous sommes en tant que meneur de jeu ou joueur. La première fois que j'ai entendu parler de contrat social, c'était là encore sur un blog. Celui de *Lymbic Systems*, et l'auteur de l'article, un certain Frédéric Sintès, y exposait sa vision des choses.

- **Le Contrat social** : ce qui permet aussi bien la cohésion du groupe, les aspects logistiques, l'observation des règles, le fait d'accepter de jouer le jeu, le fait de produire un contenu conforme aux attentes du groupe.

Et au-delà de la notion de Contrat social, on peut définir la nature profonde et le rôle de chacun des participants. En clair, les différents types de meneurs de jeu, et la notion de roleplay pour le joueur.

La « masterisation »... Ou ce qu'on attend du MJ

Il existe quatre façons de diriger une partie de jeu de rôle. Il est donc bon pour chaque joueur de savoir comment son meneur de jeu fonctionne, afin d'identifier à quelle catégorie il appartient.

1) Illusionnisme

Le meneur de jeu illusionniste prend au pied de la lettre l'énoncé selon lequel il a le contrôle complet de l'histoire. Peu importe ce que font les joueurs, il adapte le cours des événements et contre leurs actions au mieux de ses capacités, afin de pouvoir raconter son histoire, sans jamais avouer ce qu'il est en train de faire. Pendant ce temps, les joueurs n'ont pas conscience du fait que leurs actions n'ont aucune importance. Ils réussissent parfois ou se ratent, tout a l'air d'être cohérent. La crédibilité que les joueurs accordent au MJ permet de cacher le fait que, quoi que les joueurs fassent, rien ne comptera jamais.

2) Participationnisme

Le meneur de jeu participationniste ne diffère pas de l'illusionnisme par sa structure. Il contrôle toujours tout ce qui a une signification en jeu, tandis que les joueurs n'ajoutent rien, si ce n'est du relief. La différence est que les joueurs le savent, et sont assez contents de laisser le maître raconter son histoire centrée sur les personnages. Dans son jeu participationniste, le MJ utilise les mêmes techniques illusionnistes pour tromper les joueurs, en leur faisant croire que leurs choix font une différence, mais ils le savent et en sont contents, parce que le meneur va créer quelque histoire géniale dans laquelle ils se sentiront comme des héros.

3) *Esprit pionnier*

Dans un jeu d'esprit pionnier, le meneur de jeu a créé un scénario qui est en général très linéaire et y a placé pour les joueurs des indices à suivre pour atteindre la fin qu'il désire. Ainsi, il a le contrôle complet de l'histoire, parce qu'il l'a créée et a décidé comment elle devrait se terminer. Cependant, une fois que le jeu commence, il se limite à révéler les informations de son scénario et à juger les résultats des actions des personnages des joueurs. Les joueurs sont libres de faire tout ce qu'ils souhaitent. Ils ont été prévenus et ont accepté (souvent implicitement) de suivre les indices et tenter d'atteindre la fin du scénario, telle que le MJ l'a prévue.

4) *Jeu de basse*

Ron Edwards a identifié et baptisé le jeu de basse, en référence au rôle du bassiste dans un groupe de jazz ou de rock. Le bassiste donne la mesure, fixe parfois l'ambiance, la clé et les changements dans la musique, mais il ne joue presque jamais la mélodie. Cela est laissé aux autres instrumentistes. De la même manière, le meneur de jeu « de basse » crée le monde, l'ambiance, peut-être les situations, mais se fond ensuite dans l'arrière-plan, afin de permettre aux joueurs d'improviser, en se contentant d'encourager leurs efforts, d'apporter des changements quand tout marche trop bien pour eux et de conserver un rythme acceptable pour l'ensemble.

Conclusion

Ces définitions devraient vous permettre de mieux comprendre quelle est la place de chacun et comment s'organise le déroulement d'une partie à une table de jeu de rôle. ■

PERNIC NORI



PAR ISABELLE ET STÉPHANE GALLAY
(CC BY 2.0), VIA FLICKR

Le « roleplay »... Ou ce qu'on attend du joueur

Il existe trois notions que tout joueur devrait être capable de distinguer.

A) Ce que le joueur et son personnage connaissent

Ici, point de difficultés, il s'agit de l'ensemble de connaissances communes. Que ce soit la géographie (la forme du pays), la langue parlée, l'organisation politique (qui dirige ce pays), l'utilisation des objets courants (téléphone, fourchette)...

B) Ce que seul le personnage sait, mais pas le joueur

Ici, c'est déjà plus délicat. Alors, même si c'est vexant de se dire qu'un « bout de papier » en sait plus long que vous, évitez de vous lancer dans une diatribe exagérée, si vous interprétez, par exemple, un expert en physique nucléaire...

C) Ce que le joueur sait, mais que son personnage est censé ignorer

Voilà qui est souvent la source de nombreux drames et situations flagrantes de mauvaise foi, de la part du joueur. Qui n'a jamais tenté de communiquer une information capitale à un joueur dont le personnage n'était pas présent ? ■



The Fumble Zone... épisode 10

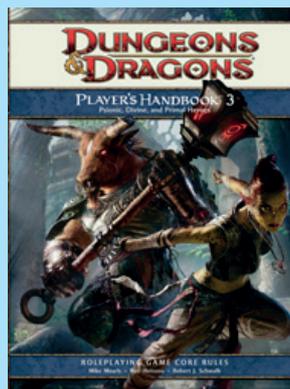
Dans cet épisode, nous revenons à du médiéval-fantastique : *Dungeons & Dragons 4*, pour parler de la gestion des alignements. Un point souvent obscur pour les néophytes.

La note de Léo Sigrann

Avec cette histoire, nous revenons à un format plus court. Tous les épisodes sont écrits dans les grandes lignes depuis maintenant deux ans, il arrive qu'on les modifie en ajoutant, dans la majeure par-



tie du temps, du texte. L'histoire des alignements devait à l'origine apparaître dans l'épisode 6 mais nous voulions changer de *Dungeons & Dragons* pour faire découvrir à ceux qui nous suivent un autre jeu de rôle qu'on affectionne aussi, *Nephilim : Révélation*. Vu qu'il n'y a pas d'alignements dans *Nephilim*, impossible de glisser l'anecdote. On a donc décidé de repousser ce synopsis. Le personnage de Na-



Lumière sur le jeu de rôle *Dungeons & Dragons*

Pour beaucoup d'entre nous, *Dungeons & Dragons* est le solfège du jeu de rôle médiéval-fantastique. Après, le goût de chacun et surtout l'imagination du meneur de jeu joue forcément un rôle sur les sentiments qui se dégagent pour ce jeu.

Souvent considéré comme un jeu bourrin, il m'est arrivé de maîtriser plusieurs parties d'affilée sans faire lancer une seule fois le dé à mes joueurs.

Bref, on n'est pas là pour parler de nos vies de rôlistes mais pour parler du jeu de rôle de l'épisode.

Dungeons & Dragons, (D&D pour les intimes) est un jeu de rôle médiéval-fantastique dans lequel vous pouvez incarner un humain ou une créature magique comme un elfe, un éladrin, un gnome, un génasi, un halefling... Ensuite vous pouvez choisir sa classe ou métier : magicien, voleur, paladin, guerrier, mage de guerre...

Il ne vous reste plus qu'à tirer ses caractéristiques, choisir du matériel et partir en quête des points d'expérience qui vous permettent de gagner en puissance, ce qui se traduit dans le jeu par une montée de niveaux. Basique mais évolutif, il reste agaçant par la pluralité des extensions nécessaires finalement pour obtenir un jeu complet.

Le jeu en lui-même révèle tout son intérêt en lisant les romans adaptés de l'univers. En effet, ce jeu de rôle s'offre le luxe d'expliquer les différents changements d'édition de règles aux joueurs à travers des histoires s'étalant sur plusieurs tomes. *D&D*, c'est une grosse franchise qui vaut le coup lorsqu'on s'attarde justement sur les romans sortis, créant un univers plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord.

On vous recommande, chez Milady :

- ▶ *La Légende Drizzt*, de R.A.Salvatore
- ▶ *Le Cycle des Avatars* de Scott Siencin (lien entre la première et la seconde édition)
- ▶ *Le Cycle de la guerre de la reine arraignée* (lien vers la quatrième édition)

Liens :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Donjons_et_Dragons
<http://www.wizards.com/dnd> ■



tacha, devenu plus aguerri par la suite, ne pouvait pas non plus être totalement « noob » : il a fallu réécrire une grande partie de ses dialogues afin qu'ils collent mieux à son personnage actuel.

Pour ce qui est du côté technique, eh bien notre luxe d'un épisode d'avance s'est évaporé durant l'été, nous obligeant maintenant à décaler les sorties. Il nous reste trois épisodes à tourner pour boucler cette première saison mais, vu notre participation à différentes conventions, on n'est pas près de récupérer ce retard. On s'en excuse. ■

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

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

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

DEUS L'ASCENSION



Entretien avec Gilles Théophile, auteur de Deus l'Ascension

Gilles Théophile connaît un petit succès avec son jeu de rôle *Deus l'Ascension*, paru chez JdR Éditions l'an dernier. Christophe Calmes est allé sa sa rencontre pour les *Chroniques d'Altaride*.

Vous avez commencé en tant qu'auteur de jeu de rôle amateur... Avant *Deus l'Ascension*, quels genres de jeux avez-vous créés, qui ne seraient pas sortis des ombres ?

À vrai dire, *Deus l'Ascension* a été mon premier ! Il n'avait rien avoir avec ce qu'il est aujourd'hui mais le concept de l'univers était exactement comme aujourd'hui. *Deus l'Ascension* a un peu plus de dix ans de vie maintenant, et surtout, de maturation pour



donner ce qu'il est aujourd'hui. J'avais cependant commencé à écrire, avant de me mettre à la création de jeux, un début de roman que je pense ne jamais publier et qui était nommé *L'Enfant roi et le dragon*.



ont pu survivre. Des êtres étranges nommés les Araliens sont apparus sur Terra pour apprendre aux humains à lutter contre les démons et en apportant avec eux la magie.

Vous avez réussi à réaliser le rêve de nombreux rôlistes qui écrivent des jeux amateurs : être remarqué par un éditeur de jeu de rôle ; comment cette rencontre avec JdR Édition a-t-elle eu lieu ?

Ma rencontre a été provoquée, en fait, par mes soins, en leur envoyant un manuscrit du jeu. Avant ça j'ai fait pendant un an des conventions un peu partout en France, dans l'espoir de convaincre les éditeurs et de me faire remarquer. Mais ça a surtout permis d'apporter de la maturité à mon produit et de comprendre les attentes du public sans pour autant ne faire qu'un produit commercial, bien entendu. Je n'ai de toute façon pas cette prétention.

Pouvez-vous nous présenter le pitch de *Deus l'Ascension* ?

Oui bien sûr ! C'est un jeu contemporain post apocalyptique où l'on joue des êtres humains ayant une petite particularité leur permettant de lutter efficacement contre les démons qui sont apparus il y a maintenant vingt ans. Terra est ravagée sur les deux tiers de sa surface et seules quatre nations

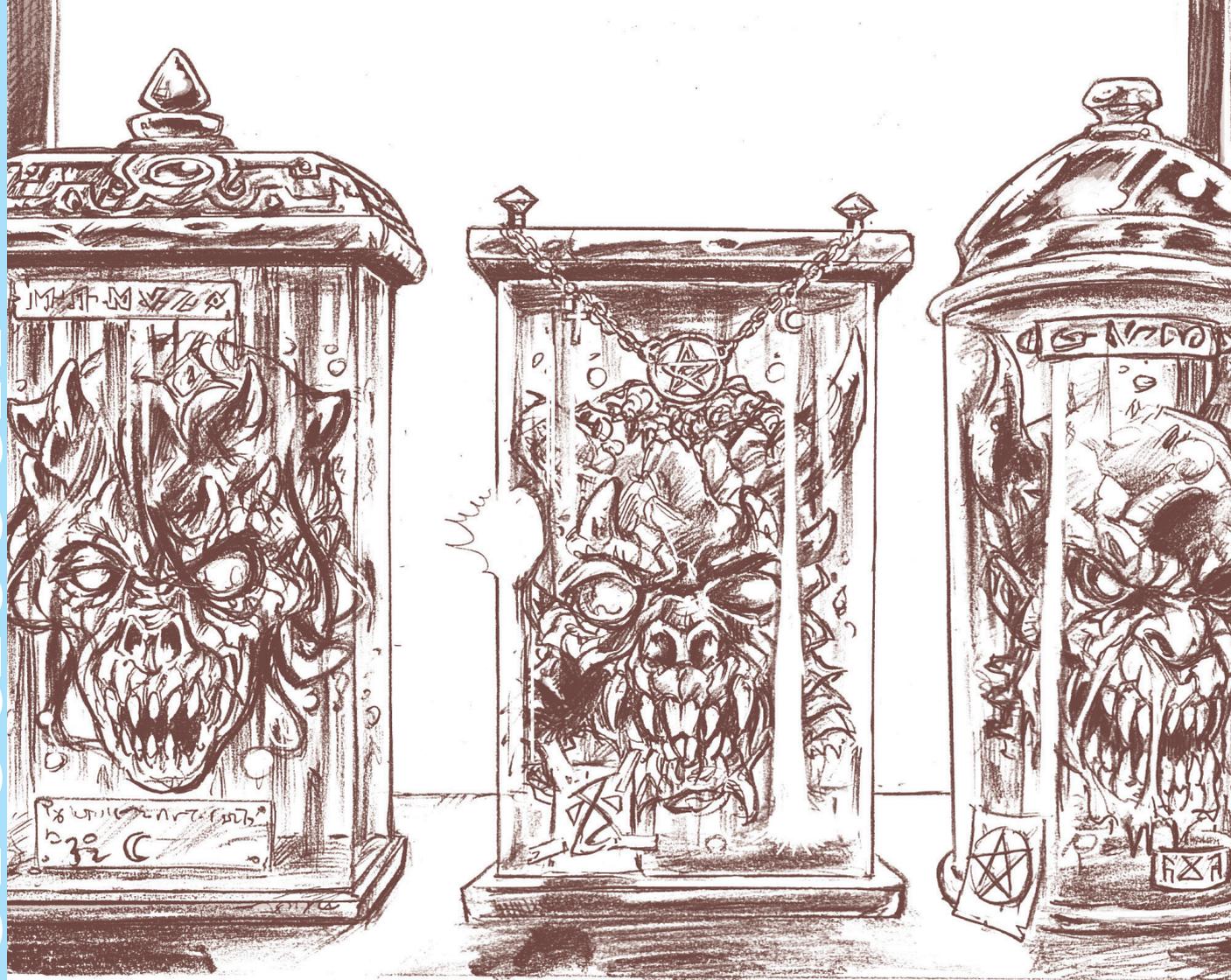
Le contexte de *Deus l'Ascension* est très particulier. Quelles ont été vos sources d'inspirations ?

À l'origine tout est parti d'une croyance : ce ne sont pas les dieux qui ont créés les hommes mais les hommes qui ont créé les dieux. En extrapolant je me suis dit que dans ce cas, les humains pourraient s'élever au rang des dieux. Ça, c'était pour le concept des fragments divins, et donc des personnages de joueurs. Ensuite je me suis basé sur des ambiances de films tels que *Priest* avec Anthony Hopkins, *L'Exorciste*, *Je suis une Légende*, *Constantine*, etc. Et bien sûr, des livres, avec les œuvres de Stephen King par exemple.

Comment se profile l'avenir de *Deus l'Ascension* ? Des suppléments sont-ils prévus ?

L'avenir dépend beaucoup de mes lecteurs et des ventes car j'aimerais faire une gamme avec plusieurs livres. Pour l'instant je travaille sur le livret allant avec l'écran et qui devrait révéler aux MJ tous les secrets des Araliens. Je prévois ensuite une grosse campagne avec pour titre *La Neuvième Croisade*, qui sera basée sur le thème de reprise de





la Terre Sainte aux démons. J'ai aussi un projet de roman basé sur le chef des Araliens, Doran Aral.

Continuez-vous à jouer ou bien, comme beaucoup d'auteurs de jeux, l'écriture passe avant tout ?

Bien sûr que je joue toujours ! J'adore le jeu de rôle et je ne pourrais pas m'en passer. Que ce soit en tant que MJ ou joueur, j'essaye de faire au moins une séance par mois, voire deux. J'étais dans un club dans ma région avant et depuis le début de l'année j'y retourne régulièrement car le jeu de rôle me manquait trop.



Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle sur table dans les dix prochaines années ?

Je suis convaincu que le jeu de rôle sur table va connaître un beau retour car de plus en plus de jeunes s'y intéressent et aiment ce loisir. De plus, les conventions sont légion maintenant et permettent d'amener des curieux à s'asseoir et essayer. De plus, grâce à des films tels que *Le Seigneur des Anneaux*, le fantastique a le vent en poupe et emporte avec lui tous les loisirs qui s'y rattachent. Et bien sûr il y a l'immense travail des organisateurs d'évènement multi-loisirs autour du thème du fantastique ou du livre, qui aident beaucoup à démocratiser notre loisir.



Si nos lecteurs cherchent à vous rencontrer lors de manifestations et de conventions rôlistes, où doivent-ils aller ?

Je pense que je serai présent à Octôgones à Lyon du 4 au 6 octobre et peut-être aux Utopiales à Nantes du 7 au 11 novembre.

Avez-vous des projets en tête ou en cours, autre que *Deus l'Ascension* ?

DragonDead qui devrait sortir encore cette année et j'ai commencé la rédaction d'un autre jeu qui s'appelle *Enba, le mythe des Régulateurs*. Ce projet est encore lointain mais j'aimerais réussir à le sortir l'année prochaine.

Merci beaucoup ! ■

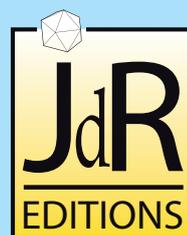
PROPOS RECUEILLIS
PAR CHRISTOPHE CALMES

Oui, en effet, j'ai rejoint une équipe de créateurs pour le jeu



Le Jeu

Deus l'Ascension est un jeu de rôle de Gilles Théophile, illustré par Fabien Laouer (vous en voyez dans ces pages) et publié par JdR Éditions. Le livre est épuisé mais encore disponible à la vente au format PDF. jdreditions.com/deus.php



Fragments d'Imaginaires



L'actualité des Fragments d'Imaginaires, site d'écriture mêlant littérature fantastique et jeu de rôle, est des plus brûlantes. Alors on va procéder par ordre.

Résultats du défi n° 2

Ce défi consistait à écrire un texte débutant par les mêmes phrases que le roman de Gabriel Katz, *Le Puits de Mémoire*, prix Imaginale 2013 du roman francophone publié chez Scribéo : « La lourde porte à deux battants s'ouvrit enfin sur l'antichambre. Dans la pièce lambrissée de bois précieux, éclairée par quatre flambeaux figurant les saisons, un militaire en grande tenue faisait les cent pas. Cela faisait une heure que le général Vérés attendait, dédaignant les banquettes de velours garnies de coussins aux armes d'Hélión, le vin sucré mêlé d'épices, les gâteaux. Il détestait attendre. Chaque minute perdue lui paraissait une heure. »

Après dépouillement, dissection et après échanges, le comité de lecture des Fragments a confronté son avis à celui des visiteurs du site. *La Troisième Armée*, de Mathieu Dugas, est arrivée en tête avec une intrigue qui a séduit la majorité.

Dans un bel exercice de Whodunit, Mathieu Dugas nous emmène sur les pas du colonel Flavius Del Procado. Enquêteur impérial chargé de démontrer la culpabilité d'un haut gradé dans un assassinat aux conséquences fâcheuses pour l'empire d'Hélión.

Pour prendre connaissance de l'intégralité du texte, allez directement sur le site des Fragments d'Imaginaires (fragments-imaginaires.net) à la rubrique « Archives des défis d'écriture ».

Bien sûr, les autres textes sont tout autant susceptibles de vous apporter de bien beaux moments de plaisir, aussi bien en termes d'ambiance, d'intrigues ou encore de personnages.

- ▶ *Obscure ivresse*, par Bracasse, vous emmènera dans les divagations psychotiques d'un rôliste devenu fou. Ou bien est-ce son personnage qui divague ?
- ▶ *Le Joyau de la couronne*, par Alex Evan, vous fera rêver avec un artefact, objet de toutes les convoitises : le « Chasse-marée »,
- ▶ Enfin, *Artis factum*, par Catherine Faure, vous parlera de l'Ancien temps : le nôtre !

Recueil des textes du défi n° 3

Le défi n° 3 est en phase de lecture. Tournant autour de l'horreur survenant dans un quartier paisible suite à l'arrivée d'un nouvel habitant (ça me rappelle quelque chose, ça...), il est terminé depuis le 30 septembre dernier. Nous vous parlerons du vainqueur dans les *Chroniques* de novembre... En attendant, n'hésitez pas à aller voter pour votre texte favori sur le site des Fragments.



Lancement du défi n° 4

Pour poursuivre le partenariat entre nos deux équipes, les gars des Fragments d'imaginaires ont décidé de caler le thème du 4^e défi, sur les dossiers des *Chroniques d'Altaride*... Le mois dernier, on vous parlait de la Femme. Ce mois-ci, c'est au tour de l'Homme.

Cette fois-ci, pour participer au défi, vous devrez donc écrire un texte qui débutera et se terminera impérativement par les mots « L'Homme et la Femme ». Vous devrez aussi y incorporer les termes « Chroniques » et « Altaride » (« *Chroniques d'Altaride* » n'est pas autorisé, ce serait trop facile...)

Comme à chaque fois, votre histoire devra comporter une dimension fantastique, surnaturelle, steampunk, bit-lit, science-fiction ou horreur et se déroulera dans un univers de fiction connu ou issu de votre création. Sa longueur maximale sera de 40 000 signes, espaces compris.

Il devra être envoyé avant le 31 octobre 2013 à minuit, au format Word à defis@fragments-imaginaires.net.

Les textes respectant ces consignes, ainsi que les règles de grammaire et de syntaxe françaises, seront publiés sur fragments-imaginaires.net et soumis à l'avis des visiteurs du site et du comité de lecture durant 15 jours.

Les notes et les avis permettront d'établir un classement et de faire ressortir les meilleurs Fragments d'Imaginaires !

La meilleure nouvelle et l'interview de son auteur seront publiées dans le numéro de décembre des *Chroniques d'Altaride* (préparez-vous donc à être interviewé si vous remportez ce défi...)

Alors, à vos claviers, et à vos imaginaires ! ■

JEAN-CHRISTOPHE POUILLON
RELECTURE SÉLÈNE



De la musique de mecs

Aides de jeu

Au départ, nous aurions pu vous parler d'une aide de jeu pour masteriser un groupe de femmes rôlistes mais comme chacun le sait, ben ça diffère pas du rôliste mâle. Alors, nous nous sommes dit « Tiens, et pourquoi pas un *best-of* de musiques pour illustrer vos parties ? »

Pour rester dans le thème, nous ne parlerons que de compositeurs masculins.

La musique illustratrice a une fonction principale en jeu de rôle d'enrichir votre narration ou les actions.

Les grands classiques

Alors bien sûr, chacun connaît les cadors comme *Willow* de James Horner, *Lord of the Rings* d'Howard Shore, *Conan* de Basil Poledouris ou encore *Excalibur* de Trevor Jones pour du méd-fan.

Côté *Monde des ténèbres* ou *L'Appel de Cthullu*, on a *Sleepy Hollow* et *Edward Scissorhand* de Danny Elfman ou encore *Dracula* de Wojciech Kilar.

Il y a tellement de bandes son de films de cinéma qui collent parfaitement aux soirées rôlistes !



Médiéval-fantastique... Ou simplement médiéval

- ▶ *A Knight's Tale* (*Chevalier*) de Carter Burwell
- ▶ *An Army of Darkness* (*Evil Dead III*) de Joseph Lo Duca
- ▶ *Xena* (6 CD) et *Hercules: the Legendary Journey* (4 CD) de Joseph Lo Duca
- ▶ *Krull* de James Horner
- ▶ *Kull the Conqueror* de Joel Goldsmith
- ▶ *Ecaflowne* de Yôko Kanno
- ▶ *The Witcher 2* de Krzysztof Wierzykiewicz
- ▶ *Baldur's Gate* de Michael Hoenig
- ▶ *Elder Scroll V : Skyrim* de Jeremy Soule

Contemporain mafieux



- ▶ *Le Parrain* de Nino Rota
- ▶ *Once upon a time in America* (*Il était une fois en Amérique*) d'Ennio Morricone
- ▶ *Le Clan des Siciliens* d'Ennio Morricone
- ▶ *The Untouchables* (*Les Incorruptibles*) d'Ennio Morricone
- ▶ *Peter Gunn* d'Henry Mancini

Dark Fantasy, fantastique



- ▶ *Le Labyrinthe de Pan* de Javier Navarrete
- ▶ *Fury* de John Williams
- ▶ *Scream* de Marco Beltrami
- ▶ *Hellboy* de Marco Beltrami
- ▶ *Leviathan* de Jerry Goldsmith
- ▶ *Deep Rising* de Jerry Goldsmith
- ▶ *Silent Hill* de Akira Yamaoka



Steampunk, cyberpunk

- ▶ *Ghost in the Shell* de Kenji Kawaiï
- ▶ *Steamboy* de Steve Jablonsky
- ▶ *Bioshock* de Gary Schyman
- ▶ *Dishonored* de Daniel Licht et autres
- ▶ *Akira* de Shôji Yamashiro



Science-fiction

- ▶ *Mass Effect* de David Kates, Sam Hulick, Jack Wall et Richard Jacques
- ▶ *Macross Plus* de Yôko Kanno
- ▶ *Cowboy Bebop* de Yôko Kanno
- ▶ *Pitch Black* et *Chronicles of Riddick* de Graeme Revell
- ▶ *Star Wars* de John Williams
- ▶ *Star Trek* de Jerry Goldsmith
- ▶ *Starship Troopers* de Basil Poledouris

À vous de prolonger la liste !

La liste est très loin d'être exhaustive, car on aurait pu ajouter la musique de *Game of Thrones* de Ramin Djawadi par exemple.

Un peu d'organisation, que diable !

Dans tous les cas, faites-vous des dossiers nommés « Mystère », « Action », « Ambiance » et dispatchez les pistes des albums dans ceux-ci. Évitez au maximum de mettre des « gros » thèmes reconnaissables, sinon vous risquez de perdre vos joueurs. Généralement dans la plupart des *scores* (à ne pas confondre avec les *soundtracks*, qui sont les chansons) des films, vous pourrez piocher un morceau ou deux pour illustrer votre histoire. Bonne écoute ! ■

LÉO SIGRANN



L'homme dans le jeu de rôle

Puisque le thème de ce mois (au cas où vous n'auriez pas remarqué), c'est l'homme, Bison ailé (qui est un homme !) s'est penché sur la figure masculine en jeu de rôle...

L'un des archétypes favoris des personnages de jeux de rôle est probablement Conan le Cimmérien, le personnage fétiche de Robert E. Howard. En effet, quelle que soit la popularité de J.R.R. Tolkien, dont l'œuvre a sans doute été à l'origine même des jeux de rôle et continue de marquer la plupart d'entre eux, on ne pense pas spontanément à Bilbon Sacquet quand on veut créer un personnage de jeu de rôle de sexe

masculin (sauf si on veut créer un hobbit, bien sûr) ni même à celui de Gandalf le magicien. Non, si on veut jouer un homme, un vrai, c'est vers la figure de Conan que l'on se tourne !

Le roi des barbares

Conan est devenu l'archétype du guerrier (voir, par ex., dans *Tunnels & Trolls*) ou du barbare (voir, par ex., dans *Dungeons & Dragons*) dans les jeux de rôle : si simple, si facile



à jouer et dont la conception de la vie se rapproche tant des fantasmes masculins de puissance, de domination et de jouissance. Citons le résumé qu'en fait Conan lui-même dans *La Reine de la Côte Noire* :

« Dans ce monde, les hommes luttent et souffrent en vain, trouvant du plaisir seulement dans la folie ardente de la bataille [...] Il me suffit de vivre ma vie intensément ; tant que je peux savourer le jus succulent des viandes rouges et le goût des vins capiteux sur mon palais, tant que je peux jouir de l'étreinte ardente de bras à la blancheur d'albâtre et de la folle exultation de la bataille lorsque les lames bleutées s'enflamment et se teintent d'écarlate, je suis satisfait ! » (voir l'introduction de Patrice Louinet à *Conan le Cimmérien*, aux éditions Bragelonne).

L'univers graphique de Conan (couvertures des livres, BD, films, jeux vidéo) ne laisse guère

de doute sur le caractère éminemment macho de Conan, celui d'un homme libéré du carcan mutilant de la civilisation et qui fait tout ce qu'il lui plaît. Ce qui l'attire d'ailleurs le plus n'est finalement pas tant jouir que conquérir. Conan ne se contente pas de plaisirs faciles. Femmes, richesses et pouvoir doivent être conquis de haute lutte pour avoir une valeur à ses yeux.

Le personnage de Conan a tout pour séduire le joueur masculin : les femmes finissent toujours à ses pieds et les hommes par ramper devant sa puissance ! Il existe d'ailleurs un pendant féminin du personnage de Conan, Red Sonja, la diablesse à l'épée, guerrière réputée invincible et qui ne se donnera qu'à l'homme qui saura la vaincre au combat. Le mythe de l'invincibilité n'est pas l'apanage des hommes, même si la célèbre armure-bikini de la rousse guerrière d'Hyrrkanie a indubitablement été inventée par des hommes...



La concurrence est rude ?

Évidemment, d'autres auteurs que Howard et Tolkien ont marqué les jeux de rôle, leur apportant d'autres personnages marquants. On pense d'abord à Michael Moorcock et à son personnage d'Elric (qui a inspiré plusieurs jeux de rôle comme *Stormbringer*, de Ken St. Andre), à Fritz Leiber et à ses personnages de Fafhrd (un autre barbare !) et du Souricier Gris (qui a inspiré le type du « filou » dans *Tunnels & Trolls* et du « voleur » dans *Dungeons & Dragons*). Dans un genre encore plus humoristique que Leiber, on retiendra les personnages de Cugel l'astucieux, de Jack Vance, ou encore du magicien Rincevent, de Terry Pratchett... Mais on entre avec ce dernier dans le domaine des anti-héros parodiques (avec, autre exemple tiré des *Annales du Disque-Monde*, le personnage de Cohen le barbare). Aucun n'a cependant atteint la popularité du personnage de Conan, qui

explique justement qu'il ait été à ce point imité et parodié.

Les petits nouveaux...

Certes, plus récemment, le personnage de Harry Potter, de J. K. Rowling, a connu une immense popularité. Même s'il a suscité la création d'un jeu de rôle spécifique, son influence sur les jeux de rôle en général est cependant restée marginale.

De même, Percy Jackson, la version moderne et américaine de Persée, est un personnage trop pâle pour être véritablement inspirant.

... et les grands anciens

À ce propos, la mythologie et les légendes apportent elles aussi leur lot d'archétypes masculins aux jeux de rôle : le chevalier Arthur, Lancelot, Merlin, Robin des bois, Thor, Loki,

Ulysse et Hercule, par exemple. Cependant, étant donné les limites naturelles de ce genre littéraire, dans lequel les personnages sont simplement évoqués à grands traits sans relief ni détail, leur influence en tant qu'héros archétypaux n'a pas pu être aussi profonde que celle du personnage de Conan.

Reste évidemment les anti-héros de Lovecraft, qui ne savent ni se battre ni faire grand-chose, et dont la seule prouesse reste finalement de survivre en se préservant si possible de la folie. Après avoir lu toute l'œuvre de Lovecraft, il est significatif que je n'aie retenu le nom d'aucun d'entre eux, car la force de cet auteur est ailleurs. Le personnage lovecraftien n'est bien souvent que le témoin tremblant et diminué de forces cosmiques et obscures qui le dépassent et qui, même s'il n'a fait que les entr'apercevoir, lui font connaître la futilité de son existence et le plongent dans les abîmes de la folie.

Verdict viril

Finalement, je pense que ce sont les personnages du type de Conan, Tarzan, Rahan, des héros forts, mais également astucieux et beaucoup moins bêtes que leurs ennemis ne le croient, qui attirent le plus les joueurs masculins, au moins au début. Vient ensuite le temps de varier les plaisirs en se mettant dans la peau de personnages plus subtils, voire d'explorer la complexité des anti-héros. Mais si le but du jeu de rôle est principalement d'occire des adversaires, de déjouer des complots, de venir au secours des faibles et de gagner soi-même en richesse et en puissance (même si ces buts ne sont pas nécessairement au cœur de tous les jeux de rôle ou ne correspondent pas à ce que cherchent tous les joueurs, loin s'en faut !), par Crom, c'est bien Conan notre homme. ■

« BISON AILÉ »

j'ai pas de copine, je gère 500 exoplanètes



Ne pas jeter sur la voie publique exp. - Niet op de openbare weg goetm afdo. - Do not litter.



undedanslafa.com

Proposez & organisez vos propres jeux
Trouvez des joueurs & des jeux dans votre coin, etc.

Mars

Grand dossier - Les Hommes rôlistes

Comme nous avons interrogé de nombreuses femmes rôlistes dans le précédent numéro, ce mois-ci ce sont les messieurs qui ont insisté pour se prêter au jeu et témoigner à leur tour de leur expérience autour de la table. Huit rôlistes hommes nous racontent leur relation avec l'autre sexe en jeu de rôle.

Salle de jeu



ulim

SALLE DE JEU





Approchez, mesdames, aaaapprocheeeeez !

Je suis un chanceux : j'ai eu de multiples expériences (pas que sexuelles) avec des femmes.

Depuis que je suis joueur j'ai très souvent eu des demoiselles avec qui jouer, j'ai même été maître de jeu pour des tables 100% féminines ; évidemment j'ai aussi eu de nombreuses parties totalement masculines. Une partie de mes conquêtes étaient elles-même rôlistes.



Salade niçoise « à la rôliste »

Il n'y a rien de vraiment très masculin dans le jeu de rôle. On pourrait croire que certains jeux, par exemple *Dungeons & Dragons*, sont plus destinés à un public masculin, avide de testostérone et de combat. Mais d'après mon expérience, tous les joueurs jouent comme ça, qu'ils soient hommes ou femmes... J'ai commencé par jouer en club et là, j'ai longtemps pensé que le public était avant tout masculin, car l'essentiel des joueurs

J'aime les tables mixtes, idéalement paritaires (hors MJ) les filles se lâchent et les garçons se tempèrent, le tout est souvent drôle et rarement lourd, c'est très appréciable.

Mes joueuses (quand j'étais meneur) par contre n'étaient pas très « sérieuses » ; je ne suis pas fan de dire « c'est sérieux, là, on joue » mais tenter de finir la mission me semble primordial.

Mais pour elles, ça ne l'était pas, elles jouaient comme d'autres font du shopping.

Le jeu est juste un prétexte pour se voir et déconner tous ensemble, pas désagréable mais pas productif.

Par ailleurs, nous avons remis le couvert quatre fois par semaine pendant six mois, comme quoi ça plaisait à tout le monde.

Avec deux amis « mâles » nous avons initié deux femmes à notre

loisir favori, l'une d'entre elles était ma copine du moment, un de mes camarades était le MJ.

Pour que nos nouvelles joueuses adhèrent, il a adapté le jeu par rapport à leurs attentes implicites : ça les a convaincues et elles ont adhéré jusqu'à être des joueuses très régulières.

Par contre je n'ai pas encore eu de bonne meneuses de jeu, les miennes étaient trop directives... ■

ANTOINE RACKI

étaient masculins. Ce n'est que quand j'ai commencé à faire des démonstrations de jeux de rôle et proposé des initiations chez moi ou lors d'événements que je me suis rendu compte qu'en fait, il y avait autant de filles que d'hommes qui aimaient jouer. Je me suis même, pendant un temps, retrouvé avec une équipe exclusivement féminine.

Après plusieurs discussions, je me suis rendu compte qu'en fait, la plupart des filles n'osent tout simplement pas essayer le jeu de rôle. Mais une fois qu'elle font le pas, elle adhèrent, tout autant que les hommes. De plus, on peut remarquer qu'elles sont parfois plus franches et plus directes que les hommes dans leur approche (traduction : elles sont parfois plus barbares et plus manipulatrices).

Personnellement, je préfère jouer avec une table mixte. Avoir des hommes et des femmes à

une table apporte des points de vue et des idées différentes et en confrontant ces différentes approches, on peut parfois trouver de nouvelles solutions. Personnellement, je ne préfère pas jouer entre hommes, mais plutôt au même niveau d'expérience de jeu ; il m'est déjà arrivé de terroriser une amie avec une interprétation d'un méchant (nous jouions tous des méchants). Mais d'autres habituées n'ont, elles, eu aucun souci avec mon interprétation.

À mon sens, les jeux ont rarement une tendance macho ou misogynne, mais plutôt à des représentations améliorées, qu'il s'agisse des hommes ou des femmes. Et c'est d'un côté tant mieux, car on joue avant tout un personnage dans un monde fictif. Je ne pense pas qu'il faille le changer. ■

CHRISTOPHE MASSIN



© ISOLINO DA PALMA

Comme au cinéma

À ce qu'il paraît, il y aurait une différence entre les rôlistes : certains seraient des mâles et d'autres des femelles ? J'ai toujours fait de mon mieux pour ne pas voir cette différence.

J'ai surtout l'impression qu'à une table de jeu, la différence se fait entre les novices et les vieux baroudeurs, et entre les simulationnistes et les narrativistes, dans le roleplay ou son absence.

Joueuse ou pas, peu importe, c'est le personnage et comment il est interprété qui compte.

J'apprécie les tablées où les participants sont suffisamment matures pour que l'on puisse aborder tous les thèmes, y compris les relations amoureuses, sans que cela ne devienne trop scabreux, ni entendre des gloussements ou des blagues à deux balles... Je trouve marrant de jouer un perso bourrin, macho, misogyne, surtout si une joueuse peut jouer son opposé à la même table.

Ça donne des scènes sympas et c'est rigolo de pouvoir s'envoyer des répliques comme dans les films où il y a deux héros que tout semble opposer mais qui en fait sont super potes. C'est ce que j'attends des jeux de rôle, qu'on puisse se croire « comme au cinéma »... Du blockbuster, mais du cinéma d'auteur cérébral... On est là pour s'amuser, pas pour se prendre la tête...

Ah oui, la question ? Les femmes qui font du jeu de rôle ? Il faut arrêter de se poser la question et jouer.

Plus il y aura de mixité dans les tables de jeu, et moins on se posera des questions de genre. Et plus il y aura de meneuses de jeu, d'auteurs de jeu, d'illustratrices de jeu et peut-être que moins il y aura de clichés. Mais je dis « peut-être » car ce n'est pas certain. Tout comme il n'est peut-être pas souhaitable que tout le monde se ressemble.

De la différence naît la richesse, et nos cultures de l'imaginaire gagnent à s'enrichir de cultures différentes. ■

ISOLINO DA PALMA



© FLORENT BOURDIN

Les femmes et moi

Pour moi le jeu de rôle, c'est avant tout une histoire de famille. Initié par ma mère à l'âge de treize ans, je me suis petit à petit converti à sa vision des choses, tant dans la position des personnage-joueurs et non-joueurs que dans la vie de tous les jours.

Cet aspect de mon apprentissage rolistique m'a permis, après avoir gagné quelques niveaux de maturité, de faire certains choix.

Par exemple, je n'autorise pas les joueurs hommes à jouer des personnages féminins et vice-versa.

J'ai toujours trouvé que cela engendrait un roleplay creux et souvent caricatural.

J'ai moi-même rencontré ma compagne lors d'une partie d'*Agone*, et j'avoue avoir été intimidé, malgré mes nombreuses années de jeu, par cette femme qui commençait à peine à jouer.

Elle interprétait une méduse charismatique et autoritaire, menant le groupe à travers l'Harmonde.

Cela m'a beaucoup impressionné et décidé à l'intégrer à mes tables (*Dungeons & Dragons*, *Rogue Trader*, *Polaris*...).

Le début de nos relations autour d'une table fut difficile, elle prétendait que je lui portais moins d'attention qu'aux autres joueurs

et surtout que j'étais bien plus exigeant avec elle !

Après avoir protesté énergiquement, je réalisai que cette situation était sûrement réelle et que, par peur de l'avantager du fait de son statut dans ma vie, j'étais bien plus dur avec elle qu'avec les autres.

Cette réflexion sur moi-même m'a amené à réfléchir sur l'image du rôliste masculin terrorisé par les joueuses et à reconsidérer mes relations avec elles autour d'une table de jeu de rôle.

Après tout, filles ou garçons, nous sommes tous des joueurs. ■

FLORENT BOURDIN



S'adapter pour mieux jouer

Comment amener une femme à jouer au jeu de rôle ? En le lui proposant. Après vingt-trois ans de jeu de rôle, cette réponse idiote me paraît être la meilleure. J'ai rarement eu une table sans présence féminine depuis le milieu des années 90. Alors forcément, quand on me dit que peu de femmes jouent au jeu de rôle, je suis surpris. Ça ne correspond pas à mon expérience de la chose. Après en avoir parlé autour de moi et réfléchi à la question, j'en

arrive à la conclusion que les raisons sont multiples, mais que ça irait mieux si le milieu du jeu de rôle y mettait du sien. N'ayant pas la place de dérouler dans ces lignes une longue analyse, passons directement aux conseils pratiques. Je me fiche du sexe de mon interlocuteur : je traite tout le monde sur un pied d'égalité, homme ou femme, parce que quand j'organise une partie de jeu de rôle, je n'organise pas une partie fine. Les organes génitaux ne sont pas sollicités. Enfin, je ne suis pas au courant de toutes les pratiques, mais si on parle de ce jeu de rôle-là, on n'est pas dans le bon magazine (rhohohohoho). Traiter sur un pied d'égalité, c'est aussi ne pas tenter de confiner les femmes dans des rôles que vous jugez féminins. Si une joueuse veut jouer un gros chevalier barbu et gay, laissez-la faire. Ensuite, à vous de proposer des parties qui intéressent un vaste panel de joueurs. Idéalement, consultez vos joueurs potentiels pour savoir quel style de jeu leur

plairait. À deux occasions, des joueuses débutantes ont accepté de jouer parce que j'ai pris en compte leurs désirs et que j'ai ajouté une couche d'intrigue dans mes parties. En cours de campagne, elles ont aussi accroché aux autres phases de jeu, petit à petit, mais à la base, elles ne sont venues que parce que les premières parties tournaient autour d'enquêtes. Ça n'avait pas grand-chose à voir avec leur genre, mais tout à voir avec la capacité d'écoute et d'adaptation du MJ. Quand des hommes me font des demandes similaires, je procède de la même façon. Enfin, je fais jouer à des jeux qui laissent l'iconographie sexiste de côté. Sérieusement, un jeu avec des nymphettes dénudées, pourquoi pas ? Mais on en a des rayons entiers... Imaginez la même chose pour les hommes : iconographie homo-érotique ou tirée d'un spectacle de strip-tease à tous les étages. Vous visualisez ? Bienvenue dans la peau d'une femme ! ■

JULIEN BUSEYNE



L'Apocalypse est reportée !

Au début, il y a un peu plus de vingt ans, j'ai débuté le jeu de rôle. Autour de la table, que des hommes, des barbus, des tatoués... des vrais !

Pas une fille à moins d'un mille de là. Oh, j'en ai bien croisé quelques-unes lors de conventions, mais rien de représentatif dans mon quotidien de joueur.

Puis un jour - il y a plus ou moins dix ans - elles ont débarqué autour

de la table, et pas qu'un peu : en tant que meneur ou joueuses.

Et puis... et puis rien ! Pas d'Apocalypse, pas de tornade de feu et pas de jugement divin. Visiblement ce n'est pas comme sur un navire, les femmes ne portent pas malheur !

J'avoue que j'étais presque déçu. Tant de légendes urbaines sur le sujet, comme quoi « on pouvait plus jouer aux mêmes choses, de la même façon... Exit les *Bloodlust* à l'humour salace et aux personnages un brin sexiste... »

Non, rien n'a changé. J'en suis à 50/50, question expérience et toujours rien, nada, zéro, nib, walou, pas la moindre différence !

Pourtant j'ai joué avec ma femme, des amies, des inconnues... Bref, j'ai multiplié les expériences pour être bien sûr.

Du coup, j'en arrive à me dire

que le jeu de rôle avec ou sans filles... bin c'est comme toutes les autres activités sociales : on n'y trouve que ce que l'on y apporte. Le reste, ça relève du mythe, de la légende, de la posture (d'un côté comme de l'autre)... des foutaises en somme..

Au final, je suis juste un peu déçu qu'un folklore si longtemps entretenu tombe si facilement... ■

TONY MARTIN





© FRANÇOIS VANHILLE

Virilité du rôliste : une classe ? Un mythe ? Une compétence ?

Si il existe des jeux de rôle frôlant ou baignant franchement dans la caricature machiste, il n'existe pas proprement dit de jeux de rôle conçus spécifiquement pour un public féminin. Ce qui est au demeurant assez symptomatique de la pertinence des éditeurs en ce qui concerne de savoir s'adresser à un public large ou diversifié. Le jeu de rôle demeure encore un monde d'hommes, autant dans ses concepteurs que ses consom-

mateurs, bien que les lignes soient en train de bouger. Comme pour le romantisme, de l'homme et la femme celui des deux qui est le plus dans l'imaginaire n'est pas toujours celui qu'on croit. Si l'« horloge biologique » est souvent invoquée pour expliquer le côté pragmatique, planificateur, prévoyant de la femme (les ironiques diraient le côté matérialiste) l'homme subit également l'influence de cette horloge, « dieu sinistre effrayant impassible » (Baudelaire), dans ce qui fonde sa masculinité. Vous trouverez rarement de « vieux beaux » à votre table de jeu. Encore moins de Don Juans ou de Casanovas. Ceux-là font de brèves apparitions à nos tables pour rafler les joueuses qui s'ennuient et rêvent à plus de discussion et de considération. Des pères de famille, vous en verrez certainement, mais cette espèce n'a tendance à sortir de son terrier que quand le dragon femelle est absent ou ne s'y oppose pas. Le célibat d'un côté ou d'un autre, surtout quand il dure, n'ap-

porte que stérilité, parfois même la grogne, vous en conviendrez, c'est Lapalisse qui l'a dit. Et c'est bien du fait de procréer qu'aujourd'hui le jeu de rôle a besoin. Saint Gary Gygax, de son nuage en forme de d20 veille sur nous : « Rôlistes ! En vérité je vous le dis : croissez et multipliez ! » Finalement, masculinité et féminité n'existent que parce qu'ils sont complémentaires. Si les rôlistes ont un problème avec leur masculinité, en général c'est plutôt un problème d'ego, de manque de maturité ou de confiance en soi, qui s'aggrave ou disparaît avec l'entrée dans la vie active. La meilleure façon d'affirmer sa masculinité dans notre loisir préféré est dans la mixité et le partage. Entre familles monoparentales, recomposées ou pas, célibataires de tous âges, couples avec ou sans enfants, car avant d'être quoi que ce soit d'autre, le jeu de rôle est d'abord un jeu, et qui plus est un jeu de société. ■

FRANÇOIS VANHILLE



© SÉBASTIEN JACQUEY

Quand elles viennent, c'est avant tout pour jouer

Je m'appelle Sébastien, j'ai 35 ans, je travaille dans le domaine de l'informatique et je pratique le jeu de rôle depuis 1994. J'ai pratiqué un grand nombre de jeux de rôle différents mais c'est en tant que meneur de jeu que je m'épanouis le plus. Je suis devenu une sorte de vieux routard et ceux qui me connaissent apprécient et demandent à jouer avec moi. Actuellement, je maîtrise deux tables de *Sens* et je

joue avec un petit groupe d'amis à *Dark Heresy* et *Legend of the Five Rings*.

J'ai ainsi eu l'occasion de gérer au fil des années de nombreuses tables. La plupart du temps, il faut reconnaître que les tables de jeu sont essentiellement composées d'hommes. La gent féminine étant plutôt rare dans ce milieu.

Toutefois, j'ai eu la chance de rencontrer nombre d'amies qui étaient intéressées par le sujet et qui sont venues nous rejoindre. Rétrospectivement, je n'ai pas de mauvais souvenirs de jeux à cause de joueuses. Au contraire.

Je m'explique : quand il y a une femme autour d'une table, les « mâles » font moins de digressions, ils évitent les blagues qui ne sont pas en rapport avec le jeu, en gros ils jouent mieux.

J'ai souvent entendu ou lu que, quand il y a des femmes autour

d'une table, il y a de la drague. Peut-être, mais si c'est le cas, ça n'a jamais gêné le jeu ni créé de tension dans le groupe. En tant qu'homme, qu'est-ce que ça change de jouer avec une personne de l'autre sexe ? À la fois rien et tout.

Rien car cela reste un joueur comme un autre et que quand elles viennent autour d'une table c'est avant tout pour jouer. Tout car elles ne sont pas nombreuses à accepter de venir s'asseoir autour d'une table pour participer à une expérience ludique qui n'est pas toujours évidente à expliquer et dont la qualité de jeu est variable. Alors quand on est meneur de jeu, on a tendance à légèrement les favoriser, et en tant que joueur, on a tendance à être plus tolérant... Mais tout le monde s'y retrouve et passe un bon moment. ■

SÉBASTIEN JACQUEY

Le rôle masculin

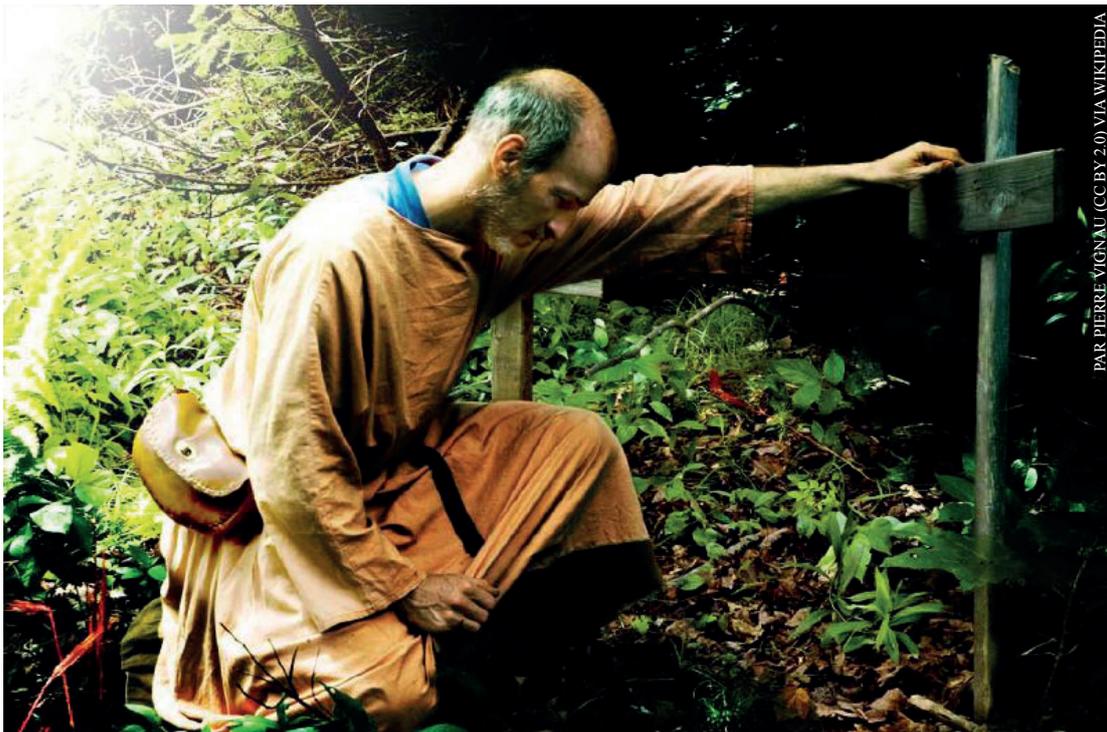
Kira Scott est une blogueuse américaine qui participe notamment à « Gaming as Women », un collectif de joueuses qui réfléchissent au genre dans les jeux. Elle nous livre ici son regard sur les rôles d'hommes en jeu de rôle.

Je pense qu'il est intéressant d'examiner l'impact du genre dans les jeux de rôle. En tant que féministe homosexuelle, mon point de vue est principalement féminin, au niveau personnel comme au niveau politique. Le genre est politique, et celui auquel je m'identifie est sujet à controverse, particulièrement dans les jeux. La représentation est essentielle dans le jeu de rôle. Quand nous parlons de héros d'univers fantastiques et SF, qu'imaginons-nous ? Quel genre représentent-ils ? Quelle est leur apparence physique ? Sont-ils beaux, sexy, puissants, violents ? La culture

populaire américaine actuelle les présente comme Blancs, aux muscles plaisamment sculptés, au crâne rasé. Une étude récente sur les héros mâles dans les jeux vidéo et les films des dix dernières années montre qu'ils suivent massivement ce modèle.

Et en jeu de rôle ?

L'image du héros de jeu de rôle n'est pas loin de ce cliché. Arrachés des pages de Tolkien et Howard (Conan), poursuivis dans des jeux de plateau et des wargames, les hommes dans le jeu de rôle suivent l'option reine, tendant vers la violence et l'héroïsme. Bien



PAR PIERRE VIGNAU (CC BY 2.0) VIA WIKIPEDIA



que des variantes existent, elles sont rares et souvent taboues.

L'image de l'homme

Mais que signifie cette image pour les hommes eux-mêmes ? Le féminisme touche tous les genres, et les rôles masculins peuvent être aussi contraignants que les rôles féminins. Évidemment, les hommes ont encore certains privilèges, mais, paradoxalement, le poids du rôle masculin n'en est pas moins lourd. Tout comme dans le monde réel, les personnages masculins dans les jeux de rôle doivent répondre à certaines attentes et suivre certains idéaux.

Les rôles interdits

Un exemple frappant est que les femmes dans les jeux de rôle ont souvent un rôle spécifique à remplir. Donc, de façon binaire, les hommes n'ont pas le droit de remplir ces

rôles-là. Il est rare de trouver un héros masculin soutien de famille, père ou amoureux. La mère, la soignante et la demoiselle en péril sont très pourtant très communes !

C'est incroyablement limitant pour les hommes et les rôles.

Le héros est fort, sa faiblesse réside dans son attirance pour les femmes. Cette dichotomie crée donc un double standard où les hommes ne peuvent pas jouer de rôle avec une nuance romantique sans se féminiser. Ah, si nous pouvions plus souvent supprimer ces deux rôles traditionnels, et rendre possible les mêmes nuances pour les hommes et les femmes, afin qu'ils puissent jouer le même genre de rôle sans que cela soit mal perçu ! J'aimerais voir plus de pères, plus de romance, plus de guérisseurs en tant que héros masculins en jeu de rôle !

Il est rare de voir un homme en couple ou un personnage principal masculin sexualisé. Les hommes sont bien sexualisés de différentes manières. La force, l'endurance, la taille, la puissance : ces choses peuvent être sexy pour les hommes. La vulnérabilité et la sensibilité ? Pas autant. Il ne s'agit bien sûr pas de vérités universelles, il n'y a rien en biologie masculine qui dit que les hommes ne peuvent pas être romantiques, sensibles, minces. Cependant, la culture récompense les gros muscles de Conan et la violence bestiale et brute de Wolverine ; ce sont ces traits qui rendent simultanément leur personnage masculin et sexy. Ce filtre des standards des genres fonctionne parfaitement dans les jeux de rôle. Dans les illustrations, les femmes sont généralement sexy et passives, les hommes sexy et agressifs. Ce sont des stéréotypes usés et dangereux, ils restreignent les options offertes aux personnages masculins. J'adorerais voir davantage d'illustrations de personnages masculins sexy qui ne soient pas agressifs, des images qui montrent

que le personnage masculin peut être beau sans forcément être fort ou impliqué dans une violence potentielle. Cela commencerait à niveler le terrain de jeu, et permettrait aux hommes d'exprimer toute une variété de sexualités, au lieu d'avoir à se conformer à celle qui s'entoure du machisme typique.

Ces clichés limitent réellement les possibilités de ce qui est jouable comme personnages masculins en jeu de rôle. Les hommes doivent être forts, costauds et sexy. Les hommes doivent être héroïques, pas gardiens ou pères. Faire tomber ces stéréotypes et créer des rôles plus complexes et nuancés amènera forcément à de meilleurs personnages, plus attachants. Ce changement nous permettra de raconter de meilleures histoires à propos des hommes, et raconter des histoires, c'est bien là le cœur du jeu de rôle sur table.

Les influences extérieures

Tout cela devient passionnant dans la complexité inhérente au fait de jouer le rôle d'un personnage. Il y a plusieurs couches d'interactions que les joueurs entretiennent avec la fiction d'un jeu de rôle. La première couche se trouve dans l'art du jeu et de la fiction, quelles histoires ils transmettent au lecteur. Ensuite, il y a la mécanique des règles et les types de personnages, qui indiquent littéralement quels rôles ou quels traits il est possible d'avoir. Et il y a ce qui arrive quand vous jouez effectivement au jeu, qui peut, ou pas, correspondre à ce qui était décrit. La culture de votre table de jeu, celle d'environ cinq personnes réunies, va définir et influencer votre manière de jouer. Il y a la culture de jeu locale, dans les conventions des environs ou les boutiques de jeu. Et la culture régionale, dont les différences dépendent de l'endroit où vous vivez, de ce à quoi ressemble votre environnement social. Tout cela influence la manière dont les personnages sont interprétés.

Ouvrir les portes de la diversité

Certains jeux font un travail formidable pour présenter des rôles de genre complexes. *Apocalypse World*, par Vincent Baker, en particulier, permet de jouer tous les genres : homme, femme, ceux qui oscillent entre les deux, transsexuels et ainsi de suite. Je pense qu'il s'agit cependant d'une exception à la règle, il est très rare que les livres de jeu intègrent autant la notion de genre.

Cela met tous les genres dans une impasse, y compris les possibilités qui s'offrent aux hommes. *Apocalypse World* fait aussi merveille dans la gestion de l'orientation sexuelle. Il est possible, par exemple pour les hommes, d'être gay / queer / bi / trans dans le jeu. La sexualité des hommes est rarement abordée dans les jeux de rôle. Souvent, les personnages sont seulement gays si les joueurs décident de les faire ainsi, et la sexualité masculine n'est pas souvent évoquée et rarement assumée. Cela nous dit le héros mâle doit également être hétéro, en plus d'être fort et violent.

Osons !

Alors, comment pouvons-nous aller au-delà de ces rôles traditionnels ? La stratégie est

V.O. & autres histoires

Cet article, rédigé spécifiquement pour les *Chroniques d'Altaride*, est traduit de l'américain par Éric Chérel et Benoît Chérel. Vous pouvez le retrouver en [version originale sur le site de la guilde d'Altaride](#).

Si vous voulez en savoir plus sur Kira Scott, nous vous invitons à découvrir son portrait de rôliste dans le [numéro 16](#) des *Chroniques d'Altaride* (septembre 2013). ■



la même avec les hommes comme avec tout genre. Efforcez-vous de briser les stéréotypes culturels et allez vers autre chose en tentant une représentation plus nuancée et réaliste.

Pour les concepteurs de jeux

Ce serait formidable de voir une grande variété de rôles masculins décrits dans les règles. Montrez-moi ce que chaque genre peut signifier et ne sombrez pas dans les vieilles habitudes simplement parce qu'elles sont des standards culturels ! Montrez-moi des hommes dans des rôles variés qui ne sont pas simplement connectés à la force ou à la violence. Décrivez-moi des hommes à la personnalité et au corps d'apparence différente dans vos illustrations. Sexualisez les hommes aussi souvent que vous le faites pour les femmes ! Proposez des carrières variées et des classes qui correspondent aux hommes, en incluant l'empathie ou la sexualité. Proposez des traits variés. Encouragez l'expression de la vulnérabilité et proposez des exemples dans votre univers de jeu.

Pour les joueurs

Soyez votre propre militant ! Si ces rôles ne sont pas dans le jeu ou dans l'univers, essayez de les y ajouter. Jouez un personnage gay ou sexy pour apporter un peu de diversité. Je pense que tester une nouvelle apparence peut être une véritable expérience de jeu. Le jeu est un endroit où vous pou-

vez agir sans subir aucune des nombreuses conséquences du monde réel. S'essayer à ces identités temporaires peut également être un moyen de parvenir à mieux comprendre ces rôles.

Pour les artistes et les directeurs artistiques

Posez-vous la question à propos de la pose habituelle et des apparences corporelles typiques en science-fiction et en fantasy. Est-ce que cet homme a besoin d'être aussi musclé ? Pourrait-il avoir une posture différente, ou être représenté sur un pied d'égalité avec une femme ? Pourrait-on le montrer dans un moment de tendresse ou de vulnérabilité ? L'art, dans les jeux de rôle, aide les joueurs à s'identifier à l'univers, et plus vos portraits seront nuancés, plus ils seront à même de permettre de s'identifier à des personnages qu'ils pourront jouer et un univers où ils aimeraient plonger.

Des histoires d'hommes...

Il a été dit récemment que la prochaine vague de féminisme sera focalisée sur le rôle de l'homme et des transgenres. Les rôles que la culture nous attribue affectent tous les genres. Être conscient de ces rôles et se forcer à les surpasser pour créer des personnages plus complexes nous aide tous à mieux raconter l'histoire collective sur ce que signifie être un homme. Privilégiez la diversité, la complexité et la vulnérabilité en jeu de rôle et vous pourrez aussi bien vous retrouver à raconter ces histoires dans le monde réel... ■

KIRA SCOTT
TRADUIT PAR ÉRIC CHÉREL
ET BENOÎT CHÉREL



Un dé, ça n'a pas de zizi

Derrière ce titre un rien provocateur (et ridicule aussi, je l'avoue) se cache une tentative pour mes amis des *Chroniques d'Altaride* d'écrire un article sur la place de l'Homme dans le jeu de rôle et je m'attaquerai à l'homme avec un petit h, celui qui a un zizi, quoi, en somme...

De l'importance du genre dans les jeux

Je vais d'abord m'attaquer à la place qu'a le genre (masculin / féminin) dans les jeux eux-même (univers, système de résolution, illustrations du bouquin de base, etc., etc.) en me basant principalement sur ma propre expérience et les jeux que je possède et maîtrise.

Vampire : la Mascarade ou le Requiem

Le sexe du personnage est présent tout au plus dans certains atouts qui n'ont d'effet que sur le sexe opposé. Par conséquent le sexe du personnage importe peu, d'autant que les vampires (des morts-vivants) sont stériles.

Pavillon Noir

Ce jeu de rôle propose le mode cape et épée ou historique. En mode historique, en particulier, le fait d'incarner une femme peut facilement influencer sur le roleplay : elles sont généralement mal vues sur les bateaux, et doivent être plus cruelles que les hommes pour faire leur trou dans la piraterie.

In nomine satanis / Magna Veritas

Les personnages anges ou démons peuvent utiliser leur corps d'emprunt pour avoir une relation sexuelle... et même avoir des enfants.

Dark Heresy et Warhammer

Il s'agit du même système de jeu pour les deux à peu près, mais on remarque que les illustrations sont surtout faites avec des hommes, pour les carrières notamment.

Blood Lust métal

Un peuple (les Sekekers) est composé exclusivement de femmes de type Amazone.

Shadowrun

Dans ce monde futuriste, la parité semble établie entre les hommes et les femmes. Une parité conservée tout au long des superbes illustrations du jeu.

Le sexe du joueur importe peu

Comme on a pu le voir précédemment, le sexe du personnage n'a que peu d'importance, sauf bien évidemment au niveau du roleplay... mais on y reviendra plus tard. Quel que soit le genre du joueur, cela n'a aucune importance.

Qui ça peut bien intéresser que Yoko, ambassadrice pulpeuse du clan Scorpion, soit en réalité Robert, le copain un peu enrobé et poilu ? Du moment que le personnage est bien intégré à l'aventure...

Dans le même ordre d'idée, il importe peu pour le jeu que Kagn le cogneur, barbare et héros parmi les héros, dominant les tribus des plaines de Nord du haut de ses deux mètres trente, tout en abdos, soit en réalité Ludivine, adolescente de quinze ans, qui découvre le jeu de rôle en convention ?

Le genre du joueur ou de la joueuse ne doit pas entrer en compte dans la gestion des parties. Cela ne peut que diminuer l'immersion : comment jouer une scène d'amour avec la petite elfette rencontrée dans la taverne si on pense au gros geek barbu qui la joue derrière ? Et d'autre part, jouer en fonction du sexe de la personne, ça serait du sexisme, tout simplement.

Genre et roleplay

Le genre influe non seulement sur la façon d'incarner notre personnage mais également sur la manière dont il conçoit le monde et ses interactions avec lui.

Bien que les hommes et les femmes soient égaux, ils divergent en plusieurs points.

Au-delà des différences physiques, notamment la musculature, qui sont gommées par l'écrasante majorité des jeux de rôle (je ne dis pas « tous », car je n'en connais pas assez, mais avouez qu'avoir un personnage moins costaud parce que c'est une femme, ce serait agaçant, non?), les hommes et les femmes ne se comportent pas de la même façon. Des différences profondes plutôt bien illustrées dans *Pourquoi les hommes n'écoutent jamais rien et pourquoi les femmes ne savent pas lire les cartes routières ?* d'Allan et Barbara Pease.

Salle de jeu



Tout d'abord, incarner un homme ou une femme ne permet pas les mêmes possibilités sociales en général et de séduction en particulier. En effet, selon le genre et l'orientation sexuelle du personnage que l'on incarne, on ne va pas avoir les mêmes affinités avec le sexe opposé ou son propre sexe.

Ensuite, en fonction de l'univers de jeu, incarner une femme peut être un véritable challenge en termes de roleplay. Par exemple, dans *L'Appel de Cthulhu*, qui se passe en 1920, une époque où la condition de la femme était, avouons-le, peu glorieuse, un personnage féminin devra affronter le sexisme de l'époque, qui risque de lui compliquer un peu la vie... Et même, pourquoi pas, influencer sa propre manière de voir les choses.

Les clichés

Enfin, on s'attendra à des comportements différents en fonction du genre, bien que parfois un peu clichés. Lorsqu'on joue une femme, on peut être indisposée par ses règles, tomber enceinte... On peut être plus facilement sous-estimée au combat. Un exemple marquant : Madame Guil, personnage officiel de *Vampire : la Mascarade*, est une vampire très puissante qui ressemble à une gamine de seize ans, redoutable.

Lorsqu'on joue un homme, on s'attend à ce qu'on soit fort, qu'on ne pleure pas, bien que rien n'empêche un joueur de jouer un garçon sensible ; il pourrait d'ailleurs être très intéressant de bousculer un peu les clichés.

Braver l'interdit

Dans la même ordre d'idée, de nombreuses situations en cours de partie peuvent évoluer en fonction du genre des personnages. Petite mise en situation : une enquête emmène les personnages des joueurs dans un restaurant,

à la poursuite d'un ennemi qui prend la fuite par les toilettes des hommes. Il escalade la fenêtre et s'enfuit dans la ruelle par derrière. Si l'un des personnages est une femme et qu'elle y pénètre, il est possible qu'un homme l'interpelle ou l'en empêche car elle n'a rien à y faire. De même, un homme qui entre dans les toilettes des femmes, voilà une situation qui peut bien vite dégénérer... au moins le temps de voir l'ennemi s'envoler pour de bon.

On peut trouver quelques exemples de ce genre (les harems, les club privés réservés aux gentlemen, les salles de sport, les toilettes ou les saunas non-mixtes) d'endroits réservés à l'un ou l'autre des deux sexes, donc jouer l'un ou l'autre peut avoir une incidence au cas par cas.

Échangez, c'est super !

Que l'on joue un homme ou une femme, lorsque le sexe du personnage n'est pas le même que celui du joueur, il faut faire très attention à ne pas s'enliser dans les clichés du genre et essayer au mieux de penser / agir comme l'autre sexe. J'avoue, ce n'est pas chose aisée.

Néanmoins il s'agit d'un défi passionnant pour deux raisons principales :

- ▶ C'est l'occasion de s'immerger dans un personnage complexe à incarner avec précision, qui permet de diversifier le roleplay, les concepts et les situations de jeux.
- ▶ La parité hommes / femmes dans le jeu sera plus simple à obtenir, même si ce n'est pas forcément le cas à la table de jeu. Et une telle parité peut être source de situations plus riches entre les personnages. ■

ÉRIC BLAISE

La plus grande partie de jeu de rôle du monde

La plus grande partie de jeu de rôle du monde aura lieu au Salon Fantastique. Rôlistes, rôlistes, le jeu de rôle a besoin de vous ! La France aura l'occasion d'établir ce record qui fera la première référence à battre. Les *Chroniques d'Altaride* ont cherché à en savoir plus en allant voir les deux gaillards qui se cachent derrière ce grand projet, Guillaume Besançon et Pierre Auberti.

D'où est venue l'idée d'un tel défi ?



Guillaume Besançon :

C'est un ami, Vincent Vandelli, qui a proposé l'idée. Il lui manquait un événement pour le mettre en place et comme je m'occupe du Salon Fantastique, je me suis dit que c'était l'occasion. Il fallait encore une association de jeu de rôle pour mettre tout ça en place et la rencontre avec l'association de jeu de l'École Normale a mis le projet sur les rails.

La plus grande partie de jeu de rôle du monde... Mais pourquoi ?

Guillaume : L'objectif était de faire parler du jeu de rôle en lançant une partie qui sorte de l'ordinaire. Je pense que le jeu de rôle a besoin de visibilité, de fierté, de défi et de folie, ce genre d'évènement va dans ce sens. Et puis, au fond, surtout, pour le fun.

Comment ça va se passer ?

Pierre Auberti :

Notre priorité principale est de faire une partie de jeu de rôle permettant aux débutants de découvrir le jeu de rôle et aux joueurs plus expérimentés de vivre une expérience de JdR inédite et originale. Notre principale problématique fut d'organiser une réelle partie de JdR et non une murder party, c'est-à-dire que les joueurs seront regroupés par groupe de cinq avec un maître jeu autour d'une table, mais toutes les tables (trente au total) interagiront autour de la même partie de jeu de rôle. Il est difficile d'en dire beaucoup plus sans spoiler l'histoire et la mécanique de la partie mais nous nous sommes arrangés pour que chaque joueur puisse avoir un rôle à jouer dans le déroulement de la partie.

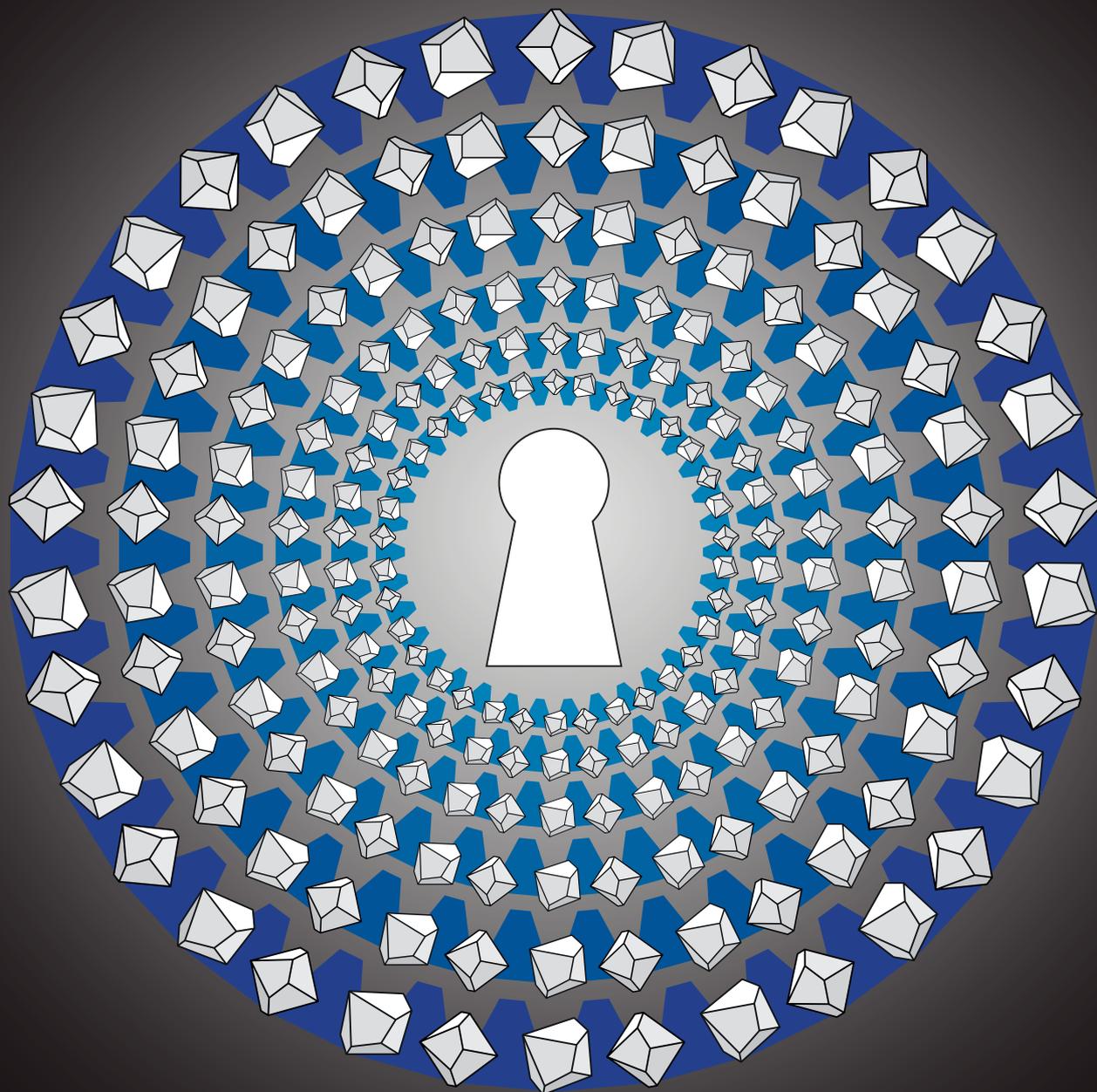


**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Inscription gratuite mais obligatoire

www.weezevent.com/la-plus-grande-partie-de-jeu-de-role-du-monde

LARGE UNIVERSE CADENAS



LA PLUS GRANDE PARTIE
DE JEU DE ROLE

À 13H, PENDANT 4 HEURES
DEUX CENTS JOUEURS

RENDEZ-VOUS
LE SAMEDI 2 NOVEMBRE 2013
OUVERTURE DU SALON FANTASTIQUE

PREINSCRIPTION GRATUITE MAIS OBLIGATOIRE
[HTTP://WWW.WEEZEVENT.COM/LA-PLUS-GRANDE-PARTIE-DE-JEU-DE-ROLE-DU-MONDE](http://www.weezevent.com/la-plus-grande-partie-de-jeu-de-role-du-monde)

La chronique

de Christophe Dénouveaux

Homo rolisticus



L'Homme représente l'ensemble de l'Humanité. Pas la femme. L'homme, celui qui pratique aussi ce « jeu de mecs » qu'est le jeu de rôle... Si on me demande : « Où sont les femmes ? », je réponds : « Dans le n°16 des *Chroniques d'Altaride* ! »

Approchons-nous maintenant de l'*Homo rolisticus*, qui passe son temps libre dans l'imaginaire ludique, à tripatouiller des polyèdres et à courir l'aventure. Numériquement maître incontesté des tables de jeu, il impose sa dominance virile de mâle poilu, torse bombé, même s'il est taillé comme une crevette.

Observons ensuite une belle partie débordante de testostérone. Trop souvent, l'*Homo rolisticus* croit y incarner un personnage puissant, habile et astucieux, protecteur de la faible femme. Peu importe qu'il soit un vulgaire voleur ou un guerrier sans peur. Il est l'Homme, avec son rôle à jouer, s'affublant d'une image masculine stéréotypée, même si la feuille de personnage, le meneur ou les dés ne lui donnent pas raison.

Dans beaucoup d'histoires, romans et séries, la plupart des héros sont des hommes, pour le beau ou le mauvais rôle. Mais ils morflent plus. Ils meurent plus aussi. Les hommes aiment ça. Les femmes, elles, survivent. Trouvons l'équilibre, laissons une vraie place aux joueuses dans l'enfer du jeu !

Alors, comment changer l'image de l'homme, aussi bien dans le jeu de rôle que dans les autres médiums de l'imaginaire ? Pour commencer, soyez moins machos et variez vos interprétations ! Allez ! ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

et l'antichronique !

de Fabrice Pouillot

Sans contrefaçon, je suis un garçon



Le barbare s'avance vers la porte, le reste du groupe savait que quelques planches de bois ne devraient pas longtemps résister à sa force herculéenne. Mais un détail intrigait nos héros tandis qu'ils observaient le barbare s'acharner, il portait une drôle de perruque blonde et une charmante petite jupe estivale...

Luc avait décidé de prendre un personnage féminin, mais il avait beau faire on ne voyait qu'un barbare travesti. Luc se désespérait de pouvoir un jour interpréter une jolie sylphide. Entre jouer une donzelle à sauver et un guerrier viking avec des seins, le choix est vite fait, qu'on soit garçon ou fille !

Ainsi la plupart des rôlistes vont faire en sorte de se fondre dans le moule afin d'interpréter ce qui ressemble à une fille, mais qui se comporte comme un gars. Et il n'existe qu'une seule raison à ça ! S'assurer de ne pas être emmerdé !

Comment un homme serait-il capable d'interpréter un personnage féminin ? Et si nos joueuses restent dans leur rôle de guerrière farouche et asexuée c'est qu'elles savent parfaitement que leur intégration va passer par l'oubli de leur capacité à nous emmerder, et notre détermination à répondre à leurs demandes, souhaits et autres lubies. Comment pourrions-nous accepter d'importer une telle faiblesse dans ces mondes remplis d'héroïsme, de courage, et de testostérone ! Et puis, sommes-nous capables d'imaginer une femme perpétrer de telles exactions, faire couler autant de sang, et ainsi marcher aveuglément vers le pouvoir ? Mesdames, rendez-moi les dés ! ■

FABRICE POUILLOT, AKA DEL ARMG0

Imaginaire Fantastique Ludique

SCORFEL

CONVENTION

Jeu Rêve ...



**19 - 20
octobre
2013**

**Lannion (22300)
Centre Saint Elivet**

Entrée gratuite pour les visiteurs
Pass JdR et murder : 6 euros
Programme et détails sur
<http://scorfel.blogspot.fr>



Jeux
Simulation
Interprétation
Jeux de rôles
Murder Party
GN
Jeux de plateau

Littérature
SF
Fantasy
Auteurs
Editeurs
Illustrateurs
Dédicaces

... et bien plus
encore !



XPéditions
Là où vous n'êtes encore jamais allé

Ludik Bazar

OLIZ



Scorfel, convention ludique et littéraire

19 et 20 octobre 2013 à Lannion

Qui sommes-nous ?

Nous sommes une équipe de six bénévoles issus de deux associations lannionaises, Parties Civiles et Pérégrine, qui s'unissent pour la réalisation de ce projet.

► Parties Civiles est une association pour la pratique et la promotion du jeu (jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de rôle, soirées enquêtes, wargames, jeux de rôle grandeur nature, etc.).

<http://parties-civiles-asso.fr>

► L'association Pérégrine s'intéresse à la science-fiction et à la fantasy sous toutes leurs formes : littérature, BD, cinéma, etc.

www.peregrine.asso.fr



La légende du Scorfel

Sur la côte de Granit Rose, dans la vallée du Petit-Traouïero se cache une créature facétieuse, le « Scorfel » : un dragon se cachant dans les herbes hautes des prairies pour venir têter par surprise le pis des vaches !

Cette légende nous a amusés... Notre avons donc décidé de prendre ce petit dragon comme mascotte et nom de la nouvelle convention que nous souhaitons organiser.

Petite présentation de la convention

La convention Scorfel aura lieu le week-end du 19 et 20 octobre 2013 au centre de loisirs de Saint-Élivet, à Lannion.

Le programme

La convention est organisée autour de deux pôles d'activités : ludiques et littéraires. Cette petite spécificité qui fait l'originalité de la convention Scorfel est issue d'une volonté d'ouverture de l'événement au grand public et d'un constat : les joueurs sont souvent des lecteurs et les amateurs de littérature fantastique sont des joueurs potentiels !



La convention Scorfel se veut un lieu de rencontre et d'échange entre les joueurs et les lecteurs, les néophytes et les passionnés, les amateurs et les professionnels, les auteurs ludiques et les auteurs littéraires... Le tout autour de notre passion commune : le jeu et l'imaginaire.

Voici le détail des activités proposées (des contacts supplémentaires sont en cours pour venir enrichir ce programme...) :



Pôle ludique

- ▶ **Jeux de rôle** : nous avons enregistré les pré-inscriptions de plusieurs meneurs de jeu (dont certains sont également auteurs pour les jeux qu'ils proposent !) Nous conseillons vivement aux joueurs de se préinscrire par Internet : <http://scorfel.blogspot.fr/p/inscriptions.html>
- ▶ **Jeux de plateau** : des tables de jeux de plateau seront installées et en libre accès aux visiteurs. Les membres de l'association Parties Civiles pourront assurer une permanence et prêter des jeux.
- ▶ **Murder party** : Le scénario choisi fait honneur au volet science-fiction de la convention, il s'intitule *Good vibrations*.
- ▶ **Grandeur Nature et reconstitution** : l'Atelier l'Arme et Kenaz (artisans pour le GN) tiendront un stand. La compagnie Amzer Gozh proposera une reconstitution médiévale.
- ▶ **Associations** : l'association Parties Civiles sera bien sûr représentée, mais également Opale-Roliste (www.opale-roliste.com) qui organisera

des parties d'initiation, et enfin l'association gérant le très célèbre Site de l'elfe noir (www.sden.org).

- ▶ **Auteurs de jeux** : nous aurons le plaisir de recevoir Thomas Munier (Outsider, *Millevaux*, etc.). Un autre auteur nous a contacté et sa participation est en attente de confirmation... Surveillez notre site pour en savoir plus !





Pôle littéraire

Éditeurs
et auteurs
en dédicace

Les Éditions du Riez

seront présentes à la convention. Avec elles, trois auteurs en dédicace :

- ▶ Syven
- ▶ Maëlig Duval
- ▶ Sophie Dabat

Mélanie Fazi également sera en dédicace à la convention. Acclamée par le public comme les critiques, lauréate de plusieurs prix... Si vous ne connaissez pas déjà son œuvre, il est encore temps de dévorer une de ses publications avant de la rencontrer à la convention !

La littérature jeunesse sera aussi représentée par la présence de **Silène**. La BD est également représentée grâce à la participation d'**Andoryss**, auteur et scénariste.

Illustration

Gaboo, la dessinatrice de l'affiche Scorfel (ainsi que de tous les visuels qui agrémentent le site et les petits goodies de la convention) sera également présente.

Associations

L'association **Pérégrine** sera présente pour présenter ses activités.

Conférences et projections

Des interventions ponctuelles seront également proposées : une très sérieuse conférence sur la chasse aux dragons, des débats, des présentations d'œuvres et d'auteurs, la projection d'épisodes de la web-série *Noob...*



PAR ERIC GABA (STING - FRSTING) [GFDL], VIA WIKIPEDIA

Détails techniques et logistiques

La convention est ouverte à tous, dès le plus jeune âge (les plus jeunes doivent être accompagnés d'un adulte).

L'entrée est gratuite pour les visiteurs. Un **pass JdR et murder** à 6 € donne accès aux parties.

Une **buvette** sera accessible tout au long de la convention.

Le **repas du samedi soir** est organisé dans le cadre du programme de la convention. C'est un temps fort de l'événement, un moment important de rencontre entre les participants et les intervenants. Chacun pourra informellement prendre place autour de la grande table et discuter de ses lectures, des jeux, raconter les anecdotes des parties de l'après-midi... Ah oui, et manger aussi !

Vous avez rendez-vous avec le dragon Scorfel !

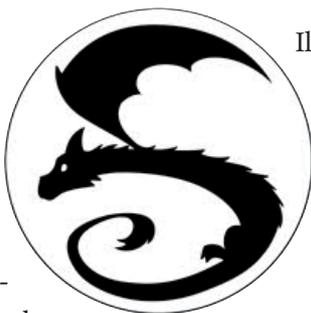
Nous vous attendons donc nombreux à la convention Scorfel ! Pour toutes les informations utiles et suivre l'actualité de la convention, rendez-vous sur notre site :

<http://scorfel.blogspot.fr>

Scorfel est également présent sur **Facebook**, **Google+** et **Twitter**.

Si cette première édition est un succès, nous avons le souhait de reproduire l'événement en faisant venir encore plus de joueurs, de lecteurs, d'auteurs et d'illustrateurs, tant dans le domaine littéraire que ludique.

La seule région de Bretagne héberge une multitude d'écrivains et de dessinateurs reconnus dans la littérature de l'imaginaire...



Il ne tient qu'à nous de les rencontrer et de partager avec eux notre passion le temps d'une convention... ou d'une partie de jeu de rôle ! ■

ÉLODIE DESCHARMES

**Convention
SCORFEL**

Jeux
Simulation
Interprétation
Jeux de rôles
Murder Party
GN
Jeux de plateau

Littérature
SF
Fantasy
Auteurs
Editeurs
Illustrateurs
Dédicaces

... Et bien plus encore !

Les illustrations de cet article ont été réalisées par Gaboo. Elle sera présente pour des dédicaces pendant la convention.

Le stand de Kerlaft le rôliste à Octogônes



Kerlaft le rôliste, le blog trublion qui secoue le net ludique à coups de bâton magique (aïe !) sera présent à Octogônes, la quatrième édition de la convention lyonnaise du jeu et de l'imaginaire

Du 4 octobre 14h au 6 octobre 20h, non-stop, ce sera une orgie de jeux de rôle, de figurines ou de plateau à l'espace Tête d'or.

Le mage Kerlaft descendra de sa tour d'ivoire pour y animer un stand, passant de simple spectateur passionné de la vie rôliste au statut d'acteur de ce petit monde coloré.

Grimé en magicien, il présentera, dans son stand surchargé :

**[Le blog de Kerlaft le rôliste
kerlaft.wordpress.com](http://kerlaft.wordpress.com)**

Pour informer, discuter et débattre sur le monde des jeux de rôle, voire être recruté pour le nouveau blog / site / forum.

[Le GPS \(Grimoire pour la survie\) du rôliste rhodanien](#)

Venez chercher votre parchemin, il regroupe tout lieu, club, association, forum, magasin à potentiel rôliste du département 69.

OCTOGÔNES

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.J.I.R.A.

4-5-6 OCTOBRE 2013



Tunnels & Trolls 8^e édition

Kerlaft écrit actuellement un scénario officiel pour le vénérable jeu de rôle *Tunnels et Trolls*. Ce jeu est l'un des rares à proposer aussi bien des solos que des aventures en groupes. Les livres *Tunnels & Trolls* en version française seront en vente sur le stand.

Thomas Gervais himself!

Il a réalisé la mascotte de Kerlaft le rôliste ainsi les futures illustrations de son scénario *Tunnels & Trolls*. Il présentera également son blog et sa bande dessinée : *Les Mondes des Corbaks*. Pour une somme modique, Thomas Gervais donnera vie à vos personnages fétiches en les dessinant sur vos feuilles de personnages.

Les Chroniques d'Altaride

Kerlaft se fera l'ambassadeur des *Chroniques d'Altaride* à Octogônes, n'hésitez pas à venir le saluer. N'ayant pas pu faire le déplacement, je me fais messenger pour présenter à Lyon cette incontournable web revue.

Sciiipt

Je me fais également le héraut du site Sciiipt dont l'excellente équipe nous informe chaque jour de l'actualité rôliste, tant régionale qu'internationale.



PAR ERIC GABA (STING - FRSTING) [GFDL], VIA WIKIPEDIA

La quête sacrificielle du crâne doré

Le blog de Kerlaft le rôliste va disparaître au profit d'un nouveau blog / site / forum tenu par un collectif. Les généreux cultistes adorateurs de Kerlaft qui glisseront quelques offrandes dans le Crâne doré se verront offrir des cadeaux et goodies (dans la limite des stocks disponibles) tels que la gemme magique de Kerlaft, de grande valeur onirique, l'amulette magique de Kerlaft aux propriétés aléatoires et subjectives ou un kit de règles abrégées *Tunnels & Trolls*.

Kerlaft le rôliste et ses amis vous accueilleront sur le stand avec sourire et roleplay !

Jeux de rôle et roleplay pour tous ! ■

STEPHAN VAN HERPEN



Bilan de la première rencontre des Chroniques d'Altaride

Mercredi 11 septembre, la guilde d'Altaride a proposé la première rencontre des Chroniques d'Altaride. Ça s'est passé en soirée, aux Caves Allées, un bar rôliste parisien.

L'ambiance est très chaleureuse, on entend parler de coups critiques et de dragons à chaque table, c'est amusant.

Les amateurs se sont réunis dans la cave (une vieille cave voûtée, un lieu très

sympa). Du coup, pas de connexion réseau, on ne peut pas avoir à la fois le cachet typique médiéval et la 3G fonctionnelle... Désolé donc pour celles et ceux qui auraient aimé participer un peu à distance.

Présents !

Nous étions onze (pour un 11 septembre c'est rigolo), plus quelques personnes qui ont préféré rester en haut.

Il y avait notamment :

- ▶ **Julien "Cowkiller" Tuvache**, le dessinateur de la bédé *Star Wars*. Venu avec sa compagne.
- ▶ **Julien "Kiraen" Pouard**, l'auteur de la campagne *Éveil* pour *Eclipse Phase*.
- ▶ **Fabrice "Del Armgo" Pouillot**, contributeur et responsable du fanzine *La Saltarelle*. Venu avec un vieux copain rôliste.
- ▶ **Christian Riesner**, président de l'association Opale.
- ▶ **Sophie Pérès**, correctrice pour les *Chroniques d'Altaride* et les éditions Le Grimoire.
- ▶ **Christophe Dénouveaux**, auteur et traducteur aux éditions Le Grimoire.
- ▶ **Gabriel Féraud**, auteur du jeu de rôle *Manga BoyZ*.
- ▶ **Jérémie « Sinople » Huteau**, un rôliste d'Opale qui a déjà joué à ma table à Nantes. Le monde est petit !
- ▶ **Benoît Chérel**, rédac'chef/maquettiste des *Chroniques d'Altaride*.
- ▶ Ainsi que d'autres à l'étage que nous n'avons du coup malheureusement pas abordés.

Morceaux choisis

Quelques petites citations prises au vol dans le courant de la soirée...

« C'est scandaleux, on n'a pas assez de place pour s'exprimer ! » (allusion aux 120 pages du numéro 16)

« Mais je vois pas l'intérêt... - Ça n'en a aucun, en fait. » (tentative de communication avec quelques bières dans le nez)

« Être à l'opposé du thème, c'est rester dans le thème. » (remarque philosophique au sujet des thématiques à venir)

Des thèmes, des thèmes !

Fabrice a proposé un nouveau thème prometteur : La Nostalgie. Gabriel aussi a trouvé un chouette thème : L'Égo. On en reparlera sur le forum.

Brainstorming

Pour les illustrations, une bonne idée a émergé : démarcher des écoles de dessin. Possibilité de passer par le Laboratoire de l'édition pour obtenir un soutien.

Fabrice a évoqué la possibilité d'une impression papier en Roumanie. Selon lui, c'est pas cher, là-bas !

Il a également été suggéré de placer un bouton de don Paypal sur le site pour ceux qui voudraient soutenir l'effort de guerre. Les dons serviraient notamment à améliorer la communication : affiches, flyers et exemplaires papier de la revue... pour aider la revue à se faire connaître, en particulier en convention.

Nous avons eu quelques suggestions de « portraits de rôlistes ». Des pistes à creuser ensemble car ces portraits sont souvent le résultat de plusieurs semaines ou plusieurs mois de démarches.

La proposition d'ouverture des pages libres aux structures et à des personnalités a été discutée. Du coup, Fabrice et Christophe ont bien déliré ensemble sur un concept de chroniqueur et anti-chroniqueur qui semble prometteur... La suite, vous pouvez la découvrir dans ce numéro !

Il y a également eu plusieurs discussions



passionnantes, notamment un gros débat sur l'intérêt du crowdfunding et sur le renouveau du jeu de rôle, la place sur jeu de rôle sur table dans l'économie moderne... Autant de sujets qui mériteraient d'être traités sous forme d'article, de dossier, d'interview, de chroniques... dans les prochains numéros de la revue !

Le mode de diffusion

J'ai tenu à évoquer la question du moyen de distribuer les *Chroniques d'Altaride*, qui ne me satisfait pas entièrement pour l'instant.

Actuellement, il y a une page sur le site de la guilde d'Altaride qui propose soit de visionner en ligne sur Calaméo, une plateforme de lecture gratuite, soit de télécharger directement le fichier PDF. Notre serveur ne disposant pas d'une grosse bande passante, le téléchargement du PDF pose souvent pro-

blème. Autre souci, certaines personnes ou organisations qui relaient l'info concernant la parution des *Chroniques d'Altaride* (ce qui est très gentil !) proposent de télécharger le PDF via un lien direct vers le fichier. Les téléchargeurs ne passent alors plus par le site de la guilde d'Altaride. Dommage pour la visibilité du site mais cela rend également impossible de quantifier le nombre de lecteurs qui utilisent ces liens directs (nous ne pouvons compter que les clics depuis notre site). J'ai donc proposé de supprimer la possibilité de télécharger directement le PDF. Récupérer ce fichier restera possible uniquement en utilisant la plate-forme Calaméo, qui propose le visionnage en ligne mais aussi le téléchargement gratuit du fichier. Seule contrainte : il faut se créer un compte (gratuit) sur Calaméo pour l'option téléchargement (ce qui est faisable en 2 clics en utilisant son compte Facebook). Les personnes présentes étaient favorables à la mise en place de cette méthode,

on devrait donc tester ça sur le numéro que vous « tenez entre les mains ». Si vous avez des remarques concernant cette nouvelle méthode, n'hésitez pas à nous en parler.

Conclusion... et invitation !

N'oubliez pas que le thème du prochain numéro sera La Résistance. Si vous avez envie de participer et que vous manquez un peu d'idées, parlez-en sur le forum des Altariens, consultez-y nos premières idées, ou ouvrez la discussion sur les réseaux sociaux en demandant à vos contacts rôlistes qu'est-ce que cela leur inspire.

Enfin, puisque cette première rencontre a été très agréable et fructueuse, nous vous invitons à renouveler l'expérience : le mercredi 9 octobre, à partir de 19h, les *Chroniques d'Altaride* proposent leur deuxième rencontre aux Caves Alliées !

À vous de jouer ! ■

BENOÎT CHÈRE-

Les bonnes adresses altariennes

- ▶ [Page Facebook](#) de la guilde d'Altaride
- ▶ [Page Google+](#) de la guilde d'Altaride
- ▶ [Communauté Google+](#) *Chroniques d'Altaride*
- ▶ [Site Internet](#) de la guilde d'Altaride
- ▶ [Rubrique Chroniques d'Altaride](#) du site de la guilde d'Altaride
- ▶ [Forum](#) des Altariens
- ▶ Twitter [@Altaride](#)
- ▶ Formulaire d'[abonnement gratuit](#)
- ▶ Formulaire de [réaction](#)
- ▶ Bouton de [don Paypal](#) des *Chroniques d'Altaride* ■

Les Caves Alliées

Parcourant le quartier de l'Odéon, arrêtez-vous rue Grégoire-de-Tours, dans ce chaleureux et bon enfant bar médiéval, fantastique et rôliste, où vous passerez des soirées inoubliables.

Les taverniers auront le plaisir de vous faire découvrir leur impressionnante carte de bières de spécialité, en partie renouvelée chaque mois, ainsi que des boissons d'antan à déguster autour d'une excellente terrine ou d'une planche. De bons moments de convivialité et de partage entre amis en perspective !



L'*happy hour* sur les pressions, l'hypocras et les long drinks est au rendez-vous tous les jours, entre 14h et 20h. Toutes nos bières sont comprises entre 3,5 € et 8,5 €.

L'établissement possède, en outre,

une magnifique cave voûtée du XV^e siècle, avec son puits d'origine et un bar où pourront se dérouler vos parties de jeux de rôle, quêtes, etc. Si vous ne possédez pas de jeux : aucune inquiétude à avoir ! Les Caves Alliées mettent aussi à votre disposition une ludothèque fournie et, pour les voyageurs solitaires, une bibliothèque essentiellement consacrée à la fantasy. La cave peut être privatisée pour toutes soirées et événements (enterrement de vie de garçon / de jeune fille, anniversaire etc.) ! Prenez contact avec nous !

Des soirées à thèmes sont organisées fréquemment : n'hésitez pas à consulter le calendrier ! ■



Le Courrier des Lecteurs

VOUS AUSSI,
RÉAGISSEZ !
GOO.GL/EJIRDS

Ce mois-ci, on s'est dit qu'il y avait suffisamment de « vraies » réactions pour que les PNJ leur laissent un peu la place. C'est drôlement intéressant pour les contributeurs d'avoir des retours de la part des lecteurs.

« Ça change »

« J'adore vos Chroniques. Tellement que j'enrage de vous avoir découvert si tard (le 15). Depuis, j'ai téléchargé tous les autres depuis le début. Et c'est un vrai régal, je dirai même un vent de fraîcheur. Entre JdR Mag, Casus Belli, Dibdent, Maraudeur... vous avez un véritable style... et je ne vous sens pas « défenseur » ou « agresseur » d'un style de jeu ou façon de jouer. Et cela, vraiment, ça fait plaisir... Ça change... »

J'estime que le JdR est avant tout un loisir (magnifique), un jeu fait pour s'amuser, et pas pour diviser/catégoriser les rôlistes. Ou encore juger/jauger les manières de jouer. Et dans certains magazines parfois, on est assez « limite » sur ce genre d'attitude. Mais avec vous, je ne sens vraiment aucune agressivité sur le ton. Et c'est une bonne chose. Le 16 et la thématique sur les filles dans le jeu de rôle était un régal, continuez ! »

Pernic

« Les Femmes, OK... Mais les Hommes ? »

« Mais y'avait pas besoin de faire un numéro sur l'homme, la Femme rôliste, ça c'était un vrai sujet passionnant. Fallait en rester là ! »

Isabelle 😊

Effectivement, de prime abord on peut penser que les femmes étant en minorité autour des tables de jeu, il est légitime de faire un numéro spécial pour « défendre la cause » et lutter contre l'oppression, tout ça. Mais les *Chroniques d'Altaride* n'ont pas pour objectif spécifique de faire avancer telle ou telle cause ; en proposant une thématique, nous invitons les contributeurs qui le souhaitent à s'interroger sur la portée du sujet, sur ce qu'il peut y avoir de pertinent à dire dessus dans le contexte particulier du jeu de rôle et de l'imaginaire. Les hommes représentent une part importante des joueurs : pourquoi ne pas en parler ? Les hommes, c'est aussi une part importante des personnages joués. Parlons-en. Je suis sûr qu'en y réfléchissant, on trouvera des tas de choses passionnantes à dire sur le sujet. Après tout, dans les *Chroniques d'Altaride*, on a déjà mis comme thématique « Les Poissons ». Ou « Les Ponts ». Et ça a été d'excellents numéros avec plein de belles choses dedans. Donc j'y croyais en imposant ce thème (plus que d'habitude, car on préfère la concertation sur le forum des Altariens mais là ça me paraissait important). Et au vu des témoignages recueillis, ce n'est plus « j'y crois », mais « je sais ». En tout cas, à vous de juger... Par ailleurs, pour finir, j'ajoute que c'est justement parce que je suis féministe que j'ai insisté pour faire un numéro sur le thème des hommes après en avoir fait un sur les femmes. La femme toute seule, ce n'est pas cohérent. Défendre la femme sans défendre aussi l'homme, c'est commencer à engendrer un déséquilibre aussi dérangeant que la situation inverse d'origine.

« La qualité du contenu »

« J'ai lu avec attention et amusement le numéro 16 (sauf le test, je n'ai jamais trop accroché avec ce genre de choses). Les témoignages étaient très bien, mais aussi les autres articles... J'avoue que c'est la première fois que je lis ce fanzine et j'ai été très agréablement surprise par la qualité du contenu et de la forme. Félicitations ! Et j'ai bien rigolé avec votre petit guide de bienséance ! »

Élodie

« Le côté purement littéraire me plaît beaucoup »

« Autant les articles sur comment être un meilleur joueur, ou un meilleur meujeu me semblent superflus (je mets en pratique depuis bien des années les conseils que vous donnez) autant le côté purement littéraire me plaît beaucoup (j'aime tout particulièrement le feuilleton de l'été) la bd Star Wars est aussi rigolote, bon ça vaut pas du Kroc le Bô mais c'est très bien. »

David

En novembre, finies les disputes entre les messieurs et les dames ! Les *Chroniques d'Altaride* seront cette fois consacrées à la **Résistance**. 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 ! ■



Tu seras un homme, mon fils...

Une aventure dans le Dashan

Cette aventure dont vous êtes le héros signée Gabriel Féraud vous transporte dans l'univers de ses romans, le Dashan de Munde Shayapan. Et vous, parviendrez-vous également à devenir un héros de légende ?

Création du personnage

Le système de règle de cette courte aventure est inspiré des *Défis Fantastiques*. Commencez par lancer un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et

inscrivez ce total dans la case Habilité de la Feuille d'Aventure. Lancez ensuite les deux dés, ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Endurance. Lancez à nouveau un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu puis inscrivez le résultat dans la case Gloire.

Vos points varieront en cours d'aventure, mais n'effacez jamais votre total de départ.

Batailles

Un duel se déroule assaut après assaut.

Lancez deux dés, ajoutez le résultat à l'Habileté de votre adversaire.

Lancez deux dés, ajoutez le résultat à votre Habileté.

En cas d'égalité, rien ne se passe, un nouvel assaut commence.

Si un des adversaires a un total supérieur à l'autre, il fait perdre 2 points d'Endurance à sa victime. Si celle-ci survit (son Endurance est supérieure à 0 après la blessure), un nouvel assaut commence. Attention, à mains nues vous n'infligez qu'un seul point de dégât.

Combat contre plusieurs adversaires

Si jamais cela vous arrive, vous faites comme précédemment. Excepté que vous ne pouvez blesser qu'un adversaire par assaut, même si votre score final bat tous ceux de vos ennemis. Par contre, si plusieurs de vos adversaires vous touchent pendant l'assaut, chaque touche vous fait perdre 2 points d'Endurance.

Gloire

La Gloire représente votre réputation, votre honneur, votre assurance, bref ce qui fait de vous un homme du Dashan. Quand on vous demande de faire un jet de Gloire, lancez deux dés : pour réussir, le résultat doit être inférieur ou égal à votre score de Gloire. Attention, la Gloire s'effrite et les fanfarons ne font pas illusion très longtemps : pour chaque jet de Gloire, vous diminuez votre score de 1 point !

Feuille d'aventure

HABILETÉ :

ENDURANCE :

GLOIRE :

ARME(S) :

ARMURE :

NOTES :

PAR SPRINGDREAMS (CC BY-NC 3.0), VIA DEVIANTART



Vous êtes Darel Garani, le fils de Maral Garani, Djah du Radjah Egbish. Dans le Dashan, le nom du royaume et de son maître se confondent, quoi qu'il en soit, vous servez Egbish ! Vous avez seize ans et pour un jeune noble du Dashan méridional est venue l'heure de votre Garapa, ce rituel qui fera de vous un homme. Vous êtes fils unique, la situation de votre père vous oblige à réussir. Son plus grand rival, le Djah Faredan, n'a pas encore de garçon, vous êtes le meilleur atout de votre père pour assurer l'avenir d'Egbish.

Vous avez été élevé dans l'attente de ce moment, vous l'appréhendez autant que vous le désirez. Même si ce doit être une étape importante de votre existence, vous auriez bien continué un peu... Bah, il n'est plus temps de songer à l'enfance. La Garapa terminée, vous aurez les responsabilités d'un homme de votre rang. Le royaume d'Egbish est célèbre pour les lames de ses forgerons.

L'acier de vos aïeux est le plus réputé de tout le Dashan, et un noble d'Egbish se doit d'être aussi souple et résistant que ce métal : tranchant pour ses ennemis, toujours fiable pour ses amis.

Afin de maintenir cette honorable tradition, les Garapas d'Egbish sont parmi les plus dangereuses de tout le Dashan méridional. L'honneur régit la vie d'un Djah d'Egbish, et vous êtes appelé à succéder à votre père : c'est votre Dharma.

Rendez-vous au [1](#).

1

Votre père est derrière vous. Il ne vous aidera pas et vous n'avez pas le droit de vous retourner. Le prêtre chauve dans sa toge couleur safran a bien trois fois votre âge et vous regarde sans la moindre sympathie, tout

comme les autres membres de l'assistance, assis dans cet amphithéâtre autour de vous. Des hommes, rien que des hommes pour voir un enfant devenir l'un des leurs. Votre père vous a dit de ne pas quitter le prêtre des yeux. Debout devant le porche d'où viendra votre épreuve, il symbolise les Dieux du Dasha, impitoyables.

Aujourd'hui vous êtes seul sur ce sable foulé par des générations et des générations avant vous. Mais cette anxiété peut vous nuire, c'est en soi une épreuve.

Restez droit et faites un jet de Gloire. Si vous faites plus que votre score allez au [19](#), sinon rendez-vous au [26](#).

2

Alors que vous pensiez vous abandonner aux soins experts de la servante, vous sentez une corde de soie passer autour de votre cou.

Vous devez opposer votre Habilité à celle de votre adversaire. Si vous remportez l'assaut, vous ne lui infligez aucun dégât mais vous êtes désormais libre de tout mouvement et vous vous affrontez à mains nues. Tant que vous n'êtes pas libre, la corde vous inflige 4 points de dégâts d'étranglement. Vous, vous n'infligez qu'un point par coup porté ! Sans la corde, votre adversaire vous infligera deux points par coup (une experte !)

ÉTRANGLEUSE

HABILETÉ 8 ENDURANCE 4

Vous survivez au [13](#), ou vous finissez ici la langue pendante.

3

Vous bombez le torse et le prêtre n'hésite pas une seconde, la griffe vous lacère. Vous retenez un cri de douleur avant de tomber

à genoux. Votre Endurance est désormais à quatre, le sang s'écoule abondamment. Le novice pose devant vous ustensiles et herbes. La douleur vous fait oublier tout ce que vous avez appris. Il faut agir vite. Selon la légende, cette griffe, arrachée par Bayshu le Dieu de la Guerre, à un Démon, a été bénie par sa sœur, Allaya, la Déesse de la Compassion. Vous n'aurez aucune cicatrice... Si vous survivez. Faites un jet d'Habilité. Si vous faites au-dessus de votre score, vous perdez deux points d'Endurance ; il ne vous reste plus qu'une seule tentative.

Si vous échouez, vous agonisez sur le sable.

Si vous réussissez, le prêtre se précipite vers vous pour vous aider à vous relever. Extatique, il crie à la foule :

« Gloire aux Dieux ! Gloire au Maharadjah ! Gloire à Egbish ! Gloire à Darel Garani ! »

Vous pouvez noter sur votre feuille d'aventure que vous disposez désormais des :

Mains d'Allaya : vous savez vous rafistoler avec un rien. Une fois dans l'aventure, récupérez 4 points d'Endurance après un combat. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.

Les jambes tremblantes, on vous donne un remontant pour aller fêter ça au [27](#) !

4

Les jardins sont des hommages aux Dieux, Egbish est pieux mais point trop n'en faut. Vous pestez entre vos dents et vous vous cachez derrière d'épais bosquets et une statue en acier d'Hani, le Dieu Mule.

Vous apercevez deux guerriers fouiller les environs.

« Faredan ne va pas être content ! » grogne l'un d'eux. Faredan, le Djah Faredan ?

Un domestique s'approche pour leur demander ce qu'ils font. Contrariés, ils l'éventrent sans un mot !

Faites un jet de Gloire, s'il est supérieur à votre Gloire, rendez-vous au [40](#), sinon au [10](#). Exceptionnellement, vous ne perdez aucun point.

5

Vous avalez le liquide parfumé à la rose et... Les Dieux du Dashan sont cruels, Darel, voici votre première et dernière leçon.

6

« La Griffes mortelle ! » Le prêtre brandit la baguette au bout peint en blanc. Un murmure écoeuré parcourt l'assemblée. C'est de loin l'épreuve la moins ragoutante. Il n'y a qu'une seule certitude, vous allez avoir très mal.

Un novice en toge safran apporte au prêtre une lame d'acier recourbée, à trois « griffes ». Vous savez qu'il ne touchera pas à votre visage. Il est très difficile de ne pas bouger alors que le prêtre s'approche de vous. Faites un jet de Gloire, si le résultat est supérieur à votre score, allez au [33](#), sinon tenez-vous droit au [3](#).

7

Vous foncez avec votre monture, personne n'aura votre peau ce soir. Malheureusement Orelan a eu le temps de faire venir des archers. La volée de flèches vous fauche dans vos seize ans.

8

Vous pivotez, enjambez le balcon et tel un babouin fidèle à Veyan, le Dieu Singe, vous tentez d'échapper à la bande de guerriers. Heu-

reusement, de nombreux éléments en fer forgé peuvent servir de prise. Faites un jet sous votre Habilité, s'il est inférieur ou égal à votre score, allez au [30](#), sinon tombez au [12](#).

9

Vous bredouillez de pitoyables excuses mais les mots vous manquent devant toute la cour. Vous n'avez que seize ans, les intrigues politiques vous échappent. Par contre, vous n'échapperez pas à la colère du Radjah. Dès l'aube, vous finissez la tête broyée sous le pied d'un éléphant.

10

On tue les gens de votre Radjah le jour de votre Garapa, c'est une infamie. ! Vous vous redressez et défiez les deux tueurs. Faites un jet de Gloire, si vous le réussissez, les tueurs sont impressionnés par votre courage et perdent un point d'Habilité chacun. Si vous le ratez, ils ricanent et se ruent sur vous.

Vous êtes à mains nues, vous perdez deux points d'Habilité pour ce combat et n'infligez qu'un point de dégât par coup.

PREMIER TUEUR

HABILETÉ 7 ENDURANCE 7

SECOND TUEUR

HABILETÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous leur faites la peau au [32](#).

11

« Le Jugement divin ! ». Le prêtre brandit la baguette au bout peint en noir. Dans l'instant, vous ressentez toute la tension de l'assistance. C'est l'épreuve la plus terrible.

Un novice apporte révérencieusement un coffret. Ce garçon a votre âge, ou guère plus.

Dans quelques respirations, vous serez un homme ou un cadavre. Votre cœur commence à s'emballer. Le prêtre ouvre le coffret, en sort deux flacons identiques, contenant le même liquide en apparence... Ce n'est pas lui qui les a placés, mais le Grand Prêtre d'Egbish en personne. L'un des flacons contient la vie, l'autre la mort.

Il n'y a qu'une seule consolation : vous mourrez en homme si vous prenez le mauvais.

Le prêtre vous tend les deux flacons.

« Darel Garani, fais ton choix en homme ! »

D'une main légèrement tremblante, vous prenez le flacon de gauche et le buvez au [23](#), ou le flacon de droite, à boire au [5](#).

12

La chute aurait pu être moins rude, mais une magnifique statue d'Allaya la Consolatrice, tout en bronze, vous brise les reins alors que vous la perceutez. L'agonie est longue...

13

La porte s'ouvre à la volée ! On a dû entendre votre bagarre et les renforts arrivent. Mais en êtes-vous sûr ? Il s'agit d'une bande de types armés et déterminés. D'où sortent-ils ?

Vous leur expliquez la situation au [38](#) ou vous fuyez par le balcon au [8](#) ?

14

Le vagheri souffle, écume, mais vous défilez comme un prince en faisant le tour de l'arène sous les hurras.

« Gloire aux Dieux ! Gloire au Maharadjah ! Gloire à Egbish ! Gloire à Darel Garani ! »



Vous êtes un cavalier né, vous pouvez l'indiquer sur votre feuille d'aventure.

Cavalier né : si dans l'aventure il est dit que vous êtes à cheval, lors de chaque combat à cheval (et non pas chaque assaut), vous pourrez relancer un jet d'attaque manqué.

Vous avez bien le droit d'aller fêter votre Garapa au [27](#).

15

« Faredan est un traître ! »

Vous jouez le tout pour le tout et vous faites mouche.

« J'ai passé ma Garapa, je suis Darel Garani, fils du Djah Maral Garani ! Je jure sur l'honneur, les Dieux du Dashan et le Maharadjah que Faredan a trahi ! »

Le Maître d'armes s'interpose entre vous deux. Egbish se recule, se passe la main sur le menton. Ses yeux parcourent l'assistance.

Vous n'êtes plus un enfant, vous êtes un homme. Il y a eu des morts dans le palais royal. On a voulu vous piéger.

« Faredan, qu'as-tu à répondre à cela ? »

Vous allez engager un duel de Gloire avec le Djah Faredan. Il n'y a rien de plus redoutable. Gérez la Gloire de chacun comme de l'Habilité. Quand l'un perd un assaut, il perd un point de Gloire. La situation deviendra vite difficile.

DJAH FAREDAN

GLOIRE 9

Si votre Gloire tombe à 0, rendez-vous au [9](#). Si vous réussissez à faire perdre trois points de Gloire à Faredan, rendez-vous au [35](#).

16

« Le Goyuthi ! ». Le prêtre brandit la baguette au bout peint en rose. Des propos salaces fusent. Cette épreuve, dite du troupeau de vaches, est loin d'être la plus évidente. Du porche sortent quatre délicieuses novices de Sutraya, la Déesse des Plaisirs. À peine vêtues de gaze, elles tournoient autour de vous. Le jeune novice qui les a faites entrer n'est plus vraiment novice. D'un geste, le prêtre leur ordonne de vous soumettre au supplice du Goyuthi.

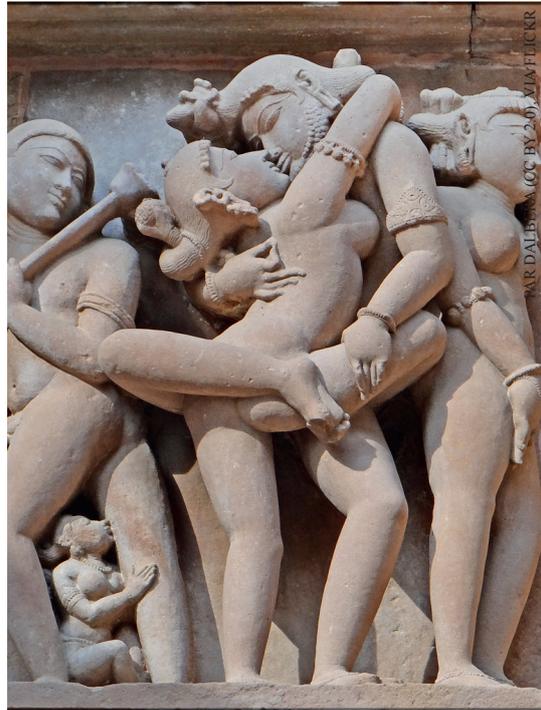
Traitez ceci comme un combat à plusieurs, en dehors de quelques morsures et griffures, il n'y aura pas vraiment de plaies et de bosses. Vous pouvez tenter un jet de Gloire (et un seul) par danseuse quand vous le voulez. Si vous le réussissez, la danseuse s'effondre, conquise, si vous le ratez, vous perdez 4 point d'Endurance.

DANSEUSE 1

HABILETÉ 5 ENDURANCE 4

DANSEUSE 2

HABILETÉ 6 ENDURANCE 4



DANSEUSE 3

HABILETÉ 5 ENDURANCE 6

DANSEUSE 4

HABILETÉ 6 ENDURANCE 6

Si vous tombez à zéro, les femmes vous portent en dehors de l'arène, nul ne saura ce que vous deviendrez, peut-être un giton dans une fumerie de hûka...

Si vous triomphez, c'est au milieu de ce tapis de corps que le prêtre, en sueur lui aussi, proclame :

« Gloire aux Dieux ! Gloire au Maharadjah ! Gloire à Egbish ! Gloire à Darel Garani ! »

Votre réputation est désormais faite, vous pouvez noter sur votre feuille d'aventure que vous êtes :

Expert en Kâmasûtra : vous avez développé un talent indéniable avec le sexe opposé.

Et dire que maintenant il va falloir fêter tout ça au [27](#) !



PAR DALBERA (CC BY 2.0), VIA FLICKR

17

Une dague vous frappe à l'épaule, vous perdez deux points d'Endurance. Si vous êtes en vie, cette blessure vous ralentit et deux hommes vous rattrapent. Heureusement, la plupart pensaient que vous chercheriez des secours au palais même.

Si vous réussissez un jet d'Habilitété, vous ramassez la dague et vous vous battez armé. Si vous ratez le jet, vous êtes à mains nues, ôtez deux points à votre score d'Habilitété et vous ne ferez qu'un point de dégât par touche.

PREMIER GUERRIER

HABILETÉ 7 ENDURANCE 7

SECOND GUERRIER

HABILETÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous survivez, filez aux écuries au [20](#).

18

« Il suffit ! Arrêtez ! »

Dans l'instant, le chaos général se fige dans la pénombre du soir et la lueur des flambeaux. Orelan Sano, le Maître d'armes du Radjah en personne impose le calme.

Vous retenez votre monture, nerveuse. Les soldats d'Egbish vous entourent.

« Darel Garani ! Rends-toi ! Descends de ton cheval ! »

Si vous lui faites confiance, rendez-vous au [29](#), si vous préférez fuir, rendez-vous au [7](#).

19

Vous perdez un point de Gloire, vous sentez peser sur votre nuque le poids de tous ces regards. Le prêtre a un rictus de mépris. Il se retient de soupirer et s'approche de vous en tenant dans sa main six petites baguettes. Vous auriez juré qu'elles ne se trouvaient pas là un instant auparavant.

« Darel, enfant, tu prétends porter le nom des Garani pour une nouvelle génération ? Choisis une de ces baguettes, les Dieux décideront pour toi l'épreuve à subir ! »

Lancez un dé. Si vous faites 1 rendez-vous au [11](#), 2 rendez-vous au [21](#), 3 rendez-vous au [31](#), 4 rendez-vous au [16](#), 5 rendez-vous au [6](#), 6 rendez-vous au [36](#).

20

Heureusement, grâce à la fête, votre fête, les écuries sont pleines, il y a des chevaux partout et les palefreniers sont débordés. Vous bondissez sur un cheval à la robe blanche et foncez vers la sortie du palais. Malheureusement, un guerrier venu voir si tout était en ordre grimpe sur sa monture et vous attaque, en criant au voleur.

Au moins réussira-t-il sans doute à don-



ner l'alerte. C'est un combat à cheval. Si vous n'avez pas d'armes, vous attrapez une fourche, faute de mieux.

GUERRIER LOYAL

HABILETÉ 7 ENDURANCE 6

Si vous terminez le combat en trois assauts, rendez-vous au [25](#), sinon allez au [34](#).

21

« Le Crin de sang ! ». Le prêtre brandit la baguette au bout peint en vert. Vous entendez quelques commentaires dans la foule quand un novice en toge safran, aidé de robustes palefreniers en pagne, fait entrer un superbe vagheri à la robe noire. Le cheval encore à moitié sauvage rue comme un Démon. Prenant votre inspiration, vous bondissez sur son dos. Les palefreniers lâchent la longe. À vous de jouer ! Traitez cela comme un combat.

VAGHERI

HABILETÉ 7 ENDURANCE 12

Si vous perdez, la bête vous jette à terre et vous piétine comme un tapis de Tish-Damen. Si vous l'emportez, rendez-vous au [14](#).

22

De près, votre Radjah a l'air plus vieux, quelques cheveux blancs dans sa chevelure impeccablement peignée. C'est à peine si vous remarquez votre père non loin de lui, le visage sévère.

« Darel Garani ! Comment as-tu osé ? Le jour de ta Garapa, profiter de ma générosité pour semer la mort dans mon palais ! Comment as-tu osé tuer une servante ? Si les hommes du Djah Faredan ne t'avaient pas surpris, pauvre fou, qu'aurais-tu encore fait ? »

Le Djah Faredan avance. Il est aussi mince et sec qu'un homme de guerre, le visage balaféré au service de son Radjah. Faredan... Vous êtes encore sous le coup des accusations du Radjah... Il va falloir vous ressaisir, Darel. Faites un jet de Gloire, si vous avez entendu le nom de Faredan dans le jardin, vous n'êtes pas complètement surpris, vous pouvez relancer une fois le jet si vous échouez. Si vous le réussissez, allez au [15](#), sinon rendez-vous au [9](#).

23

Vous avalez le liquide, parfumé à la rose. Le prêtre ne vous quitte pas des yeux. L'assemblée contemple vos derniers instants.

Mais vous êtes toujours debout. Une légère aigreur à l'estomac sans doute, mais... Mais vous êtes vivant !

Le prêtre lève les bras au ciel !

« Gloire aux Dieux ! Gloire au Maharadjah ! Gloire à Egbish ! Gloire à Darel Garani ! »

Les hommes se lèvent, votre père vous étreint, tout le monde se rue sur le sable.

« Béni des Dieux ! Béni des Dieux ! »

Quiconque peut vous toucher en ce jour aura un peu de votre Gloire.

Notez sur votre feuille que vous êtes :

Béni des Dieux : les gens pensent que les Dieux vous ont à la bonne. À n'importe quel moment de l'aventure, vous pouvez récupérer deux points de Gloire. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.

Votre père vous conduit aux réjouissances au [27](#).

24

La loi du nombre est une loi universelle, vous courez pour retrouver des alliés. Mais à peine êtes-vous entré dans le couloir marbré qu'une dague fend l'air pour se planter dans votre ventre. Vous vous étalez sur la pierre froide. Ils avaient anticipé votre mouvement. Ils vous décapitent dans la foulée.

25

Le guerrier est mort mais il vous a ralenti, des guerriers vous encerclent, venant du palais et du jardin. Vous entendez des cris de guerre d'Egbish, les gardes sont alertés, mais ils risquent d'arriver trop tard. Comme vous êtes à cheval et pas eux, vous pouvez affronter les tueurs un par un et non tous ensemble.

PREMIER TUEUR

HABILETÉ 7 ENDURANCE 7

DEUXIÈME TUEUR

HABILETÉ 6 ENDURANCE 8

TROISIÈME TUEUR

HABILETÉ 9 ENDURANCE 7

Si vous survivez, rendez-vous au [18](#).

26

Vous ne vous laissez pas intimider et fixez le serviteur des Dieux. Il sort lentement d'un repli de sa toge six baguettes, chacune porte une couleur différente à un bout.

« Darel, enfant, tu prétends porter le nom des Garani pour une nouvelle génération ? Choisis une de ces baguettes, choisis ton épreuve ! »

Vous avez appris de votre père à quelle épreuve correspondait chaque couleur.

Vous pouvez opter pour la noire, l'épreuve du

Jugement divin, rendez-vous au [11](#), ou pour la verte, l'épreuve du Crin de sang au [21](#), ou pour la rouge, l'épreuve des Lames d'Egbish au [31](#), ou pour la rose, l'épreuve de Goyuthi, au [16](#), ou pour la blanche, la Griffes mortelle au [6](#) ou encore pour la jaune, la Danse du cobra au [36](#).

27

Le cortège vous porte en triomphe jusqu'au palais du Radjah Egbish, qui fait l'honneur à votre père de vous accueillir dans sa fabuleuse demeure pour fêter votre Garapa. Le palais d'Egbish est un hommage permanent à l'art des forgerons du royaume, le fer forgé règne en maître. On dit que seul le palais de Kandishi rivalise avec celui-ci. Le cortège est superbe, il y a même un éléphant du Radjah pour ouvrir la voie, c'est vraiment un grand jour pour vous ! Vous avez récupéré tous les points que vous auriez perdus.

Comme dans un rêve, vous entrez dans l'enceinte du palais aux multiples flambeaux brillant dans ce soir de fête. Sans trop réaliser ce qu'il vous arrive, une servante en sari rose vous conduit dans une pièce à l'étage pour vous faire revêtir une tenue décente pour la soirée. Rendez-vous au [28](#).

28

La pièce est vaste, de précieux tapis la décorent mais il y a peu de lumière. Vous voyez à peine la servante qui se tient près de votre robe d'apparat.

« Retournez-vous, je vais vous aider ».

Si vous êtes expert en Kâmasûtra, rendez-vous au [37](#), sinon rendez-vous au [2](#).

29

Vous mettez pied à terre, toujours méfiant, le cœur encore emballé sous les efforts qu'il a dû

produire. Orelan Sano, dans sa robe pourpre perlée, le sabre au côté, la barbe tressée, a l'air d'un grand seigneur. Il vous toise du regard.

« Suis-moi ! »

Désarmé, sous bonne garde, vous l'accompagnez au lieu de réception, dont l'ambiance désormais évoque plutôt un deuil terrible. Djahs, domestiques, gardes, tout le monde vous regarde en silence comme si vous aviez commis le pire des crimes, alors qu'il s'agit de votre Garapa !

Pire que tout, Orelan Sano vous emmène devant un homme de petite stature, en robe vermeille cousue d'or, mais au regard dur : le Radjah Egbish en personne !

Rendez-vous au [22](#).

30

Avec agilité vous descendez quelques mètres et bondissez dans la nuit, juste à côté d'une statue d'Allaya. Curieusement, les guerriers ne hurlent pas, comme s'ils ne voulaient pas donner l'alerte. Que faites-vous ? Vous entrez par une porte de service pour chercher du secours au [24](#) ou vous filez à l'écurie trouver un cheval pour fuir au [39](#) ou vous vous cachez dans le luxuriant jardin du Radjah au [4](#) ?

31

« Les Lames d'Egbish ! ». Le prêtre brandit la baguette au bout peint en rouge. Dans la foule c'est l'enthousiasme. Cette épreuve est particulièrement appréciée. Un novice en toge safran approche, vous remet le sabre de votre famille. Deux gardes font entrer un homme bien plus grand que vous, en pagne, le corps couvert de cicatrices. Un assassin ? Un prisonnier de guerre ? Un des soldats jette un sabre à votre adversaire. Celui-ci vous jauge, ramasse l'arme et sourit. Pour lui vous êtes déjà mort...



GLADIATEUR

HABILETÉ 9 ENDURANCE 10

Si vous triomphez de votre adversaire, vous levez bien haut votre sabre, l'ovation est retentissante : « Gloire aux Dieux ! Gloire au Maharadjah ! Gloire à Egbish ! Gloire à Darel Garani ! »

Vous êtes un redoutable guerrier, notez sur votre feuille d'aventure votre coup de maître.

Coup de maître : Vous pouvez tenter un Coup de maître par combat. Vous réduisez votre score d'Habilité avant un nouvel assaut du nombre de point(s) que vous voulez. Si jamais vous l'empportez, vous ajoutez aux dégâts infligés le nombre de point(s) d'Habilité mis de côté. À l'assaut suivant, votre Habileté revient au score que vous aviez au début du combat.

Mais pour l'instant, réjouissez-vous au [27](#) !

32

Vous avez survécu, et des cris d'alarmes résonnent.

Malheureusement, d'autres tueurs convergent dans votre direction. Vous n'avez pas d'autre choix que de fuir vers les écuries au [20](#).

33

Vous vous enfuyez, incapable de supporter l'idée de vous faire torturer sans rien faire. Quel autre Dharma, désormais, que celui de l'errance et de la misère ?

34

« Que se passe-t-il ? »

Trois types se ruent vers vous deux. Sans le vouloir, ce loyal guerrier devient votre allié, il charge un de vos ennemis et lui fracasse le crâne, mais une dague bien lancée lui traverse la gorge.

Vous entendez des cris de guerre d'Egbish, les gardes sont alertés, mais ils risquent d'arriver trop tard.

Comme vous êtes à cheval et pas vos adversaires, vous pouvez affronter les tueurs un par un et non tous ensemble.

PREMIER TUEUR

HABILETÉ 6 ENDURANCE 8

DEUXIÈME TUEUR

HABILETÉ 9 ENDURANCE 7

Si vous survivez, rendez-vous au [18](#).

35

« Le Radjah Faredan veut éteindre la lignée Garani et rester ton Djah favori, ô Seigneur Egbish ! Voilà pourquoi il a prévu de me perdre aujourd'hui même ! Soit je me faisais étrangler puis ses sbires se débarrassaient de l'assassin, massacrant mon cadavre en prétendant avoir fait justice, soit je survivais à l'assassin et alors c'était à eux de m'éliminer, dans tous les cas j'étais perdu !

- Radjah ! Je ne supporterai pas plus longtemps ces insinuations ! Puisque cet enfant est désormais un homme, que lui et moi réglions cela au plus vite !

- Il suffit ! Orelan, arrête-moi cet imbécile ! »

L'ordre du Radjah est sans appel. Le Djah Faredan essaye bien de résister mais la clef au bras du Maître d'armes réduit à néant ses efforts. Vous vous redressez, fier et soulagé mais votre père n'a pas l'air rassuré. Le regard

du Radjah se pose sur vous, peu amène.

« Attends-toi à subir un châtement pour avoir été une cause de discorde et troubler ainsi la paix des Dieux et de mon palais ! »

Vous inclinez la tête. Obéir à votre seigneur est désormais votre Dharma. Même si, intérieurement, vous bouillonnez de rage devant cette injustice.

Vous êtes désormais un homme du Dashan. Puisse les Dieux avoir pitié de vous.

36

« La Danse du cobra ! ». Le prêtre brandit la baguette au bout peint en jaune. La salle siffle rituellement, il en est toujours ainsi quand un cobra entre dans l'arène. En l'occurrence, un novice en toge safran porte un immense panier d'osier.

Il le dépose devant vous avant de se reculer vivement. D'un geste sec, le prêtre soulève le couvercle, qu'il utilise comme bouclier si la bête, excédée, passait à l'attaque. Le cobra se dresse de toute sa hauteur, pour vous regarder désormais les yeux dans les yeux, sa langue bifide dardant à travers ses crocs acérés.

Testez votre Habilité contre le cobra. Vous devez l'attraper avant qu'il ne vous morde. Mais il faut le saisir puis le tenir, vous devez donc le battre deux fois de suite.

S'il vous mord, vous perdez 4 dés d'Endurance.

Si le venin est plus fort que vous, l'agonie sera brève.

COBRA

HABILETÉ 9

Si vous l'attrapez, le prêtre referme précipitamment le panier alors que vous y relâchez l'animal furieux.

« Gloire aux Dieux ! Gloire au Maharadjah ! Gloire à Egbish ! Gloire à Darel Garani ! »

Votre rapidité et votre agilité ne sont plus à démontrer, notez sur votre feuille d'aventure que vous disposez de :

Souplesse de la Mangouste : si on vous demande un jet sous votre Habilité pour autre chose qu'un combat, vous pouvez ajouter un point à votre Habilité pour ce jet. Vous pouvez utiliser ce talent deux fois au cours de l'aventure, après vos articulations vous font souffrir !

Allez fêter votre Garapa au [27](#) !

37

Sans aucune hésitation, vous comprenez que la servante n'en est pas une. Rendez-vous au [2](#) mais vous ne serez pas surpris et ajouterez 2 à votre premier jet.

38

Vous vous faites lacérer, éventrer, énucléer et égorger en une brutale tourmente d'acier et un joyeux enthousiasme.

39

Puisque l'endroit n'est plus sûr, il faut fuir. Vous courez à travers le jardin, surprenant quelques serviteurs par votre conduite. Ce ne sont ni des guerriers ni des nobles, ils ne peuvent vous être d'aucun secours. Des bruits de course vous apprennent que vous êtes suivi.

Faites un jet d'Habilité, s'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [17](#), sinon vous filez au [20](#).

40

Vous connaissez la valeur de la ruse et résistez à l'envie d'intervenir. Vous saisissez une grosse pierre, au cas où. Les tueurs frappent

des parterres de fleurs, en vain. Votre cachette est bonne mais un « il est là ! » retentit derrière vous. Un serviteur vous pointe du doigt. Il n'y a plus à chercher quel traître les a fait rentrer dans le palais. Vous vous redressez et jetez votre pierre. Elle frappe un tueur en plein front. Faites un jet de Gloire, car là il va falloir vous montrer audacieux. Si vous réussissez, vous récupérez l'arme du mort avant que son compagnon ne vous tombe dessus, sinon votre hésitation vous force à combattre à mains nues (moins 2 points d'Habilité, et juste un point par dégâts que vous infligez).

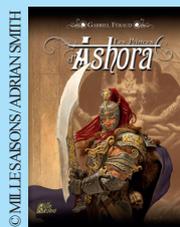
TUEUR DU JARDIN

HABILITÉ 7 ENDURANCE 7

Si vous lui faites la peau, rendez-vous au [32](#). ■

GABRIEL FÉRAUD

Le roman *Les Princes d'Ashora* en précommande sur Ulule !

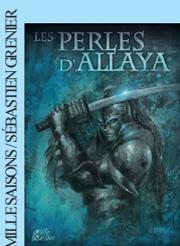


© MILLESAISONS/ADRIAN SMITH

Jusqu'à la fin du mois d'octobre, en achetant le dernier roman de Gabriel Féraud dans le Dashan sur Ulule, vous avez accès à des contreparties :

<http://fr.ulule.com/princes-dashora>

Ensuite, le livre reste en vente dans la boutique en ligne des éditions Le Grimoire : legrimoire.net/store/fr/romans-millesaisons/175-les-princes-d-ashora.html.



© MILLESAISONS/SÉBASTIEN GRIGNIER

Vous pourrez également y découvrir la première aventure de Munde Shayapan, *Les Perles d'Allaya* : legrimoire.net/store/fr/romans-millesaisons/160-les-perles-d-allaya.html. ■

ECLIPS



éveil

campagne Eclipse Phase

E PHASE



Vous aviez découvert *Lotus rouge*, l'épisode 1 de la campagne *Éveil*, dans le précédent numéro des *Chroniques d'Altaride*. Elle revient le mois prochain avec un nouvel épisode : *Nouvel Éden*.

eclipsephase.com © 2008-2009 Posthuman Studios, LLC

Hamgar aux scénarios



Alix Bonnefous, dessinatrice

LFO Pure est une magnifique bande dessinée publiée dans les *Chroniques d'Altaride* depuis le mois dernier. On y découvre un univers futuriste urbain fermé sur lui-même, où des personnages en quête de liberté cherchent à fuir cette réalité étouffante. Après Jem's, le scénariste, nous rencontrons Alix Bonnefous, la dessinatrice de l'issue #1.

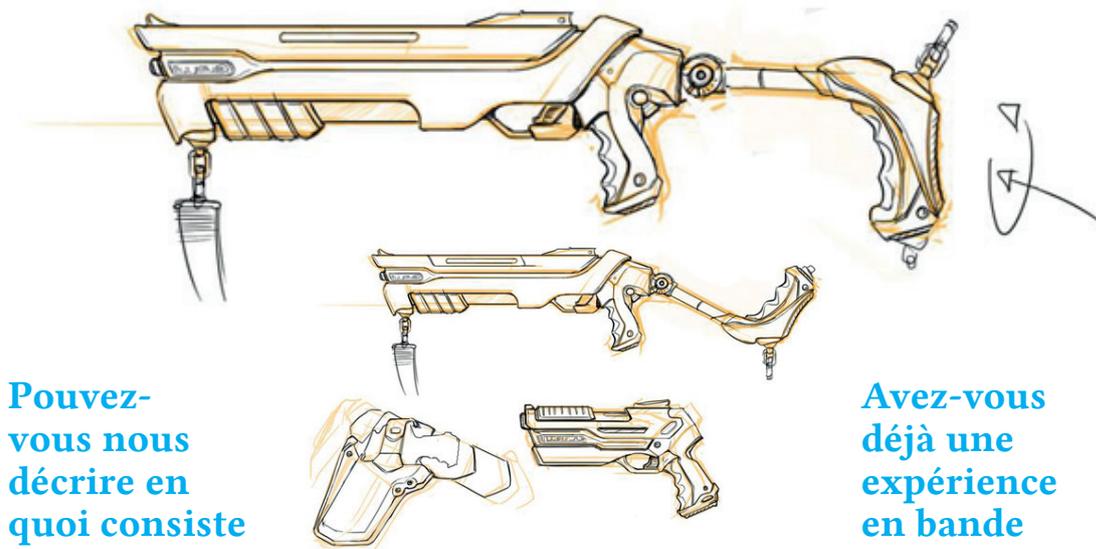
Comment est né le projet ?

L'univers de *LFO* est initialement né dans la tête de Jem's. Je l'ai rencontré à l'école Pivaut, tout comme les autres membres de l'équipe. Il m'a



© ALIX BONNEFOUS

raconté l'histoire et le fonctionnement de cette cité utopique et close. Deux ans après, à la fin des études, il m'a proposé avec Léonie et Cédric de construire ensemble cet univers et j'ai tout de suite dit oui ! La SF et la bande dessinée, c'est tout ce que j'aime et les deux associés me combleront parfaitement.



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

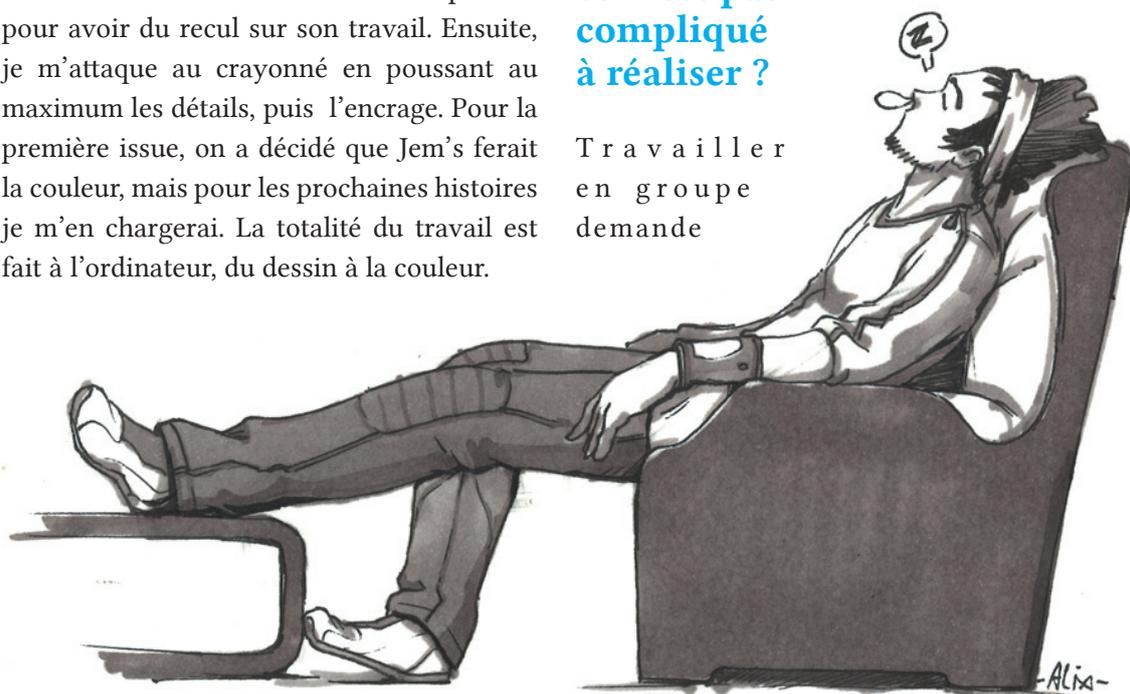
Comme Cédric et Léonie, je m'occupe de la réalisation graphique des issues. en partant du storyboard jusqu'à l'étape finale de la colorisation. Jem's me donne un scénario complet avec dialogues, indications de lieux et d'action et parfois cadrages souhaités. Immédiatement je fais des recherches et du concept design. J'établis les personnages, les décors, quelques ambiances et mises en scène de certains passages de la BD. Puis je réalise le storyboard, en envoyant fréquemment des planches pour qu'il puisse me donner ses avis avec les autres. C'est très important pour avoir du recul sur son travail. Ensuite, je m'attaque au crayonné en poussant au maximum les détails, puis l'encrage. Pour la première issue, on a décidé que Jem's ferait la couleur, mais pour les prochaines histoires je m'en chargerai. La totalité du travail est fait à l'ordinateur, du dessin à la couleur.

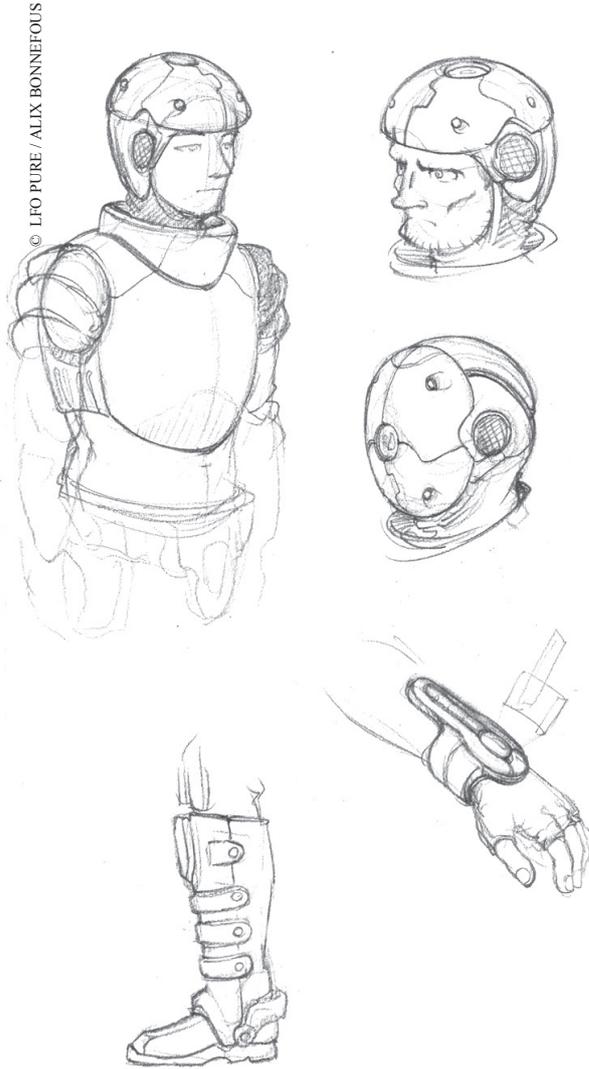
Avez-vous déjà une expérience en bande dessinée ?

Je n'ai jamais eu d'expérience concrète en BD jusqu'à présent. Je m'amuse à faire des strips, des anecdotes en une dizaine de cases, je faisais souvent des mises en scène dans ma tête d'histoire diverses, sans avoir eu la motivation de les concrétiser. Avec *LFO*, il y a le travail de groupe et ce rythme de parution qui m'a donné la force de me jeter à l'eau et de dessiner une histoire dans sa finalité. C'est une vraie satisfaction de réaliser un projet jusqu'au bout.

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

Travailler en groupe demande





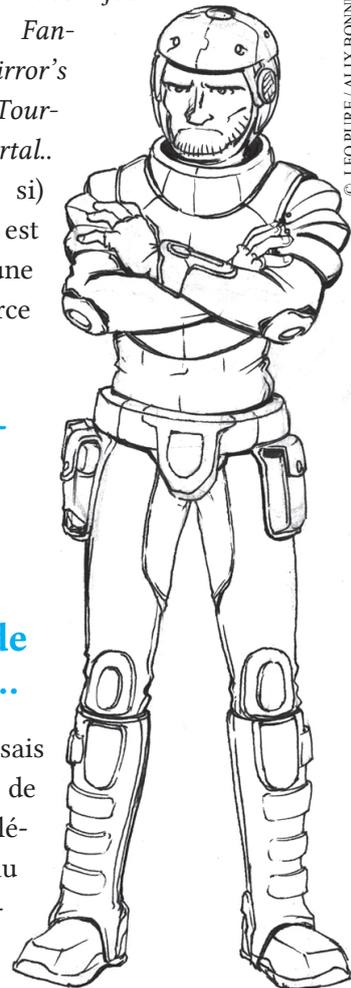
déjà une solide organisation, une unité et une constante communication, d'autant plus qu'on est répartis un peu sur toute la France. Il faut mettre au courant l'équipe des moindres changements et nouvelles, Léonie et Jem's ont travaillé dur pour ça, et ce n'est pas toujours évident. En revanche c'est un vrai plaisir et une passion de travailler ensemble sur cette BD. On partage de la doc, des références, des idées. On part vite sur des débats et des concepts fous, et l'univers de *LFO* peut évoluer dans plein de directions. Quant au travail, l'avis et le soutien de l'équipe est très encourageant et s'il y a le moindre souci, il y a toujours quelqu'un pour donner un coup de pouce.

Quelles sont vos sources d'inspiration ?

Mes sources d'inspiration et références sont assez variées. Je pense que la principale est la musique - électro et ambient en particulier (Midnight Juggernauts, William Orbit, Boards of Canada, UNKLE, etc etc). Quand je tombe sur de bons morceaux qui m'inspirent, je pars vite dans des délires d'univers, des mises en scène, d'ambiances. Pour ce qui est de références artistiques, films, jeux vidéos et autres, je suis friande des univers de SF comme *Akira*, la saga de Captain Herlock, *Sillage de Morvan* et *Buchet*, l'excellent manga *Planètes* de Makoto Yukimura. Des films comme *Intelligence Artificielle*, *Pacific Rim*, *Riddick*, *Looper*. Des designers et illustrateurs tels que Tatsuyuki Tanaka, Keith Thompson, Koji Morimoto, Simon Stålenhag, et des jeux comme *Final Fantasy VII*, *Mirror's edge*, *Unreal Tournament*, *Portal*.. Mais la (pas si) simple réalité est également une grande source d'inspiration!

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

Quand je réalisais le storyboard de l'issue, je réfléchissais au parcours sportif d'Alys et sur quoi





la faire galoper. Alors que je séchais, tout en bossant dans l'agence, je vois les grues à nacelle pour laver les vitres des buildings. Je trouvais cet engin assez intrigant et plutôt classe, deux bras pleins de câbles tendus en l'air en bord de façade ... du coup j'en avais plein sous les yeux tout près pour modèles. Autre anecdote : j'ai essayé de donner à Aaron une ressemblance avec Shavo Odadjian, le bassiste de System of a Down.

Et maintenant, quels sont vos projets ?

Actuellement, j'alterne *LFO* avec un travail à temps plein dans la publicité. Mais dans la

finalité, j'aimerais pouvoir me lancer pleinement dans la bande dessinée, me consacrer d'avantage à la croissance de *LFO*, et développer mes propres projets, qui pour l'instant sont en stand by, jusqu'au moment où je trouverai la force et l'organisation pour y plancher. Ce sont bien entendu des projets de bande dessinée SF et post-industriel, que je conserve jalousement dans un coin de ma tête, mais qui, je jure, feront surface un jour!



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

C'est un grand plaisir de pouvoir vous faire découvrir *LFO Pure* dans les *Chroniques d'Altaride* et n'hésitez pas à aller aussi jeter un œil au blog et à la page Facebook! J'espère que ça vous plaira, et je donnerai de mon maximum pour la suite ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



ISSUE # 1 : La Cage

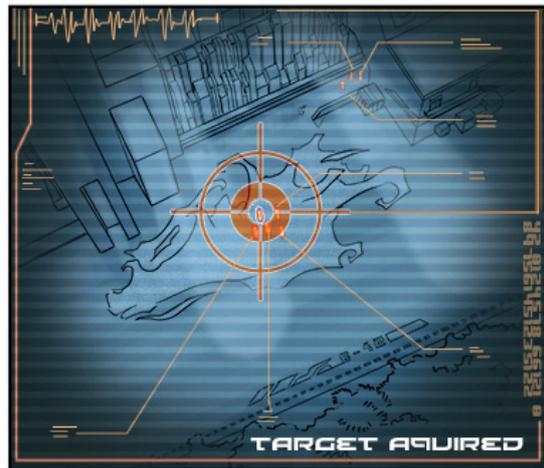
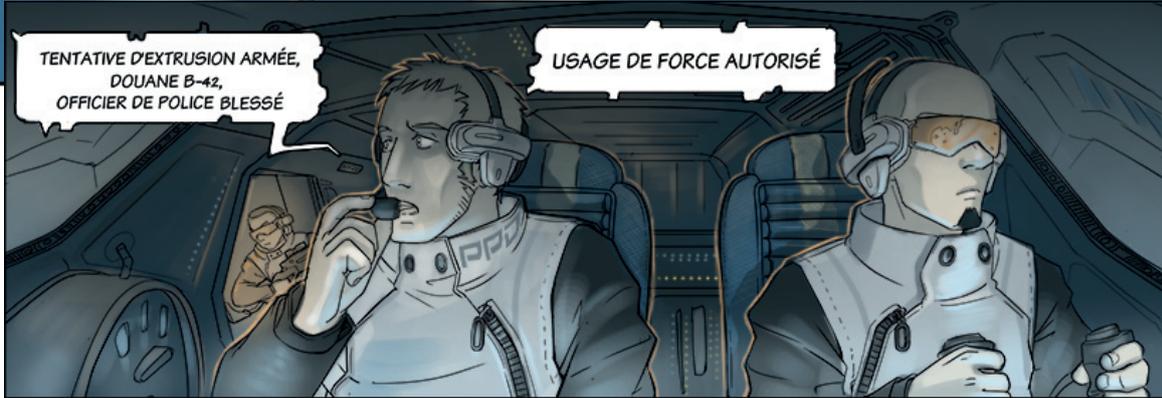
Épisode 2

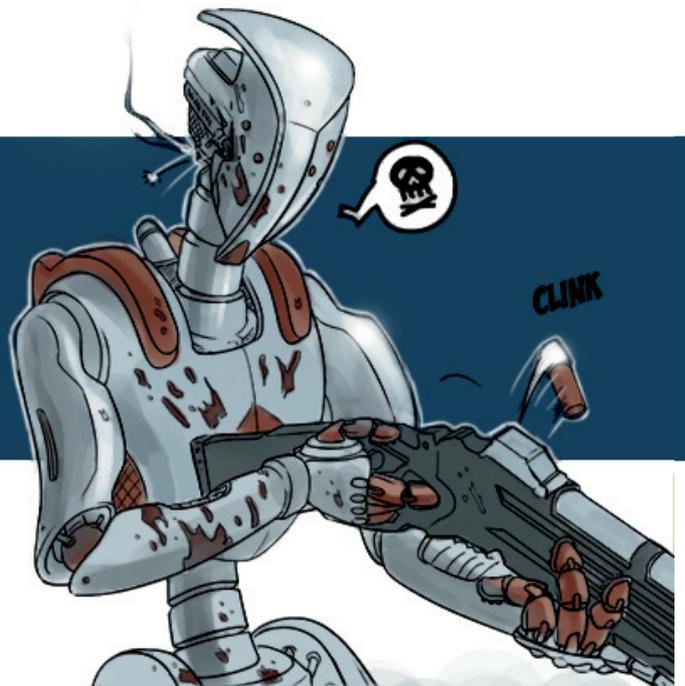
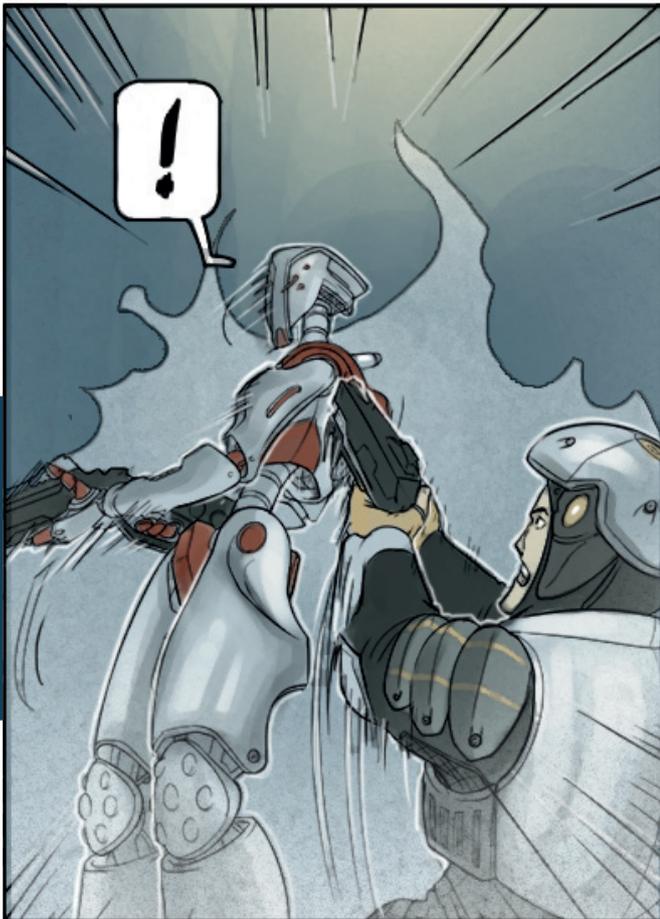


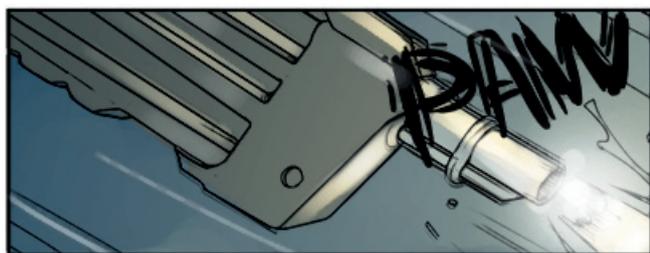
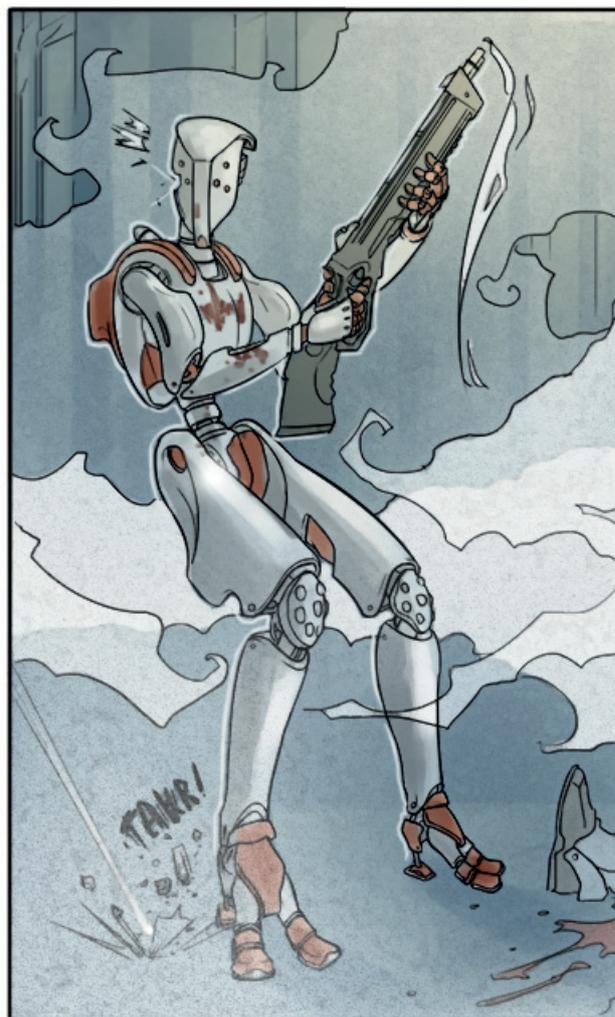




WRO0000



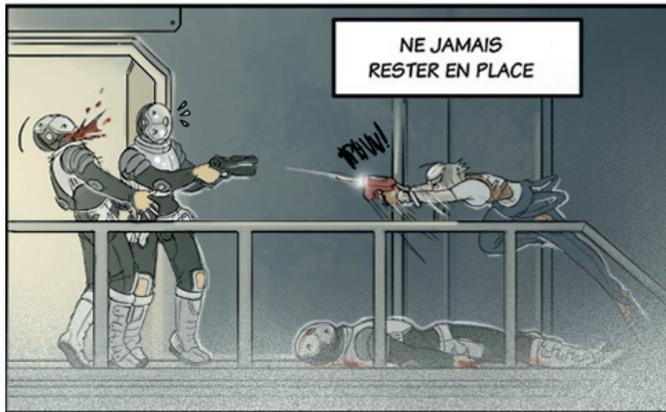








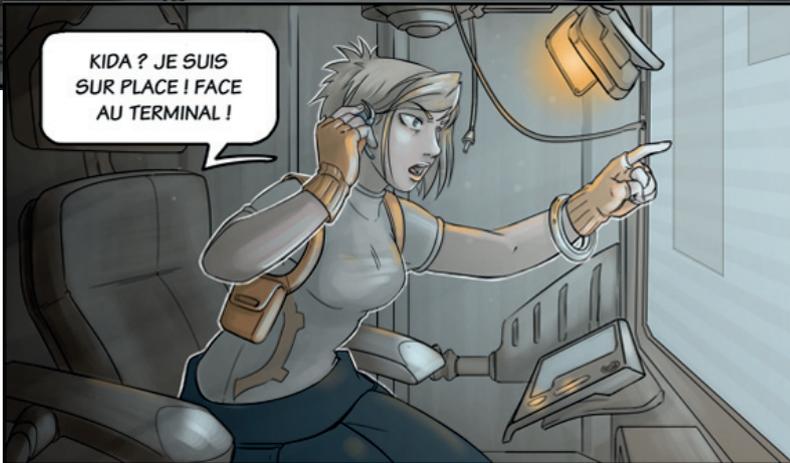
ET SURTOUT...



NE JAMAIS
RESTER EN PLACE



ARRÊTEZ-LA !!



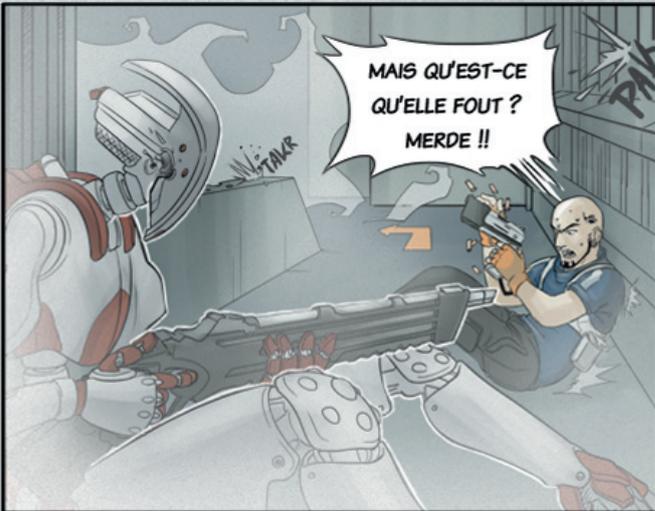
KIDA ? JE SUIS
SUR PLACE ! FACE
AU TERMINAL !

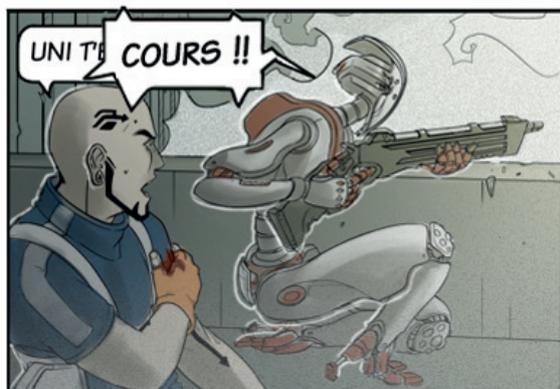
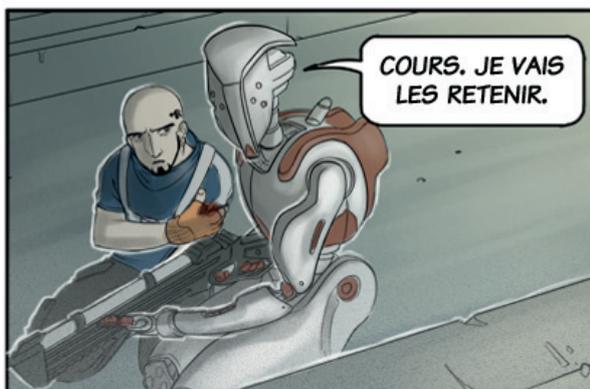
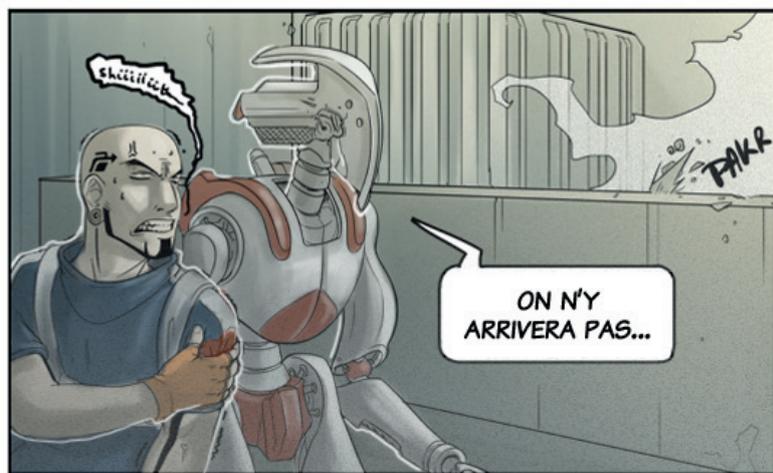


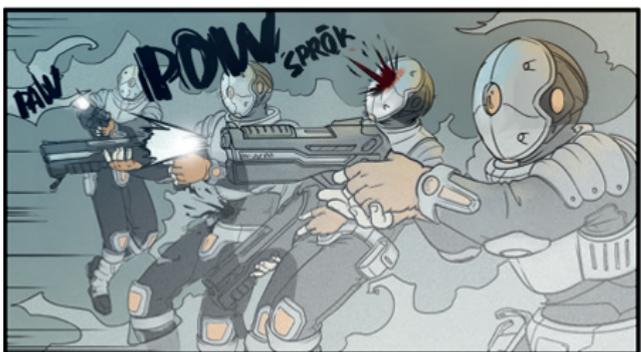
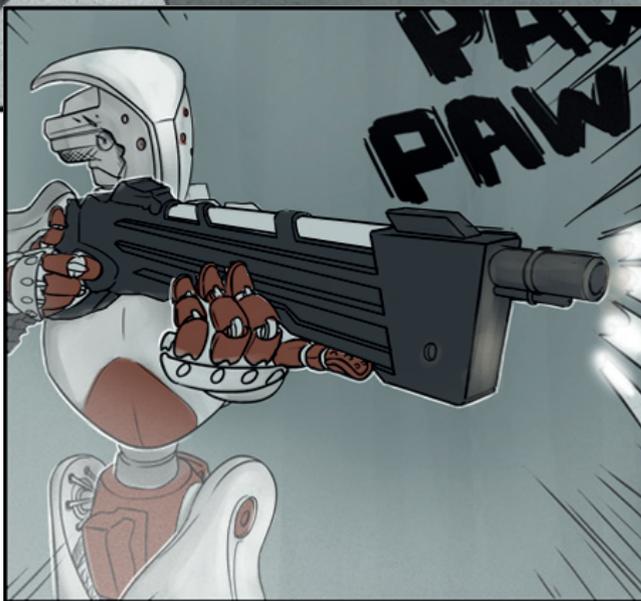
NICKEL !
UTILISE LA CARTE
D'ACCÈS, ET QUAND
LA SESSION S'OUVRE,
UTILISE MA CLÉ.

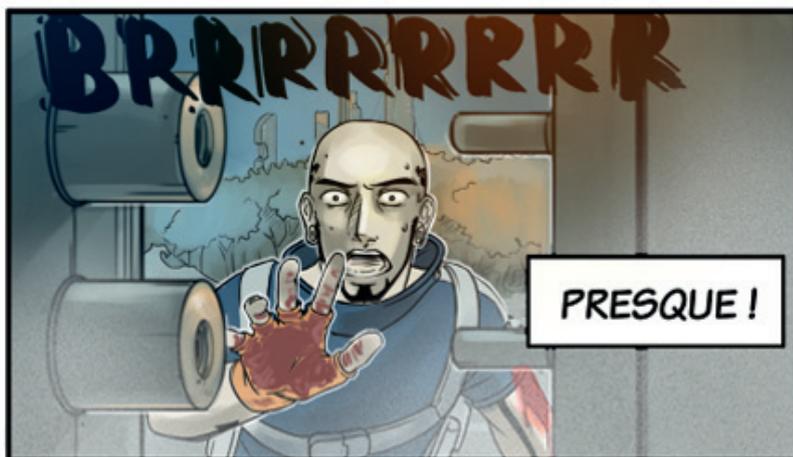
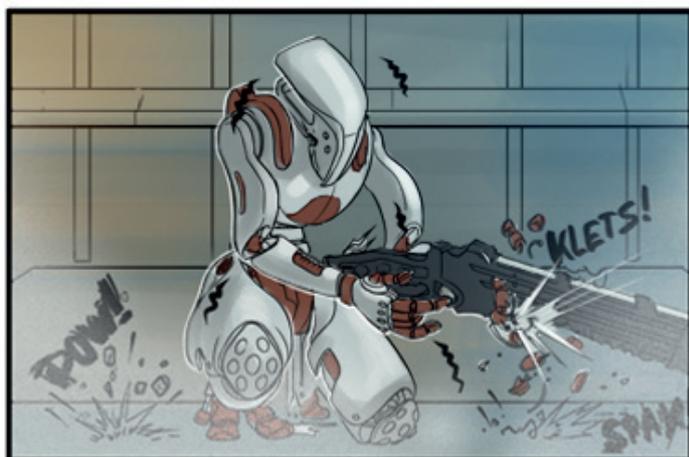
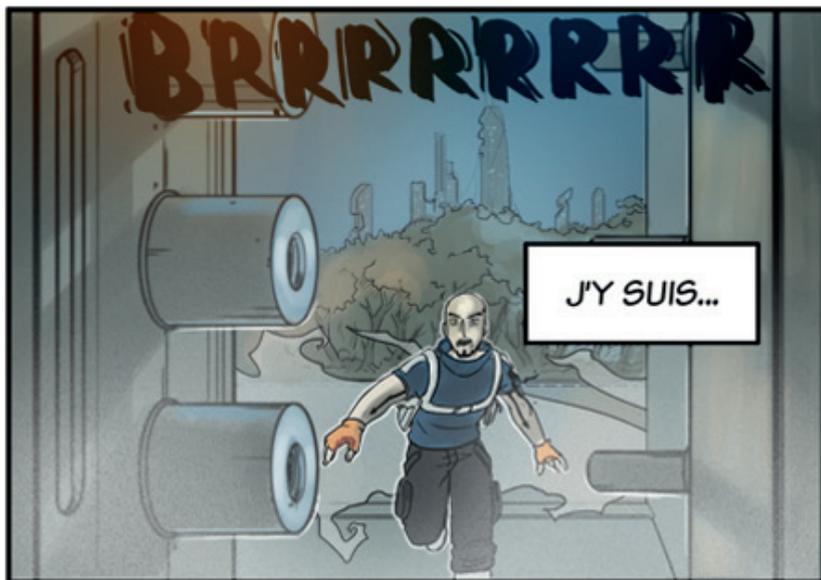


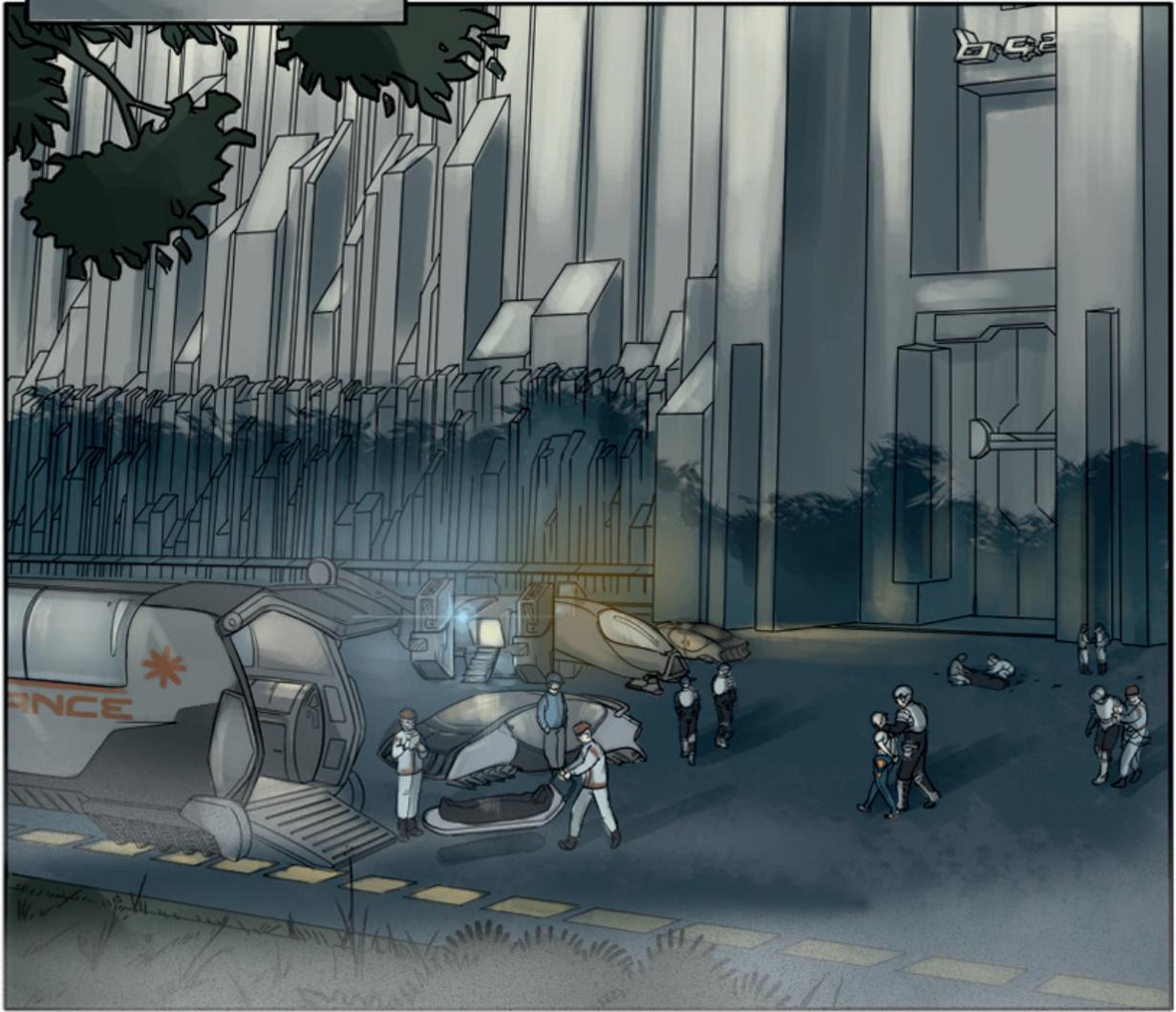
BUNT











GIGANTESQUE JUNGLE DE
BÉTON, DE VERRE ET D'ACIER



NOTRE VILLE, NOTRE
TERRAIN DE JEU ...



NOTRE PRISON.



À RÊVER D'ÉVASION, ON EN OUBLIE
DE PENSER À VIVRE.





 **ISSUE #1 LA CAGE** DESSIN ET ENCRAGE : ALIX, SCÉNARIO ET COULEURS : JEMS



J&R STAR-WARS



Le Point de Force (PF), c'est un truc de la Force mais accessible aux Jedi comme aux non Jedi. Quels sont les effets du Point de Force ? Quand l'utiliser ? Comment en gagner de nouveaux ? La réponse en image avec MJ GIOM et son groupe.

Afin de vous en montrer les effets, incitons ce Wookiee « normal » à utiliser un Point de Force.

WOOKEE NORMAL

« Quelqu'un dit : le jus de Papaye c'est de la pisse de chat. »

En utilisant un Point de Force, Wonwook double le nombre de dés qu'il jettera pour ses actions du tour !

WOOKEE SOUS PF !

Des questions ?

CLAP CLAP

Non Illa, ça ne double pas les dégats des blasters !

Non Dorian, ça ne double pas la taille du pénis !

Wrang ?*

* Qui a dit du mal du jus de papaye ?

Il est de bon ton d'utiliser un PF, dans un moment critique pour réaliser une action épique.

DWIMMO

DWIMMO

Détruire l'étoile de la mort : ✓

Attention à ne pas confondre action épique et objectif personnel (tel que " choper une fille " par exemple) !

Embrasser sa sœur : ✗

Un PF est regagné quand il est utilisé pour sauver la vie d'un autre (ce qui n'empêche pas de sauver la sienne au passage). Prenons un exemple :

« Une bombe explose dans la salle ! »

Dorian gagne un PF pour avoir sauvée une jeune femme

Et pas la plus moche...

Lier l'utile à l'agréable

PF regagné pour Wonwook qui nous offre une belle leçon d'altruïsme en sauvant un ennemi

Wrrourg !*

Heu ... Merci ?

*Je finis de le tabasser dès qu'on atterrit

Un tiers de PF pour Isak, qui a sauvé un « être vivant » de l'explosion.

C'est tout ce que j'ai trouvé...

Et PF perdu pour Illa qui a préféré sauver son bazooka plutôt qu'une personne !

Ne l'écoute pas Bloomy ! Tu es plus précieux qu'une « personne »

À suivre...

OCTOGONES

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.J.I.R.A.



4-5-6 OCTOBRE 2013

En partenariat avec



edge



Entrée 9€
(11€ samedi jusqu'à 17h)

Passé 3 Jours 17€

Offres préventes jusqu'au 08/09/13

Tarifs enfants, gratuité handicapés

  www.octogones.org

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



Sponsors



Participants/Soutiens



Illustration : Ronald Chastrel