

Chroniques d'Altaride

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

N°18



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

► HISTOIRE DONT VOUS
ÊTES LE HÉROS : LES CA-
VERNES D'OGOUL-DOURR #1

► SOMBRE 3 :
L'HORREUR DÉBARQUE
DANS LES BACS !

► GRAND DOSSIER :
LA RÉSISTANCE
ET LE JEU DE RÔLE

Mutins de 17

Le 16 avril 1917, entre Soissons et Reims, à 6h du matin.
Plateau du Chemin des Dames.

Le général Nivelle lance une grande offensive pour percer les lignes allemandes, en place sur les crêtes depuis septembre 1914. « L'heure est venue, confiance, courage et vive la France ! ». Pour lui, le plateau sera repris par ses troupes en fin de journée, au plus tard en 48h.

La bataille durera plusieurs semaines, 134 000 soldats seront tués, dont 30 000 durant la semaine du 16 au 25 avril. Les offensives se poursuivront jusqu'en octobre, avec la victoire de Malmaison, menée par Philippe Pétain (remplaçant de Nivelle, « remercié » en mai après cette initiative désastreuse). La colère est palpable dans les rangs des soldats devant cette guerre qui s'éternise, ces offensives vaines, ces généraux qui ne les regardent que comme de la chair à canon. Les mutineries se multiplient, certains préfèrent se mutiler plutôt que de monter au front.

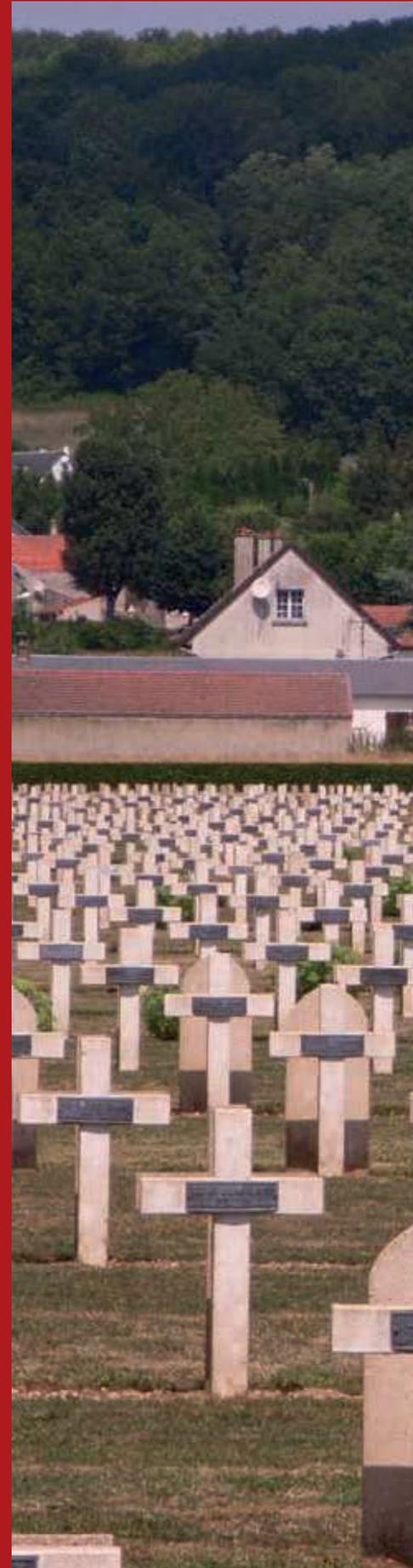
La réponse du commandement est brutale : près de 2400 « poilus » sont condamnés à mort pour insoumission, abandon de poste devant l'ennemi. 600 seront exécutés (sans compter les exécutions sommaires).

Une chanson circule depuis le début de la guerre et va mettre en lumière cette révolte des « poilus ». D'abord appelée *Chanson de Lorette*, l'offensive du Chemin des Dames la fera connaître sous le nom de *Chanson de Craonne*, en référence à un village ravagé par les combats. Chanson antimilitariste, mais aussi anticapitaliste, puisqu'elle fustige ces « messieurs les gros », qui restent « à l'arrière » et envoient au massacre les « pauv'purotins », qui aimeraient bien « se mettre en grève ». La chanson a été interdite de diffusion sur les ondes jusqu'en 1974. Elle est reprise chaque 11 novembre devant le monument aux morts pacifiste de Gentioux-Pigerolles, dans la Creuse.

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_du_Chemin_des_Dames
- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Mutineries_de_1917#Le_bilan_des_mutineries
- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Chanson_de_Craonne
- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Monument_aux_morts_de_Gentioux



Fenêtre sur...

BY BODOKLECKSEL (OWN PHOTO) CC-BY-SA-3.0, VIA WIKIMEDIA COMMONS



BY ZORIN - LICENCE C.FDL VIA WIKIPEDIA

Éditorial

La Résistance ne faiblira pas !

La résistance, c'est une thématique que les rôlistes connaissent bien. En tant que geeks, ils ont longtemps été catégorisés dans une minorité culturelle considérée, au mieux, avec la condescendance qu'on réserve aux enfants gâtés. Quand ce n'était pas un regard foncièrement critique de médias qui les considéraient comme des dangers publics... Les amateurs de jeu de rôle sont habitués à résister à la pression sociale, à se battre pour défendre un loisir méconnu, déformé et sous-estimé. Les geeks, et les rôlistes à plus forte raison, sont des résistants qui se sont battus pour la défense de leurs droits de jouer, d'imaginer librement. Aujourd'hui, la bataille semble bien engagée. Les médias ont cessé depuis longtemps de stigmatiser les pratiques ludiques puisqu'elles sont entrées dans l'économie en même temps que dans les foyers de tous. Le jeu vidéo subit encore quelques attaques mais on sent bien que les journalistes, souvent eux-mêmes devenus gamers, ont bien compris que c'était inutile. Pourtant, il serait dangereux de nous reposer sur nos lauriers. Si cette bataille est gagnée, la guerre culturelle continue. Ce mois-ci, la Fédération française de jeu de rôle annonce une assemblée générale de dissolution. C'est le symbole d'une époque de mobilisation générale qui vient à s'éteindre. Hier, c'était tous contre Mireille Dumas ! Mais de quoi sera fait demain ? Aujourd'hui, les réseaux sociaux rôlistes francophones s'enflamment en évoquant des projets qui pourraient succéder à la FFJDR. Le travail qui les attend est immense. La population rôliste n'a cessé de croître depuis la création de la fédération mais sans ordre et sans unité. Une diversité incroyablement fertile... mais qui porte aussi en elle sa fragilité. Former une communauté unie et solide pourrait offrir au jeu de rôle une assise encore difficilement imaginable aujourd'hui. Une force pour devenir un interlocuteur valable face aux librairies, qui n'ont jamais (à de rares exceptions près) proposé du jeu de rôle sur leurs rayonnages. Une force pour parler dans les médias des vertus de l'imaginaire, qui ne sont plus à démontrer quand on voit l'immense créativité qui anime les innombrables conventions rôlistes, petites et grandes. Une force pour faire découvrir un loisir qui peine à prendre le virage de la technologie, à trouver un équilibre économique... Bref. Résistons. Hier. Aujourd'hui. Demain.

À vos dés !



“ Les amateurs de jeu de rôle sont habitués à résister à la pression sociale ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Novembre 2013 N°18

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 : David Audra, Léonie Boullard, Julien Buseyn, Pierre Carles, Olivier Chabiron, Florent Darles, Christophe Dénouveaux, Andy R. Holmes, Émilien Jacquemin, Pernic Nori, Sophie Pérès, Igor Polouchine, Fabrice Pouillot, Johan Scipion, Léo Sigrann, François Vanhille, Pierrick de Vox Ludis. Traduction : Patrice Geille. Correction / relecture : Sophie Pérès. Bandes dessinées : © Cowkiller, © LFO Pure, © Christophe Dénouveaux. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Police de caractères : Linux libertine et Linux binolium 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
S'abonner gratuitement : goo.gl/9ju7B
Réagir : goo.gl/eJiRDS

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- Mutins de 17.....2

L'Entrée

- La Résistance ne faiblira pas ! 4

Portrait de rôliste

- Quentin Forestier, de la bidouille à la publication.....6

Feuille de perso

- La Feuille de personnage de Quentin Forestier.....9
- *Vivere*, space-fantasy 10

Cuisine du MJ

- Comment faire de la résistance ?..... 14

Salle de jeu

- Profil : Noyauteur..... 18
- *Prosopopée* en eBook ! 23

Fumoir

- Jeu de rôle et résistance 24
- Culture rôliste -
L'archétype du rôliste : geek ou créatif culturel ? 32

Bibliothèque

- Minuit moins le quart à l'horloge du monde..... 38
- Le Dernier combat 44
- Histoire dont vous êtes le héros *Tunnels & Trolls* -
Les Cavernes d'Ogoul-Dourr 46

Home Cinema

- *The Fumble Zone*... épisode 1 ! 62

Atelier du créateur

- La Renaissance de *Shaan* 64
- *Sombre 3* : l'Horreur débarque dans les bacs !..... 70
- Concours *Star Wars* - Aux confins de l'Empire n°1..... 76

Jardin des conventions

- AetherCon, du 15 au 17 novembre 2013 77
- La convention T.R.O.L.L. de Troll Me Tender 78

Véranda graphique

- La Demeure du Chaos,
un combat pour la liberté d'expression..... 87
- *LFO Pure* : entretien avec Léonie Boullard 104
- *LFO Pure* Issue #2 *Le Choix de Kida*, épisode 1..... 108
- *Star Wars*, le jeu de rôles - Épisode 18 119



Portrait de rôliste

Quentin Forestier, de la bidouille à la publication

L'auteur du jeu de rôle *Vivere* nous évoque ce que représente pour lui la pratique du jeu de rôle.

Plongée dans l'univers d'un meneur devenu auteur.

Qui êtes-vous ? Présentez-vous en quelques mots.

Quentin Forestier (Iblitz on the Oueb), rôliste vieillissant depuis près de quinze ans déjà.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

J'ai découvert le jeu de rôle d'une manière



D.R.



D.R.

assez brutale. J'avais 15 ans et je demandais à mon revendeur de figurines s'il avait un jeu dans lequel on pouvait incarner le héros de son choix. Il m'a immédiatement orienté vers le manuel de *Warhammer le jeu de rôle fantastique*, première édition. J'ai donc débuté sans initiation, sans démo et directement meneur de jeu.

Je créais déjà pas mal de choses annexes et j'avais bidouillé des systèmes de règles avant de commencer, mais cette fois j'étais libre de faire comme je l'entendais sans les contraintes associées aux jeux de figurines (de représentation, d'achats, de valeur en points, etc.) Si j'ai persévéré, c'est que j'adorais ça et que mes joueurs en redemandaient régulièrement.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Je ne suis pas un rôliste très assidu, j'ai beaucoup ralenti le rythme de mes parties. Je ne joue plus qu'une semaine sur deux dans un club avec un groupe de trois joueurs aux profils variés. Mes parties sont très souvent axées autour de l'intrigue et de l'ambiance, ce sont les joueurs qui dirigent.

Quand je suis en convention, c'est une autre histoire. Je m'arrange, quand il s'agit d'une partie d'initiation, pour que la partie soit intense quand le scénario est de courte durée. Je n'aime pas les parties longues durant ces événements qui sont sensés favoriser la rencontre et l'échange.

En terme de jeu de rôle, je joue très peu aux jeux que je possède, car ils sont très particuliers. J'apprécie les univers avec du caractère et qui portent l'empreinte des choix de leur auteur. En fait, j'ai du mal à entrer dans des univers trop ouverts et faisant l'objet de moults suppléments. J'aime quand c'est ludique sans être simulationniste, et j'apprécie les jeux d'ambiance sans



pour autant adhérer au narrativisme. Pour moi, la partie de jeu de rôle reste un moment pour vivre une aventure ensemble avec des chips.

Qu'est-ce que le jeu de rôle a changé dans votre vie ?

Le jeu de rôle a changé pas mal de choses dans ma vie personnelle puisqu'il m'a donné l'envie de faire des livres. J'ai donc orienté mes études autour du domaine de la PAO.

Quand j'ai débuté, le jeu de rôle n'était pas très bien perçu mais au fil des années, n'ayant toujours pas sombré dans la démence et ayant eu une vie sociale normale, ce hobby s'est fait une place discrète dans la bibliothèque. Plus tard, j'ai découvert qu'une partie de ma famille était rôliste, les conversations sont donc toutes trouvées. Au travail j'essaie d'éviter le sujet car je suis très prolixe, ce qui pourrait me faire perdre des points. Heureusement qu'il y a des conventions !

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Je suis principalement meneur/auteur. Si j'ai choisi cela, c'est que j'aime bidouiller les règles et découvrir les univers. J'ai une préférence pour les jeux marqués avec des systèmes bien à eux comme *Dying Earth* ou *Mechanical Dream* mais je n'exclue pas les jeux bien délirants. Quand je joue je préfère faire du *one shot* car j'aime les histoires qui ont une fin.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Faire du jeu de rôle c'est : une aventure participative ludique. Chacun a un rôle et apporte ce qu'il a envie à l'histoire afin que tout le monde passe un bon moment.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Actuellement *Vivere* prend beaucoup de place, le livre est sur le point de sortir et les suppléments se rédigent eux aussi petit à petit. C'est un peu pharaonique pour une seule personne, mais je pense tenir le bon bout. J'ai l'envie de réécrire *R.O.B.O.T*, mais ce n'est pas le moment de se disperser. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR OLIVIER CHABIRON**





La Feuille de personnage de Quentin Forestier

- **Nom, prénom** : Forestier Quentin
- **Classe de personnage** : maquettiste grignoteur
- **Force** : des muscles ? où ça ?
- **Dextérité** : pourquoi mettre des points.
- **Intelligence** : erreur 404
- **Charisme** : bretch of etiquette
- **Compétences** :
Manger des bonbons à m'en rendre malade
Dessiner comme un pied
Les jeux de mots tordus
Les pancakes
- **Armes** : aucune, pas besoin.
- **Équipement** : une peluche de lapin dépecée et une autre encore entière. ■

QUENTIN FORESTIER

Vivere

Space-fantasy

Quentin Forestier nous parle de son bébé, le jeu de rôle *Vivere*.

***Vivere*, en quelques mots, c'est quoi ?**

V*ivere* présente un univers médiéval-fantastique catapulté dans l'espace. Les joueurs y incarnent les colons de planètes lointaines dirigés par les vestiges d'une société féodale en pleine transformation. Le sentiment omniprésent est celui d'un monde abandonné par les Dieux, laissant l'homme se débrouiller seul au milieu du chaos qu'ils ont laissé derrière eux.

Quelle est l'ambiance recherchée ?

C'est avant tout celle de l'heroic fantasy. L'objectif premier est de créer l'anachronisme en mélangeant des éléments de conquête spatiale et d'heroic fantasy traditionnelle. Pour autant, on doit y ressentir les difficultés de la vie. C'est un univers coloré, mais rustique, avec ses « croûtes de fromage ».

Qu'est-ce qui t'as poussé à écrire ?

Douze ans avant de commencer à écrire pour *Vivere*, je bidouillais des univers et des systèmes de règles pour des univers existants.

J'ai tout d'abord cherché, avec l'aide d'un ami, un système d'équipement pour le jeu de figurines *Confrontation*. Les valeurs d'armures étant incluses dans le profil des sujets, il a fallu décortiquer le système pour essayer de l'approfondir.

Ensuite j'ai imaginé des continents et tous les élé-



ments importants du background à partir des quelques lignes fournies dans les livrets de règles.

Plus tard je me suis attaqué à mes premières règles en créant une mixture à base de D6 pour l'univers de *Starcraft* (à l'époque le plus récent était *BroodWar*). De ces règles a découlé la déclinaison des trois races sous divers modèles inspirés d'autres jeux (*L5A* pour les Protoss notamment).

Plus tard, j'ai eu besoin de liberté, de créer un monde à moi avec son système à lui. Il y a d'abord eu *R.O.B.O:T*, mon premier jeu publié il y a 7 ans, dans lequel on incarne des robots qui enquêtent sur les comportements déviants (comprendre un peu trop « humains ») de leurs compatriotes. Enfin, je suis reparti de zéro avec *Vivere*. Aujourd'hui je m'étonne encore que certaines bases des règles Zerg se retrouvent dans *R.O.B.O:T*...

Quelles sont tes sources d'inspiration pour *Vivere* ?

Mes premières inspirations ont été les univers de *Dune* et de *Warhammer*. *Dune*, pour son aspect baroque (j'ai été élevé loin du livre et l'imagerie du film m'a plus inspiré que les écrits). Puis *Warhammer*, pour son aspect sombre et terre-à-terre comme pour les histoires à tiroirs.

Plus tard se sont ajoutés plusieurs intrgues de science-fiction teintées d'héroïsme comme la série *Firefly* avec ses cowboys libres et son ambiance

t r è s



orientée autour du développement des personnages. Enfin, l'univers de *Riddick* pour à peu près les mêmes raisons mais dans une dimension plus épique.

Le concept final a-t-il évolué par rapport à l'idée de départ ?

Oui, énormément. À l'origine le jeu intégrait des elfes, des nains, de la cybernétique, des anges et des démons... tout cela a disparu ou s'est mélangé de manière plus discrète pour finalement être absorbé dans cet univers.

D'autres éléments ont pris des formes différentes de celles envisagées au départ, comme la magie. Par exemple, il devait y avoir une liste de sorts, à laquelle s'ajoutait un système de création libre. Finalement, c'est un système de création libre basé sur manipulation d'énergies élémentaires.

Quelle partie de la conception a été la plus difficile ?

La relecture ! C'est la partie la plus longue et la plus difficile, car on ne peut pas accomplir ce travail seul. Il faut planifier, attendre, corriger et finalement recommencer en espérant ne rien avoir oublié.

Avais-tu une expérience particulière qui a facilité certains aspects de la conception ? As-tu reçu de l'aide et sur quels terrains ?

La création, la rédaction, les *playtests*, ça allait. Là où j'ai beaucoup appris, c'est au sujet des illustrations qui font passer un projet tout aussi abouti qu'il soit de l'ombre à la lumière. Sans illustrations, le projet n'existe presque pas. Inutile d'aller en convention personne ne vous verra.

Hélène, mon illustratrice principale sur le projet, avait en son temps réalisé quelques personnages prêtirés pour le jeu qui furent présentés en convention. Ce fut une révélation ! Non seulement on s'approchait de moi mais en plus je n'étais plus tout à fait le débutant derrière son stand : j'avais une reconnaissance en tant qu'auteur.

Le plus difficile reste d'expliquer sa vision des choses tout en laissant un peu de place à la créativité de l'illustrateur. C'est une expérience humaine et responsabilisante puisque le moindre oubli ou détail sera difficilement rattrapé ensuite.

Que peux-tu dire pour nous donner envie de jouer à *Vivere* ?

C'est un jeu où il est possible de chasser le dragon à bord d'un vaisseau spatial, de débarquer de ce dernier pour le combattre au sol avec votre épée et vos flèches ; où des ravitaillements spatiaux de grande échelle se négocient en orbite tandis qu'à la surface le cheval est



le principal moyen de locomotion.

L'aventure *Vivere* est-elle terminée ? As-tu d'autres projets ?

L'aventure *Vivere* commence à peine ! Quand le livre de base sera disponible, le reste de l'univers se dévoilera petit à petit grâce à des suppléments mensuels (et gratuits). Un kit de démonstration est déjà disponible sur le site web, incluant un scénario et des prêtirés.

Site web :
<http://vivere-jdr.fr>

Page Facebook :
www.facebook.com/Viverejdr

Illustrations : Hélène Alonso



La chronique

de Fabrice Pouillot

Bats-toi, signe et persiste ! Résiste !



Oui il faut résister, à tous, à tout, tout le temps !

Surtout dans le jeu de rôle que d'aucuns considèrent comme moribond et donc prompt à abandonner sa pureté originelle. Que nenni môssieu ! Que nenni !

Les joueurs d'abord qui se doivent de résister, vaillamment et en silence, aux embûches et autres saloperies semées par le meneur ; mais aussi à ses lubies consommatrices, quand il décide, par exemple, d'abandonner trousse de dés et paravent pour initier un jeu narratif sans meneur, sans dé, sans règle ! Ha ! Je deviens fou !

C'est bien pour ça qu'il doit résister lui aussi, pas le jeu mais le meneur, afin de ne pas sombrer dans les dangereuses et nouvelles façons de jouer qui lui font de l'œil, et qui ne manqueront pas d'angoisser, d'effrayer et même de faire disparaître nos joueurs, notamment ceux qui ont oublié de résister !

Le jeu de rôle, le vrai, se doit de rester dans son cercle fermé composé de l'inatteignable élite de ce que sont les vrais joueurs ; il ne doit surtout pas se faire infecter par les nombreuses et fumeuses théories ludiques qui veulent transformer notre lourd sac à dos rempli d'épais et beaux manuels reliés en un léger fascicule, aux pages qui se décollent, se voulant à la fois plus pratique, plus amusant et moins onéreux !

"Il faut lutter contre l'assouplissement rôlistique" m'a dit le docteur.

"Je lutte, docteur... Je lutte..." ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

D.R.

Toute résistance est inutile !



D.R.

Résistance. Terme abscons, désuet. Hop, boulette et poubelle.

Parler de résistance implique un combat du fort contre le faible. Quelle idée stupide que se confronter à plus fort que soi ! Autant éviter la confrontation et la mort. Soumettez-vous au plus tôt et bénéficiez des nombreux avantages que procure la soumission !

Exemple : votre MJ vous amène à lutter contre un Tyran. Vous partez bille en tête que votre -vulgaire- petit personnage et ses potes vont le renverser. Vous croyez vraiment que vous allez y parvenir ? Oui, si votre MJ est incompetent et vous prend pour des gosses écervelés. Ou alors c'est qu'il veut voir vos personnages souffrir et crever comme des rats. Vous feriez mieux de proposer rapidement vos capacités et vos connaissances à l'Ennemi. Vous survivrez et verrez vos possibilités décuplées ! Bon, si votre MJ râle et vous empêche de le faire, quittez-le ! Lui aussi devrait ne pas résister et se soumettre à ses joueurs...

Pourquoi résister ? C'est si bon de se soumettre ! Comme dit l'adage : « Une bonne soumission, c'est mieux qu'une mauvaise résistance. » Qu'ouïs-je ? La liberté ou la mort ? Non mais pour qui vous prenez-vous, bande d'esclaves ?

Vous n'avez pas encore compris ? Toute rébellion sera vouée à l'échec, croyez-moi. Toute résistance est inutile ! La soumission volontaire sera, au contraire, acceptée chaleureusement. Igor, préparez les chaînes et le fouet, on a des invités... ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

BAR



Julien

Comment faire de la résistance ?

**Et si on jouait des personnages résistants ?
Comment intégrer facilement un profil
de révolté dans une partie de jeu de rôle ?
Et qu'est-ce que cela pourra apporter au jeu ?**

Ce mois-ci on parle de résistance, de résistants... et d'actes de révoltes, du coup ! Aujourd'hui, que nous reste-t-il des bouillons sanglants qu'étaient les révoltes de nos ancêtres ? Les émeutiers de la Commune sont partis depuis longtemps... Nos derniers Robin des Bois sont les clubs de foot... Enfin, passons ! Car grâce à notre loisir favori, nous allons pouvoir (re)vivre des moments exaltants !

Le livre des recettes

Ici vous trouverez différentes recettes pour agrémenter vos campagnes de guérillas urbaines, de complots pour renverser la couronne, ou encore de luttes écologistes.

Pour ce faire, il va tout d'abord nous falloir deux choses : un joueur au minimum motivé à l'idée d'incarner un personnage vindicatif ou

idéaliste, qui ira jusqu'au bout de ses convictions, qu'elles soient politiques, religieuses ou même amoureuses (Roméo et Juliette, en voilà des rebelles !)... Et une belle campagne pour un minimum de trois joueurs.

L'intérêt du personnage résistant est qu'il peut servir à plusieurs niveaux de l'intrigue ou de l'action. Mais, avant d'en arriver là, il va falloir définir ce brave, qui a décidé de se libérer de ses chaînes (fictives ou réelles) coûte que coûte. Pour cela, nous allons devoir faire un petit aparté sur le jeu choisi.

Les mondes des résistants

Tous les types de jeu de rôle ou presque peuvent évidemment se prêter à des aventures qui intègrent des personnages résistants ou rebelles. Bien entendu, si on joue à *Star Wars* ou *Pavillon Noir*, le jeu est déjà calibré pour et tous les protagonistes seront probablement des rebelles. Dans les univers de type cyberpunk (il y a d'ailleurs punk dans le nom, un beau symbole de révolte), les gens en lutte ne manquent pas. On a une société écrasante, des médias manipulateurs, des corporations tyranniques, des technologies liberticides... Il y a du boulot pour ceux qui veulent lutter pour plus de liberté !

Alors que dans un monde comme les Terres du Milieu, qui sont les résistants ? Et en Westeros, qui se révolte ? Dans le Monde des Ténèbres de nos amis du Loup Blanc, il y a énormément de vils comploteurs. La question qui demeure est : les résistants sont-ils les gentils ? Et a-t-on toujours envie de jouer les gentils ?

Le terme en lui-même est susceptible d'évoluer selon le point de vue que l'on choisit d'adopter sur la situation. Pour l'Empire, les Rebelles sont des terroristes. Pour les membres de l'Alliance, ils représentent la liberté écrasée par le joug impérial. Tout est question de point de vue et au final, l'Histoire

sera écrite par les vainqueurs.

Mais revenons à nos moutons !

Le recrutement

Premièrement, il vous faut un Schtroumpf noir dans la bande, un loup dans la bergerie !

Mais qui, plutôt que de dévorer tous les moutons, va chercher à en faire de nouveaux carnivores. Le résistant a besoin de convertir des gens à sa cause car il est, par définition, en position d'infériorité numérique flagrante.

Le chef

Le personnage recruteur devra être assez profond. Le premier des résistants, généralement leur leader, est quelqu'un de charismatique et volontaire. Des exemples d'hommes seuls qui rassemblent autour d'eux des fidèles capables de repousser un envahisseur et de renverser un régime ?

Thierry la Fronde ! (Cocorico !) Mais aussi Robin des Bois (qui a dit « c'est la même chose » ?), Neo (*Matrix 2 et 3*), William Wallace (*Braveheart*), Jacquou (*Jacquou le Croquant*), Spartacus (*Spartacus Vengeance* et *War of the Damned*)... Les exemples dans la culture ne manquent pas, souvent largement inspirés de personnages historiques.

Dans la plupart des cas, ce leader possède de grands idéaux, un important charisme... et se trouve emporté dans une grande histoire d'amour, qui lui donne une grande partie de sa force.

La motivation

Un résistant risque sa vie pour ses idées. Il doit donc posséder des raisons impérieuses, profondes, qui le poussent à une telle extrémité. Le leader, quant à lui, doit être légitimé

Cuisine du MJ



par quelque chose de plus fort encore. Une histoire personnelle plus dramatique que les autres, une prophétie qui le désigne, le soutien d'un groupe de rebelles influents...

La plupart du temps, ce chef suscite l'admiration de la part des rebelles qui le suivent, une admiration qui peut attendre l'adoration, à la limite d'un gourou de secte.

L'objectif

Pourquoi nos rebelles prennent-ils les armes ? Quel est leur but ultime ? Il est important de donner du cœur au groupe en définissant clairement son objectif, même s'il peut sembler lointain, inatteignable. La mort du leader adverse, la prise du pouvoir, la libération de telles ou telles personnes, la reconquête d'un territoire... La question de la liberté reste généralement au cœur des préoccupations des rebelles.

Selon les moments, le but à atteindre semblera se rapprocher... ou s'éloigner. Dans *Star Wars*, quand l'Étoile de la mort explose, la Rébellion se rapproche de la victoire... Quand la base de Hoth est attaquée, dans *L'Empire contre-attaque*, elle frôle le désastre.

Dans la bande dessinée *Thorgal*, le héros est continuellement éloigné puis rapproché de la quiétude qu'il recherche. Une quête atypique qui fait de lui un rebelle parmi les Vikings. Il est bien malgré lui meilleur que tous les autres, et c'est son talent qui le chasse de ses pénates pour en faire un véritable aventurier rebelle.

La complémentarité

Le leader, aussi doué soit-il, est impuissant face à l'adversité, supérieur en équipement et en nombre. S'il veut vaincre, il doit rassembler, unifier, diriger. D'autres suivent son exemple, entraînant le développement d'un

groupe de plus en plus important, aux talents de plus en plus variés, amenant à des opérations de plus en plus déstabilisantes pour l'ennemi.

Le traître

N'oublions pas que la résistance n'affronte pas un mur mais bien une faction d'êtres vivants intelligents. Infiltrer les rangs de la résistance pour mieux l'éradiquer est une technique éprouvée. Dans le pire des cas, les résistants découvrent la taupe et y gagnent une bonne dose de paranoïa... Dans le meilleur, l'agent infiltré pourra mener la résistance à sa perte en se dévoilant à un moment critique !

Il peut être intéressant de gérer ce traître d'une manière très humaine. En infiltrant les rebelles, il a appris à les connaître, à les apprécier. S'il reste longtemps parmi eux, sa capacité à les trahir pourrait en pâtir, ses hésitations pourraient entraîner d'intéressants moments de roleplay. Après tout, Lando Calrissian a trahi Han Solo mais cela ne l'a pas empêché de prouver ensuite qu'il avait l'étoffe d'un véritable rebelle !

Mettre en place un tribunal rebelle pour juger le traître démasqué, où ses amis pourraient venir le défendre à la barre, voilà qui pourrait s'avérer très amusant à jouer !

Amis meneurs de jeu, préparez donc des personnages capables de jouer double jeu, des gens dans les deux camps capables de retourner leur veste. L'aventure y gagnera en humanité.

Sur ce, n'oubliez pas : les carottes sont cuites, et il faut préparer la chienlit ! ■

ANTOINE RACKI



Profil : Noyauteur

Ou quand la résistance s'infiltré dans les rouages de l'ennemi

Résister de l'intérieur

Posez-moi ce flingue, et arrêtez d'augmenter vos compétences de « tir / combat », prenez un costume, et commencez à vous intéresser à celles de « psychologie / bureaucratie ».

De nos jours, quand on parle de résistants, on pense tout de suite à ceux qui accomplissaient des actes physiques de combat. Comme les maquisards pendant la guerre, avec des actes de guérilla (sabotage, assaut commando).

Ou alors on visualise les manifestants altermondialistes, qui jouent du pavé face aux forces de l'ordre. Mais cela reste toujours une vision ancrée dans le combat « physique ». Et c'est un tort, car il s'agit d'une vision parcellaire, la partie visible et spectaculaire de la résistance. Mais cette dernière peut aussi s'accomplir par des voies bien plus subtiles, et parfois tout aussi efficaces (pour ne pas dire essentielles). Car comme le dit un vieil adage : « le meilleur poignard est celui que l'on ne voit pas arriver ».

Certes, le mot résister, d'un point de vue

purement étymologique, revient à tenir tête, à ne pas céder. Du latin *resistere* (« se tenir en faisant face » d'où « tenir tête » et « opposer de la résistance à quelqu'un ou quelque chose », signifiant d'abord « s'arrêter, ne pas avancer davantage »), dérivé, avec le préfixe augmentatif *re-* de *sistere* (« se placer, s'arrêter »). Mais l'imagerie populaire garde surtout en mémoire les actes de sabotage de la Résistance. Pourtant, l'histoire nous a montré qu'il y avait bien des façons « de tenir tête » à l'ennemi. Et l'une d'entre elles, pendant la guerre notamment, fut le « noyautage ».

Résister dans le temps

Au départ, le courage d'un industriel, et l'idée d'appliquer un très vieux concept : « garde tes amis près de toi, et tes ennemis... ENCORE plus près... »

Tout commence avec André Plaisantin, industriel, père de famille nombreuse et numéro 2 du mouvement de Résistance Combat pour la région Rhône-Alpes. Son idée est simple : au lieu de maintenir les administrations lyonnaises à l'écart, la Résistance ferait beaucoup mieux d'y créer des cellules clandestines et d'infiltrer les services publics. Bien que frieux au départ, les têtes pensantes de la France libre finiront par lui donner raison et étendre le réseau sur toute la France. Il faut dire qu'au départ, Londres incite encore les fonctionnaires de rang élevé à démissionner.

Cette nouvelle stratégie comporte un risque évident, et ils le savent bien : celui de dédouaner, le moment venu, des fonctionnaires qui, hier encore, brillaient par leur zèle au service de Vichy. Mais le développement d'une organisation clandestine solide ne constitue-t-il pas la meilleure des garanties possibles ? Plus on disposera de vrais alliés dans la place et mieux on saura qui au juste a fait quoi. Finalement il réussira par convaincre Jean Moulin et Claude Bourdet (deux autres grandes

figures de la Résistance) des opportunités que peut représenter une telle organisation. Ils la baptiseront alors : « Noyautage des administrations publiques » (NAP).

Créée en septembre - octobre 1942, le NAP va mettre six mois à démarrer dans des conditions difficiles de la clandestinité. Son cahier des charges :

- ▶ Détecter, dans les différents services publics, les sympathisants.
- ▶ Organiser les éléments les plus utilisables, par leurs qualités et la place occupée par eux dans l'administration.
- ▶ Les faire travailler pour le renseignement de la France libre et pour la sécurité des résistants.
- ▶ Leur faire exécuter tous les sabotages que leur position professionnelle les met à même de réussir.
- ▶ Accessoirement, rendre à la Résistance et aux agents de la France libre tous services éventuels (notamment des faux papiers).

Six administrations sont alors concernées : les préfectures, la police, les services de ravitaillement, l'électricité, la SNCF et les PTT. Ils font imprimer des livres à la couverture anodine (recueils de poésie, de médecine, de cuisine) dans lesquels sont dissimulés des manuels techniques pour les saboteurs. La Poste achemine des fonds et du courrier pour la Résistance. Ils coordonnent les coupures de courant pour favoriser les opérations de sabotage. Ils interceptent toutes sortes d'informations : liste des officiers de la Gestapo en poste à Vichy (avec leur adresse), dates et lieux des prochaines rafles, etc. Puis ils les transmettent à la Résistance.

Et tout cela au péril de leur vie, bien entendu, puisqu'ils savent très bien que quand ils sont dénoncés ou repérés sur leur lieu de travail, ils n'ont alors aucune chance d'échapper à leur capture. Et ils sont arrêtés, torturés puis tués. Nombreux ont ainsi donné leur vie au



sein du NAP. Mais cela, on ne vous le montre que rarement dans les films d'action, privilégiant les actes de sabotage des maquisards, qui sont bien plus « visuels » pour le cinéma. Cela dit, si le sujet vous intéresse, je ne saurais que vous recommander l'excellent roman réaliste sur la Résistance de Remi Kauffer : *Le Réseau Bucéphale* (aux éditions Seuil, 2006).

Résister à la facilité

Cédez votre badge de nettoyeur pour celui de noyauteur... Devenez un agent de l'ombre... un résistant de l'intérieur... un infiltré... jouez-la «sournois »...

En jeu de rôle, il peut être intéressant d'interpréter un « noyauteur » (voir même toute une équipe), sous bien des facettes. Bien souvent quand on parle de résistance en jeu de rôle, *Star Wars* et ses Rebelles viennent tout

de suite à l'esprit. Mais pourquoi s'enfermer dans les mêmes habitudes manichéennes ? Les gentils d'un côté, les méchants de l'autre. Et pourquoi ne pas pimenter un peu vos parties ? Et si vous leur donniez un soupçon de réalisme politique ? Un peu plus de profondeur. Marre des gentils résistants clandestins, qui passent leur temps à fuir devant l'ennemi ? Et si vous lui résistiez vraiment à l'ennemi, en lui faisant face ? Et si vous cherchiez à le noyauter / saboter de l'intérieur ? Et si vous étiez le chasseur... pour une fois... et non plus la proie ?

Imaginez un instant... que vous soyez toujours des rebelles, mais... infiltrés dans le Bureau de sécurité intérieure (ou BSI). Des agents secrets au service de l'Empire, mais qui auraient décidé de changer de camp et d'aider la Rébellion. Quitter les services secrets ? Et perdre la navette de fonction, et les avantages en nature qu'offre une situation

stable au sein de la Galaxie ? Pff... Avouez que ce serait ballot, pas très sport... Et manqueraient cruellement de classe. Non, relevez le challenge : devenez un noyauteur !

Et vous pouvez appliquer ce principe à l'infini. Vous jouez des flics à *C.O.P.S.* ou *Berlin XVIII*? Pas de souci, ils ont aussi des ennemis (trafiquants, dealers, collecteurs d'organes, illuminés et j'en passe). Et l'infiltration, ce n'est pas fait pour les chiens, non ? Vous croyez que l'on peut infiltrer et neutraliser de telles organisations criminelles en un seul scénario ? Mais vous rêvez mon pauvre ami. Noyauter est un travail de sape, sur le long terme. Il faut d'abord gagner la confiance de ses nouveaux employeurs. On ne donne pas les boulots importants (qui donnent les informations compromettantes que vous recherchez) au premier clown venu, faut « faire ses preuves » avant. Le tout en prenant soin de ne pas éveiller les soupçons, si possible. La démission n'est jamais une option offerte, pour le traître, quand il est démasqué.

Sans parler des dilemmes moraux que tout meneur de jeu sadique se régalerait de vous coller dans les pattes. Visualisez la situation ; vous êtes un groupe de noyauteurs, l'un d'entre vous est capturé (et sera probablement torturé pour dénoncer ses camarades, donc : vous) que faire ? Le libérer ? Le tuer avant qu'il ne parle ? Surtout que vous êtes toujours probablement sur place. Si le MJ est taquin, peut-être même que c'est à vous qu'il incombera de torturer le Personnage de votre camarade (le moment rêvé de régler des comptes). Ah, je sens que certains MJ s'en lèchent déjà les babines... c'est moche de profiter de la souffrance de vos joueurs, vous devriez avoir honte.

Je suis certain que vous visualisez tout de suite toutes les idées potentielles de scénario et développement de campagne, que cela pourrait vous donner. Non seulement cela serait une façon intéressante de changer l'ambiance de vos parties, mais aussi donner

l'occasion à vos joueurs de s'investir dans leur nouveau rôle de « pseudo-méchant ». Car oui, noyauter, quelque part, c'est jouer le rôle d'un méchant, tout n'en étant pas vraiment un. Du moins, on essaye de faire semblant de faire partie des meubles, d'être un véritable membre « de la famille ».

Vous pensez que ce principe ne peut s'appliquer qu'à un contexte contemporain ? Pas du tout. Qui dit « ennemis puissants », dit « organisation » avec une certaine structure, et donc la possibilité de la « noyauter ». Si en plus, en tant que scénariste de vos parties, vous prenez soins de donner un « objectif lointain » (non faisable en un seul scénar), vous allez obliger les personnages de vos joueurs à rester au sein de l'organisation ainsi noyautée. Et donc, à « donner le change », vis-à-vis de leurs employeurs. C'est un piège extrêmement vicieux car vous allez tôt ou tard les obliger à faire des choses qui vont forcément aller à l'encontre de leurs propres principes. Mais si vous choisissez cette option, c'est confirmé : vous êtes un MJ sadique et retors (bienvenu au club).

Il y a toujours une organisation ou un groupe que l'on peut noyauter. Cela peut-être aussi bien une organisation criminelle comme un groupe mafieux ou un gang, un réseau d'influence politique, une corporation toute-puissante, des services de renseignements, une secte, un groupe paramilitaire, que saisissez encore... vous avez le choix des armes.

En fait, si vous et vos joueurs vous vous ennuyez, leur donner le rôle de noyauteur va vous permettre de relancer leur intérêt, en leur proposant un nouveau défi (et une nouvelle façon de jouer). Mais il s'agit d'un challenge dangereux et qui demande de la subtilité. Parce qu'au moindre faux pas, c'est non seulement la vie du noyauteur qui est en jeu, mais aussi celle de toute la cellule : les personnages des autres joueurs (toute la table).



À moins que vous choisissiez d'infiltrer un seul noyau. Mais là on en revient à donner un simple rôle de traître dans l'équipe, et ce dernier risque de se sentir seul et isolé. Non, croyez-moi, ce sera beaucoup plus drôle si vous les mettez TOUS dans les ennuis...

Ils vont donc être confrontés à un redoutable défi mais ils seront obligés, par la force des choses, de se soutenir et de se protéger mutuellement. Ce qui peut occasionner de belles sueurs froides et d'excellents moments de suspens durant vos parties.

Vous jouez à *Cthulhu* ? Infiltez-moi donc une petite secte à plusieurs, vous m'en direz des nouvelles. Surtout quand viendra le moment du sacrifice rituel. Vous jouez à *Delta Green* ? Vos petits scouts s'ennuient ferme ? Ah ça, c'est parce qu'ils n'ont pas encore bossé pour Majestic, les bougres. Ils verront que le boulot est plus distrayant chez les méchants. Et en plus, avec de la chance, ils pourront même approcher les petits gris (trop cool). Par contre, la dédicace par Will Smith, c'est en option.

Mais le hic... oui il y a toujours un « mais » (sinon ce n'est pas drôle). C'est que bien que ça peut s'avérer extrêmement fun de prime abord, de jouer (pour une fois) dans le camp des méchants/ennemis, il faut garder en tête l'objectif principal. À la base vos joueurs sont des résistants infiltrés, ils sont donc là pour tenir tête, résister, obtenir des informations, faire libérer des gens, récupérer/neutraliser une arme ou un objet dangereux, empêcher un projet monstrueux de s'accomplir. Peu importe l'objectif, il y a donc une contrepartie : si vos joueurs incarnent à présent des personnages « de méchants », et bien... C'est pour de faux !

Et là vient la possibilité de provoquer d'autres dilemmes moraux, jusqu'où peut-on aller quand on est un gentil qui s'infiltré dans l'organisation des méchants ? Pour l'inspiration de tels problèmes je vous invite à visionner des séries policières comme *The Shield* ou *Braquo*. Attention donc à ne pas dépasser « la ligne rouge ». Quelles seront vos limites ? Accomplir un délit ? Risquer votre intégrité physique ? Le sacrifice d'un innocent ? Vos joueurs vont devoir faire preuve d'une certaine diplomatie et subtilité.

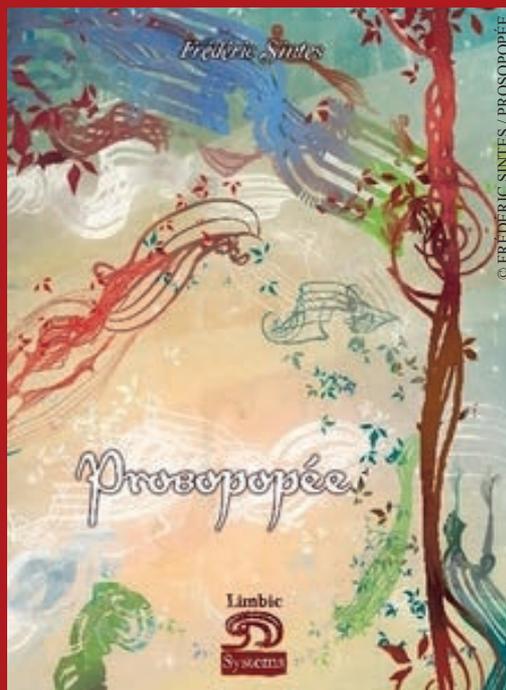
S'ils ne font pas ce qu'on attend d'eux, ils risquent d'éveiller les soupçons : « Comment ça, il vous a échappé ? Encore ?... c'est la deuxième fois ! »

Et le problème est réversible, imaginez qu'ils croisent un proche qui les connaît de leur ancienne vie (avant leur nouveau job de noyauteur). Ou tout simplement « un sympathisant » de leur véritable cause, témoin de leur nouveau méfait. S'ils ne font rien, ils passeront pour des traîtres, des criminels, des monstres. Et à passer pour un ennemi, ils risquent d'en subir le même sort. *A contrario*, s'ils avouent leur véritable identité ou motif de mission, ils s'exposent au fait d'être démasqué... ou pire... devenir la proie d'un odieux chantage (Ô MJ sadique, je te sens jubiler à nouveau).

Bref, noyauteur ce n'est pas un job pour les lâches ou les mous de l'impro. Il faut de la répartie et des nerfs solides. Et une bonne dose de volonté, pour endurer tout ce que vous serez obligés de faire pour vos nouveaux employeurs, afin de ne pas griller votre couverture. Mais sur ce dernier point, les stupéfiants et autres dépendances, que se régaleront de vous offrir votre malfaisant et profiteur MJ, pourront vous aider à tenir le coup (pour un temps seulement).

Et puis (le meilleur pour la fin), il y a toujours le dernier risque : l'arroseur arrosé... le traître trahi... que l'un dans la bande/cellule finisse par changer d'opinion et décide à nouveau de changer de camp et de tous vous balancer à ses nouveaux véritables employeurs. Une option, là encore, que « le tordu de service » (le mec planqué derrière le paravent) se fera un plaisir de souffler à l'un d'entre vous, pour créer un beau retournement de situation, et une fin sur les chapeaux de roues, à votre campagne de noyautage. Mais ça... c'est une autre histoire... ■

PERNIC NORI



Prosopopée en eBook !

Vous pouvez désormais obtenir l'eBook en PDF de *Prosopopée* en échange d'un don. C'est à vous de déterminer son montant. Une fois le don reçu, je vous enverrai l'ebook par email.

Petite présentation du jeu

Dans *Prosopopée*, vous interprétez de mystérieux vagabonds qui vont de village en village aider les humains à résoudre les déséquilibres qu'ils ont créés avec la nature et les esprits. Vous explorerez des mondes imaginaires, oniriques et poétiques créés par des divinités, à la manière de peintres donnant vie à leurs tableaux. Les joueurs construisent ensemble une histoire en se partageant la narration avec le soutien de quelques règles. *Prosopopée* vous permet d'exprimer votre créativité et d'être acteur de vos histoires.

J'ai choisi ce mode de paiement car je le trouve cohérent avec l'esprit de *Prosopopée*, parce que je le trouve particulièrement en phase avec la dématérialisation et à une certaine idée d'Internet et parce que chacun peut donner le sens qu'il souhaite à son don. À ce propos, n'hésitez pas à me laisser un message pour accompagner votre don, en commentaire ici-même ou sur le forum de Limbic Systems.

Pour en savoir plus, consultez la page du jeu et les articles de mon blog qui lui sont consacrés. En cas de difficulté, écrivez-moi via le formulaire de contact. Si vous préférez la version papier, elle reste disponible en impression à la demande sur Lulu.com. ■

FRÉDÉRIC SINTES

SALLE DE JEU



Jeu de rôle et résistance

**Grand dossier - La place
de la résistance dans la
pratique du jeu de rôle**

Le simple particulier qui tente de se faire entendre dans une dictature, la mère seule qui tâche de joindre les deux bouts, le dépressif qui lutte contre lui-même et le joueur de jeu de rôle qui cherche à faire vivre son loisir partagent tous un trait commun : la résistance. Si on ouvre le dictionnaire de l'Académie française, on apprend que la résistance est autant une propriété physique qu'une attitude : elle consiste à s'opposer à une force extérieure antagoniste. Mais si nous allons au-delà du

mot et de sa définition pour nous pencher sur le concept qu'il enveloppe, et que nous nous concentrons sur l'humain, on se rend compte que la résistance est un conflit asymétrique entre volontés adverses. Asymétrique car l'une d'elle l'emporte en force et en moyens, et l'autre ne peut que subir cet état de fait tout en tentant de l'emporter malgré tout.

Résister ?

La résistance ne fait pas partie du domaine logique, mais sensible. La logique voudrait que, face à un adversaire disposant de moyens supérieurs, on choisisse la reddition, le compromis ou la clandestinité. En réalité, certaines volontés sont irréductibles, certaines sensibilités réclament d'être exprimées à voix haute, ce qui conduit certains, beaucoup, d'entre nous à faire acte de résistance, à ÊTRE envers et contre tout. Le simple particulier pourrait se taire et mener sa barque comme il peut, la mère seule pour-

rait se prostituer ou se mettre en ménage par intérêt, le dépressif pourrait se laisser glisser vers le néant, et nous, joueurs, pourrions jeter l'éponge face à la mauvaise presse que l'on a fait à notre loisir. Mais ce faisant nous nierions une partie de notre être. En résistant, nous préservons et affirmons notre intégrité.

Théorie du jeu

Lorsqu'en 1958, Roger Caillois publie *Les Jeux et les hommes*, il fait une analyse du jeu en tant qu'objet et outil de l'étude sociologique. Objet car il l'observe comme le ferait un sociologue, et outil car il s'en sert de loupe pour observer les sociétés humaines. Sans entrer dans un luxe de détails qui n'apporteraient pas grand-chose à notre sujet, voyons ce que ce brave Roger (gageons que ses restes ne me tiendront pas rigueur de ma familiarité) nous apprend sur notre loisir et nous-même. En premier lieu, que le jeu est cosubstantiel de la culture ; en clair, qu'il n'y a pas culture sans jeu, ni jeu sans culture (ce qui éclaire les jeux auxquels vous vous livrez avec vos animaux de compagnie d'un jour nouveau). Ensuite, que le jeu est une façon essentielle de construire son rapport au monde, de se placer dans un univers virtuel, sans conséquences, dans lequel nous pouvons expérimenter et apprendre sans prise de danger. Enfin, que le jeu peut être divisé en quatre grandes fonctions : *Agôn* pour les jeux d'opposition, *Ilinx* pour les jeux de vertige (balançoire, jeux forains...), *Mimicry* pour les jeux où l'on incarne autrui et *Alea* pour les jeux de hasard. D'après lui on ne peut cumuler que deux fonctions. Vinrent le jeu de rôle et les jeux vidéo, et l'on cumula plus de deux fonctions. Pour le jeu de rôle, nous pouvons désigner sans prendre de risque *Agôn*, *Mimicry* et *Alea*, ce qui en fait un support de jeu d'une richesse peu commune si on la compare, sur le plan théorique, à ce que proposent d'autres supports ludiques. Mais nous en resterons là pour l'instant.

Sources d'inspiration

Légendes & imaginaire

Fort de ce que nous venons d'apprendre, le jeu de rôle prend un visage nouveau, celui d'un terrain d'expérimentation où nous pouvons confronter notre vécu, notre psyché et notre sensibilité à des expériences nouvelles sans nous mettre en danger. Gardons cela à l'esprit et penchons-nous sur la littérature ou les faits historiques qui inspirent notre activité. Que voyons-nous ? Des actes de résistance. *Le Seigneur des anneaux* ? Résistance des peuples libres face à Sauron, résistance du porteur face à l'anneau, résistance d'Eowyn face à ses devoirs... Dans la *Belgariade*, la *Compagnie noire*, *Dune* et tant d'autres romans le thème de la résistance, et derrière lui la construction et l'affirmation de l'intégrité des personnages qu'ils mettent en scène, se trouve être un des moteurs de la dynamique de l'œuvre. Et ce n'est pas un hasard, car leurs racines agissent de même : cycle de l'Ulster, cycle de la Branche rouge, cycle de Finn, *Livre des conquêtes*, matière de France, matière de Bretagne, sagas noroises, romans médiévaux ou, plus proches, les œuvres de sir Walter Scott ou de Victor Hugo (parmi lesquelles la *Légende des siècles* a influencé indirectement les créateurs de jeu de rôle) procèdent de même.

Histoire & mystique nationale

Si nous nous penchons ensuite sur l'Histoire, ou plutôt sur l'Histoire romancée, ce que nous appelions encore il y a quelques décennies le « roman national », nous constatons que les grandes figures mises en avant sont celles de résistants : Vercingétorix, Blandine, Aétius, Charles Martel, Philippe II Auguste, Jeanne d'Arc, la Convention, Napoléon Bonaparte, Charles de Gaulle, Jean Moulin et tant d'autres sont tous des résistants, d'une façon ou d'une autre. Bien entendu, leur histoire fut défor-

mée et martelée pour rentrer dans un moule héroïque propre à instiller l'esprit de sacrifice qu'on exigeait alors du soldat, et la réalité des faits montre souvent des figures nettement moins poétiques, romanesques et héroïques qu'on l'aurait souhaité. Mais là n'est pas l'important. L'important, c'est que dans la mystique nationale, dans les mythes premiers, dans les romans, le même trait se retrouve souvent : le héros est un résistant. Pas systématiquement, pas tout le temps, mais c'est un trait fréquent et récurrent. Cela revient à dire que le héros ne transige pas avec son intégrité. Il est le seul à faire ce qui est juste, à ses yeux, alors que tous les autres auraient abandonné. La victoire ou la mort, diraient certains. Dans une situation antagoniste où deux volontés s'affrontent, on peut plus simplement dire : être ou mourir. Ce que Shakespeare a traduit par « Être ou ne pas être » alors qu'il voulait faire exprimer à son personnage les tourments qui le hantaient.

Les joueurs dans le monde

Avant d'être joueurs, nous sommes des quidams. Nous avons un métier, une famille, des contraintes. Nous vivons dans une société qui se déshumanise progressivement, happée par les mirages de la croissance, de la technique et de la rentabilité à tout prix. Nous sommes de moins en moins vus comme des êtres humains, mais comme des ressources exploitables par des investisseurs afin de valoriser des ressources. Outrage ultime, les transhumanistes voudraient faire de nos corps et de nos esprits des appareils améliorables, le nouveau marché des sciences de pointe, où l'être humain lui-même deviendrait une marchandise, de sa conception à sa mort (choisie). Mais pour quoi faire ? Dans quel but ? Si l'on en croit les philosophes et les anthropologues modernes, tels Gilbert Hottois, André Solé ou Albert Jacquard, nous sommes face à une crise du sens, à une crise anthropique profonde dont les symptômes superficiels se manifestent à travers les soubresauts éco-

nomiques et les conflits larvés qui agitent le monde. Quel panorama pour nous ? Quel avenir alors que la souffrance psychologique devient monnaie courante ? Nous sommes fragilisés, à divers degrés.

Individuellement, nous devons parfois travailler dans des conditions déplaisantes pour pouvoir vivre, nous devons endurer des proches envahissants ou odieux pour préserver l'équilibre familial, nous devons accepter de vivre malgré les injustices dont nous sommes victimes, ou de faire avec des situations que nous n'avons pas choisies ; au mieux, avons-nous opté. Nous sommes nombreux à être forcés, à divers degrés, d'accepter des compromis dont nous n'avons pas négocié les termes. En d'autres mots, nous subissons une force extérieure antagoniste qui exerce sur nous une contrainte, à laquelle nous résistons avec plus ou moins de succès, sans espoir concret de trouver une issue satisfaisante.

Le souffle de l'imaginaire

Et c'est là que notre loisir devient précieux. Car le jeu de rôle nous permet de nous projeter dans des mondes virtuels psychiques et nous confronter à leur réalité. Ils nous permettent de nous ressourcer, de nous divertir, d'y exercer notre imagination et notre inventivité. Ils participent aussi à notre construction mentale. Dans un jeu de rôle, nous pouvons résister avec succès. Nous pouvons aussi être les agents de l'oppression et nous engager dans une sorte de jeu du chat et de la souris pour attraper des résistants. Nous pouvons jouer avec les concepts d'oppression, de résistance ou d'acceptation, nous les approprier, renverser les rôles, tout cela entre amis et dans la bonne humeur.

Le personnage résistant

Jouer un résistant est une expérience fréquente, et elle n'est jamais ennuyeuse. Ce

rôle peut être incarné à toutes les époques, et ses intérêts sont multiples. Pour le meneur de jeu, c'est l'occasion de construire une campagne à peu de frais.

Une campagne mettant en scène le concept de résistance doit comporter plusieurs ingrédients pour fonctionner : les PJ adhèrent à un idéal, ils ont peu de moyens, ils font face à une opposition écrasante.

L'idéaliste

Tout d'abord, le résistant défend un idéal. C'est un élément de construction de personnage pratique et efficace. Un idéal donne une posture morale, un système de valeurs et un discours au personnage qui s'en fait le porteur. Il est l'occasion d'échanges intéressants entre joueurs dont les personnages pourraient avoir une interprétation différente d'un idéal commun, ce qui crée une dynamique de groupe intéressante. En effet, pour rester soudé, le groupe doit se fonder sur une vision commune de l'idéal. Cet idéal peut prendre sa source dans la pensée d'un ou plusieurs PJ, qui seraient la tête du groupe résistant, ou par un PNJ qui devient dès lors central dans l'histoire. S'il est vivant, sa parole porte la lutte du personnage, et l'idéal qu'il promeut peut évoluer. Les joueurs se trouvent alors pris dans deux dynamiques de groupe : une interne, autour de l'idéal, et une externe, entre la vision de l'idéal par le groupe et l'évolution de l'idéal promu par le PNJ. S'il est décédé, il reste son héritage : éventuels continuateurs, textes, légende personnelle, etc. Le groupe de PJ peut alors être impliqué dans la récupération et l'interprétation des écrits ou dans la valorisation de cet héritage.



Le faible...

Ensuite, le résistant ne dispose que de moyens limités. Ce manque de moyens va le forcer à utiliser sa cervelle pour mener à bien ses tâches, et à tenter d'en acquérir de nouveaux pour faciliter l'accomplissement de ses missions. Pour les PJ il s'agit là d'un facteur important, et pour le MJ la difficulté matérielle est un levier puissant pour opposer une difficulté au groupe. Pour la surmonter, les PJ doivent faire preuve d'organisation, d'inventivité et de capacité d'improvisation. Peut-être peuvent-ils compter sur l'appui d'une organisation, mais à moins d'être bien financée, elle ne pourra pas leur fournir tout ce dont ils ont besoin. En réalité, le MJ n'a aucun intérêt à permettre à l'organisation de résoudre tous les problèmes d'intendance du groupe, car il se priverait ainsi d'un excellent outil de réglage de sa campagne. Il peut le permettre ponctuellement. Il peut aussi veiller, suivant l'évolution de la campagne, à ce que leur situation matérielle s'améliore. Après tout, s'ils sont efficaces, ils peuvent recruter des membres et des sympathisants, toucher des fonds, s'emparer du matériel de leur ennemi, etc.

... Face aux forts

Enfin, le résistant affronte, au départ, un ennemi en situation de supériorité écrasante. Cela implique que le moindre faux pas peut être fatal. Il faut agir discrètement, ne pas laisser de trace, avoir une couverture ou vivre parmi les marginaux et les proscrits. De son côté, l'adversaire donne la chasse, les PJ peuvent donc être amenés à fuir, et la mise au point de plans de retraite, l'organisation de différentes doubles-vies et le placement de caches et de planques. Cela signifie aussi que l'ennemi dispose de moyens illimités, et que

de simples résistants légèrement armés peuvent se retrouver confrontés à des adversaires entraînés, mieux armés, mieux équipés et éventuellement appuyés par des véhicules. Cela force le groupe de PJ à être prudent et à préférer la ruse à la violence. Il ne faut pas oublier non plus qu'une grande partie de la population appuiera le pouvoir en place, par peur ou par conviction. Les PJ n'ont donc que très peu d'alliés, et n'importe quel regard peut les démasquer. Ils ne peuvent donc jamais baisser leur garde.

La dynamique de la lutte

Si le MJ parvient à faire fonctionner ces trois ingrédients, il aura une mécanique de campagne de résistance fonctionnelle. Mais cela ne suffit pas. Il lui faut aussi imprimer une dynamique politique à sa campagne. Il ne peut pas se contenter d'un *statu quo* permanent, qui serait frustrant pour les joueurs car leurs actions seraient sans impact réel sur le monde dans lequel ils évoluent. Il doit donc créer un environnement politique pour sa campagne. Il lui faut au minimum un groupe résistant, et un pouvoir auquel il résiste, mais il peut, et c'est recommandé, placer d'autres acteurs. Par exemple, l'armée ou la religion peuvent ne pas être totalement alignés avec le pouvoir en place (on l'a vu lors des événements en Tunisie) ; des groupes financiers ou des pouvoirs étrangers peuvent aussi intervenir. Ensuite, il doit structurer chaque bloc.

Le groupe résistant, par exemple, peut ne comporter que le groupe des PJ, ou être une organisation structurée. Cette organisation peut être un amalgame de cellules organisées de façon hétéroarchiques, ou bien être une véritable structure pyramidale. Il peut n'être qu'un bloc politique ou être une alliance de groupuscules ayant un but commun et des intérêts similaires. Suivant le cas, le groupe de PJ peut être engagé dans la politique interne de leur organisation : sont-ils entièrement d'accord avec elle ou y a-t-il des divergences

? Leur supérieur est-il bien en phase avec l'idéal qu'il prétend défendre ? En cas de conflit interne, vers qui la sympathie des PJ irait-elle ? La tête de l'organisation croit-elle vraiment à l'idéal qu'elle affiche défendre ?

Le pouvoir en place, lui, doit être structuré comme tout gouvernement : un exécutif, un législatif, des assemblées ou au minimum des comités de rédaction des lois, des groupes de travail, une police, une justice, une armée, peut-être des groupes paramilitaires. Il peut y avoir une opposition autorisée ou une opposition tout court. D'ailleurs, les résistants peuvent s'opposer à une démocratie qu'ils considèrent corrompue, le pouvoir n'a pas nécessairement besoin d'être oppresseur, tout ce qui compte, c'est que les résistants estiment qu'il l'est. Chacun des corps de l'État aura ses dirigeants, ses cadres et ses agents. Et chacun d'eux peut manifester des sympathies pour les résistants, ou tout simplement avoir intérêt à les aider. Un politicien ambitieux resté trop longtemps dans l'ombre d'un dictateur pourrait bien financer une résistance afin d'affaiblir son autorité et s'arranger pour le remplacer. Il est donc possible que tous les corps de l'État ne soient pas aussi hostiles à l'égard des résistants qu'ils le devraient. Les résistants peuvent même être eux-mêmes d'un des corps de l'État (pensez à certains policiers pendant la Seconde Guerre mondiale). La résistance n'est donc pas forcément en opposition frontale avec le pouvoir, elle peut aussi être larvée et jouer le rôle du ver dans le fruit.

Les autres pouvoirs jouent un jeu plus subtil suivant le niveau de contrôle et de menace posé par le pouvoir en place. S'ils sont intérieurs, ils auront intérêt à ce que la situation ne dégénère pas au point de les menacer, et ils joueront donc un jeu serré entre une exploitation optimale des opportunités que leur offre les groupes résistants, le danger que leur plan soit éventé par le pouvoir et la crainte de voir la situation leur échapper



RESISTANCE
IS GROWING

et tourner à leur désavantage. Les groupes étrangers seront moins exposés, et pourront donc plus se compromettre, mais leur capacité d'action reste limitée. Ils peuvent offrir des fonds, des formations, des faux papiers, peut-être du matériel, mais ils ne mettront leurs agents sur place en danger que si la situation l'exige de façon impérative. Leurs motivations ne doivent pas être évidentes pour les PJ, afin qu'ils entretiennent une saine méfiance vis-à-vis de leurs alliés. Les intentions de ces derniers peuvent aussi bien être bénignes que néfastes, et il est certain que leur aide suppose tôt ou tard un retour d'ascenseur.

Politique et résistance

La seule structuration du cadre politique de la campagne dessine d'elle-même des opportunités de scénarios. N'hésitez pas à prendre le temps de détailler ce dernier en profondeur,

c'est un travail qui vous sera toujours profitable. N'hésitez pas à dresser des schémas, à esquisser un code pénal, à dresser un inventaire des forces de police disponibles pour chaque ville et région, et ainsi de suite. N'hésitez pas non plus à détailler le paysage. Les modes d'action ne seront pas les mêmes dans une steppe à une époque où la technologie est rudimentaire, dans une jungle contemporaine ou dans un désert futuriste.

Entrez en résistance !

Quelles histoires faire jouer ? Je conseille de commencer par faire jouer aux joueurs leur entrée dans la résistance. Voici trois idées que vous pouvez développer. Un point est essentiel, ne dites pas à vos joueurs ce qui va se passer, ne leur dites pas que vous voulez faire jouer une campagne de résistance. Laissez-les y venir tous seuls.



BY JAMXERO (CC BY-NC-ND 3.0), VIA DEVIANTART

Les PJ sont des quidams qui, confrontés à un système qui les opprime, décident de s'engager en politique. Le début de partie devrait progressivement les mener à être confrontés de plus en plus souvent aux autorités qui les tiennent à l'œil. Il devrait y avoir une ligne rouge à ne pas franchir (organisation d'une manifestation, critique d'un concept-clé pour le pouvoir en place, mise en cause d'un dirigeant...) que le MJ doit amener les PJ à franchir. À partir de là, la machine répressive se met en branle et les PJ ont le choix entre la clandestinité ou la prison. Quel que soit le déroulement des opérations, les PJ doivent entrer en contact (soit en prison, soit pendant leur fuite, soit à leur sortie de prison) avec un groupe de résistants qui cherche à les recruter. L'initiative peut aussi venir d'eux, après avoir entendu parler d'un groupe de résistants.

Une autre idée consiste à enrôler les PJ dans la résistance de force, suite à une erreur judiciaire, à un traquenard tendu par des riveaux

ou pour échapper aux manigances d'un officiel corrompu. Cette entrée en résistance ne doit pas être choisie mais subie comme un pis aller : les PJ n'adhèrent à l'idéal des résistants que pour survivre. C'est la promesse d'une relation conflictuelle avec le reste du mouvement, et le point de départ d'une éventuelle vengeance de la part des PJ.

Vous pouvez enfin faire commencer les joueurs comme des agents du gouvernement. Au fur et à mesure de leurs missions, ils sont confrontés à des situations qui les font remettre en cause le bien-fondé de leur action et tiraillent leur sens moral. Le MJ doit les amener en douceur à ne plus se sentir en accord avec le pouvoir, puis les mettre en situation de choix : trahir leur hiérarchie ou leur conscience. S'ils ne choisissent pas la résistance, improvisez, je n'ai pas la place d'en traiter ici. Mais s'ils optent pour cette dernière, les choses deviennent très inté-

ressantes. Tout d'abord, ils font d'excellents agents infiltrés, et si cette option n'est pas retenue, ils ont une connaissance intime des rouages de l'administration et connaissent très bien la ville. En revanche, ils sont face à deux écueils. Le premier, c'est qu'il se peut qu'ils n'aient pas que des amis parmi les résistants, et suivant leur rôle dans la machine gouvernementale, il se peut aussi que la pègre, les habitants ou certains groupes de personnes leurs soient très hostiles. Le second, c'est que bien qu'étant très motivés (ils ont changé de bord par conviction), ils seront toujours suspectés d'être des agents doubles par certains. Naturellement, cela peut-être parfaitement exact. À vous de voir avec vos joueurs.

Bien entendu, s'il n'y a que le groupe des PJ, les choses sont plus simples. Faites-leur jouer le basculement dans l'activisme puis la résistance, et lancez la machine.

À jeu ouvert

Pour la suite de la campagne, mieux vaut suivre un plan d'ensemble dans lequel les événements des PJ jouent un rôle plutôt qu'un fil directeur, car la campagne sera ainsi plus dynamique pour les joueurs. Le principal, c'est qu'ils sentent que leur rôle compte, que leurs échecs soient accompagnés d'une sanction, et que les réussites repoussent leur défaite. Pour faire véritablement avancer la cause, il faut que les autres cellules ou groupuscules, s'il y en a, voient aussi leurs efforts couronnés de succès, et que l'organisation résistante parvienne à rester structurée et efficace. Impliquez donc les PJ dans la politique de cette organisation.

Si le groupe de PJ agit seul, il faudra qu'ils recrutent et forment d'autres membres de leur groupe. Peut-être devront-ils se rendre à l'étranger pour se former. Il faudra de toutes façons qu'ils trouvent des appuis et une source de financement pour mener leur lutte.

La lutte n'est pas forcément violente, elle peut aussi consister en une série d'actions déterminées mais pacifistes. Dans ce cas, les PJ auront pour tâche d'organiser la propagande, de prévoir des actions et de s'arranger pour qu'elles aient un écho favorable auprès de la population. Gandhi vient à l'esprit, mais le mouvement des droits civiques aux USA peut aussi être analysé pour construire une campagne de ce type.

Seuls contre tous

Vous pouvez décider que l'organisation résistante pour laquelle combattent les PJ n'est pas honnête, qu'elle ne respecte pas l'idéal de son fondateur (qui peut être décédé ou isolé de ses sympathisants par les cadres de l'organisation), ou qu'elle décide de trahir les PJ pour une raison ou une autre (ils sont devenus trop remuants, et ils sont vendus contre des concessions lors d'un accord avec le pouvoir en place, et présentés comme des traîtres aux autres membres de l'organisation). Les PJ peuvent alors se retrouver seuls contre tous (mais peut-être ont-ils des contacts qu'ils parviendront à convaincre qu'ils sont victimes d'un complot), ou arrêtés. Ils peuvent s'enfuir, ou choisir de se venger en travaillant pour le pouvoir en place.

Toujours en partant du principe que l'organisation ment, les PJ peuvent découvrir la supercherie en découvrant des documents inédits qui révèle des détails sur la pensée de l'inspirateur du mouvement. La collecte d'autres documents du même type peut devenir le moteur de toute la campagne.

Nous n'avons en réalité que gratté la surface des possibilités qu'offre le thème de la résistance pour une campagne de jeu de rôle. Il y a bien plus à dire, et nul doute que des idées jailliront dans vos esprits fertiles à la lecture de cet article. ■

JULIEN BUSEYNE

(culture rôliste)

L'archétype du rôliste : geek ou créatif culturel ?

Cette nouvelle rubrique proposée par François Vanhille compte explorer à chaque nouvel épisode une facette sociale de la culture rôliste. Pour entamer les hostilités, voici quelques bases indispensables pour définir le rôliste. Vous pouvez bien entendu réagir à cet article sur la page Facebook de la guilde d'Altaride ou sur le forum des Altariens.

Chronologie, connivences et aspects comparatifs

Avec ses quarante ans d'histoire, la culture geek est une clé pour comprendre la culture rôliste... Mais tous les rôlistes sont-ils des geeks ? Peut-on définir un archétype du rôliste ? D'autres influences culturelles interviennent-elles dans ce qui est constitutif d'être rôliste ? Vaste sujet que nous allons tenter de mieux cerner.

Né dans l'isolement social, le geek, souvent confondu à ses débuts avec le nerd, était alors l'intello de la classe, mis au rebut, qui se tournait par défaut vers l'imaginaire, le portant au rang d'art. (...) Il était celui qui se passionnait pour un domaine d'élection précis, l'informatique en tête toujours, mais la culture de l'imaginaire également. SF et fantasy, que ce soit dans la littérature, le cinéma ou les jeux de rôle, sont ainsi devenus des domaines fédérateurs de la communauté. (...) Une chose est sûre : le geek est un passionné, (...), un rêveur qui a transformé l'imaginaire en art de vivre ».

Le geek

Le site Internet *Culturellement Geek*¹ propose une histoire et une définition du concept : « (...)

Petite histoire du geek

Le phénomène geek est né dans les années 1970 comme sous-culture, pour grandir en contre-culture et rejoindre aujourd'hui le courant dominant (mainstream). C'est à cette même époque que Gary Gygax fonde ce qui va se révéler être le premier jeu de rôle : *Dun-*

¹ Voir la définition en pied de page : « Culturellement Geek - Actus, tests et culture geek ». Consulté le 19 juillet 2013. www.culturellement-geek.com.

geons & Dragons. Et c'est là la première différence : si la culture geek est aujourd'hui sur le point d'entrer dans tous les foyers français par le biais de séries TV ayant pour thème le Moyen Âge, la fantasy, les super-héros, les créatures fantastiques telles que loup-garous, vampires, zombies et les geeks eux-mêmes, la culture rôliste reste sagement dans son coin. Pas d'industrie audiovisuelle du loisir ou de la culture pour populariser ses fondamentaux. Même l'industrie des jeux vidéos a échoué à intégrer ce qui fait la spécificité du jeu de rôle sur table. D'une sous-culture balbutiante dans la société de l'après-premier choc pétrolier, les geeks atteignent l'âge adulte et se taillent leur place dans la société des années 1980. On parle même d'alpha-geeks pour désigner les winners devenus des leaders d'opinion : Bill Gates, Peter Jackson pour les Anglo-saxons, et jusqu'à aujourd'hui avec Alexandre Astier, chez les Français. Mark Zuckerberg, bien que n'étant pas de la même génération que les précédents. « Il était soudain plus difficile de se moquer des geeks parce que tout simplement l'homme le plus riche du monde en était un » (à propos de Bill Gates, *La Revanche des Geeks*²).

Les années 1990 ont vu un retournement de situation :

« (...) les années 1990 et leurs glorieux progrès technologiques. Les ordinateurs trônaient désormais dans tous les salons et Internet les reliaient entre eux : un vieux rêve de geek. Grâce au Web, ceux-là avaient enfin un espace pour créer des liens au-delà des frontières et prendre conscience de leur nombre. Mieux encore : Internet inoculait le virus technologique à la planète entière, et le monde commençait à regarder les geeks d'un

² Péretié, Jean-Baptiste, *La Revanche des Geeks*, documentaire, première diffusion sur Arte le 28 avril 2012. <http://youtu.be/sCJXGHlxGz4>. Le documentaire montre comment les geeks, exclus de la société dans les années 1970, sont finalement devenus à la mode au cours des années 1990 et 2000.

François Vanhille



D.R.

Rôliste depuis 1984, François Vanhille a commencé comme meneur de jeu à *Dungeons & Dragons*, dans un univers de sa composition qu'il maîtrise encore de temps en temps aujourd'hui. Il a toujours préféré préparer des scénarios et les faire vivre qu'être à la place du joueur. Une préférence qui l'a incité à s'orienter professionnellement dans le domaine de l'animation socioculturelle. Ayant toujours baigné dans le milieu associatif, François a été président de la Guilde de Picardie des jeux de simulation dans les années 1990. C'est début 2000 qu'il a créé le premier point d'appui aux associations locales du département de l'Oise, pour une communauté de seize communes (20 000 habitants, 230 associations). Puis il a dirigé durant six ans une maison des associations en milieu rural. Il été quelques temps correspondant Champagne Ardenne pour la FédéGN durant cette même période. François développe aujourd'hui ses compétences dans le secteur culturel et c'est dans le cadre d'une reconversion professionnelle qu'il a suivi le cursus du master 2 Droit des collectivités territoriales, administration des entreprises culturelles de l'Université de Reims. Il a pu investir son mémoire de fin d'études dans les "Cultures de l'Imaginaire, Festivals et Collectivités territoriales" (<http://bit.ly/180By5g>), en proposant à quelques centaines d'internautes un questionnaire en ligne qu'il a complété avec des entretiens auprès de professionnels principalement. Les rôlistes se sont avérés être quantitativement et qualitativement au cœur de son sujet de recherche. Il prolonge désormais ce travail en vous proposant une série d'articles à propos des cultures de l'imaginaire en général et du jeu de rôle en particulier. ■



autre œil » (*op. cit. La Revanche des Geeks*, caler l'image à 33 min. 56 s.)

Et chez nous ?

En France, la culture geek continue alors à être une contre-culture :

« Le caractère intellectuel du JdR (langage, écriture, histoire – fût-elle imaginaire) a fait jouer aux univers de jeu le rôle d'une alternative protestataire à la culture dominante : folklore, religions préchrétiennes, auteurs et genres considérés comme mineurs par la littérature établie se sont trouvés mis en valeur par une communauté. Le JdR est devenu un lieu où rencontrer des esprits frères sur des sujets rares », témoigne Thomas Laborey, qui a été président de la Fédération française de jeu de rôle, dans un mémoire universitaire intitulé "Cultures de l'Imaginaire,

Festivals et Collectivités territoriales"³. Soutenu en septembre 2013, ce mémoire présente une enquête par questionnaire et entretiens semi-directifs auprès des passionnés. Il ressort des résultats que 11 sur 25 des personnalités et leaders d'opinion cités par les passionnés ont eu une expérience significative dans le jeu de rôle qui a impacté leur activité professionnelle actuelle. Les passionnés des cultures de l'imaginaire y ont été définis selon huit profils : rôliste, gniste (jeu de rôle grandeur nature), reconstituteur (reconstitution historique), ludiste (jeux de société), cosplayer, wargamer, figuriniste, gamer. Ce qui démontre l'influence notable, en France, qu'a le jeu de rôle dans les cultures de l'imaginaire en général, et la culture geek en particulier. Cependant il semblerait que les cultures de l'imaginaire couvrent un champs plus large que la seule culture geek. Il suffit de ques-

3 Version intégrale en PDF : <http://bit.ly/180By5g>

tionner les jeunes passionnés, cosplayers par exemple, pour se rendre compte que le vocable “geek” peut autant signifier une référence culturelle pertinente à laquelle ils adhèrent que “vieux con réac”.

Plusieurs générations se chevauchent désormais, et ce qui fait culture dans une décennie n'est pas forcément ce qui le fait dans la suivante.

L'esprit geek

Le sociologue Laurent Trémel, dans *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia* (2001)⁴ donne l'exemple d'une « culture critique » qui s'est développée dans les années 1990, dans le milieu français du jeu de rôle. En effet, ces années ont marqué un précédent dans l'histoire du jeu de rôle : l'arrivée de nouveaux jeux aux univers sombres, décadents, gores (violence et hémoglobine), post-apocalyptiques, pessimistes. La nouvelle vague d'auteurs était en effet loin de la candeur des Hobbits de l'œuvre *Le Seigneur des Anneaux*⁵, chère aux passionnés d'univers de fantasy. Cet intérêt n'a sans doute fait qu'accentuer l'éloignement du grand public de ce qui pouvait encore l'intéresser dans le jeu de rôle : un loisir populaire compréhensible et accessible à tous. Ce saut qualitatif, qui n'aurait en rien brisé l'innovation et l'expérimentation dans l'art éditorial rôliste, n'a pas eu lieu. C'était une préoccupation des fondateurs anglo-saxons : pour eux le jeu de rôle était avant tout un jeu de société, une activité de loisirs traditionnelle, pourrait-on dire. Même l'engouement récent pour les jeux de rôle *old school* et le *retro-cloning* n'a pas suffi à populariser la pratique. Il est tout juste perçu comme une niche réservée aux passionnés retraités. Cependant l'archétype du rôliste

est passé dans l'entrebâillement de la porte et a rejoint les canons de la culture geek. Tous les geeks ne savent pas forcément ce qu'est un rôliste mais tous en ont entendu parlé. Le mainstream c'est ça : ce qui fait que dans les transports en commun la ménagère de moins de cinquante ans, le jeune de banlieue ou des beaux quartiers sont en capacité de commenter le dernier épisode de *Game of Thrones* ou de *The Walking Dead*. Mais alors, si ce n'est pas uniquement la culture geek qui fait du rôliste ce qu'il est, quels autres ingrédients faut-il ?

La créativité rôliste

Le jeu de rôle est un loisir créatif à part entière, que ce soit du point de vue du meneur de jeu, dans sa capacité à se faire le metteur en scène et le réalisateur d'un univers de jeu, mais aussi du point de vue des joueurs, dans la cocréation ludique d'une histoire interactive avec ses défis d'interprétation, de réflexion et de coopération. C'est en cela qu'il est une occasion favorable dans la rénovation des méthodes et enjeux de l'éducation populaire : un club de jeu de rôle apporte une plus-value sociale et culturelle bien supérieure à un club d'activités manuelles ou de théâtre amateur dans une MJC ou un centre social. Il développe autant les savoir-faire que les savoir-être de l'individu et surtout des outils fondamentaux si peu utilisés ou mis en valeur dans les techniques actuelles d'éducation des jeunes et de formation des adultes : l'imagination, le jeu, l'interactivité. Avec les autres passionnés des cultures de l'imaginaire, les rôlistes ont cette particularité d'être créateurs et producteurs de leur loisir, au sens d'auteur, metteur en scène, réalisateur, interprète... Disons-le sans complexe, depuis quarante ans, le rôliste n'ont pas cessé d'être à l'avant-garde d'une culture favorisant le développement des potentiels de l'individu par l'imaginaire.

⁴ Trémel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Paris, Presse universitaire de France, 2001, 310p, p92-94.

⁵ J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, édition complète, Paris: Bourgois, 2001.



C'est pourquoi les rôlistes sont de la cohorte des 17 % de créatifs culturels présents dans la population et décrits dans l'enquête de l'ouvrage collectif dirigé par Jean-Pierre Worms : *Les créatifs culturels en France* (2007)⁶. Jean-Pierre Worms est sociologue au CNRS, il a été député (rapporteur des principales lois de décentralisation), membre du Conseil de l'Europe, et se présente comme un « sociologue engagé » menant un travail « d'ingénierie démocratique »⁷. Cette sensibilité assumée pour une culture innovante (penser globalement) dans les territoires (agir localement) ne peut que favoriser l'idée de présenter le jeu de rôle comme un moyen d'innover dans le développement culturel et local. En le pro-

posant sous forme d'ateliers ou de médiation dans des institutions culturelles comme des médiathèques ou des musées par exemple.

Les spécificités rôlistes

Ce travail fait suite à la première enquête⁸ sur les créatifs culturels, menée en 2000, aux États-Unis par Paul H. Ray et Sherry Ruth Anderson, respectivement sociologue et psychologue.

Les créatifs culturels issus des cultures de l'imaginaire, en l'occurrence et plus particulièrement les rôlistes, tendent plus spécifiquement vers trois des six axes de l'enquête originelle (*op. cit.* enquête de 2000) :

⁶ ouvrage collectif, dir. Jean-Pierre Worms, *Les créatifs culturels en France*, Société civile, Gap: Yves Michel, 2007.

⁷ Jean-Pierre Worms, *Le Capital social associatif en France hier et aujourd'hui*, *Le Capital social, performance, équité et réciprocité*, revue Recherches, éditions La Découverte, février 2006.

⁸ Paul H. Ray, Sherry Ruth Anderson, *The Cultural Creatives: How 50 Million People Are Changing the World* (illustrated ed.), New York: Harmony Books, 2000.

- **La reconnaissance des valeurs féminines** : l'empathie, la coopération, l'attention à la violence, une autre idée de la réussite.

Même si les femmes sont encore minoritaires dans le milieu on constate une augmentation de leur influence, l'empathie est citée par les passionnés (*op. cit.* mémoire) comme valeur apportée par la pratique, la coopération se concrétise par une prévalence et une reconnaissance plus importante des jeux coopératifs, l'attention à la violence, par les débats qui parcourent la communauté sur une volonté de faire autre chose que du Porte-Monstre-Trésor, et l'autre idée de la réussite par la capacité à mettre en scène son imaginaire comme expression de soi et acte de création unique et éphémère (paraît qu'en art cela s'appelle une « performance » ...)

- **La connaissance de soi** : le développement personnel, la dimension spirituelle.

Il faut savoir que 13 % des contributeurs (*op. cit.* mémoire) ayant répondu à la question sur les compétences acquises dans le cadre de leur passion ont cité une compétence liée à leur développement personnel : comme l'empathie, la confiance en soi, la curiosité. Certains témoignages ont été très clairs à ce titre : « Vaincre ma timidité, développer mon sens de l'imaginaire, augmenter mon réseau d'amis (social), améliorer mes expressions verbales, développer mes connaissances du monde et ma curiosité. »

- **L'ouverture culturelle** : le respect des différences, le multiculturel.

Parmi les 18 % des mêmes contributeurs qui ont cité une compétence de communication, celle qui a été le plus citée est la prise de parole ou l'expression orale. Parmi les valeurs que les contributeurs déclarent avoir acquises grâce à leur passion on trouve en premier lieu l'ouverture d'esprit, puis la tolérance, l'ouverture à autrui.

Ces trois fondamentaux sont présents dans peu de loisirs qui sont à la fois ludiques (comme les jeux de société) et d'expression (comme la danse ou le théâtre). Alors oui, le rôliste est un créatif culturel, en cela que la façon dont il envisage son loisir est résolument un acte d'enrichissement personnel, basé sur la création et l'interprétation dans un monde imaginaire, ouvert sur le monde et d'autres pratiques culturelles. L'apport du jeu de rôle aux jeux de simulation et aux loisirs en costume sera traité dans un article futur.

L'archétype du rôliste

Nous pouvons désormais répondre à la question initiale : le rôliste est un créatif culturel, souvent un geek, mais il est surtout capable d'accomplir un acte que peu de nos contemporains sont en capacité de produire : utiliser collectivement son imagination à des fins de création et de distraction. L'archétype du rôliste est donc celui d'un **pilote de dirigeable**. Il est silencieux dans le bruit de la masse média, mais il sait prendre de la hauteur, lui seul sait naviguer en suivant ou se défiant des courants de l'imaginaire, et parvenir à son but. Sa nacelle compte rarement plus de six places mais ces places sont chères, car elles permettent d'avoir une vue imprenable : une ambition partagée, la faim vorace de vivre un moment unique, car cocréé par le jeu et la narration, donnant une vision de spectacle 3D qui ferait pâlir d'envie n'importe quel directeur de salle de cinéma, à un coût défiant toute concurrence. ■

FRANÇOIS VANHILLE



Maintenant Le quart à l'horloge ou monde

Je sais que nous n'avons aucune chance. Je sais que Dieu finira par gagner. Il est notre créateur. Il sera notre destructeur. S'Il voulait que nous vivions encore après la victoire, Il n'enverrait pas autant d'entre nous lutter à l'Ouest. La forêt brûle, il est vrai. Mais pour un arbre détruit, pour un elfe tué, combien d'Élus devront-ils y passer ?

Évidemment j'ai peur, une nuit très prochaine je me réveillerai sans aucun pouvoir et je saurai alors qu'Il sait. Mais il est Dieu, ne sait-il pas tout ? Ou alors, comme le disent certaines loin dans les nuits du Sud, n'aurait-Il pas encore récupéré tous ses pouvoirs ? Serait-il encore blessé suite à la chute du début des temps ? Avant même que le premier Élu ne naisse là-bas loin, très loin au Nord, là où la nuit dure plusieurs mois et où nous pouvons vivre comme nulle part ailleurs.

J'ai peur. Je suis dans Son temple, devant Son autel, j'ai le couteau sacrificiel dans la main. Je vois le regard que me jette la jeune semi-femme. Elle attend un bébé. Je vais lui ouvrir le ventre et sacrifier l'enfant pour que Son pouvoir soit toujours plus grand au moment où le sang de l'enfançon qui ne naîtra jamais inondera l'autel. Un pouvoir toujours plus grand ? Un nombre de mes frères, de mes fils toujours plus morts ? Ma main tremble. Je dois tuer la semi-femme. Le légat me regarde droit dans les yeux, il n'attend que ça. Ou peut-être souhaite-t-il que je refuse, que je recule ? Pouvant ainsi prendre ma place, acquérir le pouvoir qui est le mien. Je poignarde la semi-femme !



Pourquoi les Élus sont-ils aussi contents que nous nous aimions ? Après tout, pour eux la seule chose importante est que nous nous reproduisons le plus vite possible, non ? Afin qu'ils aient toujours assez à manger ou bien des porteurs ou encore... Alors, que leur importe que nous nous aimions ?

Je l'a vu pour la première fois juste après sa capture. Il était maigre. Il avait été battu, torturé pendant des nuits et des nuits. Mais j'a senti dès le premier instant ce drôle de sentiment que je savais même pas qu'il existait. Ma grand-ma, qui avait connu le temps d'avant Sa victoire, elle m'a dit que c'était l'amour. Un truc plein d'étrangeté qui fait que tu te sens heureuse même quand tout va pas bien et que tu as toujours celui que tu aimes dans ta caboche. Une drôle d'étrangeté que cet amour. Les légats n'en parlent jamais. Grand-ma, elle disait même que ça pouvait bougeotter des montagnes. Mais Grand-ma elle est morte lors d'un banquet : elle a servi de dessert à un légat que n'aimait pas un aut' légat. Il faut dire que Grand-ma elle avait plus de cent cinquante ans et que sa viande ben elle était plus vraiment toute tendre. Alors la manger, ce ne fut certainement pas un grand plaisir pour le légat qu'aimait pas l'aut' légat.

On s'est parlé. Qu'est-ce qu'il jacte bien ! J'ai l'impression d'entendre une matriarche quand elle nous parle de Dieu. Et il sait même lire et écrire dans plusieurs langues. Il faut dire qu'il n'est pas né esclave. Il a vécu là-bas dans la jungle. J'a pas trop compris ce qu'est la jungle mais je crois qu'il y a plein d'arbres et qu'il y fait chaud. Aussi chaud que près d'un grand feu de cuisine.

On s'est aimés. Je sais pas pourquoi mais il pleurait en même temps qu'il me culbutait. Et puis j'a eu un enfançon dans mon bidon. J'étais heureuse. C'était un peu de lui en moi. En plus les Élus ils nous ont donné plein à manger à mon enfançon et à moi.

Quand l'enfançon il était presque né. De nombreuses lunes avaient passé depuis que lui et moi on s'était aimé. En plus de savoir lire, il savait aussi compter les lunes et les cycles. Les Élus sont venus. Ils m'ont amenée dans le temple. Ils m'ont attachée sur l'autel. Et j'ai vu cette matriarche qui semblait me regarder avec de la pitié. Ou alors je rêvassais plein de trucs. Car une matriarche, pas plus qu'un Élu, ne peut avoir de la pitié pour une comme moi. C'est dommage, j'aura bien aimé avoir le petit bébé. Je saura même pas si ce sera un garçonnet ou une fillette, ce bébé-là. Je suis triste pour nous trois. Mais maintenant, elle va me tuer pour nourrir Dieu. Enfin, au moins je ne souffrira plus après ça. Je n'aura plus jamais faim, ni froid, ni soif. Ce sera pas si mal de mourir. Elle semble hésiter. Je me demande vraiment ce qu'il peut y avoir dans sa caboche. Je va mourir mais je suis un peu triste pour lui. Je regarde dans les yeux de la matriarche. Mais qu'est-ce qu'elle peut bien penser ? Elle me poignarde !



Le semi-homme est là devant nous, enchaîné, avili, torturé bien sûr. C'est un hérétique. Il vénère peut-être même un de ces faux dieux dont ils aiment à parler. Eux, les rebelles, les révoltés, les partisans de la Lumière. Mais toute résistance est inutile. Dieu a gagné voilà déjà un siècle. C'est le dernier âge du monde. Quand Il aura enfin vaincu la sorcière et les nains, Il nous amènera avec lui dans les cieux et là nous combattront à Ses côtés les faux dieux. Et bien sûr, nous seront vainqueurs. Mais seuls les meilleurs feront le voyage vers la bataille finale. Seuls ceux qui auront maintes et maintes fois prouvé leur valeur et surtout la force de leur croyance pourront l'accompagner. J'aimerais en être mais je n'en suis pas certain. Après tout, je ne

suis qu'un humain, même si je suis un légat. Celle qui torture le semi-homme à mes côtés est une matriarche, une Éluë. Elle a bien plus de chances que je n'en aurai jamais.

Il a connu les elfes. Il vient de la jungle. Si ça se trouve, ce n'est pas un semi-homme mais un elfling : il aurait du sang d'elfe dans les veines. Qu'importe ! Non, ce qui importe vraiment c'est que c'est un rebelle. Et comme tous les rebelles, il doit mourir. Très long et très douloureux sera son voyage sous la torture mais il ne peut y avoir qu'une fin : sa mort. J'aime cette idée. Mais une autre idée encore plus plaisante germe en moi : si je prouve ma valeur à la matriarche, peut-être fera-t-elle de moi son bourreau attiré. Peut-être aurai-je la possibilité de voyager à ses côtés vers le dernier champ de bataille. Alors je fais preuve d'imagination, d'initiative. Bien sûr, je le soigne, surtout quand il demande à mourir. Bien sûr, je le guéris, surtout s'il est à la lisière de la mort.

Il ne dit rien d'important. Il ne pense rien d'important. C'est comme si la sorcière lui avait appris à lutter contre les dons que Dieu daigne m'octroyer à chacun de mes réveils. La matriarche sourit. Elle le regarde longtemps. Elle est plus proche de Dieu que je ne le serai jamais. Peut-être qu'elle peut voir ce que le rebelle a dans sa tête ? Elle fronce les sourcils. Elle sourit encore une fois, le rebelle aussi. Je n'y comprends plus rien.

Elle prend celui qui a peut-être trop de sang de fées dans les veines et l'amène dans le quartier des esclaves. Là, nous avons ordre de l'y laisser pendant des cycles entiers.

Elle a fait amener au temple celle qui porte l'enfant encore à naître de l'elfling. Je le fais chercher. Pas l'enfant, bien sûr, mais le père. La matriarche a demandé à ce que je sois là pour le rite sacré. C'est important : par ce sacrifice nous célébrons le centième anni-

versaire du temple. Dieu ne pourra qu'être content. Et peut-être même le fera-t-Il savoir par le biais de la matriarche.

Je ne trouve pas l'elfling. Il n'a pourtant pas pu s'échapper. Personne ne s'est jamais échappé de mes prisons. C'est presque un dogme. Je n'ai plus le temps. Le couteau sacrificiel va s'abattre et je ne serai pas présent. J'ordonne à un Élu de continuer les recherches. Il râle un peu. Après tout, même si je suis un légat, il est un des favoris de Dieu. Mais je lui fais comprendre que la matriarche ne serait pas contente. Alors il s'exécute. J'espère qu'il l'aura trouvé avant la fin du rite sacro-saint. Sinon quelqu'un devra payer et il se peut fort que ce soit moi.

Je cours vers le temple. Oubliant ma dignité de légat, je retrousse mes robes noires comme l'âme de Dieu. J'y arrive, je me place derrière l'autel en face de la matriarche. Pourquoi hésite-t-elle ? Sont-ce bien des larmes de joie que je vois à la lisière de ses yeux ? Sa main tremble-t-elle réellement ? Je regarde la semi-femme enceinte de huit cycles. Elle semble s'être résignée à son sort. C'est bien, par cette disposition d'esprit, elle sert Dieu et aura sa place à Ses côtés comme esclave après sa mort. Je regarde à nouveau la matriarche. Et encore la semi-femme. Des deux, celle qui est destinée à mourir semble la plus sereine. La matriarche poignarde la semi-femme !



Ils me regardent. La matriarche, le légat et Elle, bien sûr. Depuis que j'ai accepté de mourir. De tout sacrifier pour affaiblir l'Ombre du Nord. Elle a toujours une infime partie de sa conscience qui me réconforte, me soutient, m'aide à continuer. Je suis encore jeune pour quelqu'un qui a du sang d'elfe et

de semi-homme dans les veines et pourtant j'ai accepté de mourir pour que de nombreux autres puissent vivre et ainsi continuer le combat, et peut-être un jour voir à nouveau le soleil se lever sur un monde enfin libéré de l'Ombre.

Quand ils me torturent, mon esprit se détache de mon corps et part dans les ombres. Pas tout de suite, pas tout le temps, car il faut que je leur dise des choses sans importance. Mais les noms de ceux qui m'ont aidé au sortir de la forêt, ils ne les sauront jamais. De ceux qui m'ont aidé à parvenir jusqu'au temple ou presque, ils ne sauront jamais rien. Qu'ils soient du peuple de ma mère, des semi-hommes donc, ou du peuple de la rivière. Cette disparition de mon esprit dans les ombres, c'est une des choses qu'elle m'a appris à faire. Avant, je savais utiliser les ombres uniquement physiquement, m'y cacher pour que jamais personne ne m'y trouve. Grâce à son enseignement, ça a pris des années à dire la vérité, je peux résister éternellement à leur interrogatoire. Ma conscience ne réintègre mon corps que quand la séance de torture s'achève. J'espère seulement qu'ils ne me tueront pas.

La matriarche fouille mon esprit. Elle ne dit rien. Les informations du gnome étaient vraies. Cette Éluë veut se révolter contre l'Ombre. Peut-être même fait-elle déjà partie de la Main blanche. Il faut que j'arrive à lui parler. J'ai besoin d'herbes et elle seule pourra m'en fournir.

Quand je réintègre mon corps, la fois suivante, je suis dans une pièce sombre, une jeune femme maigre, laide mais si gentille s'occupe de moi. Je comprends à ses regards que je ne lui suis pas indifférent. Pour que je puisse accomplir ma mission, las il me faut le sang d'un enfant encore à naître. Au moment où l'autel absorbe le sang d'un presque nouveau-né, l'Ombre est en extase et alors, alors

seulement, la barrière maudite qui protège l'autel est effectivement amoindrie. Ce n'est pas une barrière de ce monde : elle s'attaque à l'esprit plutôt qu'au corps mais elle m'empêcherait de faire ce que je dois faire. Je dois détruire l'autel. Diminuant ainsi un peu le pouvoir de l'Ennemi. Par cet acte, je vais mourir. Nous allons tous mourir. Mais cela donne une chance supplémentaire aux elfes de l'Ouest et aux nains de l'Est.

La matriarche trahit bien son dieu. Hier soir, en effet, l'Éluë m'a apporté les herbes dont j'avais besoin et que j'ai pris le risque de lui demander. La petite esclave qui m'a soigné est devenu mon amante. Je sais qu'elle est maintenant enceinte d'un garçon. La grossesse se passera bien. Elle ne perdra pas l'enfant, j'y veillerai. Et quand le temps de la délivrance et de sa mort sera venu, elle ne souffrira pas. Elle entendra la fin de son existence en ce monde comme une délivrance, la fin de toutes ses souffrances. C'est pour cette disposition d'esprit que j'ai pris le risque de demander les herbes. Mon amante ne le sait pas, mais à sa manière elle luttera très efficacement contre l'Ombre. Alors que toute sa vie, elle n'a pensé qu'à La servir. Je me dégoûte mais je n'ai pas le choix. L'enfant et elle doivent souffrir et mourir. Heureusement, je les suivrai dans la mort seulement quelques instants plus tard.

Le jour du sacrifice est arrivé. Je me cache dans les ombres. Lutter contre l'Ombre à l'aide des ombres. Tel est le pouvoir que les dieux de la lumière m'ont octroyé, à moi et à moi seul. Je vois arriver le légat. Il me cherche. Il utilise les dons que lui octroie son dieu. Mais même si l'Ombre du Nord est présente un peu partout et surtout dans Ses temples, même si la Lumière ne se manifeste plus, le légat n'a qu'un seul dieu et j'en ai plusieurs. Comment un seul être peut-il espérer contrer le pouvoir de plusieurs ? Ces êtres furent-ils divins ? Le prêtre de l'ombre s'en va. Un Élu continue de

me chercher, tuant au passage, sans même y penser, quelques esclaves Mais je ne suis déjà plus là. Dissimulé par les ombres, invisible à presque tous les yeux, je marche à deux pas du légat. Nous allons enfin vers l'autel.

Celle que j'ai aimé avec mon corps et non pas mon âme est attachée sur l'autel. Elle est sereine. La matriarche hésite. On ne commet pas un sacrilège aussi facilement qu'on tue chez les Élus. Elle sait que je vais essayer de détruire l'autel. La matriarche poignarde mon amante !



Ainsi s'achève cette tragédie ou presque. J'ai partagé les espoirs, les peurs et rancœurs de mes ennemis, de ceux qui ce sont sacrifiés pour moi aussi. Tel est mon pouvoir, tel est mon fardeau : savoir ce que pensent et ressentent mes amis et ennemis. Je suis la reine-sorcière, je vis depuis le début ou presque et je pense, j'espère mais je n'en sais franchement rien, que je serai encore là quand nous gagnerons. Si nous gagnons. Le barde chante les derniers couplets du lai que j'ai eu le très grand honneur de composer, sachant désormais comment cette triste histoire s'achevait...

*« Quand coule le sang de l'être aimé
Alors l'autel peut-être frappé
Quand meurt celui
qui ne sera jamais nouveau-né
Alors Son pouvoir peut-être diminué.
Sors des ombres le guerrier
Sors des ombres le sacrifié
L'autel il tente de détruire
Provocant ainsi Sa très grande ire
Mais il tombe alors à genoux
Mais il semble comme devenu fou
La volonté de l'Ombre*

*nous ne pouvons contrer
Son règne sera-t-il de toute éternité ?
Le fidèle parmi les fidèle va pour tuer
Le sang du guerrier il veut voir couler
Alors la matriarche agit enfin
À ce conflit elle met ainsi fin
Elle frappe, frappe, frappe et...
détruit l'autel
Pour tous la fumée
qui sort des craquelures est mortelle
Le guerrier savait
que tous devaient trépasser
Par la matriarche un répit
nous aurons gagné.
Car la guerre dure déjà depuis cent ans
Car nous sommes
bien plus souvent perdants
Mais nous continuerons à Lui résister
Espérant voir un jour
la Lumière Lui succéder »*

Les dernière notes du barde meurent tout doucement. Je pleure. Je connais ces vers, je les ai mémorisés au moment même où celui qui comparé à moi n'était qu'un enfant a fait ce qu'il m'avait demandé de faire, mais ça ne devait pas être à moi de les chanter. Un elfe du Sud, né dans les jungles et qui avait bien connu celui qui avait accepté de mourir a eu cet honneur. Le héros de cette histoire n'a pas été le premier à mourir dans ce conflit, il ne sera hélas pas non plus le dernier. Depuis trop longtemps, l'Ombre du Nord a réussi à vaincre les hommes, au Nord comme au Sud. Même si les nouveaux venus résistent encore au promontoire de Baden et en bien d'autres endroits heureusement. Il leur faut de l'aide. Et cette aide signifiera la mort de beaucoup des mes sujets, qu'ils soient elfes, semi-hommes, elflings ou hommes Peut-être qu'un jour la paix régnera à nouveau. Mais pour l'instant c'est la guerre et il y aura d'autres sacrifices. Je me lève. Tous tombent à genoux. Mes larmes coulent encore et elles couleront jusqu'à ce je meure enfin. Elles coulent pour chaque mort depuis la victoire



de l'Ombre sur les hommes. Je me retire. J'ai besoin de me reposer. Dormir alors que j'aimerais mourir et connaître enfin la paix qu'a connu la semi-femme sur la fin de sa vie. Je n'ai pas eu d'enfants. Celui qui aurait pu, non ! qui aurait dû être mon amant m'a trahie. Il sert l'Ombre du Nord et j'en ai encore un très profond chagrin. Même si de nombreuses saisons ont passé depuis le temps où j'ai appris qu'il aimait plus l'Ombre que la Lumière, plus Lui que moi. Je m'allonge sur un lit de toute beauté et m'endors enfin. Demain, d'autres mourront par mon fait ou par le Sien mais pour l'heure j'ai enfin le droit à un peu de repos. J'espère simplement que je ne rêverai pas. ■

DAVID AUDRA

Lexique pas totalement inutile pour comprendre tout ça

Elfling : être intelligent dont l'un des parents a été un elfe et l'autre un semi-homme ou hobbit.

Élus : orques, créatures créées par l'Ombre avec les gobelins comme brouillon.

Légit : prêtre de l'Ombre

Matriarche : dirigeante d'une tribu d'Élus, les tribus d'Élus sont obligatoirement dirigées par des femmes. Certaines tribus sont composées de dizaines de membres, d'autres de milliers, voire de centaines de milliers.

Ombre du Nord ou Ombre : dieu du mal



Le Dernier combat

« **Le renoncement est une forme de soumission.** »

Didier Morville, dit Joey Starr

Anthème s'approcha du cercle de puissance avec fébrilité. Il attendait ce moment depuis des mois. Après un long voyage, le jeune guerrier arrivait enfin à destination.

Avec appréhension, il fixait l'ombre qui s'avavançait pour le rejoindre. La masse sombre prit forme.

L'humanoïde de plus de deux mètres, enveloppé dans une armure noircie, mate, s'arrêta net à la limite du cercle. Anthème le dévisagea en déglutissant.

Celui qu'il connaissait sous le nom de Seigneur Hidas Kuolema attendait qu'il bouge. Son heaume, noir et or, cerné de deux longues cornes de buffle, ne laissait paraître que deux traits rougeâtres.

Ses larges épaules, protégées par des spalières martelées, imposaient le guerrier. Les marques sur son plastron témoignaient des expériences du combattant. Les jambières, cachées en partie par un targe en bois d'ébène, semblaient constituées de mailles et de plaques sombres.

Le seigneur sombre leva son lourd estramaçon d'une main, lame pointée vers le ciel. Les feux autour du cercle de combat faisaient luire les deux tranchants de la lame.

Anthème serra le manche de son épée. Le jeune quêteur était fatigué de sa route, son tabard déchiré laissant apparaître les mailles de son haubert. Il lui fallait combattre cet ennemi. Il ne pouvait en être autrement. Tout depuis le début de son voyage le menait à cet endroit.

Hésitant, il abaissa son camail d'une main. Son visage ainsi découvert, il voulait affronter le danger en face. Il ne pouvait plus reculer... Soudain, n'y tenant plus, le jeune Anthème se jeta dans l'arène. Hurlant pour se donner du courage, il attaqua Kuolema.

Le guerrier para le coup facilement d'un revers. Il repoussa le jeune humain d'un coup de bouclier et commença à frapper en série. Anthème, difficilement, mit de la distance entre eux.

Il tournait autour de son adversaire tout en feignant d'attaquer. Ce dernier se révélait plus agile que ne le laissait croire son armure. Il commença à contre-attaquer par des coups de taille francs. La lame passa plus d'une fois trop près de son cou...

Le jeune homme s'évertuait à éviter l'arme tout en effectuant une danse macabre. Son épée tailladait les protections de cuir sans

entamer les mailles. Un coup de coude dans le dos du Seigneur Hidas projeta celui-ci à terre. Anthème en profita pour adapter sa respiration. Il sentait le goût métallique du sang dans sa bouche. Les poumons en feu, il essayait de se calmer et de prévoir la suite.

Le colosse avait du mal à se relever. Lui aussi semblait souffrir de la rudesse du combat. Rempli de confiance, le jeune guerrier se précipita pour planter son épée dans le corps de son ennemi.

De la sueur lui piquant les yeux, il ne put voir Kuolema saisir une poignée de terre. Il sentit simplement la poussière frapper son visage. Désorienté, il perdit son adversaire de vue.

Le guerrier en profita pour le frapper de plein fouet. Le poing dentelé, puissant, lui fit cracher du sang et des dents.

Le Seigneur Hidas Kuolema releva son épée. Tranquillement, il fixa le jeune guerrier plié en deux, souffrant, et abaissa son arme dans un mouvement brusque, net.

La tête d'Anthème se désolidarisa de son corps.

Dans un autre monde, une autre dimension, un jeune homme était allongé dans son lit d'hôpital. Un soubresaut. Dans son sommeil, la maladie venait de le vaincre.

Un long trille tentait de prévenir l'infirmière de garde du décès d'Anthème Duval... ■

YANNICK ÉMERAUD

Tunnels & Trolls

LES CAVERNES D'OGOUL-DOURR

1^{ère} partie - L'Antre de la Gorgone

INTRODUCTION

Dans le sein froid et sauvage de montagnes au relief tourmenté, le sol des cavernes d'Ogoul-Dourr résonne encore des pas oubliés du peuple Nain qui l'a jadis foulé.

Depuis le départ de cette race fière, des aventuriers ont exploré les cavernes abandonnées. Certains en sont ressortis vivants, parfois même couverts de richesses.

Ces derniers temps, cependant, plus rien n'en sort si ce n'est des rumeurs au sujet d'une gorgone maléfique qui y aurait élu domicile et qui aurait ajouté à la roche des montagnes la pierre de nouvelles statues à la bouche ouverte en un cri muet.

Il en faudrait bien plus pour dissuader un aventurier tel que le vôtre de plonger à son-

tour dans des cavernes qui, paraît-il, regorgent d'or, d'argent et de pierres précieuses laissés par leurs anciens habitants. Certains racontent même qu'au plus profond de la montagne, on peut encore trouver des armes et des armures magiques forgées par les Nains. Maintenant, les cavernes vous attendent, avec leurs promesses de trésor et leurs menaces de mort.

INSTRUCTIONS DE JEU

La présente aventure en solitaire pour *Tunnels & Trolls*, écrite par Andy R. Holmes et traduite par Patrice Geille, a été conçue pour un guerrier débutant ayant un bonus de combat maximum de 20 points. Les adeptes des arts occultes peuvent eux aussi s'y aventurer, mais seront limités par la puissante magie antique dont les sorciers Nains ont imprégné les cavernes, et ne pourront jeter que Prends-ça ! et Lame de Vorpal.

Si vous ne possédez pas le livre de règles de *Tunnels & Trolls* 8, vous pouvez en lire un résumé sur <http://tunnels-et-trolls.eu/abrege-des-regles-de-tt/> ou en télécharger une version gratuite sur http://rpg.drivethrustuff.com/index.php?manufacturers_id=4537.

À mesure que vous progresserez, veillez bien à noter le numéro des paragraphes parcourus, car vous aurez peut-être parfois besoin de retourner au paragraphe précédent. D'autre part, certains paragraphes vous renverront à des tableaux, qui se trouvent tous à la fin.

Les points d'expérience (PE) ne seront indiqués que pour les occasions spéciales. Les PE indiqués supposent que vous utilisiez la règle du centuple pour augmenter les attributs. Si vous utilisez la règle optionnelle du décuple, divisez les PE indiqués par 10. Pour le reste, il vous suffira d'appliquer les règles normales d'acquisition des PE pour les mises à l'épreuve (MEP), les sorts et le combat.

Maintenant, l'aventure peut commencer au paragraphe **1** !

1

Après une ascension sans encombre, vous atteignez une étroite corniche de granit qui vous mène devant la grande caverne marquant l'entrée d'Ogoul-Dourr. Devant l'ouverture se tient la statue d'un guerrier. L'épée levée, prête à s'abattre, et un grand bouclier ramené devant le haut du corps, le guerrier s'est figé à jamais, devenant son propre monument, sans doute par l'action du regard insoutenable de la redoutable gorgone. Mettez à présent votre chance à l'épreuve au premier niveau. Si vous ratez cette MEP, allez à **14**. Si vous la réussissez, allez à **24**.

2

Vous vous tassez dans l'ombre, et le monstre passe devant vous sans vous voir, même si quelques-unes des vipères sur sa tête s'agitent en sifflant. La Gorgone disparaît de nouveau dans l'obscurité, laissant derrière elle sa trace de bave et son odeur de charogne. Retournez au paragraphe d'où vous venez et reprenez votre périple.

3

Vous êtes dans un tunnel plongé dans le noir. Jetez un dé. Si vous obtenez 1, allez maintenant à **35**. Sinon, vous pouvez continuer vers le nord en allant à **28**, ou vers le sud, où vous apercevez la lumière du jour, en allant à **24**.

4

Vous vous trouvez dans un tunnel étroit et tortueux qui monte vers l'est. Pour descendre le tunnel vers l'ouest, allez à **37**. Pour monter vers l'est, allez à **13**.

5

Quelque chose se déplace tout près de vous, semblant glisser (d'après le bruit) sur le pourtour de l'entrée de la grotte. Vous entendez également d'inquiétants sifflements. Cependant, après quelques minutes, tout redevient tranquille. Prudemment, vous jetez un coup d'œil de derrière votre tas de pierres et constatez que l'entrée est de nouveau déserte. Vous vous en approchez à pas de loup. Allez à **24**.



BY NAYBERG (CC BY-NC-SA 3.0), VIA DEVIANART

6

Vous marchez dans un étroit boyau où vous tenez à peine debout. Il y a à peine assez de place pour avancer, et encore moins pour combattre, et vous ne pouvez plus qu'espérer ne faire aucune mauvaise rencontre par ici ! Faites une MEP de la CH au N1. Si vous la ratez, allez à **41**. Si vous la réussissez, allez à **20** pour marcher vers l'est ou à **46** pour vous diriger vers l'ouest.

7

Vous vous trouvez dans un petit tunnel. Une odeur nauséabonde imprègne l'air ambiant et le sol est gluant. Jetez 1D6. Si vous obtenez un 1, allez immédiatement à **35**. Sinon, vous pouvez aller au sud (**37**) ou au nord (**20**).

8

Vous évoluez péniblement dans un étroit boyau dans lequel vous étouffez. Mettez votre chance à l'épreuve au 1^{er} niveau. Si vous

échouez, allez à **48**. Si vous réussissez cette épreuve, vous pouvez poursuivre vers le sud (**46**) ou vers le nord (**34**).

9

Vous marchez dans une galerie étroite qui descend en direction du nord et qui aboutit à un gouffre d'ombre. Si escalader ce gouffre noir et profond ne vous dit rien qui vaille, vous pouvez retourner vers le sud en allant à **34** maintenant. Sinon, vous pouvez tenter de descendre dans l'abîme en faisant un peu d'escalade. Faites trois MEP, au premier niveau, de la moyenne de votre DEX et de votre CH (ou de votre talent d'escalade, si vous en avez un). Si vous ratez l'une de ces épreuves, vous chutez et devez encaisser 4D6 PDD (déduction faite des points de protection offerts par votre armure si vous en portez une). Si vous réussissez toutes les épreuves ou si vous survivez à votre chute, allez à **30**.

10

Une grande créature écailleuse apparaît à l'entrée de la grotte. Cette créature de plus de quatre mètres de haut a un buste de femme se terminant par une monstrueuse queue de serpent. Sa tête ophidienne est couronnée d'un nid de vipères. La Gorgone darde sur vous ses grands yeux verts qui luisent dans l'obscurité. Vous pourriez peut-être tenter de lever votre arme ou de jeter un sort, mais il est maintenant trop tard. Vos membres sont si raides et si lourds ! Vous ne vous sentez plus penser. Allez à **39**.

11

Vous pouvez en profiter pour attaquer les Orques par surprise ; en ce cas, calculez votre attaque totale et allez à **55**, sachant qu'ils ne pourront pas se défendre pendant le premier tour de combat. Si vous préférez rebrousser discrètement chemin, allez à **34**.

12

Vous vous trouvez dans un tunnel orienté nord-sud. Au sud, il aboutit à une grande caverne. Pour marcher dans cette direction, allez à **28**. Au nord, la galerie se rétrécit pour ne plus faire qu'un boyau étroit. Si vous voulez vous y engager, allez à **34**.

13

Vous vous trouvez dans une petite grotte comportant un trou dans le plafond à travers lequel vous pouvez voir le ciel ! Cette sortie se trouve cependant à plus de cinq mètres au-dessus de vous. Si vous avez une corde suffisamment longue et un grappin ou quelque chose d'analogue, vous pouvez tenter trois fois une MEP de la moyenne de votre CH et

de votre DEX (ou d'un éventuel talent d'escalade) au N2 pour sortir des cavernes. Pour chaque tentative, mettez également votre chance à l'épreuve au premier niveau. Si vous ratez cette MEP, pas de chance, un monstre surgit dans la grotte. Tirez une fois dans la table des rencontres et revenez au présent paragraphe si vous sortez vivant de ce combat. Si vous parvenez à atteindre la sortie, vous pouvez retourner dans les cavernes en allant à **24** ou aller chercher l'aventure ailleurs. Si vous ratez les trois MEP d'escalade décrites ci-dessus ou si vous ne tentez même pas l'ascension, retournez dans le tunnel par lequel vous êtes entré (**37**).

14

Vous entendez une sorte de frou-frou s'approcher en direction de l'entrée de la grotte. Bientôt, une grande ombre noire se découpe sur le fond obscur de la caverne et une odeur nauséabonde envahit vos narines. Si vous vous cachez, allez à **32**. Si vous préférez attendre pour voir ce qui se passe, faites une MEP de la CH au N1. Si vous la réussissez, allez à **5**. Si vous la ratez, allez à **10**.

15

Vous êtes dans une petite grotte. Vers l'ouest, un court passage aboutit à une mince ouverture qui mène à l'air libre ! Si vous quittez maintenant cette aventure, vous gagnez 200 PE : bonne chance pour la suite ! Si vous préférez retourner dans les cavernes, il vous faut retourner dans la petite grotte puis emprunter le boyau est : allez à **34**.

16

Faites trois MEP, au premier niveau, de la moyenne de votre DEX et de votre CH.



Si vous ratez l'une de ces épreuves, vous chutez et devez encaisser 3D6 PDD (déduction faite des points de protection offerts par votre armure si vous en portez une), étant précisé que vous devrez déduire au moins 1 point de votre CONS. Vous pouvez réessayer autant de fois que vous le voudrez. Si vous réussissez toutes les épreuves, allez à **40**. Si vous abandonnez et explorez le fond du gouffre, mettez votre chance à l'épreuve au N1. En cas d'échec, allez à **51**. En cas de succès, allez à **18**.

17

Vous êtes dans un tunnel obscur. Jetez 1D6. Si vous obtenez 1, allez à **35**. Sinon, pour aller vers le nord, allez à **37**. Pour aller au sud, vers la lumière du soleil, allez à **24**.

18

À part les marches grossièrement taillées dans la paroi nord du gouffre, que vous pouvez tenter de gravir en allant à **16**, vous trouvez un tunnel dans la paroi est. Si vous prenez ce passage, allez à **52**. Si vous fouillez les environs, fait une épreuve de chance au N2. En cas de succès, vous pouvez tirer une fois dans le tableau des petits trésors. Si vous ratez la MEP, allez à **51**. De plus, vous pourrez fouiller tant que vous voudrez, mais vous ne trouverez pas plus de trois trésors.

19

Vous émergez à l'air libre au milieu des rochers déchiquetés. Félicitations ! Vous avez survécu à cette aventure ! Vous pouvez maintenant quitter cet endroit avec 2 000 PE ou y retourner en allant à **24**.

20

Vous vous trouvez dans une très vaste caverne comportant une sortie au nord, au sud et à l'ouest. Au centre de la grotte se trouve un sarcophage de pierre surmonté d'un gisant à l'effigie d'un guerrier Nain. Sur les côtés, des runes ont été inscrites dans une langue inconnue. À part ça, la caverne est vide, bien que le sol soit couvert par endroits de traces de bave et de vieux os. La sortie nord est une galerie obscure qui descend en pente. La sortie ouest est un boyau creusé dans la paroi bien au-dessus du sol et auquel on accède par quelques marches taillées dans le roc. La sortie sud est un tunnel obscur. Tirez une fois dans le tableau des rencontres. Une fois le combat terminé, vous pouvez quitter la caverne par le sud (7), l'ouest (6) ou par le nord (43). Et bien sûr, vous pouvez également examiner le sarcophage en allant à 31.

21

Vous détectez une série de fentes habilement dissimulées sur le pourtour du sarcophage, certainement un piège. Vous gagnez 50 PE. Si vous ouvrez le sarcophage malgré tout, allez à 54. Pour quitter la grotte, allez à 20.

22

Le sarcophage renferme les restes décomposés d'un guerrier Nain légendaire tenant encore sa hache à la main. Elle s'appelle Kotakouk et son maniement nécessite une FOR de 15 au minimum et une DEX d'au moins 12. Elle pèse 180 u et vaut 8D6 + 6 au combat (et le double entre les mains d'un Nain). De plus, vous pouvez tirer une fois dans le tableau des grands trésors et une fois dans le tableau des objets magiques. Cette hache est vôtre si vous la voulez. Vous pouvez également la vendre pour 300 p.o. À pré-

sent, vous pouvez quitter la grotte en allant à 20. Si jamais vous y revenez, le sarcophage sera bien évidemment vide.

23

Vous descendez le long d'une courte galerie au plafond en voûte et aux parois sculptées, puis entrez dans une petite caverne au centre de laquelle se trouve un ancien appareil de forage hors d'état d'usage et qui s'est à moitié écroulé. D'anciens outils de mineur sont suspendus aux parois. Pelles, pioches, cordes et poulies. Vous pouvez prendre une pioche si vous le voulez (3D6 au combat, nécessite au moins une FOR de 15, une DEX de 10, pèse 160 u).

Tout d'un coup, vous entendez un bruit provenant de derrière une pile de vieux barils et de caisses défoncées ! Vous approchez silencieusement, prêt à vous battre. Un Hobbit visiblement blessé bondit alors hors de sa cachette et tente de s'enfuir ! Si vous le frappez de votre arme, calculez votre attaque totale et allez à 57. Si vous vous contentez de l'immobiliser en lui assurant qu'il n'a rien à craindre, allez à 47.

24

Tout est tranquille. Lentement, vous avancez dans l'entrée de la grotte. L'odeur y est nauséabonde et le sol est jonché de petits ossements. Apparemment, Orques et Gobelins se servent de cette grotte pour y faire leurs besoins naturels ! Il vous faut maintenant faire de la lumière. Si vous n'en avez pas les moyens, il ne vous reste plus qu'à redescendre dans la plaine et à vous équiper convenablement dans le plus proche village. Sinon, vous voyez deux galeries dans le fond de la grotte, toutes deux plongées dans l'obscurité. Pour prendre le tunnel de gauche, allez à 3. Si vous

vous engagez dans le tunnel de droite, allez à **17**. Vous pouvez également sortir de la grotte et reprendre une activité normale.

25

Vous êtes de retour dans la grande caverne, mais la grande arcade du nord ne montre aucun signe d'activité. Pour quitter la caverne par la galerie sud, au bout de laquelle vous pouvez voir un pont, allez à **40**. Si vous quittez la caverne par la sortie nord-ouest, allez à **23**. Si vous sortez par le tunnel du nord-est, allez à **42**. Si vous empruntez la grande arcade du nord, allez à **58**. Attention : vous ne pouvez pas emprunter le passage nord-ouest ou nord-est si vous y avez déjà été.

26

Vous retournez dans la petite grotte où se cache le Hobbit. Alfred Fadoc, de Khazil, est ravi de vous revoir et vous le raccompagne en sécurité hors de ces cavernes maudites. Pour vous remercier, il vous remet 100 pièces d'or et une opale d'une valeur de 45 PO qu'il avait gardé cachées dans son manteau et raconte par la suite à qui veut l'entendre comment vous l'avez tiré des griffes de la Gorgone. Ajoutez 3 points à votre charisme. Alfred vous donne également une patte de lapin porte-bonheur en vous souhaitant d'en tirer plus de profit que lui. Cet objet magique augmente votre chance de 2 points tant que vous le portez sur vous. Vous pouvez maintenant aller au paragraphe auquel vous avez été envoyé après avoir occis la Gorgone.

27

Vous vous trouvez dans un tunnel étroit qui serpente vers le haut à travers la roche. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez,

tirez une fois dans le tableau des rencontres et défendez-vous. Si vous survivez au combat, allez à **4**.

28

Vous entrez dans une grande grotte dont le sol est jonché de squelettes, d'armes brisées et d'armures rouillées. À part ça, plusieurs statues de pierre témoignent du passage d'aventurier en ces lieux, tous pétrifiés dans des poses à faire froid dans le dos, la peur littéralement gravée sur leur visage figé. Vous pouvez fouiller cette grotte aussi longtemps que vous le voudrez. Cependant, à chaque tour, il vous faudra lancer 1D6. Si vous obtenez 1, allez à **35** maintenant. Sinon, vous pouvez faire une MEP de la CH au N1 et, en cas de réussite, tirer une fois un trésor dans le tableau des petits trésors. Si vous ratez la MEP, vous ne trouvez rien. Lorsque vous aurez fini de fouiller, vous pourrez quitter la grotte par le tunnel du sud (allez à **3**) ou par celui du nord (allez à **12**).

29

Vous venez d'occire la terrible Gorgone dans son propre repaire ! L'immonde créature s'écroule à vos pieds et son corps se met immédiatement à pourrir sur place en laissant s'écouler sur le sol de l'antique caverne des humeurs visqueuses. Vous gagnez 600 PE pour cet acte héroïque et pouvez librement fouiller le reste de ce niveau supérieur des cavernes d'Ogoul-Dourr. Vous pouvez tirer trois fois un trésor dans le tableau des petits trésors, deux fois dans le tableau des grands trésors, et une fois dans le tableau des objets magiques. Vous pouvez ensuite quitter les lieux et cette aventure, mais ne partez pas sans le cimetière magique de la Gorgone (5D6+6, nécessite au moins une FOR de 11 et une DEX de 12, pèse 110 unités). Ce cime-



terre cause toujours un point de dommage inévitable à chaque tour de combat. **FIN**

30

Vous vous trouvez au fond d'un abîme obscur, hagard, funèbre. Là, vous ne percevez que le bruit de fuites précipitées et, de temps en temps, la lueur de petits yeux rouges. La paroi nord du gouffre comporte des marches abruptes et inégales qui semblent avoir été creusées dans la pierre. Si vous voulez tenter une ascension, allez à **16**. Si vous préférez explorer le fond du gouffre, mettez votre chance à l'épreuve au N1. En cas d'échec, allez à **51**. En cas de réussite, allez à **18**.

31

Le sarcophage est ancien et usé. Les runes ont été en partie grattées. Le gisant représentant un guerrier Nain sur le sarcophage a été endommagé. Si vous recherchez des pièges sur le sarcophage, allez à **56**. Si vous tentez de l'ouvrir, mettez votre force à l'épreuve au deuxième niveau. Si vous échouez, vous ne parvenez pas à soulever le couvercle de pierre : retournez à **20** et faites un nouveau choix. Si vous réussissez la MEP, allez à **54**.

32

Faites une MEP de la VIT au N1 pour plonger rapidement derrière un gros bloc de pierres. Si vous ratez cette épreuve, allez à **10**. Si vous la réussissez, allez à **5**.

33

Terrorisé, vous prenez vos jambes à votre cou et vous n'arrêtez pas de courir avant d'être sorti des cavernes d'Ogoul-Dourr. Vos cheveux sont devenus blancs ! Cela augmente cependant votre charisme de 1 point. Vous gagnez également 500 PE. Vous avez survécu, mais la Gorgone vit toujours ! **FIN**

34

Le boyau bifurque. Vous pouvez aller au nord (**9**), au sud (**8**) ou à l'ouest (**45**), une section qui aboutit à une petite grotte. Mais avant tout, faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, tirez une rencontre au tableau des rencontres et revenez au présent paragraphe si vous en sortez vivant.

35

Tout à coup, une silhouette monstrueuse surgit devant vous ! Elle mesure plus de quatre mètres de haut et son buste de femme se termine par une énorme queue de serpent. Sa tête ophidienne est couronnée d'un nid de vipères. Bien que ses yeux soient inexpresifs, ils luisent d'une faible lumière verte. Vous n'êtes pas sûr qu'elle vous ait vu. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, allez à **50**. Si vous réussissez, allez à **2**.

36

Vous entrez dans une grande salle dont le plafond est soutenu par de nombreux pilastres richement sculptés. Les murs sont couverts de frises finement ciselées dépeignant des scènes de la vie des Nains, et le sol est recouvert d'une mosaïque complexe de carreaux rouges, blancs et noirs. Du côté est de la salle, un grand trône de pierre repose sur une vaste estrade, flanqué d'impressionnantes statues de héros Nains de chaque côté. Derrière le trône, une ouverture sombre apparaît dans le mur. Si vous avez déjà visité cette grande salle auparavant, allez directement à **44**.

Mettez votre chance à l'épreuve au 1^{er} niveau. Si vous échouez, allez à **44**. Sinon, vous pouvez fouiller la salle pendant une durée maximale de six tours complets. À chaque tour, mettez votre chance à l'épreuve au 2^e niveau. Si vous échouez, allez immédiatement à **44**. Si vous réussissez l'épreuve, vous pouvez tirer une fois dans le tableau des grands trésors. Une fois la fouille terminée, vous pouvez aller voir de plus près le trou pratiqué dans le mur derrière le trône (**38**) ou quitter la salle en retournant à **25** dans la grande caverne.

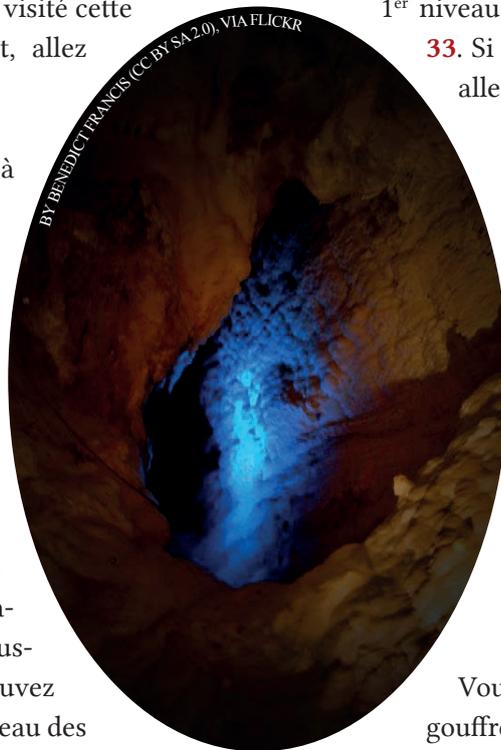
37

Vous vous trouvez dans une petite grotte qui forme le point de passage entre trois tunnels obscurs. Jetez 1D6. Si vous obtenez 1 ou 6, vous faites une mauvaise rencontre : allez au tableau des rencontres et défendez votre

peau ! Si vous êtes encore là, faites une MEP de la CH au N2. Si vous réussissez, allez à **49**. Si vous échouez, vous pouvez aller vers le sud (**17**), vers le nord, (**7**) ou vers l'est (**27**).

38

Alors que vous vous approchez du trou, quelque chose de grand se détache de l'obscurité tout au fond et en sort devant vous. Une peur irrationnelle vous prend à la gorge. Mettez votre intelligence à l'épreuve au 1^{er} niveau. Si vous échouez, allez à **33**. Si vous réussissez l'épreuve, allez à **44**.



39

Vous sentez comme une crampe généralisée et intense alors que votre corps crispé se transforme en pierre. C'est la **fin**.

40

Vous êtes du côté nord d'un gouffre immense. Jetez 1D6. Si vous obtenez 1, allez maintenant à

35. Sinon, vous pouvez traverser le pont et vous rendre du côté sud en allant à **43**, ou marcher vers le nord en allant à **53**.

41

Sous vos yeux horrifiés, un lézard géant se dirige vers vous mâchoire claquante, ses yeux de soucoupe brillant d'un éclat jaune à la lumière de votre torche. Il attaque immédiatement et a un CM de 18. Ce n'est peut-être pas beaucoup, mais coincé que vous êtes

dans ce boyau, vous devez réduire de moitié votre attaque totale en l'arrondissant à l'entier inférieur. Si vous revenez à ce paragraphe, il n'y a plus de lézard géant, mais vous devrez tirer une fois un adversaire dans le tableau des rencontres et le combattre avec la même pénalité due à la configuration des lieux. Si vous tuez le monstre, retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre aventure.

42

Vous êtes dans un long tunnel sinueux qui porte encore la marque des architectes Nains qui ont œuvré ici autrefois. Mettez votre chance à l'épreuve au 1^{er} niveau. Si vous échouez, allez immédiatement à **35**. Si vous réussissez, vous pouvez aller vers l'ouest (**25**) ou vers l'est (**59**).

43

Vous êtes du côté sud d'un gouffre immense. Vous regardez au fond de l'abîme dans lequel le moindre son est amplifié, puis réverbéré avant d'être entièrement avalé par l'obscurité sans fin. Un pont enjambe ce gouffre. Vous pouvez le traverser en allant au nord à **40**, ou vous diriger vers le sud où vous voyez une grande caverne (**20**).

44

Tout d'un coup, une grande créature écailleuse émerge du trou obscur derrière le trône. Elle fait plus de quatre mètres de haut et a le corps d'un gigantesque serpent et le buste d'une femme abominablement laide. Sa tête ophidienne est couronnée d'un nid de vipères. La créature plonge son regard dans le vôtre. Ses yeux verts brillent dans l'obscurité. Vous êtes devant la terrible Gorgone !

Dans cette salle, la Gorgone est au sommet de sa puissance : il vous faudra donc vous battre, et vous battre bien ! Elle est armée d'un cimeterre (5D6 + 6) qui vous causera toujours au moins un point de dommage inévitable à chaque tour de combat. Elle a une CONS de 42 et un bonus de combat de 21. À chaque tour de combat, mettez votre chance à l'épreuve au premier niveau. Si vous échouez, allez à **39**. De plus, la Gorgone essaye en permanence de vous faire perdre l'équilibre au moyen de sa queue de serpent. À chaque tour de combat, vous devez donc réussir une épreuve de la moyenne de votre DEX et de votre VIT (ou de votre talent d'esquive ou équivalent, si vous en avez un) au 1^{er} niveau. Si vous échouez, la Gorgone vous frappe alors que vous êtes sans défense. Vous devez alors déduire son attaque totale (déduction faite des points de protection de votre éventuelle armure) de votre CONS. Vous vous relevez pour le tour de combat suivant, mais vous devez refaire la même MEP pour éviter la chute. Si vous tentez de prendre la fuite à la fin de n'importe quel tour de combat, vous devrez réussir une épreuve de la moyenne de votre chance de votre vitesse au 2^e niveau. Si vous réussissez, allez à **33**. Si vous ratez l'épreuve, allez à **39**. Si vous tuez la Gorgone, allez à **29**.

45

Vous êtes dans une petite grotte. Un tunnel s'ouvre dans la paroi est et un étroit passage monte en pente douce à l'ouest. Cependant, 1D6 Orques se trouvent dans la grotte et sont en train de manger quelque chose d'indéterminé, accroupis autour d'une marmite grossière bouillonnant au-dessus d'un petit feu de camp. Des morceaux de viande douteuse flottent dans le brouet, dont le fumet écœurant se mêle aux grognements ignobles des Orques en train de s'en repaître. Mettez votre chance à l'épreuve au 1^{er} niveau. Si vous réussissez cette épreuve, les Orques sont trop



BY CHRISTOPHE DELAERE (CC BY 2.0), VIA FLICKR

absorbés par leur repas pour remarquer votre présence : allez à **11**. Si vous ratez l'épreuve, allez à **55**.

46

Vous arrivez à un embranchement. À cet endroit, vous avez suffisamment de place pour vous étirer et vous délasser un peu les membres. Jetez 1D6. Si vous obtenez 1, tirez une fois au tableau des rencontres et battez-vous. Si vous obtenez 6, allez à **49**.

Ensuite, vous pouvez marcher vers le nord (**8**), vers l'est (**6**) ou vers le sud (**12**).

47

Le Hobbit, qui répond au nom d'Alfred Fadoc, de Khazil, vous raconte qu'il se cache ici

depuis des semaines, incapable de s'échapper à cause du monstre qui hante ces cavernes. Au départ, c'est une attaque de Gobelins, dans les montagnes, qui l'a poussé à chercher refuge ici. Les Gobelins lui ont pris tout son paquetage et son équipement et il ne lui reste plus qu'un kukri (2D6 + 5) et de maigres provisions. Il a bu toute l'eau qu'il avait et est trop faible pour s'échapper. Néanmoins, il vous donne volontiers sa dague. Il vous révèle que la Gorgone arpente souvent les cavernes, mais qu'elle reste la plupart du temps dans son antre, qui se trouve au bout de la sortie nord de la grande caverne que vous venez de quitter. C'est là qu'elle est au sommet de sa puissance. Ailleurs, ses pouvoirs diminuent.

Vous promettez à Alfred de revenir le chercher une fois la Gorgone éliminée. Retournez à la grande caverne à **25** avec 250 PE de plus et n'oubliez pas que vous avez fait une promesse à Alfred. Notez que plus tard, si vous

parvenez à tuer la Gorgone, vous devrez vous rendre à **26** avant de consulter le paragraphe qui vous sera alors indiqué.

48

Sous vos yeux horrifiés, un énorme ver géant de couleur orange rampe dans votre direction ! Tordant sa tête aveugle vers vous, il attaque avec son CM de 12. Ce n'est peut-être pas beaucoup, mais comme vous êtes gêné dans vos mouvements par l'étroitesse du boyau, vous devez diviser par deux votre attaque totale en arrondissant celle-ci à l'entier inférieur. Si vous revenez à ce paragraphe, le ver n'est plus là, mais vous devrez tirer une fois dans le tableau des rencontres si vous obtenez 1 ou 6 en jetant un dé. Dans ce cas, vous devrez combattre votre nouvel adversaire en subissant la même pénalité que ci-dessus. Si vous tuez la créature, retournez au paragraphe d'où vous venez et continuez l'aventure.

49

Vous remarquez un objet brillant sur le sol, à moitié dissimulé sous la poussière et la caillasse. Vous le ramassez avidement et le nettoyez dans vos mains. Faites une MEP de la CH au N2. Si vous la réussissez, tirez une fois dans le tableau des objets magiques. Si vous la ratez, tirez à la place une fois sur le tableau des petits trésors. Ensuite, retournez au paragraphe d'où vous êtes venus pour reprendre votre aventure. Si vous retombez encore sur le présent paragraphe, jetez 1D6 : si vous obtenez 1 ou 6, vous devrez tirer une fois dans le tableau des rencontres ; autrement, vous ne trouverez rien ici.

50

Vous faites face à la terrible Gorgone ! Cependant, elle n'est pas dans son antre et elle est vieille. Elle n'est donc pas au mieux de sa forme. Ses yeux sont ternes, mais ils deviennent de plus en plus brillants. Vous devez frapper vite et fort ! Elle a une CONS de 32, manie un cimenterre de 5D6 + 6 et a un bonus de combat de 16 points. À chaque tour de combat contre la Gorgone, faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, allez à **39**. De plus, la Gorgone est dotée d'une immense queue de serpent grâce à laquelle elle tente de vous déséquilibrer durant le combat. Vous devez donc réussir une MEP de la moyenne de votre DEX et de votre VIT (ou de votre talent d'esquive ou équivalent, si vous en avez un) au N1 à chaque tour de combat. Si vous ratez cette épreuve, la Gorgone vous a renversé par terre à l'aide de sa queue et son attaque totale, durant ce tour de combat, est directement déduite de votre CONS (déduction faite de vos points de protection si vous portez une armure ou autre). Si vous voulez vous enfuir à la fin de n'importe quel tour de combat, faites une MEP de la moyenne de votre CH et de votre VIT au N2. Si vous la réussissez, allez à **33**. Si vous la ratez, allez à **39**. Si vous tuez la Gorgone, allez à **60**.

51

Une masse énorme et poilue vous tombe dessus, vous causant 1D6 points de dommage : une araignée des cavernes géante ! Ses pattes aux poils raides et aux trop nombreux genoux se referment sur votre corps et vous fouettent le visage tandis que ses mandibules tentent frénétiquement de vous dépecer vivant. Il vous faut vaincre pour survivre. L'araignée géante a un CM de 22, mais heureusement pour vous, sa morsure n'est pas empoisonnée. Si vous la tuez, vous pouvez explorer le reste du gouffre en allant à **18**.



52

Vous êtes dans un long tunnel. Tirez une fois dans le tableau des rencontres et combattez la créature sur laquelle vous serez tombé. Une fois le combat terminé (en supposant que vous soyez encore en vie), vous pouvez marcher vers l'ouest en allant à **30** ou vers l'est en allant à **19**.

53

Vous vous trouvez du côté sud d'une très vaste caverne naturelle, même si, au nord de celle-ci, tout indique que les Nains avaient commencé à la tailler dans leur style austère et imposant. Les parois sont magnifiquement décorées de pilastres cannelés et de bas-reliefs dépeignant de grands champs de bataille. Trois autres passages permettent de quitter la caverne, tous surmontés d'arcades riche-

ment ornées, et sont gardés par des statues de pierre représentant de puissants Nains. Il ne semble pas qu'il s'agisse là de victimes de la terrible Gorgone. Au milieu de cette grande salle, un escalier de pierre conduit vers un niveau inférieur, mais ce passage est entièrement obstrué par des tonnes de pierres tombées du plafond.

Tout à coup, vous entendez des sifflements à glacer le sang et un sinistre bruit de reptation en provenance de la grande arcade du nord de la caverne. Si vous attendez pour voir ce qui s'approche, allez à **10**. Si vous préférez quitter rapidement les lieux, vous pouvez prendre la sortie du sud en allant à **40**, celle du nord-ouest en allant à **23** ou celle du nord-est en allant à **42**. Si vous foncez vers l'arcade du nord, prêt à en découdre, allez à **50**.



54

Tandis que vous soulevez le couvercle, vous entendez un déclic, suivi d'un bruit de rouages, puis d'un souffle d'air ! Des lames effilées surgissent des côtés du sarcophage, fendant l'air à la vitesse de l'éclair. Mettez votre chance à l'épreuve au niveau 4 (nombre cible : 35), et si vous échouez, déduisez directement de votre CONS le nombre de points qu'il vous manquait ! Si vous survivez à cet éminçage inattendu, allez à **22**. Sinon...

55

Chaque Orque a un CM de 16. Si vous les avez attaqués par surprise, divisez votre attaque totale par le nombre d'Orque présents dans la grotte et réduisez leur CM individuel en conséquence. C'est un combat à mort. Si vous les tuez, vous pouvez les

dépouiller en tirant deux fois au tableau des petits trésors. Ensuite, allez à **15** pour quitter cette grotte.

56

Mettez votre chance à l'épreuve au deuxième niveau. Si vous échouez, retournez à **31** pour ouvrir le sarcophage ou allez à **20** pour quitter cette grotte. Si vous réussissez la MEP, allez à **21**.

57

Quelle que soit votre attaque totale, c'en est assez pour tuer le Hobbit, faible et souffrant de malnutrition. Réduisez votre charisme d'un point pour cet acte de cruauté inutile. Mais tout d'un coup, vous entendez un sifflement sinistre derrière vous et percevez une

odeur nauséabonde. Vous sentez une présence menaçante dans votre dos. Allez à **50**.

58

Vous vous trouvez dans une galerie qui descend sur une pente de trente degrés vers le nord. Le plafond est voûté et les parois taillées par des maîtres graveurs représentent des scènes du royaume des Nains. Le sol est carrelé, même si de nombreux carreaux sont fissurés, voire brisés. De nombreux supports pour torches sont fixés au mur, tous vides. Au nord, le couloir tourne vers l'est et se poursuit dans l'obscurité, vers un endroit d'où monte une odeur nauséabonde. Mettez votre chance à l'épreuve au 1^{er} niveau. Si vous échouez, allez à **35**. Si vous réussissez l'épreuve, vous pouvez poursuivre vers le nord-est (**36**) ou rebrousser chemin vers le sud en direction de la grande caverne (**25**).



59

Vous vous trouvez dans une vaste grotte, où de nombreux piliers soutiennent le plafond. Les parois sont couvertes d'impressionnants bas-reliefs sculptés par les Nains et des coffres à trésors parsèment la caverne, certains ouverts et d'autres fermés et recouverts de poussières et de toiles d'araignée. Une grande arcade s'ouvre sur le flanc est, mais est bloquée par des tonnes d'éboulis de roches. Si vous fouillez la caverne, mettez votre chance à l'épreuve au premier niveau au début de chaque tour que vous passez à

fouiller, et si vous échouez, allez immédiatement à **44**. Pour chaque épreuve réussie, vous pouvez tirer une fois au tableau des petits trésors. Après douze tours, vous aurez épuisé toutes les possibilités de trouver des objets précieux. Pour quitter ces lieux, il vous faudra retourner dans la grande caverne à l'ouest (**25**).

60

Vous venez d'occire la terrible Gorgone ! L'immonde créature s'écroule à vos pieds et son corps se met immédiatement à pourrir sur place en laissant s'écouler sur le sol de l'antique caverne des humeurs visqueuses. Vous gagnez 500 PE pour cet acte héroïque et pouvez librement fouiller le reste de ce niveau supérieur des cavernes d'Ogoul-Dourr. Vous pouvez tirer trois fois un trésor dans le tableau des petits trésors, deux fois dans le tableau des grands trésors, et une fois dans le tableau des objets magiques. Ne partez pas non plus sans le cimenterre magique de la Gorgone (5D6+6, nécessite au moins une FOR de 11 et une DEX de 12, pèse 110 unités). Ce cimenterre cause toujours un point de dommage inévitable à chaque tour de combat. Vous pouvez ensuite quitter les lieux et cette aventure en héros ! ■

À SUIVRE...

ANDY R. HOLMES,
TRADUIT DE L'AMÉRICAIN
PAR PATRICE GEILLE

TABLEAU DES RENCONTRES

Ces rencontres ne sont pas amicales et vous devez défendre votre peau !

COUP DE DÉ (1D6)	RENCONTRE
1	1D6 + 2 scarabées géants. CM : 4 chacun
2	Mille-pattes géant. CM : 14
3	Araignée géante. CM : 17
4	Grand saurien cracher de feu. CM : 20. Le feu de son souffle vous fait perdre 1 point de CONS à chaque tour de combat.
5	Serpent vénéneux. Épreuve de chance au N1 pour éviter sa morsure. En cas d'échec, -1 en FOR et en CONS à chaque nouveau paragraphe durant les 6 prochains paragraphes. Le serpent s'enfuit après avoir tenté de vous mordre.
6	Guerrier Gobelin. CM : 22. Si vous êtes vainqueur, fouillez-le et tirez une fois au tableau des petits trésors.

TABLEAU DES PETITS TRÉSORS

COUP DE DÉ (1D6)	TRÉSOR TROUVÉ
2	Tirez une fois au tableau des grands trésors
3	2D6 pièces d'argent
4	3D6 pièces d'argent
5	1D6 pièces d'or
6	2D6 pièces d'or
7	1 gemme valant 1D6 pièces d'or
8	2 gemmes valant chacune 1D6 pièces d'or
9	3 gemmes valant chacune 1D6 pièces d'or
10	1 gemme valant 3D6 pièces d'or
11	2 gemmes valant chacune 3D6 pièces d'or
12	3 gemmes valant chacune 3D6 pièces d'or.

TABLEAU DES GRANDS TRÉSORS

COUP DE DÉ (1D6)	TRÉSOR TROUVÉ
2	Bourse contenant 3D6 + 6 pièces d'or
3	Pépite d'or d'une valeur de 3D6 pièces d'or
4	1D6 pépites d'or valant 3D6 pièces d'or
5	Bourse contenant D6 gemmes valant 3D6 pièces d'or chacune
6	Bourse contenant D6 gemmes valant 6D6 pièces d'or chacune
7	Couronne d'argent valant 10D6 pièces d'or
8	Couronne en or valant 1D6 x 100 pièces d'or
9	Coffret de fer contenant 1D6 x 100 pièces d'or
10	Coffre contenant 2D6 x 100 pièces d'or
11	Coffre contenant 3D6 x 100 pièces d'or
12	Tirez une fois au tableau des objets magiques

TABLEAU DES OBJETS MAGIQUES

COUP DE DÉ (1D6)	OBJET TROUVÉ
1	Amulette de célérité : augmente la VIT de 2
2	Anneau de kremm : augmente le FLU de 3
3	Collier de bravoure : augmente le CHR de 5
4	Bottes d'agilité : augmente la DEX de 4
5	Potion de guérison : guérit jusqu'à 3D6 points de CONS
6	Œuf de téléportation : écrasez-le pour revenir instantanément à la maison !



The Fumble Zone... épisode 1 !

Ne voulant pas déjà vous parler de l'épisode 11, alors que le 10 devrait sortir sous peu, voyageons dans le temps (à l'occasion des 50 ans du *Docteur Who*, c'est très bien) afin de revenir au premier épisode de votre web série.

Résumé de l'épisode

Léo invite Natacha, une collègue qui vient de se faire planter par son petit ami, à venir jouer à un jeu de rôle. Natacha ne connaissant pas cet univers, Léo commence par lui expliquer ce qu'est un jeu de rôle.



La note de Léo Sigrann

Cet épisode a connu beaucoup de modifications au cours de sa réalisation. Il n'existait pas dans la première version filmée de *Fumble Zone*. Il a été ajouté par la suite, car l'épisode 1 initialement tourné, qui est finalement devenu l'épisode 2, ne présentait pas assez les personnages.



Trois épisodes de *Fumble Zone* première version avaient été tournés avant qu'il soit décidé de reprendre l'aventure. Caro et Greg étaient joués par deux autres acteurs à l'époque.

Les premiers épisodes sont souvent « maudits » dans le sens où on expérimente et il est courant de les retourner par la suite. Peut-être un jour, verrez-vous ces trois premiers épisodes, tournés un an et demi avant celui-ci. Mais forcément, ils sont moins bons...

Revenons à l'épisode qui nous occupe.

L'un des fumbles de cet épisode (il y en a eu beaucoup) a été la chaleur. Nous avions des

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)

lampes mandarines pour éclairer une pièce alors que celles-ci sont conçues pour éclairer un extérieur. En plus c'était la journée la plus chaude de l'été ! Elles étaient si puissantes qu'elles faisaient sauter les plombs tous les quarts d'heure, ruinant certaines prises pourtant réussies !

Malgré ce fumble, on a réussi à sortir cet épisode... l'aventure était (re)partie !

Le jeu de rôle de cet épisode est *Le Monde des Ténèbres* et plus précisément *Vampire, le requiem* et *Loup-garou, les déchus*, publié chez White Wolf. White Wolf qui avait attaqué les producteurs du film *Underworld* pour plagiat. Un procès qu'ils ont perdu.

Je reviendrai le mois prochain sur cette franchise (*Le Monde des Ténèbres*, pas *Underworld* !), car il apparaît dans l'épisode 2 et l'épisode 11. Ce serait dommage que je me répète... ■

LÉO SIGRANN





Entretien avec Igor Polouchine

La Renaissance de Shaan

Shaan, c'est un jeu de rôle emblématique de notre thème du mois : la résistance. Les habitants d'une planète extraterrestre peu développée voient débarquer des colons humains venus de l'espace, bien décidés à s'installer sur ce monde prometteur. La résistance indigène s'organise. C'était en 1996. Cette année, l'auteur du jeu prépare la sortie de *Shaan Renaissance*. Plongée dans le processus de création d'Igor Polouchine.

Benoît Chérel : Peux-tu nous parler de ton parcours de rôliste, en quelques mots ?

Igor Polouchine : Comme beaucoup de rôlistes de ma génération, j'ai commencé avec la boîte rouge de *Dungeons & Dragons* dans les années 90 : ça a été comme un électrochoc. Comme je n'arrivais pas à me situer en tant qu'ado prépubère (à l'époque je ne savais pas encore ce qu'était un geek et que j'en étais un), j'ai trouvé dans le jeu



de rôle le moyen de plonger dans toutes sortes d'univers, d'expérimenter toutes sortes de situations, aussi bien en tant que joueur qu'en meneur de jeu. J'ai essayé divers jeux de l'époque : *Paranoïa*, *Les Chroniques de Linaïs*, *Féerie*, *Runequest*, *Cyberpunk*, *Empire galactique*, *In nomine Satanis / Magna veritas*, *Tunnels & Troll*, *L'Appel de Cthulhu* pour finalement jeter mon dévolu sur *Rêve de dragon* du génial Denis Gerfaut. Je trouvais (et trouve encore) excellent

le fait que les personnages sachent que leur monde est rêvé par des dragons (les joueurs donc). Cela engendrait tout au long des parties une délicieuse mise en abyme.

Mais de nature créative, je me suis très vite mis à dessiner des trucs, écrire des histoires, puis des jeux...

B.C. : Comment est né Shaan ?

LP. : Au début, c'était un space opera qui répondait au nom de *Space-Trotters*. Toutes les races de *Shaan* étaient déjà en place, mais chacune vivait sur une planète spécifique. On avait les Néo-terriens qui se battaient contre des Nécrosiens sur une Terre recouverte par les glaces, baptisée Soror. Des hommes-chats vivaient sur une planète-jungle où l'on trouvait aussi les hommes-lézards et des Woons). Les Deltariens (les Delhions) livraient une guerre sans merci contre leur némésis, les Atleïd, des êtres sombres à ailes de chauve-souris. Des Mégariens, sortes de géants rouges belliqueux vivaient sur une planète de sable et de roche. Les Akaiï, renommés Monoï et finalement Nomoiï, magiciens dans l'âme, habitaient une planète hostile balayée par les vents, etc. Tout le système de jeu était développé, j'avais écrit des nouvelles, le background. Mais bon, tout cela était encore très naïf et amateur, je devais avoir quinze ans à l'époque... Je suis finalement passé à autre chose et n'y ai plus touché pendant quelques années. Et un jour, en retombant sur tout ce que j'avais écrit au hasard d'un rangement, (après m'être dit que j'étais vraiment un grand malade), j'ai décidé de reprendre le chantier en modifiant juste un truc : ce space opera se déroulerait finalement sur une seule et même planète, Héos. Tout s'est alors enchaîné très vite et j'ai développé le background des races et des peuples qui n'a pas trop bougé depuis.



Je ne voulais pas dessiner une carte du monde et placer mes sociétés au hasard. Ma rencontre avec Jean-Christophe Hautbois, un méta-ingénieur m'a permis d'avoir une géographie viable. En une après-midi, il m'a aidé à créer la carte d'Héos en imaginant une masse liquide en mouvement, en choisissant des points d'impacts de météorites, puis en déterminant des plaques tectoniques qui, dans leur mouvement, allaient créer des continents. On a ensuite défini les berceaux de civilisation et leur migrations sur le continent héossien. J'avais alors en main une base solide qui allait me permettre de développer tout mon background de manière cohérente. Je suis ensuite parti en coopération pour mon service national, en Mauritanie et c'est là que j'ai vraiment mis en place ce qu'était le *Shaan*, et décidé de dénoncer les effets de la colonisation et les dérives d'un fanatisme religieux. J'étais dans un délire un peu mystique et ma rencontre avec Pierre A. Riffart, l'auteur d'une antologie de l'ésotérisme aux éditions Bouquin (une référence, donc), n'a pas arrangé les choses.

Je me suis donc amusé, en références aux poupées russes qui ont bercé mon enfance, à concevoir un univers gigogne, à tiroirs, où chacun pourrait y trouver ce qu'il veut, et d'aller assez loin dans l'utilisation des symboliques qui se font écho. Par exemple, chaque race est associée à une symbolique planétaire : les Mélodiens représentent Vénus, les Darkens, Mars, les Delhions, Mercure, etc. J'ai croisé les correspondances orientales et occidentales pour en faire un gros machin hétéroclite mais cohérent. La lecture du livre du typo-





graphe Adrian Frutiger *Des signes et des hommes* m'a aussi beaucoup influencé dans la conception de mon univers, notamment en mettant en relation la forme des lettres d'un alphabet et l'architecture de la société qui l'utilise...

C'est aussi en Mauritanie que j'ai rencontré Bernard Rastoin, où nos longues discussions philosophiques et politiques m'ont permis d'envisager un monde un peu moins naïf et moins manichéen...

En fait, je voulais faire un jeu dans lequel on puisse jouer à tous les autres jeux, tous styles et époques confondus, mais en conservant une identité propre sans que l'on ait trop l'impression d'avoir à faire à un gloubiboulga (un truc que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître).

B.C. : Que veut dire « shaan » ?

I.P. : Le mot « shaan » vient de la langue héossienne que j'ai développée pour le jeu.

« Sha » signifie Voyage et « An » Essence, (voyage de l'essence)...

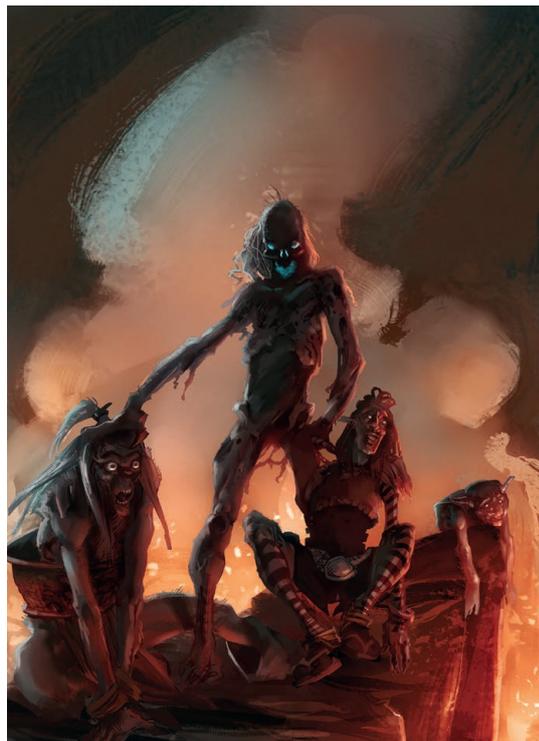
Toujours dans un souci de cohérence, je voulais que les noms inventés veuillent toujours dire quelque chose. J'ai donc défini des racines qui se combinent entre elles pour définir des concepts. Tant que j'y étais, j'ai aussi mis en place une grammaire pour permettre aux joueurs les plus forcenés de ne jouer qu'en héossien... Bon, je reconnais que j'étais un peu excessif à l'époque... Dans le registre du hasard et de la nécessité, je me suis aperçu, des années après, que « shan », en chinois, désignait la montagne mais aussi l'ancêtre du Zen... La boucle était bouclée.

B.C. : Pourquoi avoir voulu une « Renaissance » ?

I.P. : C'est la communauté du jeu qui a voulu travailler à une réédition en utilisant une variante du *DK System*, il y a une dizaine d'années. J'avais été contacté par Julien Bès

pour savoir si je les autorisais à le faire. À l'époque, j'avais décroché du jeu de rôle, et je leur avais donné ma bénédiction. Et puis des circonstances professionnelles m'ont fait replonger une première fois avec *Warhammer*, puis lorsque la nouvelle société au sein de laquelle je travaillais a récupéré *Dungeons & Dragons 4 (DD4)*. Je bossais alors avec Arnaud Cuidet, rédacteur en chef du magazine *Dragon rouge* et il nous faisait tester les scénarios qui devaient sortir dans le magazine. Ce n'était que du bonheur, car Arnaud a non seulement un vrai talent pour fluidifier un paquet de règles denses, mais c'est aussi un formidable conteur. C'est lui qui m'a fait prendre conscience qu'un système de jeu bien huilé n'était absolument pas antagoniste avec une narration immersive, bien au contraire...L'idée d'un *Shaan* sauce *DD4* a mûri. J'ai repris contact avec la communauté *Shaan* pour leur proposer de travailler ensemble à un *Shaan DD4*.

Julien Bès, Vincent Lelavechef et d'autres ont finalement décliné la proposition, estimant que cela aurait dénaturé l'esprit du jeu et qu'ils ne



voulaient pas participer à cela... Le projet ne s'est finalement pas fait, et heureusement car ils avaient raison : *Shaan* aurait disparu dans le siphon de *DD4* et je ne serais pas en train de vous parler à l'heure qu'il est... Julien a repris contact avec moi et nous avons repris le travail.

J'avais beaucoup apprécié l'équilibrage du système de jeu de *DD4* et c'était ce que je voulais pour *Shaan*, sans en faire une usine à gaz. J'ai principalement développé le système de jeu avec Julien. Nous avons ensuite décidé qu'il serait intéressant de placer le background de *Shaan Renaissance* vingt ans plus tard, pour jouer dans un monde un peu plus cool, plus proche de Mezière que d'Orwell.

B.C. : Dans la version de 1996, le jeu était sous-tendu de nombreuses thématiques socioculturelles... Qu'est-ce qui change dans la nouvelle version ?

IP. : On retrouve l'intégralité des thématiques socioculturelles de la première édition, sauf qu'en vingt ans, ce ne sont plus les religions qui gèrent le monde, mais les banques. C'est ce passage du réel au virtuel que nous souhaitons développer.

Shaan sur le web ?

Sur le site officiel du jeu (www.shaan-rpg.com), il est déjà possible de se créer un personnage et de générer des PNJ de manière aléatoire. Un wiki et un forum permettent également de répondre à toutes les questions. Un kit d'initiation est disponible gratuitement. Ce kit comprend :

- ▶ un descriptif de l'univers
- ▶ un résumé des règles
- ▶ un scénario-tutoriel pour mettre en pratique les règles ainsi que cinq personnages pré-tirés.
- ▶ Le scénario « la boîte à esprit », fait suite au tutoriel et permet de prolonger la durée de vie du kit.

Un jeu vidéo en PHP est en développement, parallèlement à la réalisation du livre. L'idée est d'utiliser le même système de jeu sur les deux supports, papier et vidéo afin d'avoir des personnages qui puissent passer de l'un à l'autre. ■

Pourquoi une souscription ?

Sortir un gros livre de 400 pages tout en couleur, c'est bien, mais c'est toute la gamme qui permettra aux joueurs et aux meneurs de jeu d'avoir toutes les clés et les outils pour profiter au mieux de ce gigantesque univers décrit avec passion et précision. Pour que cette gamme puisse exister dans de bonnes conditions et avec une exigence de qualité, il est aujourd'hui très compliqué et risqué pour un petit éditeur d'en assumer seul le financement.

C'est pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à votre soutien afin que Shaan et son univers si original et attachant puisse vous donner le maximum de plaisir de jeu et d'immersion. ■

Les Héossiens ont fait la révolution contre l'envahisseur humain et ils ont gagné : le Nouvel Ordre a été démantelé ! Mais s'ils peuvent maintenant se mélanger et voyager comme ils l'entendent, leur système économique a été verrouillé par les Grandes Familles, qui peuvent faire pression sur l'Assemblée héossienne nouvellement créée pour faire voter les voix qui les arrangent. Toute référence à des situations réelles est purement voulue... Donc les joueurs vont toujours incarner des résistants, mais qui vont devoir retisser le liant entre les Héossiens et rétablir un peu d'harmonie au sein de communautés éclatées ou confrontées à des situations qui les dépassent. Gavés de drogues et de programmes de TV-réalité qui les nécosent à vitesse grand V, bon nombre d'Héossiens ont perdu leur âme et tout esprit critique car on leur explique à longueur de temps qu'ils sont heureux... De plus, des royaumes nécosiens

commencent à se fédérer. Leurs alliances passées avec les Humains ont porté leurs fruits, ils sont plus puissants que jamais. Il se dit même qu'une grande guerre se prépare...

B.C. : Es-tu l'homme d'un jeu ou as-tu d'autres projets ?

I.P. : Il y a longtemps, j'ai écrit un jeu de rôle dans l'univers de *Crôa*, un petit jeu de société pour les enfants, que j'ai fait après *Shaan*. On y jouait des grenouilles, des salamandres, des tritons qui voyageaient à dos de canard, pratiquaient la magie et le monde se résumait à une vaste mare... Peut-être qu'un jour cela ressortira de mes tiroirs. Sinon, j'ai mis en place, avec Léo Faganelli et Anne Muller, les bases de l'univers du jeu de rôle *Dragon Dead* ainsi que le système de jeu. J'ai plein d'autres projets de développement autour de *Shaan* : BD, jeu vidéo, jeu de cartes, jeu de plateau... Tout va dépendre de l'accueil que le public fera à cette nouvelle édition.

J'ai également la chance de travailler à Ori-games, un packageur pour divers éditeurs de jeux, Iello (*King of Tokyo*, *Zombie 15*, *Crôa*), Euphoria games (*Titanium Wars*), Superlode (*La Nuit du grand poulpe*), Red Joker (*Guardians Chronicles*). Assurer le développement graphique et la production de tous ces jeux me permet de mettre un peu de moi dans tout ça.

B.C. : Merci Igor !

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

ILLUSTRATIONS : DENIS BAJRAM, BERNARD BITTLER, AGNÈS CALCINETTE, DIMITRI CHAPUIS, NADIA FONTAINE, JEAN-CHRISTOPHE HAUTOBOIS, DAMIEN JACOB, MATHIEU LAUFFRAY, KÉVIN LE MOIGNE, CYRIL NOUVEL, IGOR POLOUCHINE, BENOÎT SPRINGER ET CLAIRE WENDLING
POUR © SHAAN RENAISSANCE



L'univers de Shaan

Le jeu se déroule sur Héos, une planète deux fois plus grande que la Terre, aux paysages démesurés, aux climats violemment contrastés, et qui grouille d'une vie foisonnante.

On appelle Anthéen tout habitant d'Héos, en référence à l'Anthéos, le dieu créateur cité dans la mythologie héossienne. Neuf espèces intelligentes ont mêlé leurs arts et leurs cultures pour s'élever mutuellement au sein du continent nord-ouest baptisé Héossie. La magie fait partie de leur quotidien et elle permet de se jouer du temps et des distances. Mais un jour, l'Humain débarque sur ce monde à bord d'un astronef.

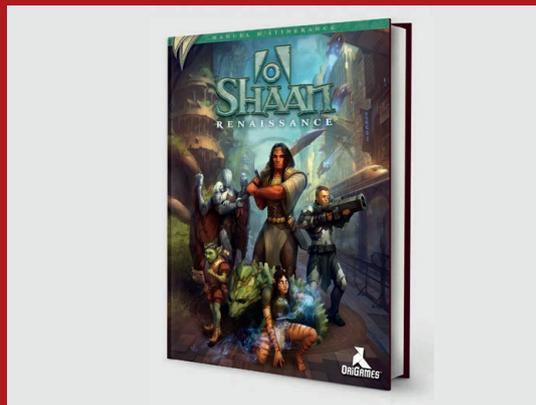
Déchirant le ciel, brûlant tout sur son passage, il ne tarde pas à faire de cette nouvelle terre d'accueil un enfer pour ses autochtones... Des peuples sont massacrés, des lieux sacrés profanés, des villes colonisées. C'est toute une civilisation ancestrale qui se désagrège peu à peu sous l'influence d'une théocratie écrasante, le Nouvel Ordre, et d'une aristocratie industrielle machiavélique, les Grandes Familles.

Après 250 ans d'oppression, le pouvoir humain a été renversé par une grande révolution héossienne. Les luttes intestines, la corruption et les noyaux de résistance organisés le rendent inopérant au sein des provinces les plus éloignées.

L'Héossie renaît peu à peu de ses cendres. Les Héossiens ont recouvré leur liberté et ne sont plus parqués par ethnie. Ils peuvent circuler en Héossie comme ils le souhaitent.

Des poèmes, des peintures, des mythes sont exhumés et de nouveau transmis aux nouvelles générations. Aux quatre coins du monde, des aventuriers s'unissent pour bousculer l'ordre établi. Ils viennent en aide aux populations démunies, leur redonnent espoir et ravivent en chacune d'elles la conscience d'appartenir à une grande civilisation.

Avec leur Corps, leur Âme et leur Esprit, ils vont changer le monde... ■



Les règles du jeu de rôle Shaan

Le personnage est défini par trois Trihns, de Corps, d'Âme et d'Esprit, qui correspondent respectivement à ses points de vie physiques, mentaux et émotionnels. Chaque Trihn intègre trois Domaines (de niveau de 1 à 15) :

- ▶ Technique, Social et Savoir pour l'Esprit (jaune)
- ▶ Arts, Rêve et Magie pour l'Âme (bleu)
- ▶ Rituel, Survie et Combat pour le Corps (rouge)

Un dixième Domaine, la Nécrose, régit les mauvais penchants du personnage permet de faire des actions peu recommandables, mais amène le personnage qui en fait trop souvent usage sur la voie des Limbes.

Chaque Domaine possède 10 spécialisations (de +1 à +5) que l'on est libre de développer ou pas, car peut toujours tenter une action même si l'on n'a pas de spécialisation.

Le meneur expose une situation, le joueur explique comment il veut la résoudre. Le meneur indique au joueur le Domaine concerné et une Difficulté à dépasser. Il indique aussi si l'épreuve peut se faire en plusieurs jets de dés et à quel interval de temps : un test par tour, par minute, par heure, par jour...

On utilise 3D10, un bleu, un jaune et un rouge. Chaque dé correspond à un Trihn et donc à trois Domaines. Les actions de Nécrose se gèrent avec un seul dé noir.

Pour chaque action, le joueur lance ses 3D10.

Si le dé du Trihn concerné par l'action est inférieur au Domaine lié à l'action, il sera pris en compte et on ajoutera un bonus de Spécialisation.

S'il est supérieur, seul le bonus de Spécialisation sera comptabilisé.

Pouvoir rajouter la valeur du dé permet donc de réussir plus rapidement et plus efficacement une action.

Ce système vaut pour tous les Domaines, la magie, le savoir, le combat, etc.

Il existe une petite subtilité : on peut utiliser un dé qui ne correspond pas à l'action souhaitée en dépensant un point de Trihn. On peut donc choisir de s'affaiblir pour augmenter l'efficacité de ses actions.

En combat, certaines attaquent ciblent le Corps, l'Âme ou l'Esprit. Les armures protègent le Corps, et des artefacts peuvent protéger l'Âme ou l'Esprit. Il faut être observateur ou érudit pour connaître les points faibles de ses adversaires et en tirer parti. Cela donne un aspect tactique au combat qui renouvelle le plaisir de jeu. ■

ATELIER DU CRÉATEUR

Sombre 3 : l'Horreur débarque dans les bacs !

Sombre, c'est un jeu de rôle d'horreur minimaliste. Son auteur, Johan Scipion, est un vieux copain. Dix ans après l'avoir interviewé pour feu le *Gnôsyum*, le fanzine de feu la communauté rôliste online *Univers Fantastiques*, je reviens à la charge, pour aller titiller le maître de l'horreur ludique et vous faire découvrir un peu sa dernière publication : *Sombre 3... Brrr.*

Benoît Chérel : Comment est né *Sombre* ?

Johan Scipion : À l'origine, c'est-à-dire il y a près de vingt ans maintenant, je menais *Kult*. Plutôt, j'essayais de le mener. J'adore ce jeu. Tellement que je me suis efforcé d'y jouer *by the book*. Je voulais vivre et faire vivre l'expérience *Kult* au plus près des intentions de design de ses auteurs. Sans succès, malheureusement. D'un côté, je ne suis jamais parvenu à faire tourner le système officiel à table (mais bon, je n'ai jamais été un bon meneur technique). De l'autre, je n'ai pas non plus réussi à faire entrer l'univers officiel dans mes parties, ou seulement quelques minuscules petits bouts. Trop vaste, trop riche, trop complexe.

J'essayais de jouer *Kult* dans les règles de l'art et je me suis retrouvé à l'accommoder à la

sauce Scipion. Règles ultra simplifiées et scénarios ressemblant furieusement à des films d'horreur plus ou moins (surtout moins, d'ailleurs) interconnectés. À un moment (il m'a quand même fallu cinq bonnes années pour le comprendre, c'était à l'orée des années 2000), j'ai réalisé que j'étais en train de développer mon propre jeu. Épiphanie rôliste, la première de toute une série.

Je me suis alors interrogé dans le dedans de mon moi-même. Est-ce que je voulais vraiment continuer sur cette voie ? Est-ce que c'était sérieux ? Est-ce que ça méritait que je m'investisse comme un taré ? Parce que je savais qu'il me faudrait m'investir comme un taré. On n'écrit pas un jeu de rôle en dilettante. Pas si on veut le faire bien, en tout cas. J'avais suffisamment d'expérience pour en être bien



D.R.



© TERRES ÉTRANGES / GREG GUILHAUMOND

conscient. À toutes ces questions, j'ai répondu oui. Je me suis donc remis à bosser, mais en sachant désormais que je travaillais sur mon propre jeu. *Sombre* donc. Quinze ans plus tard, j'y suis encore et ça n'a jamais été aussi fun.

BC : Pourquoi publier au format fanzine ?

JS : Ah, c'est une longue histoire.

En 2010, j'étais arrivé au bout d'un long cycle d'écriture et de playtest. Le système était stabilisé, carré de chez carré. Depuis 2008, j'en avais publié diverses versions en PDF sur terresetrange.net. Là, je sentais que j'avais atteint le bout du bout de ma démarche. Il n'y aurait pas d'autres changements majeurs sur les règles. Et de fait, il n'y en a pas eu depuis.

À côté de ça, j'étais très loin de pouvoir présenter un projet à un éditeur. Je n'avais qu'un seul scénario de rédigé, et mon chapitre de conseils

était en vrac. Or j'avais envie de publier *Sombre*, sur papier je veux dire. Envie et besoin. Fin 2010, j'ai eu un gros souci avec un éditeur rôliste. J'avais déjà connu une première alerte quelques temps plus tôt, une histoire de plagiat qui s'était heureusement bien terminée. Mais là, ça a été la goutte qui a fait déborder le vase de la cruche qui amasse la mousse. J'ai compris que je ne pouvais plus me contenter de compter sur la bienveillance confraternelle de mes camarades auteurs et éditeurs. En attendant d'aboutir *Sombre*, je devais revoir ma démarche. Faire plus et mieux.

En particulier, il me fallait des ressources pour le cas, qui ne m'apparaissait plus si improbable que cela, où je serais contraint de défendre mes droits devant un tribunal. *Si vis pacem, para bellum*, n'est-il pas ? Donc j'ai un peu cogité et le format fanzine s'est vite imposé comme la solution idéale. Il me permet de diffuser plus largement *Sombre* (oui, l'audience des PDF gratuits est, paradoxalement, plus limitée que celle des fanzines papier) et de le faire à mon rythme, à mesure que j'écris et playteste. Il donne plus de visibilité à mon travail dans le microcosme rôliste et ancre dans la tête des gens que mon jeu est publié (un PDF en ligne est une publication, mais pour le grand public, il n'y a encore que le papier qui vaut). Sans compter qu'avec ma revue, je fais du dépôt légal, dispose d'un ISSN et suis référencé sur le Grog en section pro. Et tant qui j'y étais, j'ai aussi déposé les marques « Terres Étrangères » et « Sombre » à l'INPI, histoire de bien marquer mon territoire.

Par-dessus tout, la forme fanzine me paraissait accessible. J'en avais fait avant de bosser en presse pro, je savais donc par quel bout prendre le truc. Je pensais pouvoir gérer l'affaire seul, ce qui me permettrait de gagner un temps colossal. À l'époque où le projet *Extinction*, un univers post-apo lovecraftien dont j'ai publié le cadre général dans *Sombre 2*, tournait à plein régime, je manageais une équipe d'une douzaine de personnes. C'était

passionnant mais épuisant, et chronophage au possible. Je ne voulais plus de ça.

En me la jouant fanzine, j'avais le moyen d'assumer toute la chaîne de production, malgré le fait que je manque cruellement de savoir-faire dans certains domaines, la maquette et le dessin en particulier. Mais tout le reste, playtester, écrire, bricoler des plans et des aides de jeu, je pouvais le faire avec mes gros doigts boudinés, sous mon traitement de texte. Bon, la mise en page resterait artisanale et il n'y aurait pas de jolies illus, mais cela me paraissait très acceptable dans le cadre d'un fanzine. Ah si quand même, niveau jolies illus, j'ai fait appel à Greg Guilhaumont, l'un de mes complices d'*Extinction*, pour qu'il me fasse des couvertures qui pètent.

Trois ans plus tard, je peux te dire que ce fanzine est l'une des meilleures décisions que j'aie prises pour *Sombre*. Ce qui m'a donné l'impulsion de départ n'était pas forcément très glamour (les tracasseries juridiques, je m'en passe bien) mais le résultat m'enthousiasme plus que je ne saurais le dire. J'adore écrire et publier cette revue, c'est juste énorme. Ça représente un boulot colossal, ce n'est pas à toi que je vais l'apprendre, mais c'est un plaisir de tous les instants. Bon sang, ce fanzine m'éclate !

BC : Que contient ce nouveau *Sombre 3* ?

JS : Un scénario pour *Sombre zéro* (une variante de *Sombre* pour faire des parties en un quart d'heure, vingt minutes). Il s'appelle *Deep Space Gore*, est inspiré d'*Alien* et j'en suis, je te le dis tout net, super fier. Je ne vais pas jouer les faux modestes : de mon point de vue, c'est ce que j'ai écrit de mieux pour *Sombre* depuis que je publie la revue. Je l'ai mené plus d'une centaine de fois, c'est te dire si je le kiffe.

Il y a aussi une nouvelle liste d'Avantages et de Désavantages, augmentée et améliorée par deux années de playtest intensif.



© TERRES ÉTRANGES / GREG GUILHAUMOND

Elle s'accompagne d'un très long article de commentaires, où je livre toutes mes astuces de maîtrise, Trait par Trait. À mon sens, cet article est essentiel à tout meneur de *Sombre* qui se respecte.

BC : Pourquoi portes-tu toujours un bandana noir ?

JS : Et bin écoute, j'avais d'abord essayé avec un slip, mais ça ne marchait pas terrible. Quand j'ai découvert le bandana, tu penses bien que j'ai sauté dessus ! Super invention, le bandana. Limite géniale, si tu veux mon avis. Le slip aussi bien sûr, mais c'est pas la même sensation. En couvre-chef, je veux dire.

BC : Tes *body counts* sont célèbres sur le net... Combien de personnages as-tu tués ?

JS : Je n'en sais absolument rien. Je fais entre 150 et 200 démos par an, avec une moyenne de

quatre à cinq joueurs par partie, et je tue grosso merdo 95 % des personnages. Comme ça fait des années que ça dure, c'est un peu le génocide de PJ. Je précise que je n'en tire ni fierté ni orgueil. On pourrait le croire à me voir publier mes *body counts* à la fin de mes comptes-rendus, mais ce n'est pas du tout le cas.

J'ai commencé à faire des stats parce qu'en convention, on n'arrêtait pas de me demander « Alors, t'as eu combien de survivants aujourd'hui ? ». Après une journée de démos, je ne pouvais pas répondre. Franchement, à la troisième partie, je ne me souviens déjà plus trop bien de ce qui s'est passé à la première, surtout si je mène le même scénario. Tout se mélange. Alors quand j'en enchaîne sept ou huit dans la journée...

Donc j'ai commencé à noter mon *body count*. Et comme je me suis rendu compte que ça faisait marrer les gens en vrai, je me suis dit que ça valait le coup de l'inclure dans mes comptes-rendus. Et ça marche : ça fait marrer les gens sur le Net aussi, et donc buzzer *Sombre*. Ce qui est le but, bien sûr.

BC : En tant que meneur de jeu, tu n'as aucune pitié... Pourquoi ?

JS : Parce que je mène horreur. Pas gothic punk, pas dark pulp, pas enquête occulte. Horreur.

L'une de mes fonctions en tant que meneur est d'incarner l'adversité. Je la prends très au sérieux parce que sinon, le jeu s'écroule. Les joueurs ne peuvent pas jouer des victimes si mes antagonistes ne sont pas des bourreaux. Enfin, le truc est tout de même un poil plus subtil que ça. Je t'explique.

Le scénario-type de *Sombre* est un survival, par exemple *House of the Rising Dead*, que j'ai publié dans *Sombre 1*. Dans ce genre de partie, il y a de la compétition entre les joueurs et moi. Mais elle est, pour tout un tas de rai-

sons, asymétrique. Ils veulent gagner (survivre), moi je me fiche de les tuer. Mon seul objectif, c'est la bonne partie. C'est cela que je vise, cela qui m'intéresse.

Je mène sans pitié pour faire monter la mayonnaise ludique, vivifier l'adversité et créer de la tension horrifique. C'est pour cela que l'idée de tableau de chasse me glisse dessus. Tuer les personnages n'est pas un objectif. Cela ne peut pas l'être parce ce qu'en fait, ils ne comptent pas. Tout ce qui importe, ce sont les joueurs et ce qu'ils ressentent. Bon, ça ne m'empêche pas de prendre du plaisir à jouer compète, hein. Encore heureux, d'ailleurs. Même si pour moi, il n'y a pas d'enjeu de survie, lancer des dés et faire de gros dommages reste fun. Je suis un rôliste *old school*, j'aime faire rouler des polyèdres en plastoc.

BC : Les anciens numéros, *Sombre 1* et *2*, sont-ils encore disponibles ?

JS : Oui. Le premier ne sera jamais épuisé, je le réimprimerai tant qu'il le faudra. C'est mon livre de base. Pour le deuxième, je ne sais pas trop. Ça dépendra de la demande, je suppose. Ou plus exactement, de l'idée que je m'en fais. Pour le moment en tout cas, il reste dispo.

BC : Je kiffe les films d'horreur, j'ai envie de jouer à *Sombre*... Comment je fais ?

JS : Tu appliques les règles que j'ai écrites. Je précise que tu n'as absolument pas besoin d'acheter le fanzine pour le faire. Elles sont librement (et légalement) téléchargeables sur terrestranges.net. Mon kit de démo s'appelle *Sombre light*, il est gratuit et parfaitement jouable.

Si tu joues à *Sombre by the book*, je te garantis, plusieurs centaines de playtests à l'appui, que ta partie va vraiment ressembler à un film d'horreur. « La peur comme au cinéma »,

la tagline de *Sombre*, n'est pas qu'un slogan publicitaire. C'est même plus qu'une simple note d'intention, il s'agit du concept du jeu.

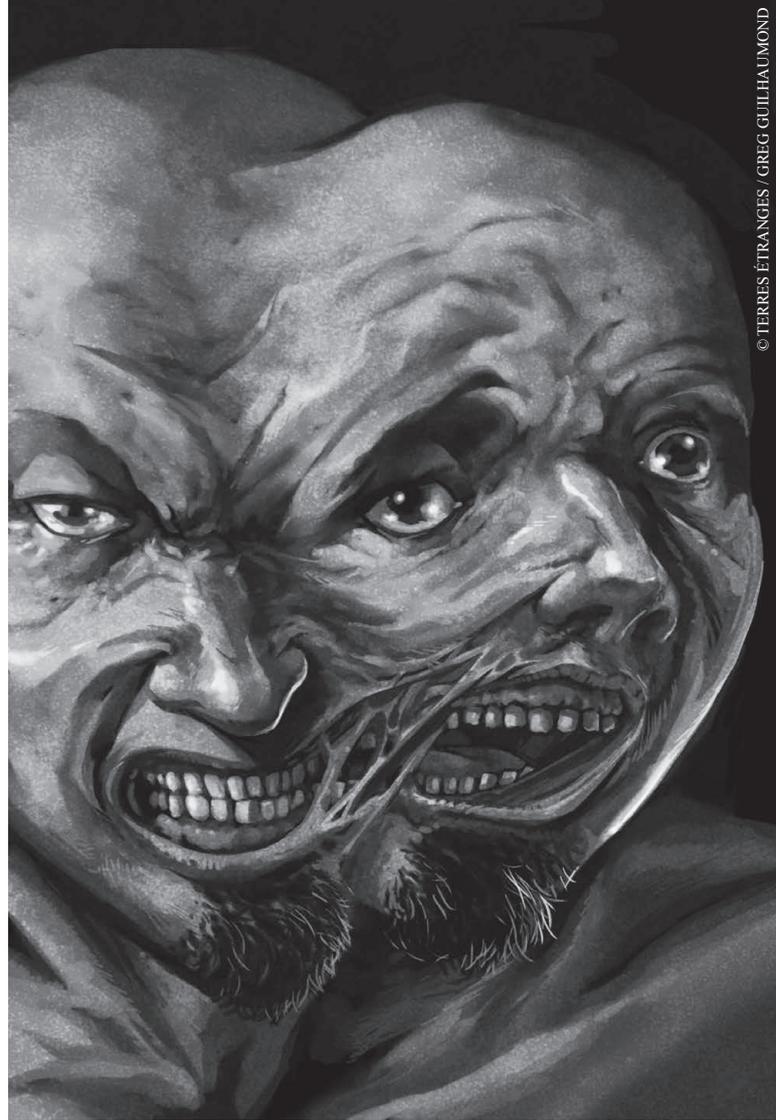
Cela suppose bien sûr que tu aies un scénario approprié. Si tu choisis un scénar officiel, aucun souci. Ils sont tous architectés. Si tu veux en écrire (ou en improviser) un toi-même, je ne saurais trop te recommander la lecture du fanzine. Il y a dedans plusieurs articles qui vont bien t'aider.

BC : Tu es un infatigable meneur en conventions... Cela fait-il partie du processus de création ?

JS : Oui, complètement. Je vais te dire, les conventions ont changé ma vie. Mais vraiment, hein. Il y a eu un avant et un après. Elles nous ont littéralement transformé, mon jeu et moi. Au siècle dernier, lorsque je ne jouais qu'entre amis, j'étais le tenant d'une sorte de relativisme rôliste à base de « chacun prend son pied comme il le veut », *fuck* les règles quand elles nous gênent, primauté à l'histoire, ce genre de trucs. Et je me disais que j'avais vachement raison de penser ce que je pensais, vu que ça marchait super bien dans mes parties. J'étais tout plein d'autosatisfaction.

Là-dessus, j'ai commencé à mener en convention, à la CJDRA d'abord, puis ensuite un peu partout en France et en Navarre. Pire, je me suis mis à mener mon propre jeu en convention. Autant te dire que je me suis pris le mur de la réalité rôliste en plein dans les gencives. Et ça m'a fait très mal. Je me suis rendu compte qu'en fait, j'avais surtout eu raison à ma table. Dans le vrai monde, la plupart de mes règles et de mes habitudes de maîtrise ne rendaient rien. Ça a été brutal. En quelques parties, j'ai réalisé que presque tout ce que je faisais ne marchait que parce que je menais pour mes potes.

On se fréquentait hors jeu et on avait l'habitude de jouer ensemble, ce qui mettait un



© TERRES ÉTRANGES / GREG GUILHAUMOND

maximum d'huile dans notre moteur rôliste. Ils étaient habitués à mon style de maîtrise, moi à leur style de jeu. On discutait des points à améliorer et des trucs à changer, mais notre amitié modérait vachement les critiques des uns et des autres. Comme on était potes et qu'une partie du plaisir était d'être ensemble, mes joueurs étaient tout disposés à tolérer certains trucs un peu, voire beaucoup, chiants.

En conv, rien à voir. Primo, tu ne choisis pas tes joueurs, ce sont eux qui s'inscrivent à ta partie. Ensuite, tu ne les connais généralement ni d'Ève ni d'Adam. Assez souvent, eux-mêmes ne se connaissent pas entre eux. Il n'y a pas de lien social pour mettre de l'huile dans le moteur et rien, si ce n'est le savoir-vivre, qui modère les critiques pendant ou après la partie. C'est cash.

De mon côté, je ne viens pas pour mener un jeu du commerce super connu, dont l'aura

me faciliterait les choses. Si je menais *L'Appel de Cthulhu*, une bonne partie des joueurs saurait d'avance à quoi s'attendre et, avant même que j'aie ouvert la bouche, serait déjà en mode Investigateur. Contrat social intégré, en quelque sorte. Super pratique.

Mais avec *Sombre*, non. C'est un jeu que personne ne connaît, qui plus est d'un genre (l'horreur pure) qui implique une posture ludique particulière (le PJ-victime, ça ne va pas tout à fait de soi). Et par-dessus tout ça, c'est moi-même qui assure les démos, ce qui m'expose pas mal. Un peu comme un théâtral qui joue ses propres textes. S'il se fait siffler, c'est rien que pour sa gueule. Il ne peut pas rejeter la faute sur quelqu'un d'autre : l'auteur, c'est lui. Pour *Sombre*, pareil. Si ça foire à la table de Johan, c'est pour la tronche de Johan. Pas de bouc émissaire, pas d'excuse, rien.

Or je ne veux pas que ça foire. Je viens en conv pour faire connaître mon jeu, pour (dé) montrer qu'il est intéressant et qu'on peut faire de bonnes parties horribles avec. Je ne veux pas de démos médiocres, je ne veux même pas de démos moyennes, je veux de bonnes démos. À chaque fois. Pas forcément excellentes, hein. En jeu de rôle, l'excellence ne se commande pas. La mayonnaise rôliste, des fois, ça monte super haut, des fois moins. Les aléas des relations humaines. J'ai eu d'excellentes parties en conv, mais ce n'est pas ce que je vise. Je vise la bonne démo. À chaque partie. Les fumbles, c'est pour les playtests à la maison. En conv, faut que ça dépote.

Cela a totalement, mais alors totalement, changé ma manière de mener et, plus largement, de considérer le jeu de rôle. Donc d'écrire *Sombre*. Je ne peux plus me contenter des techniques qui fonctionnaient avec mes amis. J'ai besoin de trucs qui marchent tout le temps et avec tout le monde. Tout simplement parce que je veux réussir de bonnes

parties tout le temps et avec tout le monde. Je n'espère pas que ça fasse des étincelles à chaque fois, mais je ne peux pas me payer le luxe d'un gros plantage. Faut que ça tourne un minimum.

Sombre tel qu'il existe et que je le mène aujourd'hui est le produit direct de tout ça. Il a été façonné par les conventions. Et si j'ai développé *Sombre zéro*, c'est parce que je suis passé à la vitesse supérieure : maintenant, je mène aussi durant des soirées, dans des bars. Oui, ces lieux où tu ne t'entends pas causer, où pour te poser tu as en tout et pour tout un petit guéridon, où les gens ont une moyenne de trois minutes d'attention. Où passé 21h30, la moitié des gens sont doucement à l'ouest, et pas loin d'être bourrés une heure plus tard. Des conditions *hardcore*. Et pourtant, ça fonctionne. Je vais te dire, je suis hyper fier d'avoir produit une variante de *Sombre* qui fasse le job. J'adore *Sombre zéro*, c'est rien que du concentré de fun.

BC : À quand *Sombre 4* ?

JS : En 2014, à la fin de l'année plutôt qu'au début. Je sors un fanzine par an et c'est, à mon petit niveau, un énorme boulot. Je ne peux pas faire plus, ou alors je bâcle et ça, il n'en est pas question. En clair, chaque numéro de *Sombre* sort quand il est prêt.

BC : Un petit mot pour les lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ?

JS : *Sombre* c'est bon, mangez-en.

BC : Merci Johan !

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Concours Star Wars

Aux confins de l'Empire n°1

Règlement

À l'occasion de la sortie prochaine du livre de base chez son partenaire Edge Entertainment, Vox Ludi vous propose un petit concours !



D.R.

italique etc.). De même, elle ne devra pas comporter d'illustration de quelque nature que ce soit. Il ne devra être fait mention ni de votre nom ni de votre pseudonyme sur votre participation.

Votre texte ne devra pas avoir déjà été rendu public de

Introduction

Ce concours est organisé par le site Vox Ludi (voxludi.net), dans le cadre de son partenariat avec Edge Entertainment (edgeent.com).

Sujet et consignes du concours

Le concours est centré sur la création d'une planète de la Bordure Extérieure. Votre texte devra forcément suivre le plan donné ci-dessous :

- ▶ Partie 1 / Petite introduction : quelques lignes pour servir d'accroche au sujet.
- ▶ Partie 2 / Description de la planète elle-même.
- ▶ Partie 3 / Histoire de la planète.
- ▶ Partie 4 / Les habitants de la planète.
- ▶ Partie 5 / Une accroche de scénario pour des personnages membres de la Frange (contrebandiers, chasseurs de primes, colons etc.).

Votre texte doit comprendre entre 8 000 et 30 000 signes (espaces compris). Aucun dépassement dans un sens ou dans l'autre ne sera accepté. Les différentes parties n'ont pas à être égales en termes de nombre de signes. Important : la planète doit être située dans la Bordure Extérieure et le cadre chronologique imposé est « quelques mois avant / après la bataille de Yavin » (donc l'Épisode IV de la saga cinématographique).

Votre texte ne doit pas être présenté sous forme de nouvelle, bien que vous puissiez mettre une petite citation de votre cru au début de votre texte (mais elle comptera dans la limite des signes).

Les critères de notations seront les suivants :

- ▶ Respect de l'univers de *Star Wars*.
- ▶ Intérêt du texte pour le jury (forcément subjectif).
- ▶ Respect des règles en vigueur de la langue française.
- ▶ Respect du sujet et des consignes du concours.

Notez que le non-respect d'une consigne, d'une condition ou d'un point du règlement peut entraîner la disqualification d'office de votre texte.

Conditions de participation, à lire très attentivement :

Avant toute chose, vous devez être inscrit sur le site Vox Ludi (inscription gratuite et rapide) afin de posséder un accès au forum et un pseudonyme. Vous ne pouvez envoyer qu'une seule participation par concours. Elle devra être obligatoirement présentée au format de type .rtf ou en .pdf (pas de .doc ou .docx par exemple !) et ne pourra pas comporter de mise en page particulière (nous n'accepterons que les mises en page simples : gras, souligné,

quelque façon que ce soit (sur un forum, un blog, une publication papier ou ailleurs) et ne devra pas être jusqu'à la divulgation officielle des résultats. Vous ne devez pas non plus signaler sur le forum que vous avez posté votre participation (pour cette édition vous recevrez un accusé de réception avant la clôture du concours. Si tel n'est pas le cas, contactez un administrateur du site, dès le lendemain soir de la date limite).

Envoyez votre participation à l'adresse suivante : concours.voxludi@yahoo.fr N'oubliez pas d'indiquer votre nom, prénom, pseudo Vox Ludi et adresse postale complète dans votre courriel (pour recevoir vos lots). Le responsable du concours s'occupera ensuite de la distribution des participations aux membres du jury et ce de manière totalement anonyme afin que le vote soit impartial. Les membres du jury et les employés de la société Edge Entertainment n'ont pas le droit de participer à ce concours (tant pis pour eux !).

La réception des textes sera close le dimanche 8 décembre 2013 à minuit. Les résultats seront rendus publics sous deux semaines maximum après la clôture du concours.

Composition du jury

Le jury est composé de cinq personnes qui sont obligatoirement membres de l'équipe du site ou des officiels de Edge Entertainment.

Les lots

Les auteurs des deux meilleurs textes recevront : le livre de base de *Star Wars – Aux Confins de l'Empire* et deux packs de dés (dès leurs sorties).

Nous rappelons que ces lots sont aimablement fournis par Edge Entertainment dans le cadre de notre partenariat.

Publication

Le site Vox Ludi se réserve le droit de publier n'importe quelle participation des concurrents dans sa section téléchargement. A ce moment là, une illustration pourra éventuellement être envisagée. Sachez que dans ce cas l'auteur sera prévenu et associé à cette publication. Notez aussi qu'aucun retour ne sera fait individuellement sur la qualité des textes. Il pourra cependant y avoir un retour général sur le concours dans le sujet qui en traite sur le forum.

Bonne chance ! Et n'oubliez pas, la Force est avec vous ! ■

PIERRICK



Avez-vous jamais voulu aller à une convention de jeu sans payer ? Avez-vous jamais voulu dialoguer librement avec les plus grands noms de l'industrie du jeu sans quitter votre pyjama ? Vous adorez jouer, vous voulez voir du monde, vous aimeriez massacrer des orcs sans quitter la maison ?

AetherCon est faite pour vous ! Du 15 au 17 novembre. Uniquement en ligne. Aucun frais d'inscription. Aucun téléchargement requis. Pas de dress code (seulement sur webcam). Nous recherchons des rôlistes (meneurs et joueurs) pour tous les types de jeu. Nous voulons des fans de Science-Fiction et de Fantasy pour admirer leurs artistes, auteurs et game designers favoris. Nous avons vraiment besoin de distribuer des tas de magnifiques récompenses (argh !) à tout le monde !

Allez voir sur le web : www.aethercon.com

C'est en anglais... mais ça vaut le détour ! ■

PIERRE CARLES



La convention T.R.O.L.L. de Troll Me Tender

Florent Darles et Émilien Jacquemin présentent la convention T.R.O.L.L., organisée à Bordeaux par leur association, Troll Me Tender.

Que veut dire «T.R.O.L.L.» ? (Sans les points, on connaît bien la bête, mais là...)



Émilien : Pour avoir la réponse il suffit de participer à notre concours d'acronyme ! Pour le moment, il y a pas mal de participants à ce concours sur notre forum. Lors de la convention, un prix sera décerné au plus inventif.



Florent : Cela veut dire tant de choses... ça intrigue, n'est-ce pas ? Eh bien je ne peux pas répondre à cette question. Tout simplement parce que la réponse fait l'objet d'un concours. Celui du meilleur acronyme, et on donnera un lot à celui qui recevra le plus de votes samedi 2 novembre. Alors si T.R.O.L.L. vous inspire, n'hésitez pas à poster votre idée ici : <http://trollmetender.xooit.com/t371-Concours-sur-l-acronyme-T-R-O-L-L.htm>

À qui s'adresse la convention ? Plutôt aux rôlistes chevronnés ou bien aux novices qui veulent s'initier ? (Les jeunes fous !)

Émilien : Les deux, mon capitaine ! Pour cet événement, nous voulions une convention faite pour le joueur confirmé. Pour cela nous mettons l'accent sur l'accueil et le confort du séjour (repas chaud, buvette et bonne humeur) mais Troll Me Tender a toujours été là pour initier et faire découvrir notre passion. Il y aura donc des membres du staff qui seront là pour parler et faire découvrir le jeu de rôle.

Florent : La question est très intéressante. À l'heure actuelle, nous rassemblons les propositions de parties de maîtres de jeu un peu partout dans le Sud-Ouest et qui sont plutôt, en règle générale, des vieux de la vieille. Mais parallèlement à cela, nous avons des parties d'initiation prévues pour les nouveaux joueurs potentiels prêtes à être sorties à la moindre demande. Au moins quatre meneurs, dont moi, ont déjà signalé qu'ils se réservaient des plages horaires pour des tables d'initiation. C'était justement un des points de départ de l'organisation de la convention : du jeu de rôle pour tous, pour ouvrir notre loisir à tous ceux qui le désirent. Après tout, le thème est « à la conquête du monde », ce n'est pas pour rien...

Convention T.R.O.L.L

Des évènements
Exclusifs
ET la possibilité de dormir
SUR PLACE



Du 1er au 3 Novembre
Ouverture le vendredi 20h
fermeture le dimanche 20h

T.R.O.L.L
part à la Conquête
du MONDE

3 € /jour

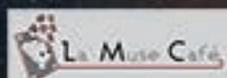
5 € samedi + dimanche

7 € les 3 jours

Centre d'animation du grand parc
36 rue Robert Schuman - 33300 bordeaux

Plus d'informations et inscription sur www.trollmetender.fr
sur facebook via : le rôliste aquitain ou l'évènement T.R.O.L.L.

Ludik Bazar



edage



STUDIO



Ne pas jeter sur la voie publique



Qui s'occupe de l'organisation ?

Émilien : L'organisation est faite par nous, les membres de l'association. Bien sûr, le conseil d'administration et le bureau s'occupe de prendre les décisions d'ordre financier et de la communication. Nos membres sont volontaires et ont envie d'un beau week-end, que ce soit pour tenir la buvette, animer une partie ou faire les repas, ils sont présents.

Florent : Quand on a la chance d'être dans une association qui connaît une expansion aussi dynamique que la nôtre, à savoir plus de 60 adhérents depuis septembre, et que ces membres sont tous très enthousiastes (une moyenne de 6 parties par semaine, 7 régulièrement) forcément on se sent bien épaulé et on peut tenter toujours un peu plus.



Vous avez un thème... À quoi cela sert-il ?

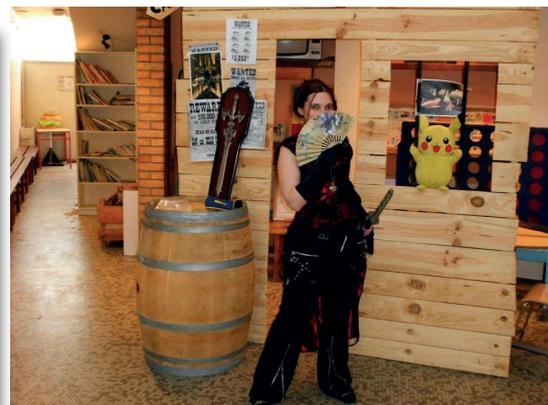
Émilien : Le thème d'une convention sert à plusieurs choses, dans notre cas, nous avons choisis la « conquête du monde » simplement pour montrer notre détermination et notre motivation à organiser un bel évènement.

Aujourd'hui et nous nous déplaçons par paquets de dix dans les conventions des autres associations du Sud-Ouest.

Florent : Ah, le thème... Il

recouvre pas mal de choses.

Premièrement, Troll Me Tender a plus de 15 ans et a déjà fait de nombreuses conventions. Nous étions, fin avril dernier, au 14^e Pingouin asthmatique. L'association a connu de grands bouleversements au cours de sa vie, surtout depuis 2012, en s'agrandissant et participants à de plus en plus d'événements, que cela soit Animasia, la Fête du jeu, la Foire internationale ou tout un tas d'animations plus locales mais toutes aussi intéressantes. Et T.R.O.L.L. est né de ça, de cette volonté à s'ouvrir sur le monde, d'où le thème, « à la conquête du monde ».





Comme je le disais auparavant, il y aussi le fait de s'ouvrir à tout un nouveau public. On a beaucoup orienté l'association sur les parties d'initiations et découvertes, les animations transversales entre le jeu classique et le jeu de rôle, que ce soit pour de jeunes joueurs ou des entreprises qui n'avaient jamais touché à cet univers. Actuellement, on reçoit la visite d'un ou deux nouveaux joueurs tous les vendredis soirs, et les meneurs de jeu prennent de plus en plus l'habitude d'adapter leurs parties à tous les publics. Le thème « à la conquête du monde » est aussi pour ça.

Et puis, on aime bien jouer aussi un peu les mégalos (certains diraient que c'est de ma faute... Mais c'est pas moi qui ai proposé le thème...) et donc ça nous ressemble un peu... Tant que cela reste du



jeu. C'est une nouvelle convention, on voulait frapper fort, marquer les esprits, que les gens se disent, « le jeu de rôle à Bordeaux ? Mais oui, y a Troll Me Tender, la convention T.R.O.L.L., excellente, j'y étais, et toi ? » Le but n'est pas de dénigrer les autres associations de la région, Les Griffons, Dragons, Trésors et Contes, l'EDIL, les Dragons Libournais... Juste de se faire un nom qui aura de la signification et du poids sur le monde rôlistique.



Maintenant que j'ai bien pas répondu à la question, je vais vous dire à quoi il sert, ce thème.

Nous sommes actuellement en train de préparer les décors de la convention. Ambiance empire romain, grands empires, pour aller avec le clin d'œil à Astérix de l'affiche. C'est aussi une inspiration pour les meneurs



de jeu. Les scénarios qui seront proposés auront pour la plupart ce thème en vue. Bien sûr, ça ne se voit pas forcément, on peut en

jouer d'autant de manière que l'on veut. Qu'est ce que la conquête ? Le monde ? Les mondes ? Le journal *Le Monde* ? Dictature ? Paradis ? Politique ? Économie ? Bref, on peut en faire ce que l'on veut. Le thème n'inspire pas que les parties de jeu de rôle ou le



décor, tous les mini-jeux de la buvette seront sur le thème, il y a des concours de costumes et de synopsis qui tous doivent le respecter... même la soirée enquête du vendredi soir s'en inspire... Le thème n'est pas tout, il n'oblige à rien... Il est dans l'air, c'est tout, il guide le déroulement de la convention...

de métal d'un groupe bordelais les « Berserkers » (groupe de heavy metal) puis nous proposons deux activités. D'un côté une murder party, un genre de grand Cluedo jeu de rôle proposé par l'association Bordor GN « Ils étaient 132, et nous 4, voire 6, au mieux... » 23 rôles, pleins de PNJ en plus, et une histoire pleine de surprises et de rebondissements. Des tables sont aussi mises à disposition pour des parties.



Le samedi et le dimanche, nous proposons des parties de jeu de rôle ainsi que des parties de jeux de plateau pour ce qui le souhaitent, une sélection de jeux est mise à disposition.

Quelles sont les animations prévues ?

Émilien : Il y en a tout au long du week-end, dès le vendredi soir à 20h il y a un concert



Florent : Nous ferons une pause apéritive sans partie entre 19h et 20h, le samedi soir. On offrira quelques bouteilles de sodas, quelques gâteaux apéritifs, mais surtout, on permettra à tous les joueurs et meneurs de discuter ensemble pendant une heure, pendant qu'ils pourront commander à manger, et pour l'occasion, on préparera des assiettes de



poulet au curry pour ceux que ça intéresse.

On aura un stand d'illustratrices, 2 à 4, qui pourront sur demande dessiner les croquis de personnages des parties en cours, en une vingtaine de minutes et cela gratuitement.

On aura également les mini-jeux de la buvette, qui animent la journée, à chaque fois que vous achetez à manger, vous pouvez faire un duel à la buvette ou participer au jeu de la conquête du monde...

Il y aura divers autres stands, Ymala création viendra présenter ses bijoux, accessoires, bourses, etc., des éditeurs seront présents également,



avec leurs jeux. Le programme à ce niveau continue de se formaliser. Avec plus de 15 partenaires qui nous soutiennent de près ou de loin, dont les plus grands noms du jeu de rôle français, il y aura sûrement de quoi faire...

On veut également faire se rencontrer les jeunes auteurs prometteurs et les éditeurs présents. Si on a suffisamment de représentants de chaque catégorie,

on organisera des petites parties de ces auteurs en présence sur la table des éditeurs, on pourra fermer les tables avec tous les joueurs qui seront tentés par l'expérience. On n'a pas cherché à imposer l'idée, on verra la réception du projet sur place... Mais je le sens pas mal...

Et surtout, beaucoup de jeu de rôle. On est ouvert du vendredi 1^{er} novembre 19h au dimanche 3 novembre 20h. Non-stop. Avec possibilité de dormir sur place. Ceux qui veulent jouer sans





On n'a, après tout, de limites que notre imagination, le temps et le matériel à disposition... alors, les curieux verront bien sur place.

Les horaires des parties

- ▶ Le vendredi de 21h à 9h maximum
- ▶ le samedi de 10h à 18h30
- ▶ le samedi soir de 20h à 9h maximum
- ▶ le dimanche de 10h à 18h30.

s'arrêter ont la possibilité de le faire. On essaiera juste que les parties commencent après le concert et on imposera une coupure le samedi entre 18h30 (lots et apéros) et 20h. Et le matin entre 9h et 10h... Quand même...

Après, la convention s'appelle T.R.O.L.L., faut s'attendre à ce qu'on appelle, dans notre jargon, du trolling justement, à ce que les choses prennent des tournures inattendues, à ce qu'il y ait pleins d'autres idées fumeuses qui germent dans nos esprits d'ici là...



Important : Si vous posez une partie à 14h le samedi, elle s'arrêtera à 18h30, il faudra la ré-inscrire le soir à partir de 20h, si les joueurs sont libres pour la continuer. ■

**PROPOS
RECUEILLIS
PAR BENOÎT
CHÉREL**

ILLUSTRATIONS :
© TROLL ME TENDER, D.R.





Le mot du président

Je me présente, moi c'est Florent Darles, mon pseudonyme rôliste, c'est Forgeie. Je suis le président de Troll Me Tender (TMT) depuis octobre 2012, période à laquelle, sous mon impulsion insensée, TMT a entamé sa nouvelle ère, qui l'a mené à expérimenter de nouveaux territoires et à grandir fortement. De 30 à 62 membres aujourd'hui, 80 peut-être d'ici décembre. Dur de dire si c'est un bien ou un mal aujourd'hui, les deux positions se défendent. On fait du mieux pour stabiliser les choses et avoir le moins de perte en cours de route.

Si aujourd'hui le jeu de rôle se porte bien et connaît de nouveau un bel essor, c'est parce qu'il y a des passionnés, des gens qui ne sont pas là pour l'argent mais pour l'amour de

ce qu'ils font. On voit ça tous les jours dans toutes les associations d'Aquitaine. La passion n'est pas quelque chose de rentable, et pourtant, je trouve qu'on vit mieux de passion que de pognon... Se battre pour son association ou son événement est ce qui rend la vie plus belle. Chaque victoire a un goût qu'on oublie jamais...

Si aujourd'hui on peut faire tout ça, c'est grâce à tous les partenaires qui nous soutiennent et nous envoient des lots, c'est grâce au centre d'animation du Grand Parc à Bordeaux qui est toujours là pour nous trouver des solutions.

La meilleure façon de remercier tout ce beau monde est de faire une belle convention T.R.O.L.L. dont on sera tous fiers. ■

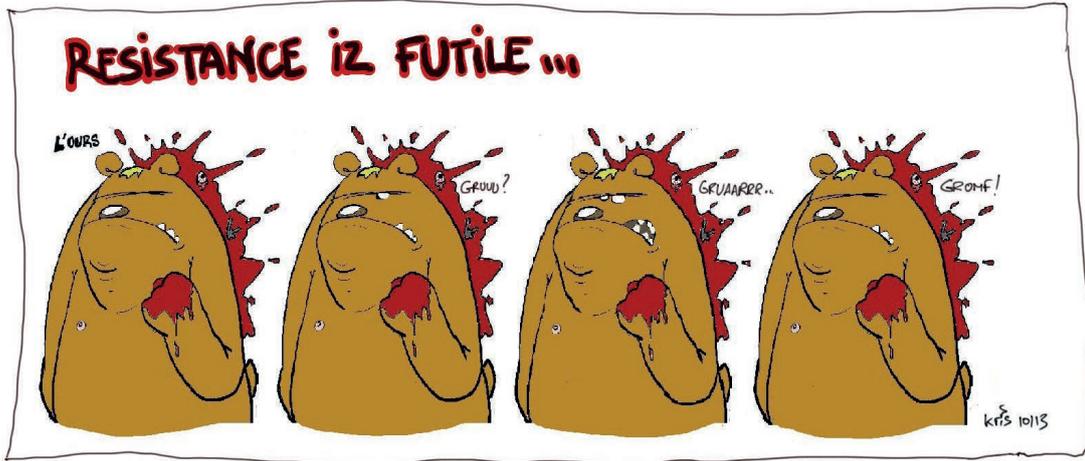
FLORENT DARLES

L'association :

<http://trollmetender.xooit.com/index.php>

La convention T.R.O.L.L. :

<http://trollmetender.xooit.com/f48-Convention-T-R-O-L-L.htm>



La Demeure du Chaos, *un combat pour la liberté* *d'expression*

Toute résistance est (in)utile !

Envoyé spécial des *Chroniques d'Altaride*, Kerlaft le rôliste est revenu pour vous d'une incursion au cœur même du Chaos. Là-bas, tout n'est que confusion, désordre, destruction ! Le Chaos est la fois fascinant et effrayant, nous le côtoyons et le nourrissons malgré nous chaque jour. Violent et insupportablement visible ou hypocritement sournois, il est à la fois un fléau et une arme.

Située à Saint-Romain-au-Mont-d'Or, à quelques minutes de Lyon en amont de la Saône, la Demeure du Chaos présente gratuitement quelque 4 509 œuvres d'art sur 9 000m². Véritable cri de révolte contre l'oppression faussement ou naïvement camouflée de notre société auto-corrompue par les dérives de ses propres modèles et systèmes de mensongère perfection, le Chaos fait voler en éclat nos certitudes et nous réveille de notre soumission. Thierry Hehrmann et son collectif d'artistes sont des artisans du Chaos. Chacune de leurs œuvres dénoncent par leur violence psychologique et visuelle les travers de notre si parfaite société. Le chaos est la réponse ultime contre la tyrannie et l'oppression !

La demeure du Chaos est une source absolument fantastique d'inspiration pour le jeu de rôle. Le rôliste que je suis conseille à chacun d'entre vous, meneur de jeu ou simple joueur de venir un jour arpenter la Demeure du Chaos. La claque visuelle et mentale est sans pareille. Quelle désarmante sensation que d'arpenter de son vivant ces décors apocalyptiques habituellement réservés à nos personnages ! Carcasses calcinées et rouillée de voitures, d'hélicoptères, de navires, amas vivants de métal, robots-animaux ou androïdes, bunkers et structures démoniaques, crânes géants, symboles cabalistiques ou magiques... L'imaginaire se voit soudain dépassé par la réalité.

Le Chaos est vraiment fascinant... Chaque œuvre est forte de symbolique et force à la réflexion. Entre post-apocalyptique, futuriste, contemporain, mégacorporatiste, scènes de guerre ou démoniaque, vous trouverez ici une source inépuisable d'inspiration pour vos scénarios ou pour vous imprégner de cette ambiance si étrange et paradoxale que donne la vision du Chaos.

La Demeure du Chaos est aussi un symbole de résistance, dans la mesure où son responsable résiste chaque jour dans un combat acharné contre l'oppression des pouvoirs publics qui menacent la fermeture de ce haut lieu artistique jugé hors normes. ■

STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

PHOTOS : © STEPHAN VAN HERPEN, AVEC L'AUTORISATION DE LA DEMEURE DU CHAOS, 2013.
INTÉGRALITÉ DU REPORTAGE PHOTO DISPONIBLE SUR [HTTP://KERLAFTWORDPRESS.COM](http://kerlaft.wordpress.com)

VÉRANDA GRAPHIQUE



Vérandas granhiques



Vérandas graphiques





Veteranda granhique



abode of chaos





abode of chaos



Vérande d'architecture

véranda graphique



abode of chaos ab



Véranoda giranhnique



o d e o f c h a o s a b o -



Vérandas graphiques



Vérandas ébranlées



Véranda graphique



d e o f c h a o s a b o d e a





of chaos a bode of



VÉRANDA ÉRHMANIQUE

Vérandas graphiques



chaos abode of chaos





as abode of chaos





CRÉDIT PHOTO : KERI AFT LE RÔLISTE / LA DEMEURE DU CHAOS

La Demeure du Chaos

Le site Internet

www.abodeofchaos.org

Le documentaire

<http://blog.ehrmann.org/films/999en.html>

L'adresse

Domaine de la Source
à Saint-Romain-au-Mont-d'Or

LFO Pure : entretien avec Léonie Boullard

Dessinatrice, blogueuse, co-chef de projet... Léonie touche à tout et s'investit à fond dans la bande dessinée *LFO Pure*, que nous retrouvons chaque mois dans les *Chroniques d'Altaride* depuis la rentrée.



Bonjour Léonie. Comment avez-vous rejoint le projet ?

Étudiante à l'école Pivaut, j'étais amie avec Jems qui a créé le projet (initialement prévu pour être un jeu de rôle). En fin d'études, il nous a présenté, à Alix, Cedric et moi, l'idée d'en faire de la bande-dessinée plutôt que du JdR, et nous a proposé de devenir dessinateurs.



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

Je suis dessinatrice complète d'Issue, du storyboard à l'animation. Mais mon rôle au sein de l'équipe est très divers. Je m'occupe de la

mise en ligne des histoires et toute la gestion du blog, ainsi que de sa traduction anglaise (avec l'aide d'une amie anglophone). Au delà de ça, j'endosse également la casquette de « co-chef de projet » avec Jems, j'aide à la gestion des plannings, à la communication interne et surtout externe, etc...

Avez-vous déjà une expérience en bande dessinée ?

Pas encore, mais je suis actuellement en collaboration avec un scénariste, afin de monter un dossier à présenter à des éditeurs. J'espère pouvoir en dévoiler plus dans quelques mois...

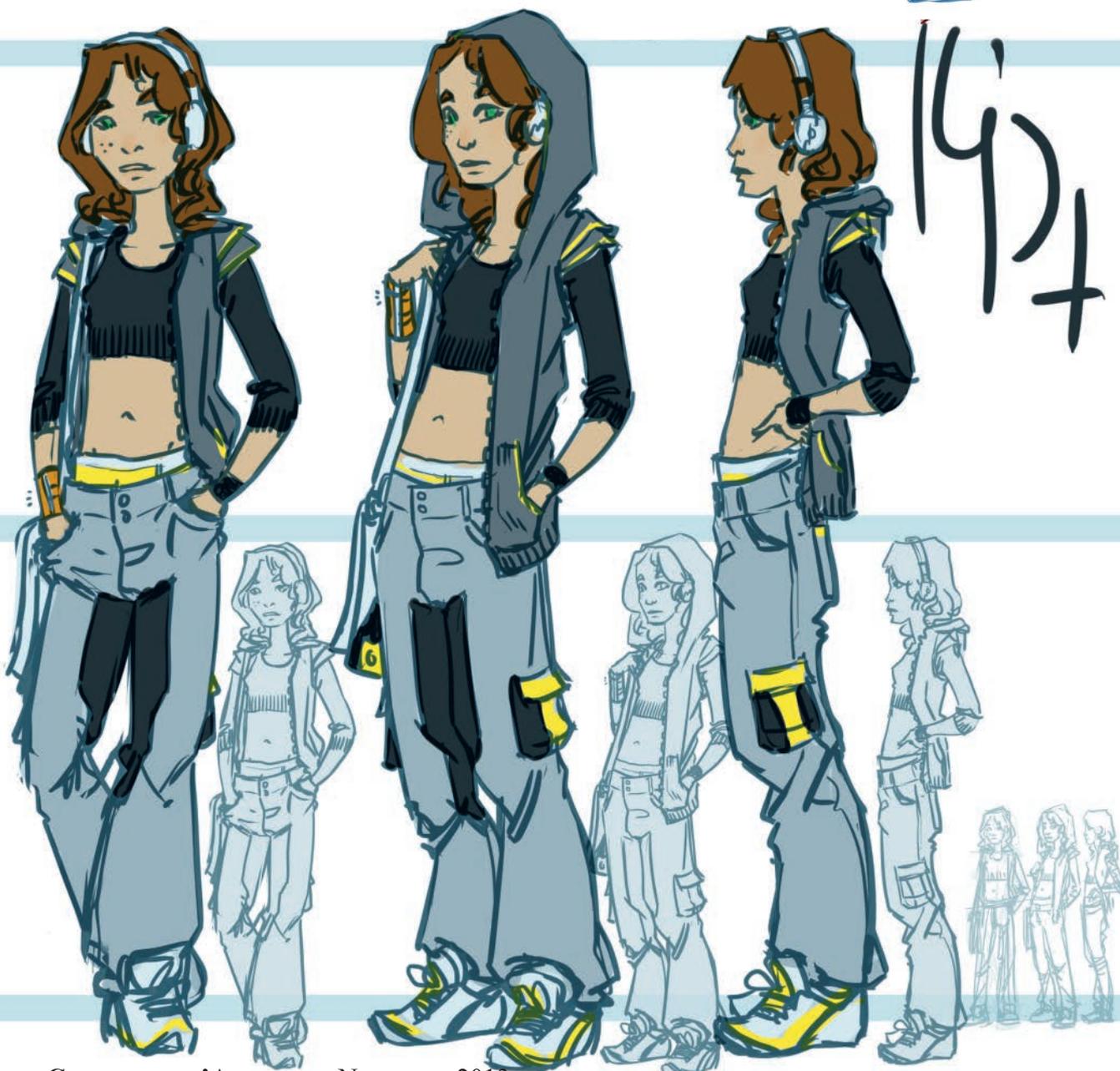


Avec quel matériel dessinez-vous pour LFO Pure ? Et pourquoi ce choix ?

Pour LFO, je travaille intégralement en numérique, à la tablette graphique, sur Adobe Photoshop et Flash CS4, Paint Tool SAI, Sketchup, etc. Pour moi c'est avant tout un gain de place et de temps : tout est stocké sur l'ordinateur au lieu d'avoir plein de cartons remplis de dessins divers. C'est aussi plus facile de partager des documents avec l'équipe : il suffit d'un email instantané pour leur envoyer toutes mes planches.

Comment vous répartissez-vous les tâches, Jems et vous, pour coordonner le projet ?

En fonction de l'emploi du temps et des facilités de chacun. Par exemple, Jems est plus à l'aise que moi avec le téléphone, en revanche je gère mieux les chiffres, etc. Mais on se





complète
très bien, et on est capable de rem-
placer l'autre au besoin.

Depuis le début de cette aventure, qu'est-ce qui a changé pour vous ?

Ahah, c'est une question difficile ! D'abord, je pense qu'on a tous gagné un bon niveau dans les compétences

« travail de groupe » et « organisation ». Ensuite il y a eu pas mal de changements, en particulier au sein de l'équipe qui s'est considérablement agrandie. Mais nous recherchons encore quelques personnes pour permettre à tout le monde de ne se concentrer que sur une ou deux tâches, pour que chacun les fasse au mieux.



Quelles sont vos sources d'inspiration ?

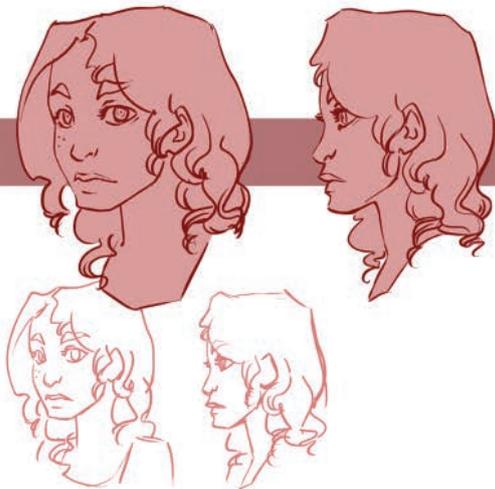
Sans partir dans une liste sans fin, et outre les inspirations communes à l'équipe pour l'univers de *LFO*, je dirai que mon inspiration se trouve majoritairement dans la culture nipponne : manga, anime, films, musique... Un peu de comics et de BD franco-belge, et beau-

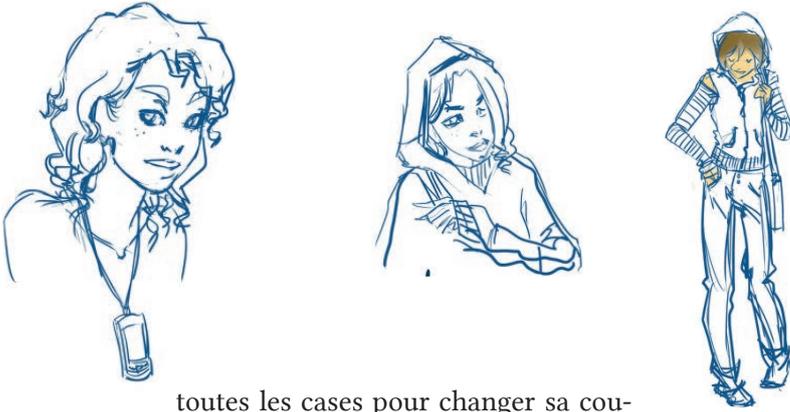
coup de jeux-vidéos. Je citerai en vrac : Katsuhiro Otomo, Kouyou Shurei, Aya Kato, Shirow Miwa, Hayao Miyazaki,

Blood Stain Child, Ayami Kojima, etc.

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

Eh bien, pendant la colorisation de l'Issue #2, je ne sais pas pourquoi je m'étais mis en tête qu'Aurély/Kida était blonde, alors qu'elle est bien brune ! J'ai dû reprendre presque





toutes les cases pour changer sa couleur de cheveux. Aussi, j'ai caché plein de petits *easter eggs* vidéo-ludiques dans cette Issue. *Tetris*, *Zelda*, *Sonic*, *Final Fantasy*... Qu'avez-vous trouvé ?



Et maintenant, quels sont vos projets ?

Au sein de *LFO*, je travaille sur la prochaine Issue ; professionnellement je monte un projet BD, et personnellement j'apprends le japonais à Paris, avec mon chat et mon copain.

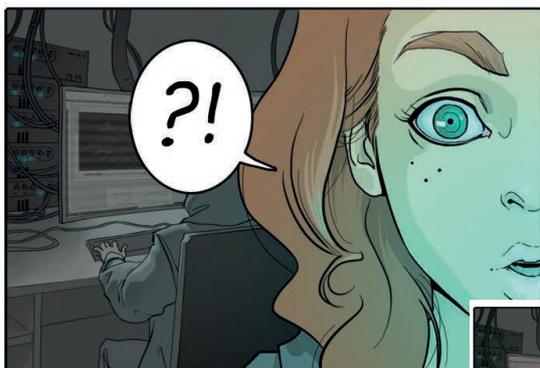
Kiz



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

À l'heure où vous lirez ces lignes, l'Issue #3 devrait être en ligne sur notre blog. Nous avons voulu bousculer un petit peu la façon de raconter les histoires et vous permettre d'avoir du poids lors de son dénouement. Amateurs de jeux de rôle, je pense que vous apprécierez ! Filez la découvrir, et à très bientôt ! ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL



LEO
PURE

Jems - Léo
Présentent

ISSUE # 2 : Le choix de Kida

Épisode 1





EN FAIT, JE CROIS QUE JE MANQUE DE COURAGE AU QUOTIDIEN...

...C'EST SÛREMENT POUR ÇA QU'IL ME FAUT TROUVER D'AUTRES ESPACES POUR M'ÉVADER.



JE ME FICHE DU STATUT QU'ILS ME DONNENT...

...JE SUIS BIEN PLUS LIBRE COMME ÇA.



JE VIS MA VIE ENTRE PARENTHÈSES, COMME TOUS CEUX QUI SUIVENT DES HORAIRES DE BUREAU OU DE LYCÉE.

JE ME PLIE AUX CONTRAINTES QUI M'ASSURENT LE MINIMUM ACCEPTABLE DE TRANQUILLITÉ...

...EN ATTENDANT D'ÊTRE CONNECTÉE AU RÉSEAU.

LÀ, JE PEUX ENFIN ÊTRE MOI-MÊME.



SALUT !
TU VAS BIEN ?



T'ÉTAIS PAS À LA SOIRÉE CHEZ KIM ?

DÉSOLÉE,
J'ÉTAIS...
OCCUPÉE.

TOUJOURS SUR
LE RÉSEAU, HEIN ?



J'ÉTAIS COINCÉE,
SHAUN...

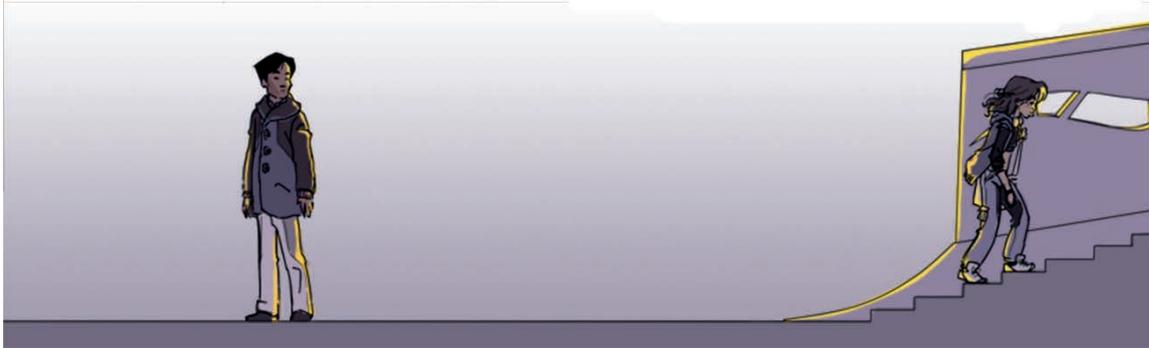
MAIS ÇA M'AURAIT
FAIT PLAISIR
DE TE VOIR !

DÉSOLÉE,
SHAUN.

AVEC KIM,
À UN MOMENT
ON A...



NAVRÉE SHAUN - MAIS
TU ME RACONTERAS ÇA
PLUS TARD, MR. SAIONI NE
PARDONNE PAS LES RETARDS !





MES JOURNÉES SE SUCCÈDENT...



...IDENTIQUES...



...J'EN PERDS LA NOTION DU TEMPS.

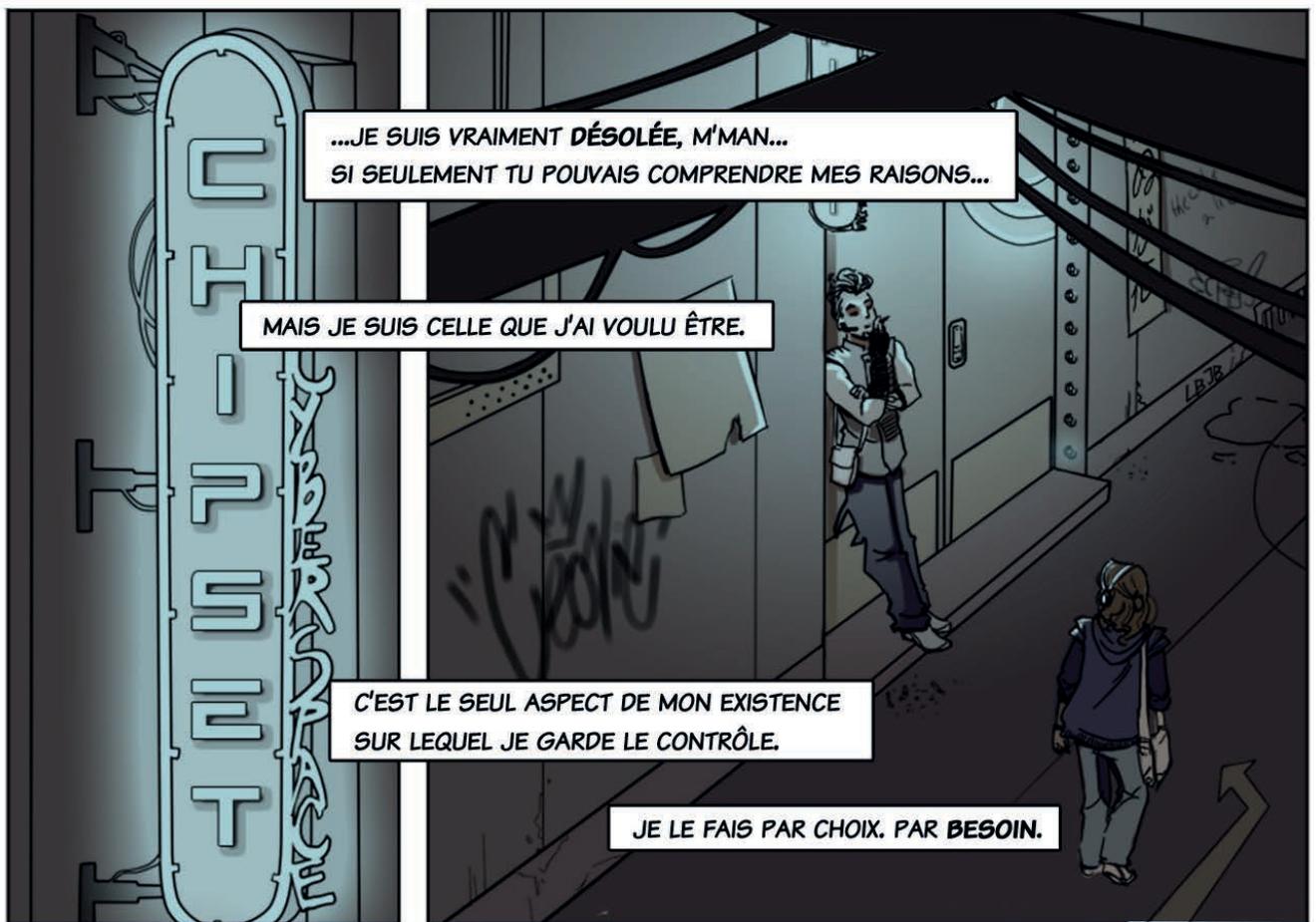


MAIS LA NUIT FINIT TOUJOURS PAR ARRIVER...



NE T'AVISE SURTOUT PAS
DE RENTRER APRÈS TON PÈRE !
COMPRIS, JEUNE FILLE ?





...JE SUIS VRAIMENT **DÉSOLÉE**, M'MAN...
SI SEULEMENT TU POUVAIS COMPRENDRE MES RAISONS...

MAIS JE SUIS CELLE QUE J'AI VOULU ÊTRE.

C'EST LE SEUL ASPECT DE MON EXISTENCE
SUR LEQUEL JE GARDE LE CONTRÔLE.

JE LE FAIS PAR CHOIX. PAR **BESOIN**.



HEY !

TU VIENS TESTER
LA NOUVELLE
CONFIG' DE MEL' ?



NON,
PUISSANTE, MAIS
TROP DÉTECTABLE.

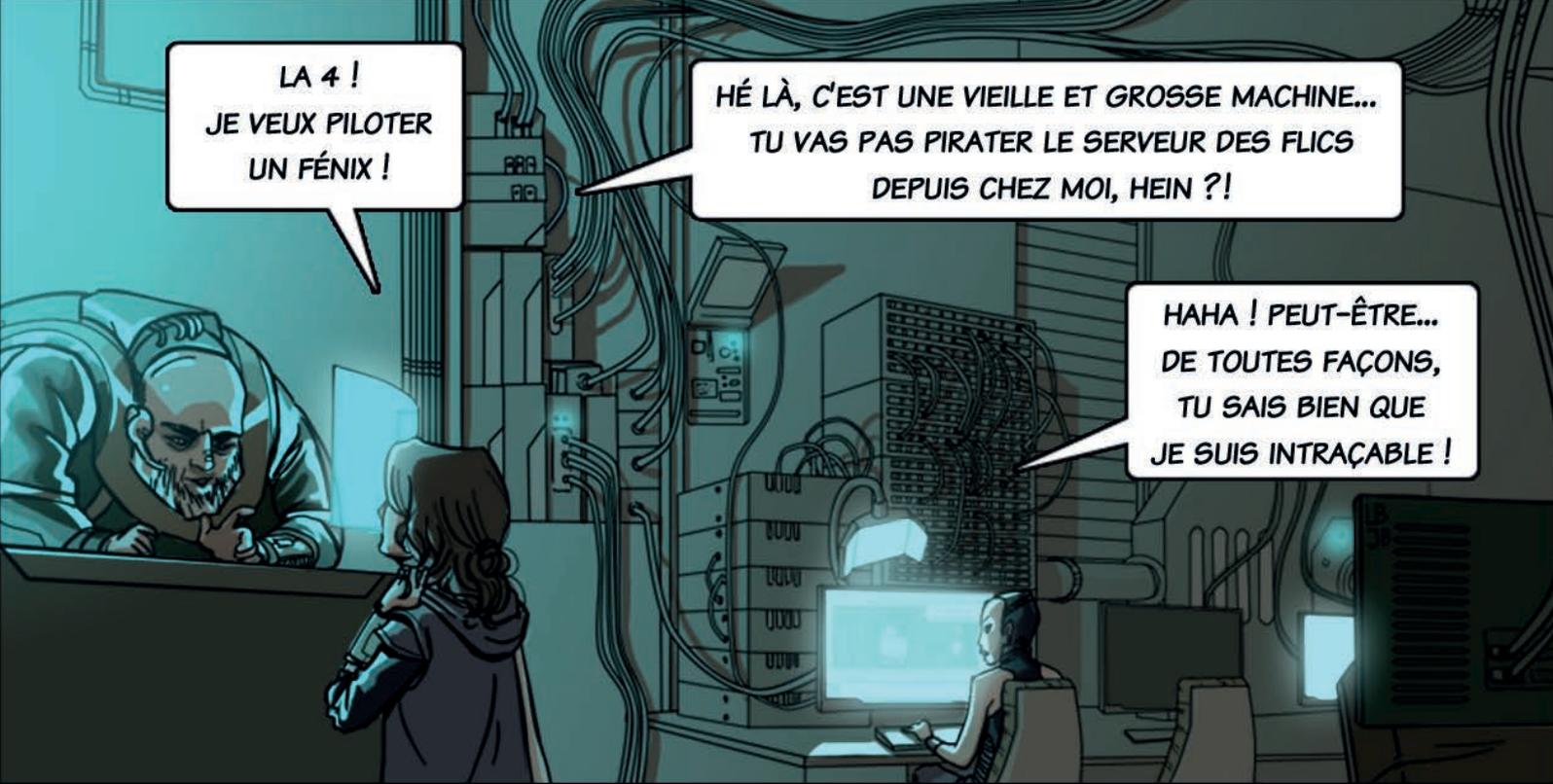
ET C'EST QUOI
LE PROGRAMME
CETTE FOIS ?

HA ! RÊVE POUR
QUE JE TE L'DISE !



HÉ, SALUT KIDA !

QU'EST-CE QUE TU VEUX,
CE SOIR ?



LA 4 !
JE VEUX PILOTER
UN FÉNIX !

HÉ LÀ, C'EST UNE VIEILLE ET GROSSE MACHINE...
TU VAS PAS PIRATER LE SERVEUR DES FLICS
DEPUIS CHEZ MOI, HEIN ?!

HAHA ! PEUT-ÊTRE...
DE TOUTES FAÇONS,
TU SAIS BIEN QUE
JE SUIS INTRAÇABLE !



ET AURÉLY LAISSE LA PLACE À...



...KIDA.



JE ME SUIS TOUJOURS DEMANDÉ
JUSQU'OU J'ÉTAIS PRÊTE À ALLER.



JE NE FAIS PAS VRAIMENT DE MAL, MAIS JE FAIS LA CURIEUSE.
JE REGARDE. JE LIS.

ET PLUS C'EST INTERDIT, PLUS JE ME SENS LIBRE...

LES MYSTÈRES SONT NOMBREUX SUR LA TOILE...



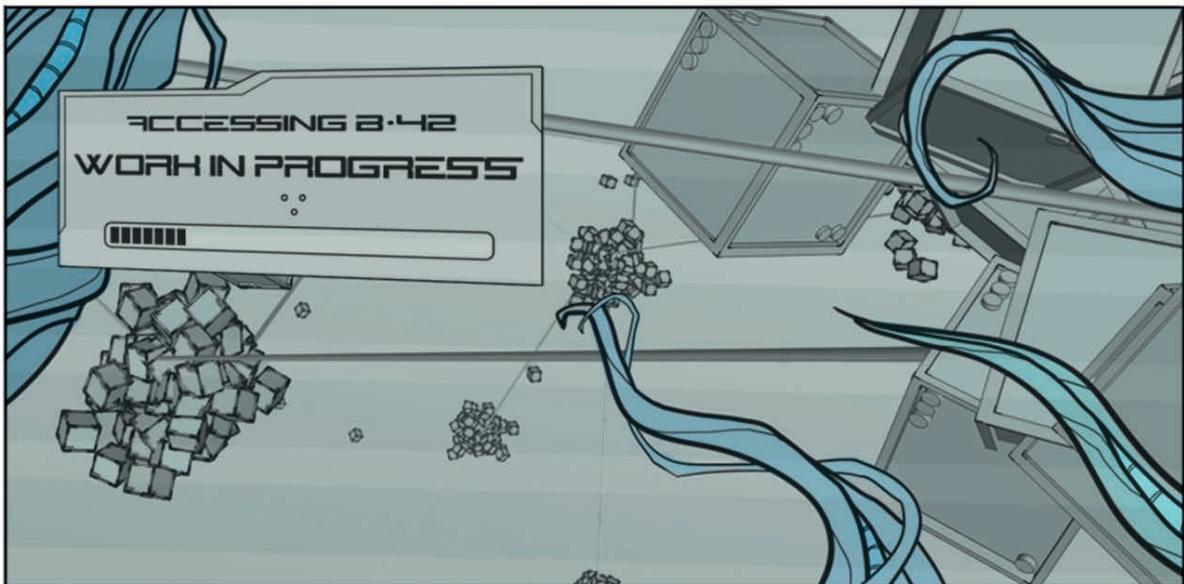
TIENS TIENS...



ALYS ?

KIDA ? JE SUIS SUR PLACE !
FACE AU TERMINAL !

NICKEL !





J'AI LE CONTRÔLE !

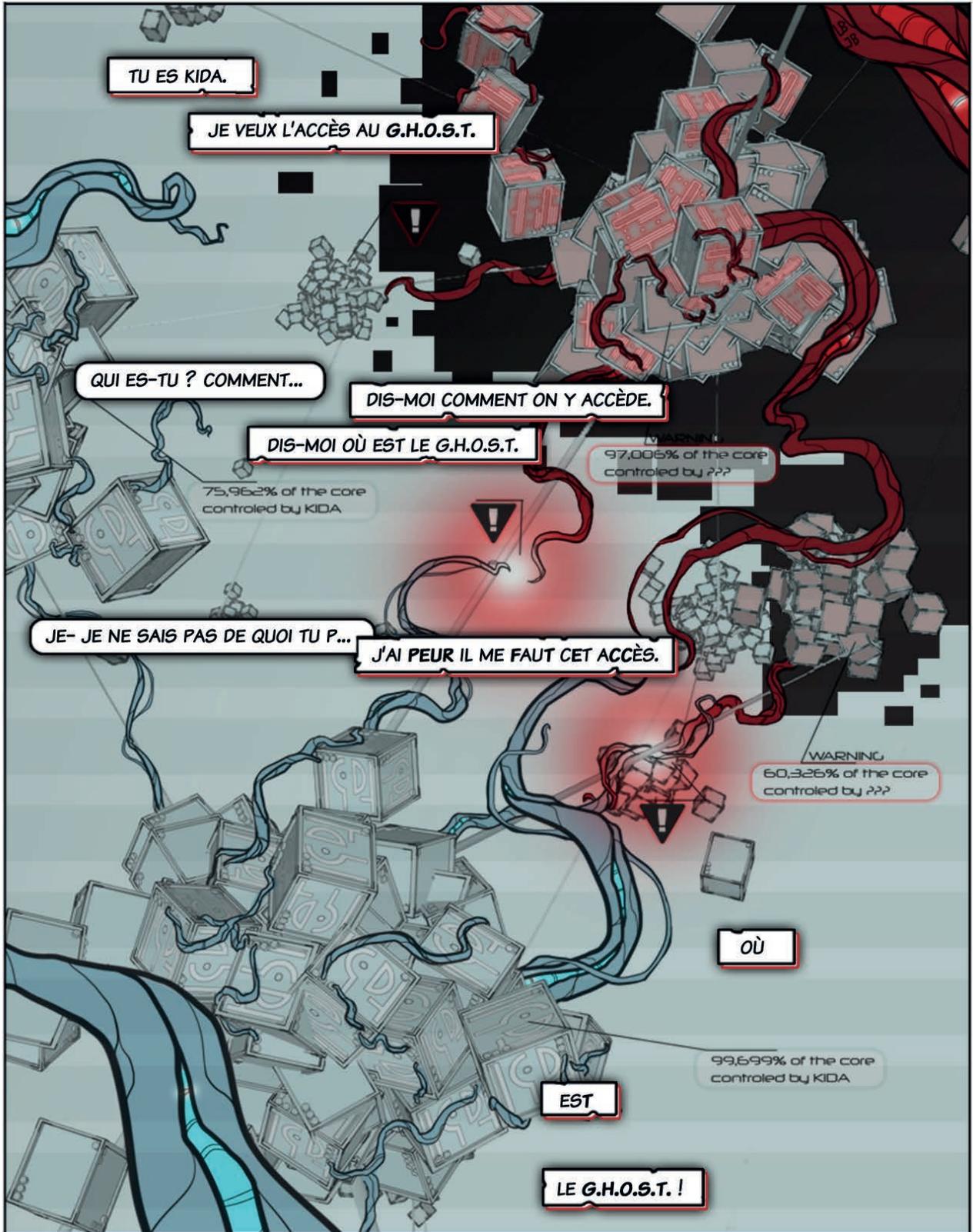
LA PORTE S'OUVRE...
À TOI DE JOUER !



BONNE CHANCE...



...



TU ES KIDA.

JE VEUX L'ACCÈS AU G.H.O.S.T.

QUI ES-TU ? COMMENT...

DIS-MOI COMMENT ON Y ACCÈDE.

DIS-MOI OÙ EST LE G.H.O.S.T.

97,005% of the core controlled by ???

75,962% of the core controlled by KIDA

JE- JE NE SAIS PAS DE QUOI TU P...

J'AI PEUR IL ME FAUT CET ACCÈS.

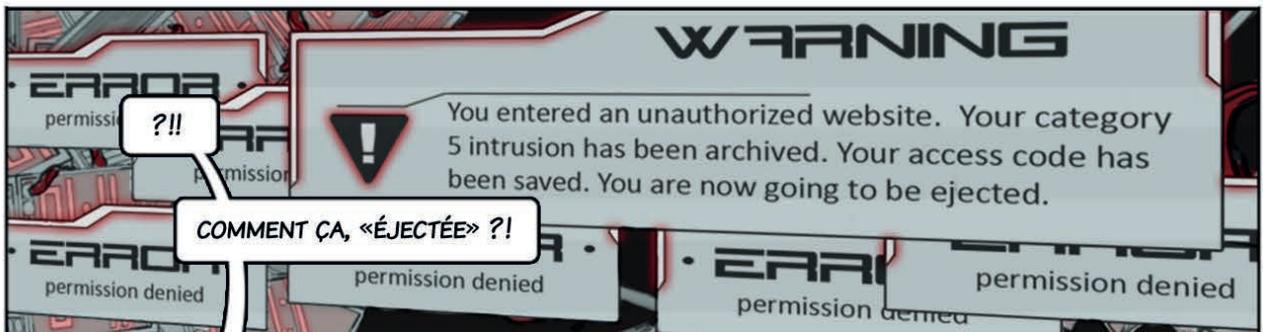
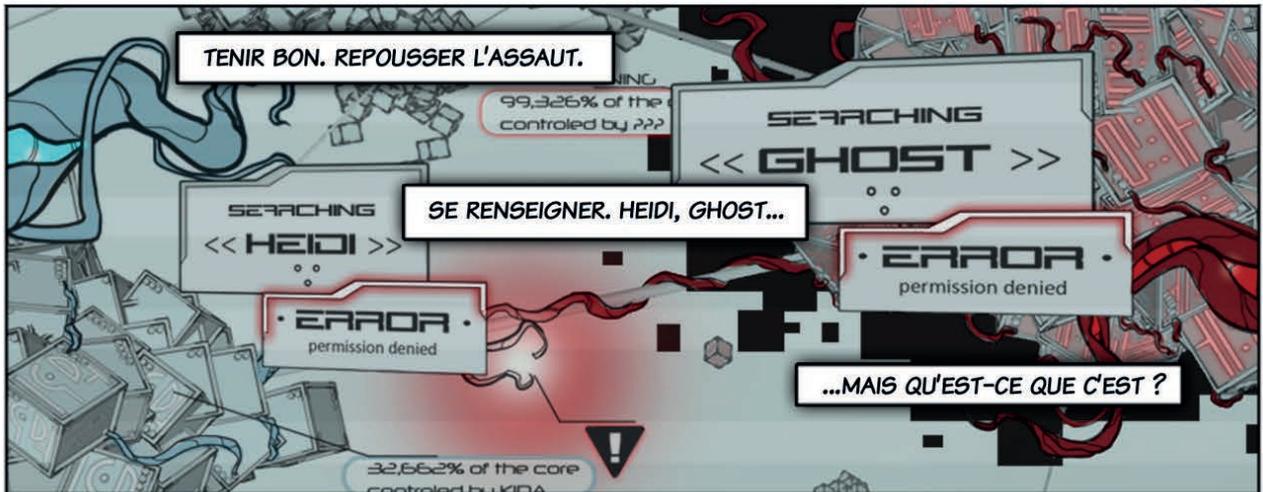
WARNING 60,326% of the core controlled by ???

OÙ

99,699% of the core controlled by KIDA

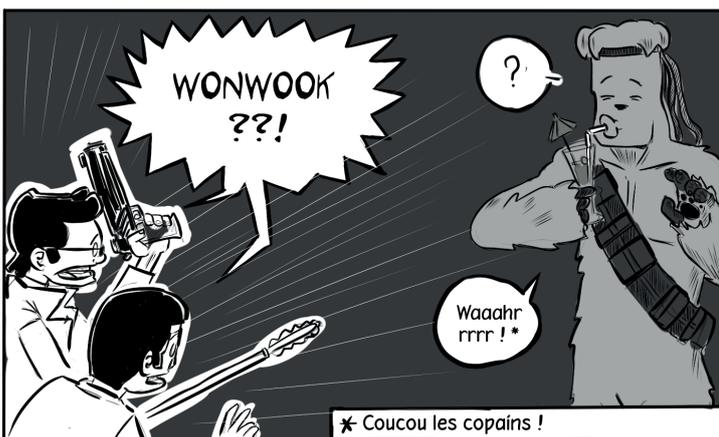
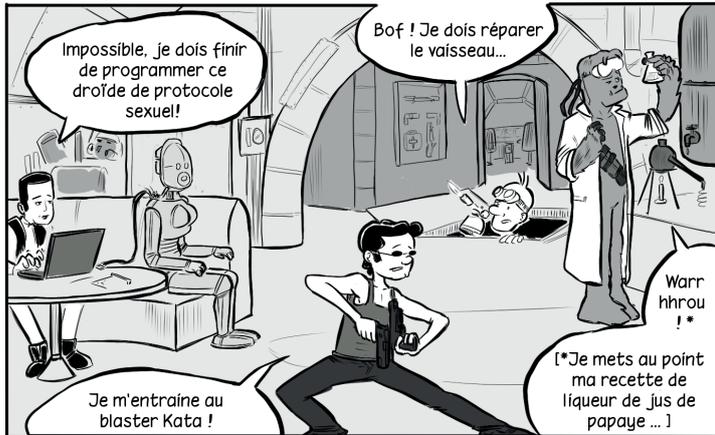
EST

LE G.H.O.S.T. !





Il n'est pas toujours facile pour un MJ de motiver ses joueurs à se lancer dans une quête. Souvent il doit faire appel aux bons sentiments des PJ et les inciter à défendre une noble cause comme : « Aidez un peuple à faire la révolution afin de libérer leur planète du joug de l'Empire ! »



À suivre...

La Cage Aux Roles

vous présente sa convention jeux de roles 2013

'DU JEU À S'EN

BRULER LES DOIGTS'

les samedi 16
et dimanche 17
novembre 2013



mjc de douai
215 rue arleux
59500 douai



Maison
pour tous



Wixere

Space fantasy

