

Chroniques d'Altaride

JANVIER 2014 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°20



BY OLGA FILOMENKO (CC BY SA 2.0) VIA FLICKR

► CAMPAGNE ECLIPSE
PHASE ÉPISODE 2 :
NOUVEL ÉDEN

► HISTOIRE DONT VOUS
ÊTES LE HÉROS : LA NUIT
DE LA LUNE MAUVE

► GRAND DOSSIER :
LE RÊVE
ET LE JEU DE RÔLE

L'Attrape-rêve

Une légende raconte qu'un Indien huron est parti, un beau matin, à la chasse à l'original. Il a marché pendant des jours et des jours, sans trouver sa proie, jusqu'à arriver dans une grotte au pied de la montagne. À son arrivée, il sent bien que quelque chose n'est pas normal : un esprit malfaisant rôde... C'est alors que du fond de la grotte surgit une bête aux yeux de sang, au poil noir et aux crocs acérés. Le chasseur s'enfuit et rentre dans son village, terrorisé à l'idée de chasser de nouveau, doublement humilié de revenir bredouille et d'avoir abandonné son arc sur place.

Les nuits suivantes sont terribles : dès qu'il s'endort, la bête resurgit dans son sommeil, prête à le dévorer. Un soir, il décide de quitter le village, marche dans la nuit et finit par s'endormir, épuisé, dans la forêt. Au matin, miracle ! Il a bien dormi et n'a pas rêvé de la bête. Au-dessus de sa tête, une toile d'araignée scintille de rosée. Il décide alors de passer toutes ses nuits près de la toile d'araignée, et passe enfin des nuits tranquilles sans cauchemars.

Un bon attrape-rêve doit se manipuler avec précaution : il devient propriété de la première personne qui le prend des mains de l'artisan. On le place généralement près de la fenêtre, afin que les perles entremêlées dans le filet brûlent les mauvais rêves aux premiers rayons du soleil. Les beaux rêves, quant à eux, passent par le trou central du filet et demeurent dans les plumes qui décorent le cerceau.

Prêts pour affronter les nuits à venir ?

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

- fr.wikipedia.org/wiki/Capteur_de_rêves
- <http://amerindien.e-monsite.com/pages/capteur-de-reves-dreamcatcher.html>



Fenêtre sur...

BY ADAMKE (CC BY SA 2.0, VIA FLICKR)



Éditorial

Le Carburant du rôliste

Ça y est, on est déjà en 2014... C'est moi ou le temps file drôlement vite, quand on s'amuse ? Ce mois-ci, un numéro qui tourne autour d'un thème cher au cœur de tout amateur d'imaginaire, et donc de tout rôliste : le rêve. Le rêve, c'est un peu la matière première de l'imagination. D'un côté, on a celui piloté par notre inconscient, qui profite de notre sommeil pour combiner des idées de manière parfois absurde mais toujours originale, faisant naître des concepts nouveaux, des situations inédites qui peuvent être d'incroyables sources d'inspiration. Et puis de l'autre, on a le rêve éveillé, la rêverie, celle à laquelle on s'adonne quand on s'amuse à faire vivre des personnages imaginaires, à donner de la profondeur à des univers fictifs...

En jeu de rôle, on puise dans ces deux possibilités pour créer des mondes, des personnages, des mécanismes... Et pour les animer. Pourtant, chez nous, il y a une petite originalité qui fait toute la différence : nos rêves, nous les partageons, nous les vivons ensemble ! Le créateur de jeu va s'efforcer d'écrire des textes qui guideront d'autres rôlistes dans l'univers qu'il a façonné. Le meneur s'escrime à décrire des scènes pleines de vie et pleines de sens à ses joueurs... Et ces derniers ont à cœur d'animer des personnages hauts en couleurs, pas forcément originaux mais pourtant toujours uniques.

Alors, à quoi rêvent les rôlistes ? Après tout, ils ont déjà tous leurs rêves et ceux de leurs partenaires de jeu directement à disposition en s'asseyant à la table de jeu... Le rêve du rôliste, c'est peut-être un monde où il ne serait plus une exception, une société qui aurait appris à apprécier les rêveurs à leur juste valeur ? Ou bien c'est peut-être encore des machines qui aideraient à apprécier mieux encore les rêves évoqués par le jeu ? Si on peut aujourd'hui afficher sur un écran une image qui illustre une scène vécue par les personnages ou lancer une musique d'ambiance au moment voulu, de quoi sera fait le matériel d'aide de jeu de demain ?

C'est simple, rêvons-le ensemble... Puis faisons de nos rêves une réalité !

À vos dés !

“ Nos rêves,
nous
les partageons,
nous les vivons
ensemble !



© BENOÎT CHÉREL

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Janvier 2014 N°20

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 : Cyrille Bruneau, Christophe Calmes, Benoît Chérel, Michel Chevalier, Christophe Dénouveaux, Gabriel Féraud, Frédéric Gray, Sophie Pérès, Julien Pouard, Jean-Christian Pouillon, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Alain Séverac, Léo Sigrann. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Berg, Dominique Gilis, Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © LFO Pure, © Christophe Dénouveaux. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL.

Photo de couverture : by Olga Filonenko (CC BY SA 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...

- L'Attrape-rêve 2

L'Entrée

- Le Carburant du rôliste 4

Portrait de rôliste

- Stellamaris, du jeu de rôle à l'écriture 6

Feuille de perso

- La fiche de personnage de Stellamaris 10

Cuisine du MJ

- Le Rêve et les rêveurs 14
- La Boîte à rêves 20

Home Cinema

- *The Fumble Zone*... épisode 2 24

Atelier du créateur

- *Lycéenne RPG* 26
- Kadnax et le jeu de rôle 28
- Théâtre -
Mademoiselle Frankenstein 30
- Fragments d'imaginaires - L'actu des défis 32

Fumoir

- Culture rôliste -
Casus Belli : le marqueur d'une génération de rôlistes ? 34

Bibliothèque

- Histoire dont vous êtes le héros - Aventure au Dashan
La Nuit de la lune mauve 38
- Les Songes du Monde de la Tour 46

Hangar aux scénarios

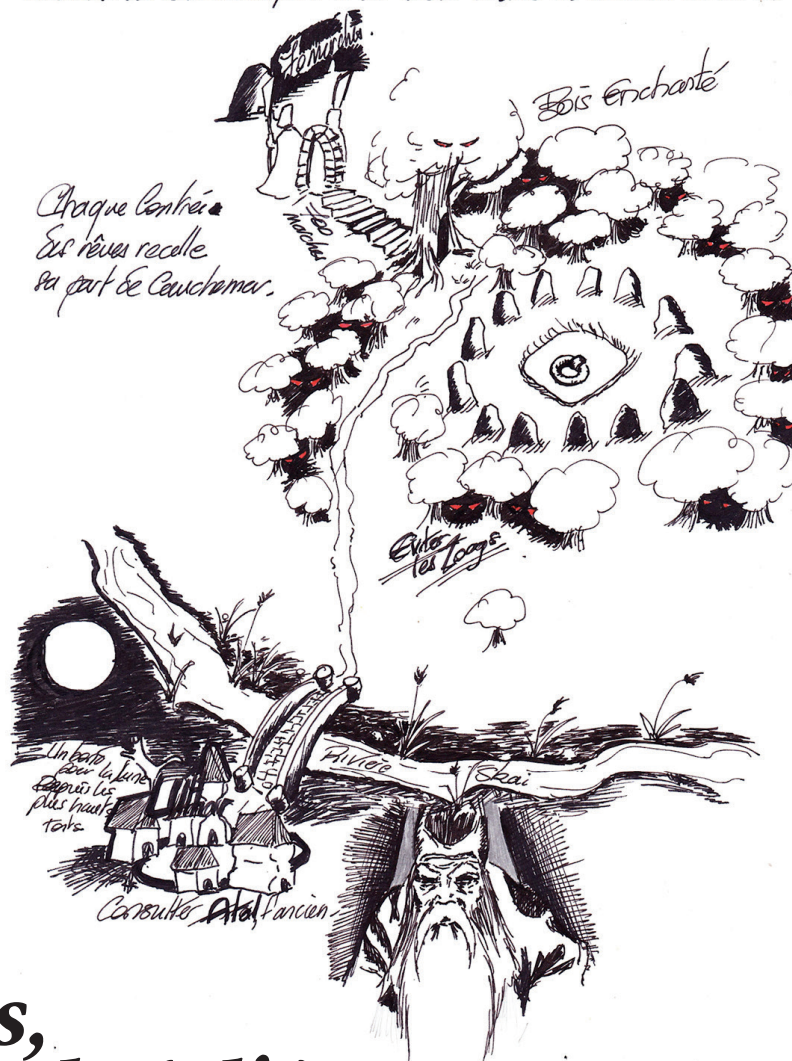
- Campagne *Éveil*, épisode 2 : *Nouvel Éden* 52

Véranda graphique

- *LFO Pure* -
Entretien avec Nicolas Leroy, dessinateur des interludes 71
- *LFO Pure* - Interlude #1 73
- *Star Wars*, le jeu de rôles - Épisode 20 79

XURA

Une nuit sur Terre correspond à un mois Dans les Contrées du Rêve.



© MICHEL CHEVALIER

Stellamaris, du jeu de rôle à l'écriture

L'auteur de *Xura* nous présente sa pratique du jeu de rôle. Ou comment le jeu de rôle peut stimuler la création d'un poète, et en faire un romancier.

Qui êtes-vous ?

Michel Chevalier, alias Stellamaris, rôliste de fils en père depuis une génération, poète, éditeur, et, depuis peu et grâce au jeu de rôle, romancier.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Par mes fils et ma fille, rôlistes passionnés depuis leur entrée dans l'âge adulte... Ainsi, je suis à la fois le « papi » du club de jeu de rôle¹ où je pra-

tique avec mes 52 ans, et un « bébé rôliste », avec tout juste trois ans de pratique... Mais intensive, il est vrai ! Quand j'aime, je me passionne pour ce que je fais et je ne compte pas !

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

Tout d'abord, il m'a donné un cercle d'amis merveilleux, que je partage avec mon fils qui vit encore avec moi, c'est inestimable... D'avoir ce loisir en commun avec mes enfants nous a énormément rapprochés.

Mais surtout – je suis poète, et je conçois cet art comme de la « peinture d'émotions » – Quel stimulant pour la création que ces univers si variés, dans lesquels on est com-

¹ Les Conteurs du Ponant, à Brest.

plètement immergés ! Autant la vie quotidienne est parfois routinière et peu fertile en émotions susceptibles de réveiller ma muse, autant, très souvent, une ambiance, une situation, une aventure vécues par mon personnage ou par le groupe que je mène me toucheront tellement que, de retour à la maison, je n'aurai d'autre choix que de sauter sur ma plume pour la retranscrire en un poème !

Quel bonheur, en tant que joueur, de découvrir des univers incroyables, de s'incarner dans un personnage complètement différent de ce que l'on est ! Et quel bonheur, en tant que meneur de jeu, que de présenter tout un monde à ses joueurs, de les mettre dans des situations tantôt cocasses, tantôt extrêmes, et de les voir avoir des réactions parfois complètement différentes de tout ce que l'on aurait pu imaginer !

Êtes-vous plutôt joueur ou meneur ?

J'aime énormément les deux rôles, j'ai des souvenirs inoubliables de certaines campagnes auxquelles j'ai participé comme joueur, en particulier à *Qin* et *Yggdrasil*... Mais, ces derniers temps, je maîtrise plus que je ne joue, et j'y prends un plaisir immense.

Quand je mène principalement pour le fun, je me base sur des campagnes officielles, en prenant facilement des libertés avec le canevas présenté et un ton décalé par rapport à l'univers. Ainsi, l'univers de *L'Appel de Cthulhu* est censé être horrifique... Que de fous rires à mes tables ! Il faut dire que la distance entre le joueur et son personnage aide à cette autre prise de distance qu'est le rire. Dans cet esprit, par exemple, je mène actuellement simultanément deux campagnes en parallèle des *Masques de Nyarlathotep*, avec deux équipes différentes qui se courent après dans le même monde, ce qui mène à des situations cocasses qui démultiplient le plaisir de jeu, comme quand l'une des équipes lance un mandat d'arrêt international contre l'autre... Ou encore quand Nyarlathotep, le

Chaos Rampant, félicite mes investigateurs parce qu'ils sont bien plus efficaces que ses cultistes pour répandre le chaos sur Terre...

Mais je préfère par-dessus tout un type de jeu plus difficile d'accès, que je réserve à des joueurs choisis, que je sais capables de s'investir totalement dans leurs personnages, tout en gardant la distance nécessaire pour ne pas prendre sur eux leurs éventuels échecs ou déboires... Quand ces conditions sont remplies, tout en m'inspirant fréquemment d'éléments de scénario ou de pages de roman existantes, je les mets « à ma sauce », voire je les refonds totalement, afin de pousser les joueurs à explorer les ressorts les plus intimes de leur psychologie... et quand la mayonnaise prend, on peut arriver à des moments de grâce absolument uniques.

C'est ce qui s'est produit avec *Xura*, une campagne qui se passe principalement dans les Contrées du Rêve de Lovecraft ; la réaction de mes joueurs a été tellement époustouflante qu'elle m'a inspiré mon tout premier roman... illustré de poèmes, je suis poète avant d'être romancier, on ne se refait pas !

Comment le jeu de rôle a-t-il pu vous mener au roman ?

Tout naturellement : un jeu de rôle n'est rien d'autre qu'une manière de se conter une histoire à plusieurs. Pour moi, un romancier est un rôliste schizophrène, capable de s'incarner en chacun de ses personnages, pour les faire vivre avec la même intensité... Je n'ai pas ce talent.

Mais, dans le cas présent, les personnages qu'ont créé mes joueurs avaient une telle présence, un tel poids d'humanité, que je n'ai eu qu'à retranscrire ce que je les ai vu jouer devant mes yeux émerveillés.

“ Quand la mayonnaise prend, on peut arriver à des moments de grâce absolument uniques ”



Pouvez-vous m'en dire plus sur *Xura* ?

Une jeune fille avec laquelle tous les PJ ont des liens forts – c'est la sœur de l'un, la meilleure amie de l'autre, l'amoureuse du troisième – pour fuir une existence trop douloureuse, se réfugie dans les Contrées du Rêve. Les personnages devront l'y rechercher ; après moult aventures, il la trouveront prisonnière de Xura, un être maléfique qui n'est qu'esquissé par Lovecraft, mais dont j'ai fait la coagulation onirique de millions de désespoirs humains.



La scène de l'affrontement final a été menée tellement magistralement par mes joueurs que, quand je l'ai lue à une amie dépressive, qui était à ce moment-là à peu près aussi désespérée que Xura, elle a presque fait un malaise en sentant le poids de son désespoir s'envoler...

Où peut-on se le procurer ?

Sur mon site : www.editionsstellamaris.com ou sur Amazon. Il est également possible de le commander à une librairie.



D'autres projets ?

De tels moments de grâce ne se décrètent pas... Je continue à jouer, toujours avec le même plaisir, et si le miracle se reproduit, pourquoi pas un autre livre inspiré d'une campagne ?

Sinon, je suis aussi éditeur, et je souhaite me diversifier dans le jeu de rôle. Je ne pourrai certes pas assurer la même diffusion qu'une grande maison d'édition, mais si l'un de vos lecteurs souhaite me faire éditer un de ses ouvrages, qu'il se mette en rapport avec moi (mes coordonnées sont sur mon site). ■

MICHEL CHEVALIER



La fiche de personnage de Stellamaris

- **Nom, prénom** : Chevalier, Michel
- **Classe de personnage** : Suivant les univers, ménestrel, barde, scalde...
- **Dextérité** : Uniquement de la plume !
- **Force, endurance** : Vous avez sûrement entendu parler des malus liés à l'âge pour les caractéristiques physiques ?
- **Arme** : Mes joueurs !
- **Santé mentale** : Ça fait bien longtemps que je n'en ai plus... Heureusement ! La vie est beaucoup plus fun sans !
- **PNJ préféré** : Nyarlathotep, le Chaos Rampant ! ■

MICHEL CHEVALIER

La chronique

de Fabrice Pouillot



Rêver n'est pas jouer

S'il y a bien un lieu où l'on ne rêve pas, c'est autour d'une table de jeu, notamment si c'est une table de rôlistes aussi excitée que détachée de notre monde.

Ça n'empêche qu'ils sont loin d'être en train de rêver. Le fantasme onirique, le sommeil halluciné, le rêve, sont des cousins fort éloignés de tout ce qui fait de nous des êtres vivants, que ce soit dans notre monde ou dans les univers imaginés et imaginaires dans lesquels nous expérimentons tant de choses.

Rêver suspend ces fonctions essentielles que sont réfléchir et agir ; sans l'altération de ces actes tellement propres à la vie le rêve ne serait pas possible, il ne peut être que passif, subi, transformant le rêveur en un spectateur, certes central, mais incapable de pouvoir décider des événements qui ne vont pas tarder à lui tomber, souvent lourdement, dessus.

Le joueur en est à l'opposé, d'autant plus nos chers rôlistes pour qui réfléchir, agir, décider sont la base même de leur activité, et souvent de leur survie.

Alors le rêve n'a pas sa place dans notre loisir ludique ? Si, bien sûr, il suffit pour le meneur de jeter un œil aux joueurs à l'écoute de celui qui est en pleine action. L'espace d'un instant, ils ont cessé de décider, d'agir, de réfléchir pour se repaître de la vision d'un héros en mouvement, d'un guerrier s'acharnant sur une tête d'orc ou d'un mage tellement fier d'une création évidemment mal maîtrisée.

Le rêve est bien autour de nos tables de jeu, mais bien plus fugace et joueur qu'on ne pouvait l'imaginer. ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux



Lune plombée

Le rêve est un moyen d'évasion sans commune mesure, qui peut se révéler bien plus tangible que la réalité.

Je ne peux nier, en tant que rôliste de longue date, que le rêve tient une part plus qu'importante dans ma vie, car il me permet de tenir debout contre les vicissitudes de l'existence.

C'est ma Lune à moi.

Une véritable porte de sortie vers les étoiles que j'emprunte chaque jour pour respirer et prendre du recul. Nous avons tous nos chemins vers l'évasion, dont les formes sont aussi variées que l'imagination humaine. Mais bien souvent, face aux contraintes du quotidien, le rêve s'éclipse et vous avez tôt fait de repasser par la porte, si vous avez eu le temps de l'emprunter...

Avez-vous remarqué avec quelle facilité, lorsque vous rêvez enfin, la vraie vie s'impose ? Aidée de son amie Dame Temps, elle brise toute tentative de flânerie lunaire... Je ne parle pas des événements positifs ou des choses que l'on fait avec plaisir, non, je parle de toutes ces obligations contraignantes dont on se passerait bien, des conflits souvent aussi ridicules que stupides qui dévorent notre précieux temps, ainsi que de ce foutu réveil matinal.

Les contingences plus ou moins importantes de chacune de nos vies nous rappellent que le rêve nourrit l'esprit, mais point le corps.

Votre banquier et votre entourage peuvent aussi vous le rappeler au besoin... et là, les errances oniriques en prennent un sacré coup. Et votre Lune, une sacrée volée de plombs. ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

Bar

Cuisine du MJ



Grand dossier

Le Rêve en jeu de rôle

Cuisine du MJ



Le Rêve et les rêveurs

De prime abord, le thème du rêve peut sembler simple et évident. Après tout, le rôliste est un peu rêveur et nos aventures sont en quelque sorte des rêveries collectives. Pourtant, à la réflexion, les contributeurs qui ont réfléchi à la manière de traiter du sujet pour ce numéro ont pu constater qu'il s'agissait d'un thème complexe. Comment utiliser le rêve en jeu de rôle ? Voici, en toute simplicité, quelques pistes pour amorcer cette réflexion.

Le rêve a fasciné les hommes depuis la nuit des temps. Dans de nombreuses cultures, il prend un sens mystique profond : durant l'Antiquité, les rêves étaient considérés comme des présages ou des manifestations d'origine divine. Certains peuples en Australie évoquent le « temps du

rêve » pour désigner la création du monde par les dieux. Nous serions le fruit de ces rêves divins. Dans la littérature, les rêves sont souvent à l'honneur, notamment chez Lovecraft¹. Le film *Inception* propose une approche du rêve et ses différentes strates,

¹ *Par-delà le mur du sommeil*, nouvelle de 1919.



permettant l'exploration différente d'un même fantasme, où réalité et fiction se mélangent inexorablement.

C'est donc un moyen simple et efficace de faire basculer un scénario de jeu de rôle dans la dimension fantastique.

Tout le monde rêve au moins une fois par nuit, les personnages-joueurs ne font pas exception à la règle : voici quelques pistes pour vos futurs personnages.

Les rêveurs

Le rêveur classique

Un rêve peut le marquer de temps en temps et il va alors se réveiller avec le souvenir de son rêve, qu'il soit agréable ou angoissant. Si le meneur veut utiliser les rêves pour influencer un personnage ponctuellement, on peut dire que celui-ci fera partie des « rêveurs classiques ».

Le meneur de jeu peut utiliser les rêves comme accroche à certains scénarios ou pour faire apparaître au personnage des détails qu'il n'aurait pas vus éveillé, en revivant certaines scènes.

Le rêveur profond

Plus rare, le rêveur profond se souvient d'un à deux rêves par nuit. Certains rêves peuvent être dirigés et orientés pour transformer son contenu, de façon consciente : ouvrir une porte, arrêter de conduire, manger quelque chose ou se réveiller et « sortir » du rêve.

Les rêveurs profonds sont plus rares dans la population.

Le meneur de jeu peut amener le rêveur profond à lui faire rejouer des scènes précédentes du scénario en ajustant certains détails. Que se serait-il passé s'il avait ouvert la porte de droite ? Que me cache ce personnage ? Vraies ou fausses pistes... au meneur d'en décider !



Le rêveur dual

Le rêveur dual vit une seconde vie dans ses rêves. Non seulement il a la capacité d'agir dans son fantasme onirique, mais en plus, il y vit une existence « parallèle ». Il va donc, avec les années, visiter et revisiter des lieux identiques (qui avec le temps peuvent évoluer), déménager dans de nouvelles villes ou prendre des vacances dans des lieux oniriques nouveaux. Certains rêveurs parviennent même à faire des rencontres amicales dans ce monde parallèle.

Le rêveur dual est très rare. Le plus célèbre d'entre eux dans la littérature est certainement Randolph Carter².

Le meneur de jeu peut, avec un groupe de rêveurs duaux, faire évoluer des scénarios et des histoires sur deux niveaux, le réel et l'onirique. Le ton de ces scénarios sera forcément

étrange et pourrait basculer dans le fantastique si les deux univers entrent en collision.

Le rêveur éveillé

Ce « cousin » du rêveur dual peut rêver sans être endormi. On le dit souvent « dans la lune ». Le rêve va alors s'emparer de son esprit et il aura assez rapidement la sensation que le rêve se mêle à réalité. Les expériences de rêve éveillé sont très puissantes, assez inquiétantes (surtout les premières fois). Toutefois, le rêveur sait instinctivement que ces manifestations ne sont pas hallucinatoires, mais uniquement oniriques.

Le meneur de jeu peut utiliser ce genre de faculté pour informer son joueur. Parfois, la perception de la réalité de ce personnage particulier peut se révéler complexe. Ce n'est donc pas réellement un « super pouvoir » mais une particularité, atout ou handicap selon les situations.

² Cf. *Démons et merveilles*, recueil de nouvelles de H.P. Lovecraft, ayant Carter pour personnage principal. Traduction Bernard Noël, éditions Deux-Rives, "Lumière interdite", 1955.



Les rêves naturels

Rêves heureux

Dans ces rêves on a clairement la sensation de rêver. Il ne se passe rien de mauvais ou d'inquiétant. Les rêves heureux sont souvent paisibles et reposants.

En jeu de rôle, on peut utiliser les rêves heureux pour aider un joueur à refaire le plein de santé mentale.

Rêves érotiques

Les rêves érotiques sont l'expression de tous les fantasmes de l'esprit. Divers scénarios érotiques peuvent être envisagés, sans pudeur ni honte : soyez créatifs (tant que cela reste entre adultes consentants) ! En jeu de rôle, les rêves érotiques sont assez peu abordés. Le rêve érotique ou franchement fantasmagorique peut servir de support à une intrigue amoureuse entre un joueur et un personnage non-joueur.

Rêves en bordure

Les rêves en bordure évoluent d'un statut à un autre, du rêve heureux au cauchemar le plus terrifiant, en passant par le rêve érotique. Il peut être intéressant de laisser le choix au personnage de prendre en main ceux-ci et d'influencer leur déroulé. Un rêve en bordure arrive souvent en début ou en fin de nuit.

Rêves hypnotiques ou rêves conscients

Le rêveur, par des exercices mentaux, se met en état de rêve volontaire. Il faut que l'environnement soit calme et silencieux. Le rêveur peut alors construire mentalement un rêve et s'y promener. L'interactivité dans ce type de rêves est quasi sans limites.

Un bon moyen de revisiter une scène déjà jouée.

Cauchemars

Les cauchemars sont l'expression d'angoisses



ou de traumatismes subis par le personnage dans le passé. Ces rêves peuvent ne pas avoir de rapport direct avec les événements qui en sont le déclencheur. Certains cauchemars sont faits pour être des rêves en bordure, on peut donc y interagir, d'autre sont des rêves classiques et l'esprit subit le cauchemar. Et tant pis pour la santé mentale du personnage-joueur...

Les rêves « surnaturels »

Le rêve prémonitoire

Le rêve prémonitoire est un artifice utilisé en littérature, mais bon nombre de personnes affirment en avoir réellement fait.

Quoi qu'il en soit, en jeu de rôle, le rêve prémonitoire est très pratique pour avertir discrètement le groupe d'un danger. Savoir embrouiller le joueur, lui révéler des détails mineurs qui lui serviront dans un moment critique peut être intéressant.

Ne dites jamais à votre joueur qu'il fait un rêve prémonitoire, dites-lui juste que ce rêve-là avait une teneur différente des rêves qu'il fait habituellement.

Les défunts vous visitent dans votre rêve

Là encore, de nombreux médiums déclarent que les visites oniriques de défunts sont possibles et ceci peut révéler des choses aux vivants. Généralement, une personne rêve d'un proche décédé ; parfois, le message délivré est simple, « je suis mort et dans l'au-delà et ici, toute est calme et paisible, ne t'en fais pas, nous nous reverrons rapidement. »

En jeu de rôle, vous pouvez utiliser ces rêves lors de la mort d'un personnage-joueur, qui pourrait rendre visite à un autre personnage lors d'un épisode onirique et lui révéler, par exemple, où se trouve l'emplacement d'un trésor, d'un carnet de notes ou la combinaison de son coffre-fort qui renferme le fameux *Nécronomicon*.

Le défunt peut aussi être un ennemi tué par le personnage, qui revient le hanter dans ses rêves. Là encore, meneur et joueurs ont carte blanche pour choisir leur nuance.

Le rêve de révélation

Dieu ou les Dieux peuvent, par les rêves, influencer les humains. Dans la mythologie, les héros rêvent parfois de leur Dieu qui leur donne alors les clés pour relever un défi, remporter une épreuve, retrouver un ennemi juré ou tuer un monstre. Dans un univers plus réaliste, un saint peut rêver que Dieu qui lui donne une mission. Le rêve agit alors comme une expérience mystique profonde et qui transforme une personne.

En jeu de rôle, ce genre de rêve peut transformer un simple personnage-joueur lambda en leader d'une communauté liée pour une quête particulière. Ne pas utiliser ce genre de rêve serait quand même un sacré gâchis, non ?

Rêve de vos vies antérieures

Ces rêves sont très particuliers, parce qu'ils vous placent dans la peau d'une personne qui est « vous » mais qui n'est pas dans le corps physique qu'il occupe actuellement³. Ce genre de rêve, en jeu de rôle, donne accès à un personnage particulier, à un savoir ancien et oublié, qui n'est présent dans aucun livre d'Histoire. Libre au meneur de jeu de prendre la généalogie pour expliquer pourquoi tel personnage a fait ce rêve, ou entretenir le mystère, bien commode, sur les raisons logiques de ce rêve. À utiliser pour relancer une intrigue autour d'un événement historique donc, qui patinerait trop.

Les rêves en jeu de rôle comme soutien à l'intrigue ?

Les rêves peuvent être utilisés par le meneur comme une béquille pour les joueurs (qui n'auraient pas vu des choses importantes) mais peut aussi donner un ton, une ambiance à un scénario ou une campagne, voire devenir

le moteur principal d'une intrigue onirique et décalé dans le cadre d'un groupe de rêveur éveillé. Peu de jeu de rôle exploitent le rêve, la contrée du rêve chère à Lovecraft est une référence, introuvable de nos joueurs, dans le domaine.

Mais vous pouvez, avec un peu de travail, créer vos propres codes et particularités d'un monde du rêve, surimpression de votre monde éveillé, total décalage ou encore laisser vos joueurs se construire leur propre domaine onirique. ■

CHRISTOPHE CALMES

³ Au passage, je n'ai jamais entendu parler de vie postérieure, mais ce concept pourrait très bien être un thème de jeu de rôle porteur.

La Boîte à rêves

Tout bon meneur a sa petite boîte à outils. Un compartiment est réservé aux rêves. Pour l'accessoire scénaristique qu'il peut représenter, le rêve a depuis très longtemps été comme une sorte d'excuse à tous les effets de magie et de féerie. Dans cette article, je vais lister diverses façons dont un meneur peut employer cet outil, les erreurs à éviter. J'aborderai le « comment » et le « pourquoi ». Je préciserai le dosage nécessaire afin d'éviter l'écœurement pour vos chers petits joueurs. Gardez à l'esprit que le rêve est un subtil ustensile de cuisine de meneur de jeu.

Il y a rêve et rêve

Quand puis-je utiliser le rêve ? Déjà, il paraît indispensable de séparer deux types d'univers de JdR. Il y a ceux qui ont une dose de magie ou de surnaturel, qui permet toutes les frivolités oniriques et il y a les mondes prag-

matiques, cartésiens, sans aucune forme de magie, qui nous sont plus familiers.

Dans un monde cartésien, le meneur devra employer le rêve comme il est capable de s'exprimer dans le vrai monde : un désir inassouvi, un traumatisme enfoui, ou tout simplement les éléments de la journée que le personnage-joueur vient de vivre dans le désordre. Dans un monde de magie, tout est possible. Les rêves y seront donc ce que les meneurs veulent qu'ils soient.

The Dream Machine

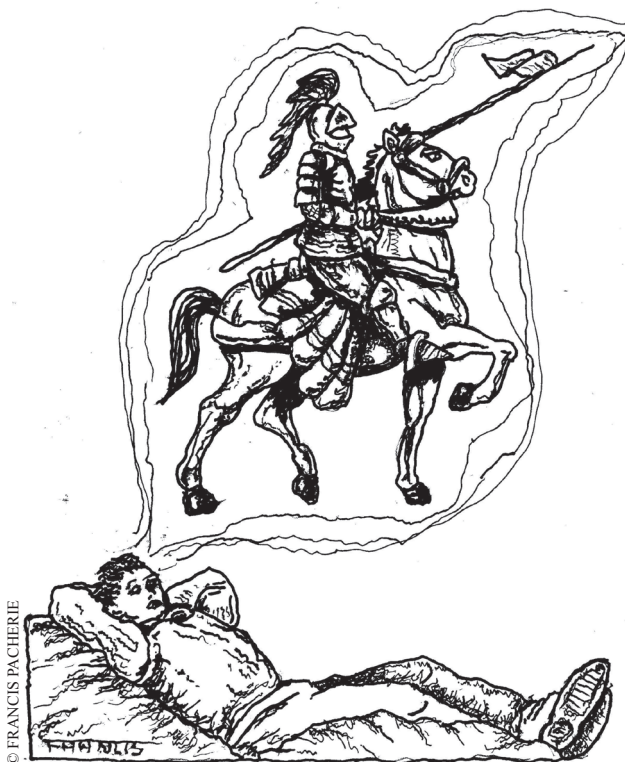
Les rêves naissent dans le cerveau. Oui, c'est une banalité énorme. Mais ça suppose que la personne visée possède un cerveau. Le meneur doit bien garder à l'esprit que certaines créatures (issues d'un bestiaire très fourni) n'ont tout simplement pas cette faculté. Ainsi, les golems, les mort-vivants et les élémentaires ne sont pas capables de rêver de manière naturelle. S'ils le font c'est forcément grâce à une intervention magique.

Pour rêver, il faut dormir. Là encore c'est évident. Mais ce n'est pas une règle absolue. Les rêves éveillés peuvent intervenir en cas

d'intense fatigue. Dans un cas comme celui-là, le meneur devra plutôt décrire cette expérience comme un trip sous substance hallucinogène. Le joueur ne sera alors pas en mesure de faire l'auto-diagnostic de son personnage. Il s'interrogera sur ce qu'il a mangé, bu ou respiré récemment (il croira qu'on l'a drogué). Il est déconseillé d'utiliser le rêve éveillé de manière trop régulière, sauf si l'état mental du personnage le justifie : tout le monde n'est pas Tyler Durden dans *Fight Club*.

Restez discret et évasif

Il y a une chose que les joueurs font très bien : déceler le début d'une aventure. Ils savent que le scénario vient de commencer. Ils savent que quelque chose va venir tirer leur personnage de leur quotidien. Parlez-leur d'un rêve et ils s'y précipiteront. Ils l'étudieront, y



© FRANCIS PACHERIE

réfléchiront. Seulement voilà, vous vouliez peut-être que ce rêve passe inaperçu. Ce rêve n'est peut-être sensé avoir son utilité que plus tard. Après tout, personne ne passe sa vie à repenser aux rêves de la nuit. Par contre, le rêve revient comme un boomerang face à un élément qui le composait.

Alors comment faire ? Deux méthodes :

- Vous pouvez noyer le rêve dans le quotidien. Si vous passez votre temps à faire référence à des rêves totalement inutiles tout le long de votre campagne, il est possible que les joueurs ne fassent le lien qu'au moment le plus dramatique. Et là, vous aurez l'effet recherché. C'est efficace mais un peu lourd à mettre en œuvre.
- Si vous avez plus un tempérament de casse-cou, il existe une seconde méthode. Vous ne parlez pas du rêve-clef à votre joueur. Après tout, vous considérez que le personnage n'a pas prêté attention à ce rêve. Ce n'est que plus tard, au moment où les éléments du rêve auraient dû servir, que vous indiquerez au joueur concerné une intuition, liée à son rêve. Vous le prenez à part et vous lui racontez très vaguement ses intuitions (car les souvenirs d'un rêve sont de plus en plus diffus avec le temps). La scène se terminera. Ce n'est que plus tard que vous lui direz que c'est son rêve qui lui a fourni la clef. Au joueur de chercher pourquoi son rêve a été prémonitoire et utile. Cela va créer des opportunités de jeu, des quêtes secondaires. Rien de tel pour enrichir votre campagne. La méthode est cependant risquée. En effet, sur le coup, le joueur ne voudra peut-être pas suivre l'intuition que vous lui servez sur un plateau. Il trouvera trop beau d'avoir une aide si abstraite (ils sont si paranoïaques, nos joueurs...) Donc méfiance, il ne s'agit pas de gâcher le scénario.

*« les corbeaux
noirciront
le ciel juste
avant la chute
du soleil »*

Le rêve-outil

Maintenant que le meneur sait comment utiliser les rêves, il va maintenant se demander pourquoi il le ferait. Une petite liste des utilisés de cet outil dans votre narration :

Le rêve de la prophétie

Un dieu ou le destin parle au joueur. Il lui annonce une épreuve ou une catastrophe. Dans ce cas, le rêve doit être clairement énoncé et si possible avec un élément de détail (un fruit bleu, un nuage en forme de triangle...) que vous pourrez replacer dans le décor une fois le personnage éveillé. C'est classique et ça donne un côté exceptionnel au personnage concerné. Il se sent investi d'une mission par des forces supérieures, il n'est pas n'importe qui.

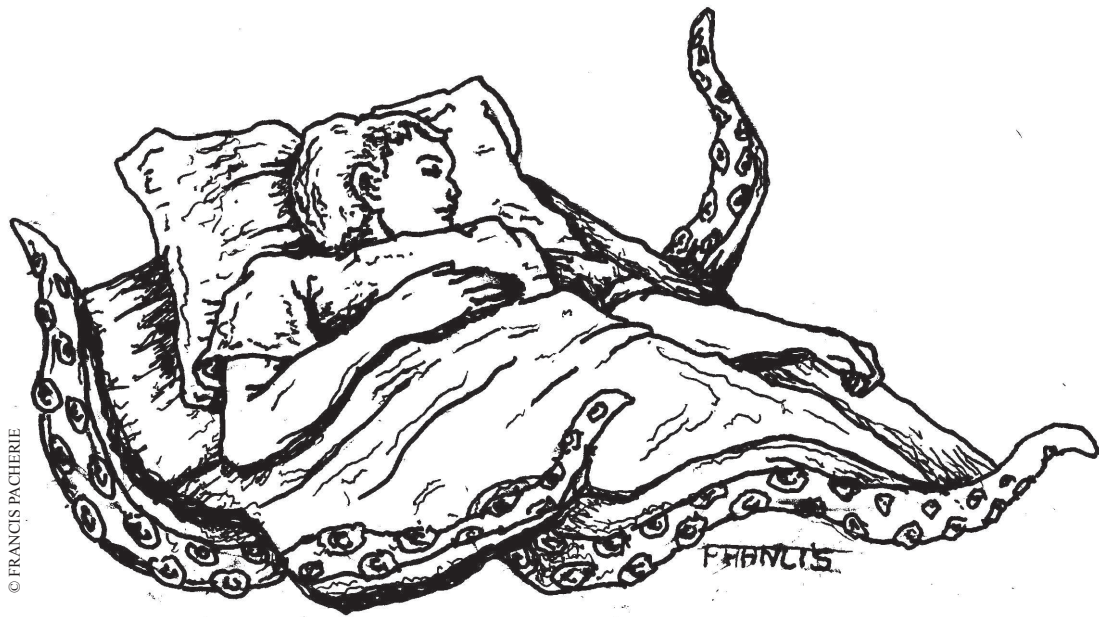
Le rêve prémonitoire

Que le personnage soit un grand devin ou un Jedi, ses méditations peuvent lui laisser entrevoir des images d'un futur possible. Soyez évasif et énigmatique. Cet outil doit donner des éléments. Il ne peut s'agir même que d'une

phrase (« les corbeaux noirciront le ciel juste avant la chute du soleil »). Les interprétations potentielles devront être multiples. Quand les chasseurs de l'Empire « noirciront le ciel », le Jedi pourra toujours comprendre que l'ennemi va utiliser la chaîne d'astéroïdes comme arme contre la ville et qu'il faut se dépêcher de l'en empêcher.

Le rêve du corps

Le corps manque de quelque chose (carence alimentaire, vie sexuelle inexistante...) et le rêve vient rappeler ce fait au personnage. L'intérêt est faible lors d'une partie de jeu de rôle. Mais on peut très bien imaginer un loup-garou de la tribu des Griffes Rouges (*Loup-Garou, l'apocalypse*, éditions White Wolf) qui ne se nourrissait que de chair humaine et qui, grâce aux bons conseils des autres



© FRANCIS PACHERIE

personnages, essaie de devenir fréquentable en ne dévorant que des aliments du commerce. Oui, mais le frisson de la chasse, la saveur de la viande fraîche lui manque. Un rêve où il se voit chasser lui permettra de réaliser qu'un tel changement n'est vraiment pas facile et que son ancienne vie lui manque. Cet outil peut servir de signal d'alarme. Dans notre cas, le meneur peut vouloir signifier que ce manque est de plus en plus difficile à réprimer.

Le rêve collectif

Vous en avez assez de réunir vos aventuriers dans une taverne ? Faites la même chose en rêve. Tous les personnages font le même rêve. Il a une signification précise et leur indique un endroit ou un événement (parfois les deux). Leurs destinées sont liées et ils doivent collaborer à une mission. Comment le justifier ? Là encore la magie, les dieux, le destin... Tout ce qui fait dans le surnaturel. Mais cette méthode peut aussi servir d'alerte pour les personnages. Dans *Scales* (éditions Asmodée-Siroz), un membre de l'équipe pourra rêver que son compagnon de Gestalt est en train de souffrir ou est en danger tout simplement. Le lien spirituel entre les personnages est si fort que le meneur ne doit pas hésiter à en profiter pour garantir le rythme ou le bon déroulement de son scénario.

Le rêve du traumatisme

Le personnage a vécu un événement éprouvant. Il en rêve la nuit, sous forme de cauchemars insoutenables. L'intérêt, en jeu de rôle, est de ramener à la surface des souvenirs que le personnage aurait pu occulter. Le choc post-traumatique a effacé un moment horrible de sa vie, le meneur est là pour le lui ramener ! Merci le meneur ! Encore là, un point de départ possible pour une aventure. La résurgence de souvenirs traumatisants peut donner une piste sur l'auteur des faits. De plus, un scénario précédent peut justifier un tel traumatisme : les personnages ont été prisonniers d'une grosse corporation malveillante comme on en trouve dans *Shadowrun* (éditions Black Books). Ils ont réussi à s'évader. Mais un des joueurs ignore qu'il a été le jouet d'expériences médicales brutales que sa mémoire a dû gommer comme seul moyen de défense. Et voilà que, deux scénarios plus tard, les souvenirs lui reviennent en rêve. Le joueur est surpris. Il creusera cette piste et réfléchira à sa vengeance.

Le rêve du possédé

Que se passe-t-il quand deux personnalités vivent dans le même corps ? L'une garde le contrôle (la plupart du temps) et l'autre ne vient lui parler que dans ses rêves. Qu'il s'agisse d'un démon qui possède notre pauvre

personnage ou une schizophrénie aggravée, il est impératif que l'autre personnalité ait sa fonction propre dans l'histoire. Il n'est pas qu'une simple gêne comme le serait le désavantage « hanté » dans le *Livre des cinq anneaux* (éditions Edge Entertainment). Non. Il est un être qui veut sortir, qui se sent frustré. Dans ce genre de cas, n'hésitez pas faire des scènes de discussion sur le désaccord entre les personnalités qui s'affrontent. Même des désirs antagonistes forts entre les personnalités peuvent aboutir à un compromis. Les rêves du personnage peuvent être régulièrement hantés par la deuxième personnalité, qui peut l'induire en erreur en faussant son jugement. A contrario, le meneur s'en servira pour influencer son joueur. Cela ne se fera que si c'est également dans l'intérêt de la deuxième personnalité (« on doit s'évader de cette prison sous-marine et j'ai justement remarqué que... »)

Jamais, au grand jamais !

Certains meneurs trouvent géniale l'idée de faire vivre une aventure invraisemblable à leurs joueurs pour finir par leur dire « vous vous réveillez. Tout ceci n'était qu'un rêve ». De mémoire de rôliste, cet effet n'a jamais, jamais fonctionné. En général, il crée soit une frustration chez le joueur soit l'idée que le meneur s'est totalement planté et qu'il n'a trouvé que cela pour réparer ses bêtises.

En cas de rêve prémonitoire récurrent, on ne s'acharne jamais à ressasser le même rêve si le personnage a déjà agi. Il est le personnage central de votre histoire. C'est lui qui a cette prémonition. Il doit avoir une prise sur ce que la prémonition lui montre.

Le réveil

Et après ? Le meneur doit penser à l'« après ». Les rêves prémonitoires vont-ils continuer sur d'autres sujets ? Pourquoi les dieux s'adressent-ils aux personnages et non pas à une autre équipe d'aventuriers ? L'instinct de chasse de notre Griffes rouges va-t-il reprendre le dessus ? L'Empire prendra-t-il le contrôle de la planète ? Le meneur doit savoir

si les rêves vont perdurer ou non avant d'utiliser l'un des outils énoncés plus haut.

Ne démarrez pas ce genre de scène onirique si vous ne vous sentez pas à la hauteur de continuer, au besoin. Un joueur peut être frustré d'avoir un jour des capacités incontrôlées de prémonitions, le regard des dieux et ne de plus les avoir le scénario suivant.

Certains jeux de rôle ont fait des rêves un territoire propre, explorable, avec des règles spécifiques. Je pense au Mors Ultima Ratio de Beleth à *In nomine Satanis / Magna veritas* (éditions Asmodée-Siroz) ou encore aux Contrées du rêve de *L'Appel de Cthulhu* (éditions Descartes). Dans ce cadre de jeu bien sûr, le rêve n'est juste qu'une terre aux lois différentes du monde éveillé.

Quant à savoir ce qui peut bien se passer si quelqu'un veut faire une sieste en pleine Contrée du rêve... Là vous m'en demandez trop. ■

CYRILLE BRUNEAU



© FRANCIS PACHIERIE



The Fumble Zone... épisode 2

Retour sur le deuxième épisode de la saga.

Résumé

Natacha, qui a accepté l'invitation de Léo pour une après-midi jeu de rôle, se retrouve confrontée à une décision que tous les rôlistes ont un jour eu à prendre, « Quel personnage créer » ?

Dans toute bonne partie d'initiation, un meneur de jeu propose des personnages pré-tirés mais Léo non car, de son point de vue, si on impose un personnage à un joueur, il ne l'aimera pas.

La note de Léo Sigrann

Ça va faire déjà plus d'un an que l'aventure *Fumble Zone* a débuté. Nous tournions l'épisode 2 alors que le premier était en post-production.

L'introduction a été tournée sur les remparts du château de la Gruyère en Suisse. Ce château

abrite le musée de H.R. Giger et un petit village touristique de style médiéval. Nous sommes arrivés vers 23h30 sur le site après déjà une journée de tournage (et une deuxième nous attendait le lendemain), afin de profiter de la nuit. Nous avons préparé les cadres et fait répéter les acteurs à l'entrée du château, près des fortifications éclairées pour les passants, mais alors que nous allions commencer à tourner, extinction générale des lumières ! Après avoir pesté, nous avons dégainé nos smartphones et éclairé la scène à l'aide de leurs lampes. Au final, le rendu est assez bon au vu des circonstances.



Cet épisode voit aussi la première apparition de Natacha avec tout le groupe et nous devons commencer à gérer le fait que certains angles devenaient impossibles. Nous ne pouvions, par exemple, plus avoir Léo de face et tous les joueurs



de chaque côté de lui, Natacha étant positionnée juste en face de lui, à moins de vouloir suggérer une vue subjective de Natacha. Gérer les dialogues de cinq personnes autour d'une table était déjà parfois problématique, avec six nous préparions quelques maux de tête à nos cadreaux.

Autre difficulté technique, le fameux plan de Léo criant « Revenez ! » a nécessité trois mains pour utiliser l'appareil photo qui nous sert de caméra, comme le plan d'ouverture de la scène suivante avec le sachet de bonbons. En effet, c'est impossible, sur un appareil photo, de gérer à la fois un zoom et une correction de la netteté avec deux mains ! Ces plans qui ont donc demandé pas mal de coordination entre ces trois mains et occasionné pas mal de fous rires... Si quelqu'un veut nous offrir une vraie caméra full HD, il est le bienvenu !

Dernière anecdote, lors de la scène qui se déroule après le repas où Léna, Caro, Greg et Thy-Lanh discutent en attendant que Léo et Natacha finissent la création de personnage, un événement incongru est survenu. Un jeune enfant est tombé dans la fontaine du parc situé juste à côté du lieu du tournage. Alors que son père le sortait de l'eau, une autre personne, peut-être le grand-père (au gamin, pas au père) se moquait grassement de l'enfant trempé qui braillait. Une scène immortalisée par nos soins qui sera présente dans notre bêtisier. On coupera peut-être juste nos commentaires... ■

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

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

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



Les jeux

Parlons maintenant des jeux : cette fois, deux sont à l'honneur, le premier qui a donné lieu à la poursuite de l'introduction est le *Monde des Ténèbres* de White Wolf et le deuxième, pour la création de personnage, est l'incorruptible *Dungeons & Dragons*. Je ne reviens pas sur l'univers du *Monde des Ténèbres*, car il me semble que maintenant tout le monde le connaît, en revanche je vais vous raconter une anecdote qui m'est arrivée au cours d'une partie. En tant que meneur de jeu, j'aime varier les ambiances, entre l'heroic fantasy et le contemporain. Le contemporain permet de placer les joueurs dans des lieux qu'ils connaissent physiquement et de les détourner. J'espère ainsi qu'ils repensent aux parties quand ils revisitent ces lieux.

Bref, je place ma coterie dans la ville de Fribourg, en Suisse, plus exactement dans l'université de Fribourg, qui a la particularité d'être située à côté de la chocolaterie Villars (conseil touristique, si vous passez par là, n'hésitez pas à la visiter).

Les personnages des joueurs devaient enquêter sur une fabrication de chocolat qui, une fois ingéré par des humains, rendait leur sang mortel pour les vampires, le contexte étant celui de *Vampire, la mascarade*.

Parmi les joueuses (il n'y avait pas de joueur), trois d'entre elles étaient en master et en doctorat dans cette université. Suite à une mésentente dans le groupe et une incompréhension, une joueuse a décidé de faire exploser la chocolaterie et la moitié de l'université, sans se soucier que l'autre partie du groupe soit encore dedans... Depuis ce moment, impossible d'oublier cette aventure lorsqu'on revient prendre un chocolat chez Villars, qui fait aussi office de café.

Toutes l'équipe de *Fumble Zone* vous souhaite une excellente année 2014 ! ■

L.S.



Lycéenne RPG

Rencontre avec Alain Séverac, dit Kadnax, auteur d'un jeu atypique.

Le titre suggère qu'on joue des filles... Les personnages masculins sont interdits ?

Pas du tout. Les garçons existent de toute manière dans le jeu, ne serait-ce qu'en tant que PNJ. C'est une question qui en a taraudé plus d'un et il y a même eu des tentatives de création d'extensions pour jouer spécifiquement des garçons. Mais je n'ai jamais officialisé ces aides de jeu sur le site, je les trouvais inutiles, car même si c'est un jeu dans lequel on joue principalement des filles, rien n'empêche de jouer un personnage masculin.

C'est un jeu d'initiation pour les ados ou un jeu pour les nostalgiques des années lycée ?

C'est en fait un jeu « générique », c'est-à-dire sans univers particulier : l'intérêt est que l'on peut en faire ce que l'on veut, jouer dans les univers et les époques que l'on sou-

haite. À partir de là, comme tout est possible, le jeu peut intéresser toute sorte de public, tout dépend comment on le perçoit. Mais je ne pense pas qu'il puisse réellement servir pour l'initiation car la manière de jouer peut parfois dérouter même des rôlistes aguerris. L'aspect esthétique « anime / manga » du jeu est assumé, mais il n'est en aucun cas une orientation à prendre au pied de la lettre lorsqu'on joue. De ce fait, il est possible de jouer dans un lycée en Europe, au Japon, aux USA ou n'importe où ailleurs, dans toute sorte d'établissement et à n'importe quelle époque. Nous avons publié de nombreuses aides de jeu afin que les joueurs puissent trouver plus facilement ce qui leur convient. Beaucoup de joueurs considèrent ce jeu comme un défouloir alors qu'y jouer de manière délirante est juste une possibilité parmi beaucoup d'autres.

Comment est né le jeu ?

L'idée de base du jeu, jouer des filles dans des établissements scolaires, est né en 1993, à la

suite de la diffusion d'un anime *Oniisama e* (*Très cher frère*), mais cela nous semblait tellement bizarre à nous aussi, au départ, qu'il a fallu trois ans avant que le concept puisse réellement voir le jour. Durant cette période, on faisait paraître un fanzine sur les jeux de rôle (*Entropix*) et l'idée de créer un jeu de rôle qui nous appartiendrait nous séduisait. J'avais déjà tenté l'expérience de la création de jeu amateur plusieurs fois, mais... Le manque de temps m'avait empêché d'aboutir.

En 1996, la première édition de *Lycéenne* est finalement sortie. On pensait se faire lapider pour avoir proposé un tel jeu. On pensait sincèrement que son espérance de vie ne dépasserait pas quinze jours. Ce fut au contraire le début d'une aventure sympa qui dure toujours, même si depuis la sortie de la quatrième édition en 2009, on a un peu levé le pied.

La première équipe n'a aidé qu'à la mise en route du projet, je l'ai repris par la suite et d'autres personnes sont venues apporter leur pierre à l'édifice. Nous avons publié un fanzine (*Antiséche-Citron*) durant au moins deux ans avant de créer un site Internet en 1998. Internet a permis de faire connaître *Lycéenne* à un public plus large.

C'est entre 1998 et 2005 que le jeu s'est fait le plus connaître. Puis, un crash de disque dur avec des textes non sauvegardés a mis un frein aux publications sans toutefois les arrêter.



***Lycéenne* est un jeu de rôle amateur déjà ancien, plutôt connu... Pourquoi n'a-t-il pas encore été édité ?**

Bonne question. Cela serait séduisant et relancerait le projet d'une éventuelle cinquième édition. Il y a eu des approches, mais personne n'a encore osé tenter réellement l'expérience. Je me souviens en particuliers d'une rencontre sur ce sujet à la CJDRA il y a quelques années, mais elle n'a pas aboutie. Le sujet du jeu est assez déroutant, il faut dire.

Peut-être aussi parce que tant qu'il reste un jeu amateur gratuit, je peux

en faire ce que je veux. J'ai une liberté presque totale sur ce jeu aujourd'hui. À partir du moment où il est publié, les choses ne seront plus pareilles. De plus, il existe une certaine indulgence vis-à-vis des jeux amateurs, assez peu pour les jeux du commerce et malgré les améliorations à chaque nouvelle édition, il reste encore quelques imperfections.



Pouvez-vous nous parler un peu de l'actualité ou de l'avenir du jeu ?

Pour le moment, il tourne au ralenti. Un calendrier est publié chaque année par Milena depuis 2009. Il rassemble des textes réalisés par la communauté des joueurs autour du thème du jeu. Des parties sont en cours sur le forum. J'ajoute parfois de mon côté une aide de jeu sur le site.

Avez-vous déjà écrit d'autres jeux de rôle ?

Disons qu'il y a eu plusieurs projets qui n'ont jamais abouti. Un jeu post-apo et un autre de space opera. Beaucoup de travail avait été réalisé, mais le manque de temps a flingué les projets. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

**ILLUSTRATIONS FOURNIS PAR KADNAX
LA PLUPART SONT RÉALISÉES
PAR AURÉLIE 'OR&' JOUANNIN**

Kadnax et le jeu de rôle

Qui êtes-vous ?

Alain. Enseignant.

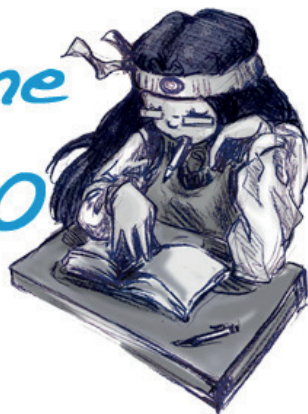
Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

La première fois que j'ai entendu parler de jeu de rôle, c'était en classe de sixième : des camarades jouaient à *Dungeons & Dragons*. J'ai tout de suite compris le concept mais ça ne m'attirait pas plus que ça : je préférais les wargames à l'époque. À force de lire *Casus Belli* pour sa partie wargame, je me suis de plus en plus intéressé au jeu de rôle et j'ai réellement commencé le jdr avec la parution du jeu *Mega II. Advanced Dungeons & Dragons* ne m'a jamais intéressé, pourtant, j'ai adhéré au concept du jeu de rôle assez facilement avec d'autres jeux.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

J'ai évolué sur ce point. Au départ, je jouais à pas mal de jeux de rôle différents (la liste est longue) avec des amis étudiants. Puis je suis devenu un habitué de certains d'entre eux seulement, souvent parce que le système me plaisait (j'aimais beaucoup les jeux de Croc par exemple: *Bitume*, *INS/MV...*) et enfin, plus récemment, je me suis tourné vers les jeux de rôle génériques afin de pouvoir jouer dans des univers plus personnels. En ce moment, je dirige une campagne qui se déroule durant l'Antiquité romaine en utilisant les règles de *Basic*. J'adore le système *Basic* (« basic roleplaying system », proche de celui utilisé par *Cthulhu*, entre autre) que je trouve vraiment extra et le système *Tri-stat* ou *GURPS*. J'ai initié pas mal de personnes mais j'avoue jouer beaucoup moins ces temps-ci qu'il y a une douzaine d'années. Je suis bien plus passionné par l'Histoire ou les univers d'animes que par la fantasy et cela me dicte mes choix en terme de jeux de rôle et d'univers ludiques. Pour *Lycéenne*, j'ai aussi joué ou dirigé des parties sur forum qui ont duré plusieurs années. C'est une autre expérience pour le jeu de rôle. J'ai participé à plusieurs conventions de la CJ-DRA (convention des jeux de rôles amateurs) pour y présenter le jeu *Lycéenne* et rencontrer d'autres joueurs et créateurs de jeux amateurs, ce furent des expériences extras ! La CJ-DRA, c'était une super bonne idée.

Lycéenne 4.0



Atelier du créateur

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

Pas grand-chose, je ne parle que rarement jeu de rôle au travail, même si je sais que certains jouent à... *Dungeons & Dragons*. Je joue avec un cercle d'amis.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Je suis plutôt meneur en général. J'aime raconter des histoires, mener les joueurs en bateau, leur donner des émotions et créer des vraies surprises, des retournements de situations auxquelles ils ne s'attendaient pas du tout. Il m'est arrivé de construire des scénarios en partant de ce genre d'idées. J'essaie d'amener de l'action en permanence et faire en sorte que les joueurs aient plusieurs choix possibles de manière à ce qu'ils ne s'ennuient pas. En ce qui concerne le jeu *Lycéenne*, la manière de faire est sensiblement différente et il est nécessaire d'avoir des joueurs qui ont déjà compris le concept avant de commencer.

Quelques liens pour *Lycéenne*

- ▶ Le site du jeu : <http://kadnax.pagesperso-orange.fr/pagly4.html>
- ▶ Le site de Milena (incontournable) : <http://claire.billaud.free.fr/lyceenne/index.php>
- ▶ Le forum de Milena consacré au jeu : http://claire.billaud.free.fr/pensionnat_milena/
- ▶ Le zine *Jeux d'ombre* sur les jeux de rôle amateurs a réalisé un numéro en PDF dans lequel on parle de *Lycéenne* : <http://jeux.dombres.free.fr/IMG/pdf/jdo-9.pdf>
- ▶ Sur la quatrième édition : <http://www.lesdessousdutroll.fr/jdr/lyceenne-4eme-editions-a-corriger/>
- ▶ Un autre sur la quatrième édition : <http://dices.over-blog.com/article-32087082.html>
- ▶ La page Wikipedia sur *Lycéenne* : http://fr.wikipedia.org/wiki/Lycéenne_RPG
- ▶ La page du GROG : <http://www.legrog.org/jeux-amateurs/lyceenne>
- ▶ Autre présentation du jeu faite par l'auteur : http://nerial.free.fr/artelio/artelio/art_540.html

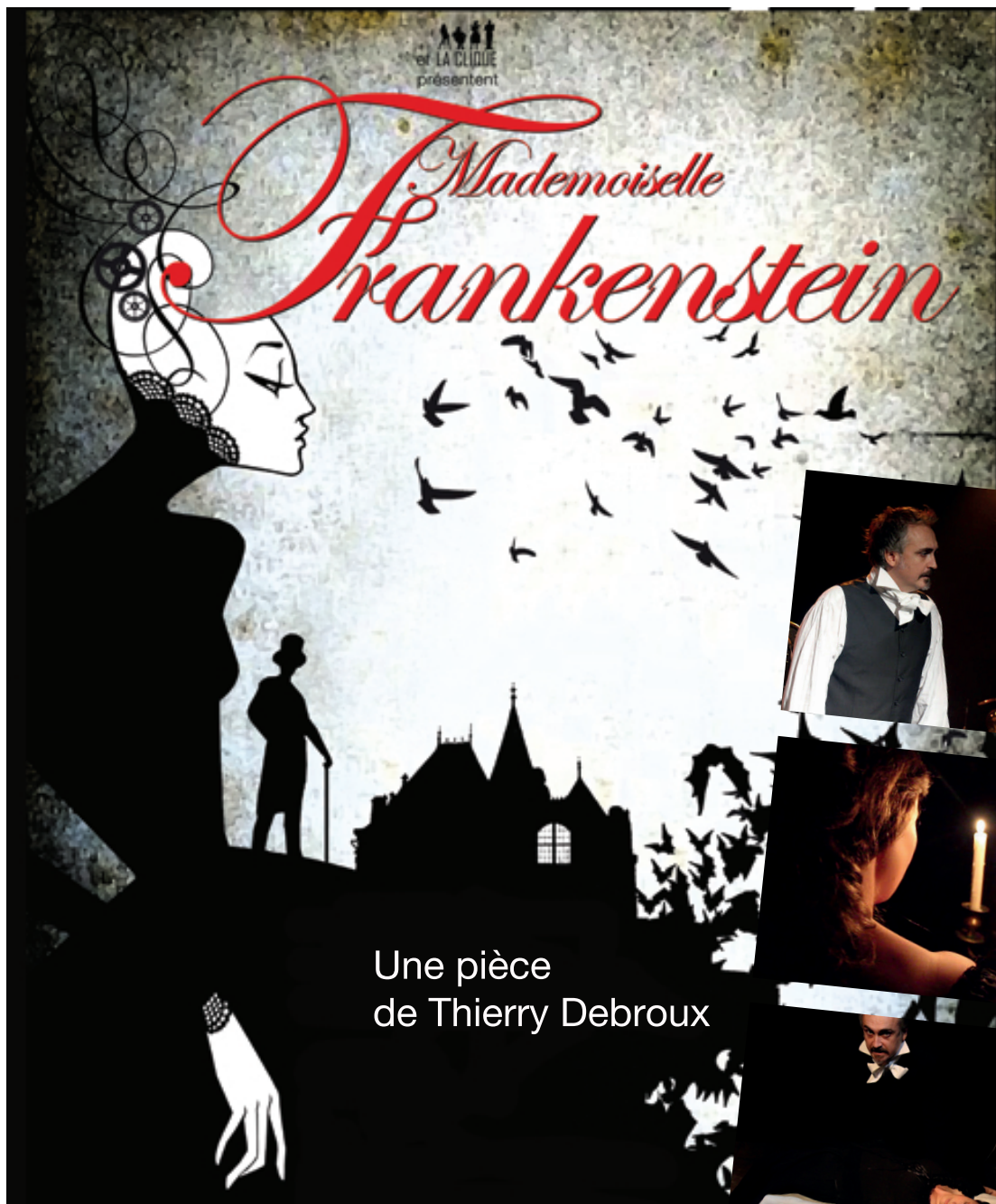
Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est une activité conviviale et sociale, autour d'une table (en opposition à : devant un écran), qui permet à des joueurs d'endosser des rôles dans le but de partager des aventures passionnantes, sans bouger de chez soi. L'imagination, l'émotion, l'évasion, le jeu et le plaisir en sont les clés de la réussite.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Je me suis remis aux wargames et jeux de plateau en ce moment et je fais un peu moins de jeu de rôle, même si je continue mes campagnes en cours. Je suis un joueur, le jeu de rôle fait partie des jeux que je pratique, mais ce ne sont pas les seuls. ■

B.C.



Frédéric Gray, directeur du théâtre À la Folie, metteur en scène et acteur, nous raconte un peu comment est née cette pièce entre rêve, littérature et Histoire.

Chroniques d'Altaride : Les rôlistes connaissent tous H.P. Lovecraft mais certains ignorent qu'une grande femme le précède dans le registre de l'horreur... Pour vous, qui est Mary Shelley ?

Frédéric Gray : Pour nous, Mary Shelley est

une femme qui était en avance sur son temps. Elle a vécu une vie hors des conventions de l'époque et écrit une œuvre qui aujourd'hui encore fait réfléchir. Elle était entouré d'hommes tel que Lord Byron ou son mari Percy Shelley, qui étaient des adeptes des séances de spiritisme et autres ambiances étranges. Elle a donc baigné dans cette atmosphère très jeune (à peine 19 ans). Son travail sur l'écriture de *Frankenstein* en a donc certainement été influencé. Notre spectacle *Mademoiselle Frankenstein* fait découvrir la vie de cette femme et on comprend



bien que l'invention de ce « monstre » n'est pas le fruit du hasard.

C. d'A. : Quelle est la part d'improvisation pour les acteurs d'une telle pièce ?

F. G. : En tant que comédiens nous respectons la partition écrite par l'auteur, Thierry Debroux. Toutefois, chaque soir est différent, chaque public est différent. Il faut donc savoir s'adapter aux situations et apporter aux spectateurs la sensation que la situation est toujours jouée pour la première fois. Il faut donc savoir surprendre son/sa partenaire et se redécouvrir tous les soirs.

C. d'A. : Vous êtes à la fois metteur en scène et acteur... Comment faites-vous pour prendre du recul par rapport à votre propre rôle ?

F. G. : Effectivement, cette situation n'est pas toujours facile mais Géraldine Clément a commis en scène le spectacle avec moi. Elle a fait un travail fabuleux sur la direction d'acteurs. Elle nous a donc permis de trouver nos personnages. Mon travail de metteur en scène s'est beaucoup plus axé sur la scénographie (lumières, sons, décors, ambiances...)

C. d'A. : Connaissez-vous les principes du jeu de rôle et y voyez-vous une analogie avec votre travail ?

F. G. : Évidemment le métier de comédien et le théâtre en général sont très proches du jeu de rôle. Nous endossons la peau d'un personnage à chaque représentation et nous devons le défendre pendant tout le spectacle. Nous avons un fil conducteur qui est le texte et l'histoire mais, comme vous le savez, le comédien « joue » un rôle. Nous sommes donc en situation de « jeu » et chaque représentation est un nouveau défi. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL. ILLUSTRATIONS
FOURNIES PAR À LA FOLIE THÉÂTRE.**

Mademoiselle Frankenstein

Jusqu'au 1^{er} mars 2014, vendredi et samedi 21h.
À La Folie Théâtre, 6 rue de la Folie Méricourt,
75011 Paris. Réservations : 01 43 55 14 80.
www.folietheatre.com



Mademoiselle Frankenstein : la critique rôliste

Tout commence par une nuit d'orage. L'ambiance de cette *Mademoiselle* est une jolie source d'inspiration pour un scénario horrifique. Pour un peu on se croirait dans une super soirée murder party façon *Maléfices* ou *L'Appel de Cthulhu*. Le décor est simple mais évocateur, avec quelques vieilleries, quelques tuyauteries, quelques draperies. Et les effets de lumière et surtout d'ombre renforcent l'ambiance d'étrange qui nimbe la scène. Les acteurs échangent avec vivacité et l'humour un brin cinglant de Mary Shelley est assez sympa. Le ton un peu sentencieux de son interlocuteur peut paraître un peu décalé mais il est finalement expliqué assez logiquement. L'intrigue joue avec le mystère qui entoure les origines du roman *Frankenstein*. Quel traumatisme a engendré un tel chef-d'œuvre ? L'homme qui s'est mis en tête de récolter les réponses n'est pas loin d'être aussi flippant que le monstre du bouquin... D'autant que pour l'écrivaine, il est, lui, bien réel.

En tant que meneur de jeu, j'ai considéré cette pièce comme une invitation à une intrigue simple, historique, très originale. L'adaptation en jeu de rôle nécessite fatalement quelques efforts pour notamment intégrer plusieurs personnages à la place de Mary Shelley (à moins que les personnages des joueurs ne soient ses amis qui l'aident et la suivent dans son périple initiatique). ■

B. C.

Fragments d'Imaginaires



En ce début 2014, l'équipe des Fragments ne chôme pas, bien au contraire.

Comme à chaque défi, nous avons pris du retard sur la publication des résultats du défi n°4, mais c'est surtout parce que nous sommes des passionnés, que nous lançons plusieurs projets en parallèle. Alors comme nous voulons bien faire les choses, nous préférons prendre notre temps.

Voici donc le programme des Fragments d'Imaginaire pour les prochaines semaines. Quoi ? Déjà la rentrée ?

Publication des résultats du défi n°4.

- ▶ Lancement du défi n°5.
- ▶ *Work in progress* du premier chapitre du *Scriptonomicon*, avec publication des premiers textes de l'atelier d'écriture collective.
- ▶ Atelier autour du roman steampunk de Pierre Becker, *Les Aventures du professeur Wellesley*, premier opus de *l'Usine à mondes*.
- ▶ Ouverture des forums privés pour les participants du *Scriptonomicon* et pour les futurs contributeurs de *l'Usine à Mondes*.

Et puis, comme toujours, une recherche active de chroniqueurs. D'ailleurs nous profitons de ce bulletin d'information pour vous lister les thèmes sur lesquels les Fragments d'Imaginaires aimeraient des articles :

- ▶ Lecture et jeu de rôle... Qui influence qui ?
- ▶ L'univers d'un jeu de figurines peut-il faire un bon roman ?
- ▶ Les jeux de rôle narrativistes.
- ▶ Comment avez-vous exploité votre dernière source d'inspiration en partie ?
- ▶ Les différents style de *fantasy* : l'*urban*, la *high*, la *low*, la *dark*... Comment s'y retrouver ?
- ▶ Table ronde autour du *Trône de Fer*.

Si vous êtes intéressés, motivés, enthousiasmés, nul besoin d'avoir fait des études de journalisme, il vous suffit d'avoir envie et d'être passionnés par ce que vous nous direz.

Alors, bonne année à tous et toutes. Merci de nous suivre et merci de votre fidélité ! On se retrouve tout au long de l'année 2014 pour de nouvelles aventures et n'oubliez pas de cultiver votre imaginaire. ■

**L'ÉQUIPE
DES FRAGMENT D'IMAGINAIRES –
KHUTULUS, BOUCH, BORTZY, SÉLÈNE.
ÉLÉMENTS GRAPHIQUES FOURNIS
PAR LES FRAGMENTS D'IMAGINAIRES.**

LE NOUVEAU-
de
JUGI & GIGI

POUR NOËL, J'VEUX LÂCHER
PRISE, J'VEUX DU RÊVE !!! Y'EN
A MARRE D'AVOIR LA TÊTE SUR
LES ÉPAULES !!!



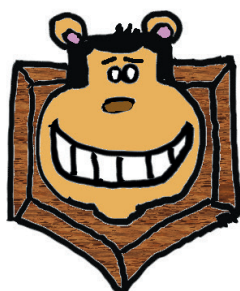
Joyeux Noël !

Kris D. 12/13



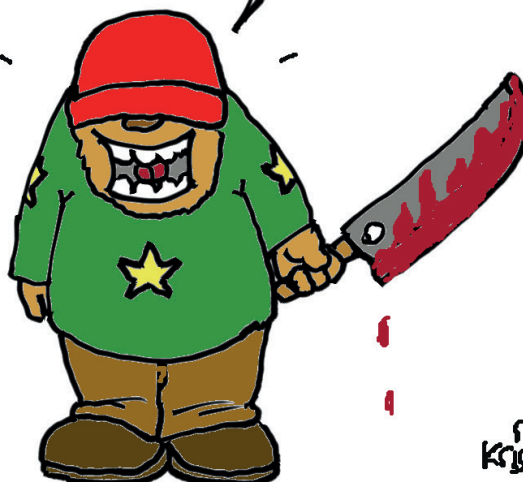
GIGI & JUJU

vous souhaitent
UNE BELLE ET HEUREUSE
ANNÉE 2014



GIGI

J'AI RÉALISÉ
MON RÊVE EN 2013 !
2014 SERA TERRIBLE !
HÉHÉHÉ...





(cultureroïste)

Casus Belli : le marqueur d'une génération de rôlistes ?

Depuis le début des années 1980 toute une génération de rôlistes a grandi en imaginaire avec ce magazine et a aujourd'hui essaimé dans différents domaines professionnels, en particulier les domaines créatifs et culturels. Dans les entretiens de mon mémoire de recherche sur les cultures de l'imaginaire, qui interroge certains de ces professionnels, neuf personnes contactées sur dix ont été des lecteurs de *Casus Belli*, dont un ancien rédacteur en chef adjoint et un ancien pigiste.

Le sous-titre de couverture, de *Casus Belli* après l'an 2000 était « Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire ».

Cette presse spécialisée faisait déjà état d'un champ culturel plus large que la seule culture rôliste.

Elle était vissée à un socle encore aujourd'hui mal connu du grand public : les jeux de simulation.

Né sur les cendres de *Jeux & Stratégie*, *Casus Belli* a survécu jusqu'à ce jour à la plupart de ses concurrents. La raison que je pressens, et cela n'engage que moi, c'est que *Casus Belli* a toujours construit sa ligne éditoriale autour d'un seul principe : son cœur de métier est le jeu de rôle et rien d'autre. Ou plutôt, tout autre production de l'imaginaire est perçue comme une matière fertile à l'adaptation pour le jeu de rôle.

À l'ère d'Internet, des réseaux sociaux et d'une presse de plus en plus dématérialisée, on ne se rend pas bien compte de l'importance que pouvait avoir l'existence d'une presse papier spécialisée dédiée au jeu de rôle à l'échelle nationale, jusqu'au milieu des années 1990.

Collégien, c'est la découverte d'une boîte rouge de *Dungeons & Dragons*, abandonnée dans un placard chez un oncle qui a eu la gentillesse de me la donner, ne sachant plus qu'en faire, qui a été mon point d'entrée dans le jeu de rôle. Mais ce sont mes expéditions en centre-ville, à la librairie au rayon Livres dont vous êtes le héros et l'attente fébrile de la sortie de *Casus Belli* qui m'ont donné l'envie d'aller vers autrui pour partager ma passion naissante.

Les scénarios clé en main qui y étaient proposés étaient de véritables manuels pour apprendre le métier de meneur de jeu. Il y avait une rubrique wargames et jeux vidéo. C'est grâce aux petites annonces que j'ai découvert qu'il y avait des clubs géographiquement proches et surtout des événements, des conventions, dans lesquels il était pos-

sible de rencontrer d'autres individus parlant la même langue : le rôliste.

Je me souviens qu'il y avait quelque chose qui confinait à l'exaltation pour l'adolescent que j'étais à entrer dans un bureau de tabac et commander ma revue préférée comme on commande un demi.

Rétrospectivement c'était valorisant pour le jeune que j'étais de pouvoir transformer le contenu de mon imaginaire en une création que je pouvais proposer à mes camarades de classe sous forme d'un jeu de société.

Si j'évoque ce vécu c'est pour montrer à quel point il est important que le jeu de rôle devienne un produit culturel de consommation courante, plus qu'un produit culturel à haute valeur ajoutée ou une création type art contemporain. En effet, je pense sincèrement que notre discipline est mûre pour être popularisée. Mais comment ?

Là encore, *Casus Belli* a su innover : certains de ses hors-séries étaient de véritables petits manuels d'initiation accessibles à tous. Qu'ils présentent un univers ou un jeu complet, c'était une invitation à créer, en jouant, par le rêve.

Aujourd'hui l'enjeu, comme à chaque décennie de l'histoire des jeux de simulation en France, est de simplement proposer une ligne éditoriale à l'image des passionnés et de leur façon de vivre le jeu dans la société actuelle. Maintenant que cette histoire se prolonge depuis presque quarante ans, il est important de penser à la façon de créer des partenariats intergénérationnels et de la transmission de savoirs dans la communauté rôliste. En effet, deux générations de passionnés commencent à jouer en famille et il n'est pas sûr que l'offre que nous proposent auteurs et éditeurs du moment soit vraiment en adéquation avec cette préoccupation.

Par exemple dans les années 1980 et 1990, le fanzinat a joué un rôle important dans le développement des cultures de l'imaginaire et leur arrivée à une certaine maturité éditoriale. Des centaines, pour ne pas dire des



milliers de fanzines étaient édités en France, et pas seulement concernant le jeu de rôle. Dans le milieu associatif, scolaire et universitaire, les photocopieuses tournaient à plein régime. Quels seront les nouveaux médias de diffusion de la presse rôliste de demain ? Des news holographiques sur smartphones et des dés à vingt faces sculptés par des imprimantes 3D ? L'avenir nous le dira.

Le fait que *Casus Belli* consacrait certaines de ses pages à une rubrique wargames a peut-être participé au fait qu'à cette époque, il était courant que se côtoient une table de wargames et une table de rôlistes dans les clubs.

Ce qui me fait penser que le milieu rôliste, pour lui-même se développer, devrait renouer ou multiplier les ponts interclubs avec d'autres disciplines des cultures de l'imaginaire : les jeux de société, le GN, les jeux vidéo, par exemple.

Je conclurai donc en affirmant que *Casus Belli* a effectivement été le marqueur d'une

génération de rôlistes. Mais pas seulement ; il a aussi jeté des ponts vers d'autres passions pour des rôlistes débutants ou confirmés, qui découvriraient comment jouer avec l'imaginaire et créer par le jeu. Certains en ont fait leur métier. En tout cas pour moi il est une référence, certes teintée de nostalgie, mais qui fait sens dans mon parcours : c'est un magazine qui participe de mon identité et de ma culture, par les découvertes qu'il m'a permises et l'ouverture d'esprit qu'offre la réflexion sur l'imaginaire. Il est toujours édité aujourd'hui, chez Black Books Éditions, alors abonnez-vous, soutenez-le, il le mérite. ■

FRANÇOIS VANHILLE



Bonne année 2014 !

Toute l'équipe des *Chroniques d'Altaride* se joint au Supergruuu pour vous souhaiter une belle année rôliste pleine d'imaginaire et de plaisir ludique. De notre côté, 2013 a été une année de mûrissement, les douze numéros parus au fil des mois nous ont clairement permis d'améliorer de nombreux aspects de la revue : plus de pages, des contributeurs plus nombreux, de nouvelles rubriques récurrentes, une maquette qui s'embellit... et des lecteurs qui se font plus nombreux, qui se passent le mot et qui aident à faire connaître les *Chroniques d'Altaride*.

Pour 2014, alors, à quoi peut-on s'attendre ?

Nous, on aimerait bien commencer par poursuivre l'aventure. Parce que chaque mois, rien n'est gagné d'avance, il faut remplir les pages, trouver des interlocuteurs, des partenaires, des illustrateurs, des auteurs... Ensuite, pour nous faire connaître, on aimerait être présents dans plus de conventions rôlistes et sur plus de sites Internet. Et puis enfin il y a la fameuse question de la version papier, qui revient souvent dans la bouche des lecteurs. C'est beaucoup de boulot pour une équipe minuscule et sans moyens financiers... mais on ne sait jamais de quoi l'avenir est fait !

B. C.



La Nuit de la lune mauve

Histoire dont vous êtes le héros dans l'univers du Dashan

Cette histoire dont vous êtes le héros vous emmène au Dashan, une Inde mythique décrite dans les romans de Gabriel Féraud. Elle fait suite à l'histoire publiée dans le n°17 des *Chroniques d'Altaride* : *Tu seras un homme, mon fils...*

Création du personnage

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total dans la case *Habileté* de la *Feuille d'Aventure*. Lancez ensuite deux dés, ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case *Endurance*. Lancez à nouveau un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu puis inscrivez le résultat dans la case *Gloire*. Pour information, l'*Habileté* ne sera guère utile dans cette aventure, ne soyez pas surpris.

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

Si vous avez joué *Tu seras un homme, mon fils...* dans le numéro 17 des *Chroniques d'Altaride*, vous pouvez conserver l'aptitude que vous avez acquise et les caractéristiques de votre héros. Sinon, tant pis pour vous, le Dashan est un univers cruel.

Gloire

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



Vous êtes Darel Garani, le fils de Maral Garani, Djah du Radjah Egbish. Vous avez tout juste seize ans et réussi le rituel de la Garapa faisant de vous un jeune noble du Dashan, un homme au service de son Radjah.

Votre père n'a pas hésité à vous confier de nombreuses tâches, détestant l'idée que vous puissiez être oisif un seul instant. Pour être honnête, il s'agissait surtout de vous tenir à l'écart du palais pour vous éloigner de la vue du Radjah, courroucé à votre égard. Néanmoins, vous avez pu vous introduire à une fête et vous en avez profité pour vous éclipser avec la douce Navély. Peut-être avez-vous bu un peu trop, mais vous vous êtes écroulés dans les bras l'un de l'autre... Allez en **1**.

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ :

ENDURANCE :

GLOIRE :

ARME(S) :

ARMURE :

NOTES :

Notez ici l'aptitude que vous avez acquise dans l'aventure *Tu seras un homme, mon fils...* Il vous sera expressément précisé dans le texte quand et comment utiliser une aptitude.

Pour rappel : Béni des Dieux ; Cavalier né ; Coup de maître ; Expert en Kâma-Sûtra ; Mains d'Allaya ; Souplesse de la Mangouste.

1

La langue pâteuse, vous vous retrouvez à observer trois prêtres en toges mauves devant un autel. Ils vous tournent le dos et murmure votre nom comme une litanie. Les prêtres n'ont pas la toge safran ordinaire. Vous les appelez au [10](#), vous préférez vous enfuir, craignant le pire au [6](#), vous saisissez votre arme et les sommez d'arrêter tout ça au [35](#). D'ailleurs, pourquoi êtes-vous armé ? Que faites-vous là ?

2

Vous filez comme le vent, et les vautours hésitent, sans doute surpris d'avoir une proie aussi vive, les charognards qu'ils sont en restent perturbés. Mais les portes de la forteresse s'ouvrent en grand, révélant un immense rideau de flammes pourpres ! Il faut forcer votre monture à bondir par-dessus. Faites un jet de Gloire, si vous réussissez rendez-vous au [31](#), sinon votre monture vous jette à terre au [5](#).

3

Ce n'était pas le résultat attendu. Une pluie d'ossements s'abat sur vous, vous faisant hurler de terreur, vous écorchant la peau. Vous perdez un dé point(s) d'Endurance. Si vous survivez, rendez-vous au [27](#). Oui, il vous faut sortir de ce cercle infernal... Toutefois, si vous disposez des Mains d'Allaya, vous pouvez récupérer un dé point(s) d'Endurance perdu(s). Espérons que vous récupérerez plus que vous ne perdrez... Si vous ne supportez pas le choc, rendez-vous au [15](#).

4

La bête vous mord et son venin vous brûle la main droite. Avec horreur vous voyez votre bras noircir sous vos yeux alors que vous le secouez. Vous perdez 1 dé point(s) d'Endurance. La bête lâche prise et disparaît, sous la douleur vous tournez de l'œil et vous écroulez au [27](#).

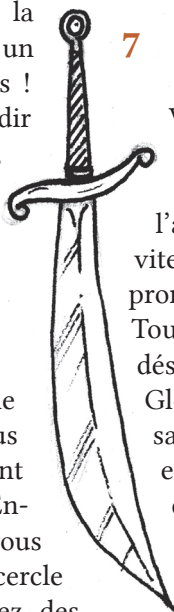
5

Si vous n'avez pas d'arme, rendez-vous au [26](#). Sinon vous brandissez le sabre en os. Il pèse si lourd... aussi lourd qu'une colonne. Faites un jet de Gloire. Si vous réussissez rendez-vous au [9](#), sinon rendez vous au [26](#).

6

Vous vous enfuyez dans un long couloir sombre. Quel est ce couloir ? Sont-ce des rires qui résonnent derrière vous ? Une étrange lueur brille devant vous et vous décidez de foncer, pris d'une sourde angoisse. Vous avez besoin d'aller plus vite, si vous avez Cavalier-né et souhaitez l'utiliser au [11](#), sinon courez au [20](#).

7



Vous faites sauter la tête d'un des prêtres. La lumière vacille, un prêtre se lève pour vous affronter alors que l'autre continue à prier de plus en plus vite. L'homme fait jaillir de ses mains une promesse de mort, vous ne sauriez la décrire. Tout va se jouer en cet assaut. Lancez deux dés et ajoutez votre Endurance et votre Gloire restante. Si vous avez conservé un sabre en os, vous pouvez vous en servir et ajouter un dé à votre jet. Lancez deux dés pour le prêtre, et ajoutez 15. Si vous faites un score inférieur ou égal à celui du prêtre, rendez-vous au [15](#), sinon rendez-vous au [40](#).

8

Vous vous égosillez mais votre voix se perd dans les ténèbres. Un proverbe dit « Nul n'est jamais seul dans le Dashan ». La société dans laquelle vous vivez est tellement stricte, tissée de liens si solides, que vous aviez toujours cru cela vrai. Alors que vous commencez à désespérer, vous sursautez quand une voix répond à vos pensées !

« Oui, nul n'est jamais seul dans le Dashan ! » Tournez-vous vers le nouvel arrivant au [30](#).



9

Ce n'est plus un sabre mais une immense colonne d'os entremêlés que vous tenez entre vos mains. On dirait qu'un guerrier en armure dorée, aux multiples bras armés de sabres, danse à son sommet et balaie les vautours du ciel. Des plumes sanglantes s'éparpillent autour de vous. Un éclair jaillit de votre colonne, et les portes de la forteresse volent en éclat, comme ce que vous teniez en main. Encore soufflé par l'événement, vous reprenez vos esprits et entrez dans la forteresse au [31](#).

10

« Prêtres, que se passe-t-il ? Pourquoi m'appelle-t-on en ce lieu ? Où suis-je ? ». La litanie se fait entendre plus forte puis retombe dans un silence angoissant. Le plus grand d'entre eux, très grand, si grand, se tourne vers vous. C'est un cadavre ! Faites un jet de Gloire, si vous réussissez allez au [24](#), sinon au [29](#).

11

Ce qu'il vous faudrait, c'est un bon cheval. Faites un jet de Gloire, si vous le réussissez, un étalon surgit à vos côtés, vous grimpez dessus en vous accrochant à la crinière et galopez au [32](#), sinon vous courez toujours au [20](#).

12

Votre plan échoue et vous vous retrouvez au milieu d'une horde d'hommes taureaux libidineux. Ils vous font perdre 2 dés points d'Endurance. Si vous avez les Mains d'Allaya, vous n'avez le temps de rien. Si vous trépassiez, rendez-vous au [15](#), sinon vous vous retrouvez soudainement au [14](#) (eh oui...).

13

Là, vous êtes perdu, dans tous les sens du terme. Vous avez terriblement besoin d'aide, vous êtes un noble, fils de Djah... mais n'auriez-vous que seize ans ? Faites un jet en Gloire, en cas de réussite, rendez-vous au [8](#), sinon rendez-vous au [3](#).

14

La forteresse est immense, de pierre rouge, sous un soleil de sang... Hautes sont les murailles, crénelées les tourelles, de fer noir les portes à doubles vantaux. Vous entendez un barrissement de détresse. Des vautours vous regardent depuis les créneaux. Hum, il y en a beaucoup. D'ailleurs, ils prennent leur envol. Le ciel va bientôt se couvrir de vautours, alors que le vent porte le son effroyable de la litanie qui vous a attiré dans ce monde maléfique. Si vous souhaitez affronter les vautours de pied ferme sur ce sable pourpre au [5](#), si vous préférez appeler une monture pour galoper vers la forteresse au [19](#), si vous courez pour grimper le long d'une tourelle, en imaginant des prises au [39](#). Par contre, si vous avez une autre idée pour vous rendre dans la forteresse, rendez-vous au [25](#).

15

Vous vous réveillez en sursaut. Vous serrez très fort la main de... puis l'étreinte glacée de la mort vous saisit au petit jour.

16

Vous balancez le serpent au loin et il disparaît dans le néant ! Désarmé et ne comprenant pas ce qu'il se passe, vous préférez vous enfuir au [6](#).

17

Écrivez votre idée ici, vous n'êtes pas obligé de vous censurer :

Si vous la faites lire à un ami, vous réussissez à récupérer la clef au [23](#). Sinon, vous devez réussir un jet de Gloire. En cas de réussite, allez au [23](#) avec votre clef. Sinon, rendez-vous au [12](#).



18

Vous surmontez votre dégoût et fouillez parmi les ossements. Vous trouvez des dagues rouillées, des morceaux de lance, on dirait que tout est fait pour vous désespérer. Votre main sert alors la garde d'un sabre en os... « Garde-le bien, il pourra te servir ! » Un frisson glacé vous parcourt l'échine et vous vous retournez au [30](#). Notez votre étrange découverte.

19

L'idée vous est venue et le rêve se plie à votre volonté, une monture apparaît à vos côtés, un fier étalon vagheri. Si vous êtes un Cavalier-né et que vous avez déjà utilisé cette aptitude rendez-vous au [36](#), dans tous les autres cas rendez-vous au [2](#).

20

Vous courez à en perdre haleine, dans cette nuit de plus en plus oppressante. Tout à coup, le sol se dérobe sous vos pieds au [27](#) !

21

Vous ne respirez plus. Vous vous voyez dans votre lit, en train de gémir et de vous tortiller. Une fille gît à côté de vous... lévitant au-dessus du drap de soie ! La lumière mauve de la lune baigne son corps. Au pied de votre couche, trois prêtres en toges mauves, à genoux, murmurent des mantras, répètent votre nom. L'un des trois a d'impressionnantes aiguilles qui traversent le tissu et son corps. Vous n'avez pas le droit à l'erreur.

Saisissant un sabre à votre râtelier d'armes, vous vous jetez sur les prêtres au [7](#), sur la fille au [28](#), ou sur vous au [15](#) ?

22

Vous êtes fils de Djah, vous êtes au service du Radjah Egbish, il vous faut une arme, vous ne vous laisserez pas faire ! Faites un jet en Gloire, si vous avez Coup de maître, vous pouvez relancer une fois en cas d'échec sans perdre de point. En cas de réussite, rendez-vous au [18](#), sinon rendez-vous au [3](#).

23

Vous approchez de la cage. La créature soulève une paupière pachydermique. Une lueur d'espoir brille dans son regard lorsque vous glissez la clef dans la serrure. À l'instant où vous tournez celle-ci, la bête se redresse, ses défenses repoussent. L'éléphant enfle à distorde les barreaux et fait exploser la cage, vous envoyant valser à travers la salle au [34](#).

24

Quelle horreur ! Mais tout ceci est n'importe quoi ! Ça ne peut pas vous arriver et pourtant cela a l'air bien réel. Retenant votre dégoût, vous vous faites exigeant : « Qui es-tu ? Que me veux-tu ? ». De son regard vide, le prêtre mort, sans remuer ses lèvres putréfiées, répond à votre question : « Sceller ton Dharma ! ». Cette voix... Vous ne vous laisserez pas faire au [35](#).



25

Écrivez cette idée ici :

Faites un jet de Gloire. Si vous êtes Béni des Dieux, vous pouvez relancer une fois sans perdre de point en cas d'échec. Si vous réussissez, rendez-vous au [31](#). Sinon, les vautours rient à jabot déployé de votre prétention et, saisissant le soleil de sang, ils le jettent sur vous, vous brûlant de 3 dés points d'Endurance. Si vous succombez rendez-vous au [15](#), sinon retournez au [14](#).

26

Les vautours se ruent sur vous et vous avez beau agiter les bras, ils vous arrachent des lambeaux de chairs avec leurs becs cruels. Dire qu'ils sont sensés être des charognards ! Vous perdez deux dés point(s) d'Endurance. Ils reprennent leur envol et... rendez-vous au [14](#). Si vous disposez des Mains d'Allaya lancez un dé, si vous faites un chiffre pair vous récupérez des points d'Endurance, sinon vous en perdez en plus... si vous succombez rendez-vous au [15](#).

27

Vous vous retrouvez assis sur un tapis de choses blanches et friables. Comment êtes-vous arrivé là ? Vous posez la main sur une forme ronde, qui n'était pas là un instant auparavant. Redoutant le pire, vous saisissez... une tête ! D'effroi, vous la lâchez. Pas

de doute, c'était votre visage, verdâtre, figé dans une grimace de douleur indicible. Votre cœur bat à tout rompre. Que faire ? Prier les Dieux du Dashan au [37](#), chercher une arme au [22](#) ou encore appeler à l'aide au [13](#) ?

28

Vous vous ruez sur la malheureuse mais un prêtre s'interpose et bloque le coup avec son bras, que vous tranchez. Il peste, mais son membre repousse ! Deux prêtres sont maintenant debout. Le troisième, celui traversé d'aiguilles, continue le rituel. Ses comparses font jaillir de leurs mains une promesse de mort, vous ne sauriez la décrire. Tout va se jouer en cet assaut. Lancez deux dés et ajoutez votre Endurance et votre Gloire restante. Si vous avez conservé un sabre en os, vous pouvez vous en servir et ajouter un dé à votre jet. Lancez deux dés pour le prêtre, et ajoutez 22. Si votre score est inférieur ou égal à celui de vos adversaires, rendez-vous au [15](#) sinon rendez-vous au [40](#).

29

C'est horrible ! Pris de panique vous fuyez comme un lâche, persécuté par le rire atroce de ce prêtre cadavérique, se moquant de votre faiblesse au [6](#).

30

Il se tient debout sur deux pattes. Il est plus grand que vous, mais complètement rose, rose pâle. C'est un éléphant, et de ses défenses émanent une lumière douce, apaisante. Il a deux bras là où devraient se trouver ses pattes avant. Il vous fait un clin d'œil pachydermique.

« N'aies crainte, dans le rêve, ton esprit peut supporter ma vision un certain temps. Et nous n'en avons guère. Un ennemi à toi t'a attiré grâce à un mantra impie, il a capturé un de mes frères – comme vous diriez entre hommes – qui devait te visiter. Si tu délivres mon frère prisonnier, tu te délivreras toi-même. Mais fais vite, ton corps s'épuise et les blessures que tu reçois dans ce cauchemar finiront par te tuer. Tel est l'effroyable

pouvoir de ce mantra. Ici, seule ta confiance en toi et dans les Dieux pourra t'aider à vaincre. » Face à cette créature, vous ne savez que faire. Vous vous inclinez pour la saluer avant de prendre la parole, en vous redressant vous vous retrouvez au [14](#).

31

Avec cette capacité propre aux rêves à désorienter, vous vous trouvez au cœur de la forteresse, le hall de réception sans doute. Mais alors que vous vous attendiez à une nuée d'horreurs, la salle est couverte de corps bien vivants et dénudés. Hommes comme femmes s'occupent à des activités plus lubriques les unes que les autres. Vous déglutissez. Vous voyez, pile au centre, une créature de rêve, littéralement, vous aguicher en agitant une clef attachée par un collier de cuir autour de son cou. Il fait chaud, de plus en plus chaud. Vous en oublieriez au fond de la salle la cage immense où se trouve avachi un éléphant rose neurasthénique dont on a rogné les défenses. Si vous êtes expert en Kâma sûtra, rendez-vous au [38](#), sinon, il va vous falloir trouver une idée au [17](#).

32

Vous y êtes presque, la lumière se fait plus intense, dense, palpable, un vent vif souffle, un son étrange claque à vos tympans, et une flèche aussi grande qu'une lance transperce votre monture. Vous êtes jeté à terre au [27](#).

33

Vous n'avez peut-être jamais été l'élève le plus zélé des prêtres, mais ce qui se passe n'est pas normal. Vous n'avez jamais adressé une prière avec autant de ferveur. Peut-être que les mortels communiquent avec les Dieux dans leurs rêves ? Quoi qu'il en soit on dirait que quelque chose ou quelqu'un vous a entendu. Un vent chaud souffle sur votre visage : « Relève-toi ! ». Vous n'aviez même pas vu que vous étiez à genoux. Mettez-vous debout au [30](#).



34

Pris de vertige, vous vous trouvez après un bref étourdissement sur une terrasse, en pleine nuit, alors que la lune emplît le ciel. Étrange, une lueur mauve en émane et comme un rayon maléfique s'en échappe pour venir s'infiltrer à travers l'arche donnant... sur votre chambre ! Plus prudent qu'un tigre à l'affût, vous approchez, entendant comme un murmure sinistre et désormais familier. Rendez-vous au [21](#).

35

Vous mettez la main à votre côté et saisissez quelque chose de souple et... Un cobra ! Faites un jet de Gloire, si vous avez Souplesse de la Mangouste, vous pouvez relancer une seule fois en cas d'échec, sans perdre de point. Si vous jetez la bête au [16](#), si elle vous mord au [4](#).

36

Votre adversaire, quel qu'il soit, n'allait pas se faire avoir deux fois avec le coup de la monture qui apparaît au bon moment ! Votre cheval se transforme en un serpent géant qui se tortille pour vous avaler avec son immense gueule ! Faites un jet de Gloire, si vous avez

Le Dashan

Retrouvez le Dashan et les aventures extraordinaires de Munde Shayapan dans les romans de Gabriel Féraud : *Les Perles d'Allaya* et *Les Princes d'Ashora*, édités par Mille Saisons.



Souplesse de la Mangouste vous pouvez relancer une fois sans perdre de point. Si vous réussissez bondissez au **14** et faites un autre choix. Sinon le serpent vous gobe et vous recrache, vous brisant 3 dés points d'Endurance. Vous géissez au sol au **5** ou trépez au **15**.

37

On dit dans le Dashan que les Dieux communiquent leurs desseins aux mortels à travers les songes. Que cherchent-ils à vous dire ? Faites un jet de Gloire, si vous avez Béni des Dieux, vous pouvez relancer une fois en cas d'échec sans perdre de point. En cas de réussite, écoutez les Dieux au **33**, sinon rendez-vous au **3**.

38

C'est un domaine qui vous connaît, et vous avez acquis une grande maîtrise de vos rêves érotiques. Plongeant dans cette mer chaude et soyeuse, vous donnez de votre personne, inventant même des choses incroyables que vous n'auriez jamais osées dans vos rêves les plus fous. Passant de corps en corps, vous arrachez une clef accrochée à un cou d'une grâce sans pareille, rendez-vous au **23**.

39

Vous courez alors que les vautours tournoient au-dessus de vous, sans se décider à vous attaquer. Peut-être que de vous voir bouger titille leur peur atavique de charognard ?

Allez savoir ! Vous choisissez la tourelle la plus proche et d'un bond... vous courez le long de la muraille ! Ce serait merveilleux si des mains écorchées ne jaillissaient pas de la pierre pour vous attraper les chevilles. Faites un jet de Gloire, si vous avez Souplesse de la Mangouste, vous pouvez relancer en cas d'échec sans perdre de point. Si vous réussissez, vous atteignez le sommet d'une tourelle et retrouvez un horizon normal au **31**. Sinon une main vous agrippe, et des vautours viennent vous déchiqueter deux dés points d'Endurance, le temps que vous vous débarrassiez de la poigne qui vous enserre. Si vous succombez allez au **15**, sinon vous chutez et roulez au sol au **14**...

40

Vous vous réveillez en sursaut. Vous serrez très fort la main de Navély, tout aussi brusquement tirée de ses rêveries. Vous êtes tous les deux couverts d'une sueur glacée. De votre côté, vous avez de vilaines courbatures, mais le petit jour chasse vos craintes et vos angoisses. Navély affirme avoir fait des rêves horribles. Des hommes, habillés comme des prêtres, l'avaient emmenée dans le sous-sol d'un palais pour y faire des choses... qu'elle a oubliées. « Ah si, je me souviens d'un nom. C'était celui que je devais servir, un certain Faredan. Cela te dit quelque chose ? »

Faredan ? Le Djah Faredan ? C'était le plus farouche opposant à votre famille. Pourtant, il a été mis hors d'état de nuire il y a peu. Vous vous retenez de répondre et haussez les épaules. Tout ceci n'était qu'un mauvais rêve, n'est-ce pas ? ■

GABRIEL FÉRAUD

**ILLUSTRATIONS ORIGINALES
DE BERG. CELLE EN COULEURS
EST DE DOMINIQUE GILIS.**

Les Songes du Monde de la Tour

Chers lecteurs, belles lectrices, bonjour.
Je ne me présente plus, Aendo pour vous servir,
blablabla, vous avez déjà lu tout cela le mois dernier.
Aujourd'hui, nous parlons du Rêve.
Pas d'un petit rêve insignifiant mais bien du Rêve
avec une majuscule, une puissance à la fois dangereuse
et fascinante. Toute grandiloquence mise à part, le Rêve
est une chose, un concept, qui a une importance toute
particulière dans le Monde de la Tour.

Vous autres humains, vous allez me dire que vous savez parfaitement ce qu'est le rêve, cet état comateux durant lequel vous voyagez dans des fantasmes construits par votre cerveau. Tantôt agréables, tantôt désagréables, ces rêves sont toujours sans conséquence au réveil.

Eh bien, les choses ne sont pas aussi simples. Le Rêve, tout évanescant soit-il, n'a rien d'anodin. Il est même capital dans notre monde et son influence doit être soigneusement contrôlée. Le Rêve était très présent au début du monde, sous la forme de particules oniriques capables de se regrouper pour former des entités protéiformes. Au fil du temps, cette présence a été canalisée et il est devenu très rare de se trouver en présence de telles manifestations.

Le Rêve

Comme je ne peux pas vous dire exactement ce qu'il est (vous m'en demandez beaucoup et si je me laisse entraîner à trop de confidences, il me faudra rendre des comptes), je vais procéder à l'envers et vous dire ce qu'il n'est pas.

Le Rêve n'est pas Élément, et à ce titre il n'a pas de divinité tutélaire, pas d'élémentaires, en fait pas de représentant affirmé dans le Monde de la Tour. Il n'est pas non plus lié à un Dieu Ancien – il est bien entendu qu'aucun d'entre eux ne se compromettrait avec une chose aussi louche. La Pureté et l'Altération, nos deux chers concepts dominants, se disent également étrangers – et même carrément hostiles – à cette mystérieuse puissance.

À dire vrai, personne n'admet ouvertement avoir la moindre collusion avec le Rêve.

Et pourtant il est partout, diffus et insidieux. Il ne touche cependant pas tous les êtres de la même façon. Les humains rêvent durant leur sommeil d'une manière très similaire à celle que vous connaissez. Dans l'immense majorité des cas, cela ne les affecte pas. Rêves et cauchemars disparaissent au petit matin, dès

le réveil, sans conséquence d'aucune sorte.

Les Ombres et les démons ne dorment pas et ne connaissent donc pas l'état onirique familier aux humains. Ils sont cependant touchés par le Rêve d'autres manières.

Les Ombres – vous vous souvenez, les petits bonshommes gris fumeux aux mains à trois doigts ? – les Ombres utilisent une sorte de méditation magique pour se ressourcer. On ne peut donc pas dire qu'ils rêvent à proprement parler mais leur manie de projeter magiquement des environnements autour d'eux peut être rapprochée, dans une certaine mesure, d'un état de rêve. Bien entendu, si l'un d'eux était à portée d'oreille, il nierait farouchement toute association de ce genre, arguant que la projection est une pratique magique et non onirique. Mouais. Tout cela me paraît discutable.

Nos amis les démons se reposent eux aussi par la méditation mais je n'ai jamais entendu parler d'un démon capable de projeter, comme si l'allégeance à l'Altération de leur espèce les avaient privés de cette faculté. Peut-on considérer pour autant qu'ils sont plus éloignés du Rêve que leurs lointains cousins ? Le point est plus que contestable. Une race particulière de démons est même pétrie par le Rêve.

Les démons serviteurs sont des créatures chétives et fantasques, à l'intelligence limitée. Ils agissent de façon très instinctive et sont imprévisibles. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils sont ce à quoi le Rêve peut ressembler quand il est incarné. Ils sont nés, au début du monde, de particules de Rêve agglomérées et conservent encore des comportements erratiques typiques de leur nature profonde. Ils sont cependant considérés comme inoffensifs et sont trop primitifs pour utiliser consciemment cet héritage.

Quant aux draks, pour finir notre tour du monde des races bizarres, leur sommeil est de plomb et dénué de toute fantaisie, même s'il peut durer pendant des cycles entiers. Ils sont sans doute les mieux armés de nous tous pour résister aux illusions du Rêve.



Tout cela pour arriver à la conclusion suivante : les humains sont les créatures de notre monde les plus sensibles à l'influence du Rêve, ce qui a quelque chose à voir avec leur nature profonde, que je ne dévoilerai pas ici, bande de petits curieux.

La magie du Rêve

Une chose aussi fascinante et volatile que le Rêve ne peut qu'attiser la curiosité des érudits et une magie du Rêve s'est développée dans notre monde. Elle demeure prudemment cachée, aussi évasive que la substance qu'elle manipule. Durant l'âge d'Or, avant l'Ère Élémentaire, certains ont tenté d'utiliser ouvertement la magie du Rêve et les choses ont plutôt mal tourné pour eux. Une purge violente a été orchestrée par Er et Ar, les souverains Ombres du Royaume Ecclésiastique, et a officiellement mis fin à leurs activités.

À l'heure actuelle, les mages du Rêve sont très peu nombreux – ce qui est pour le mieux, vous pouvez me croire sur parole – et vivent

soigneusement cachés. Que sont-ils capables de faire ? Eh bien, tout ce qu'on peut imaginer en rapport avec les rêves. Ils peuvent créer des rêves et des cauchemars qu'ils envoient hanter le sommeil de leurs victimes. Remarquez bien que j'utilise le terme victime à dessein, car on aurait grand tort de considérer le Rêve comme une entité bienveillante. Il s'agit d'une puissance bien réelle et incroyablement dangereuse, qui doit impérativement demeurer sous contrôle.

Un mage du Rêve peut influencer le sommeil de sa proie pour lui faire passer des messages, le manipuler, lui insuffler la peur ou la joie. Il peut également se déplacer dans les rêves des autres et les modifier à sa guise. Certaines maladies de l'esprit peuvent être provoquées par l'influence néfaste d'un mage du Rêve.

Un oniromancien puissant et sans scrupule pourrait tout à fait mettre des quartiers entiers d'une cité sous sa coupe, les plonger dans un sommeil forcé, les inciter à l'émeute, les rendre dociles comme des agneaux. Les

plus doués peuvent provoquer des rêves éveillés si délicieux ou si terrifiants qu'ils menacent la santé mentale de ceux qui y sont confrontés.

Tout cela vous rappelle le mentaliste ? Ce n'en est pas, même s'il faut bien reconnaître que les effets peuvent parfois être similaires. Il s'agit là d'une magie fondamentale, qui trouve ses racines dans les fondements les plus primitifs de notre monde. Lui céder reviendrait à ouvrir la porte à des choses que vous ne pouvez même pas imaginer.

Mais je m'emballe et je risque de trop en dire, passons donc à un cas concret.

Le Prophète

Laissez-moi vous raconter une histoire, celle d'une Ombre appelée le Prophète. Je l'ai connu, vous savez, et plutôt bien. Il se pourrait même que nous ayons été tous deux en affaires, il y a très longtemps, pour régler une ou deux broutilles.

Le Prophète était une créature très intrigante. Une Ombre de première génération, ce qui le place déjà comme un être d'exception. Mais ce n'était pas la moindre de ses bizarreries. Le Prophète était une Ombre blanche. La seule, en fait, à exister dans notre monde. Alors que la quintessence des Ombres est une sorte de fumée grise, celle du Prophète était totalement blanche. Au travers de sa peau translucide paraissaient cependant les circonvolutions de cette substance interne subtilement teintée de reflets nacrés. Ses yeux étaient comme des miroirs, blancs et translucides, et ne permettaient à personne de lire en lui.

Le Prophète était un être très intrigant, méditatif et mélancolique. C'était un très grand mage du Rêve, sans doute le plus puissant qui ait jamais foulé cette terre. Les quelques Ombres blanches qui vivent encore dans le monde de la Tour sont toutes ses descendantes et ont sans aucun doute hérité de ses capacités pour manipuler le Rêve. Elles se cachent pour ne pas subir de même sort que lui.

Les humains et le Rêve

Le Prophète a été l'un des instruments essentiels à la création de la race humaine telle qu'elle est à présent. Malgré le danger que représente l'influence du Rêve, ce dernier fait partie intégrante de la nature humaine. Saviez-vous que les premiers humains n'étaient pas capables de rêver ? Ils étaient tellement... prosaïques et dénués de fantaisie. Ils n'étaient pas ce que leur créateur avait espéré. Ils étaient, en quelque sorte, l'antithèse du Rêve, et à ce titre le Prophète se trouva indisposé par leur existence.

Il est le premier à avoir insufflé le Rêve dans le corps d'un humain. D'une humaine, en fait, la mère de toute l'espèce. Je me suis toujours plu à croire que leur rencontre avait été fortuite. Mais est-ce vraiment le cas ? Quelque chose d'aussi capital peut-il vraiment avoir eu lieu par une incroyable coïncidence ? Toujours est-il qu'il l'a rencontrée, au début des temps. Indisposé par la nature de cette femme, si étrangère à la sienne, il lui a donné la parcelle de Rêve qui lui manquait pour en faire une humaine accomplie.

Notez bien que s'il avait pu la détruire, il l'aurait fait. Mais elle n'avait rien d'une faible femme et le Prophète s'est donc contenté de la changer à jamais. Un bouleversement fondamental qui a également affecté l'enfant qu'elle portait et a fait de lui... euh, peu importe, ce n'est pas le sujet et nous parlerons peut-être de lui une autre fois.

Les hommes ailés d'Alaya

Ce don magnifique et dangereux est la contribution la plus capitale du Prophète à l'humanité. Mais ce n'est pas la seule. Des générations après cette première rencontre, l'Ombre blanche a guidé l'humanité vers sa première grande civilisation – avec un petit coup de main de votre serviteur, je l'avoue. Lorsque cette civilisation a périclité, il a mené une partie de ses fidèles à l'est du Continent des Hommes, au-delà des montagnes qui abritent à présent la cité d'Istula.

On raconte qu'il arrivait en bordure de mer avec



ses fidèles, pourchassé à la fois par l'inquisition du Royaume Ecclésiastique et les dragons blancs installés sur ces terres, le Prophète a cherché le moyen de sauver les siens. Pour cela, il fallait leur faire traverser la mer vers les îles d'Alaya. Mais le Prophète était bien démuni, sans navire ni nef lunaire pour faire le voyage, comment pouvait-il amener ses fidèles humains à bon port ?

Il a utilisé le Rêve, d'une manière totalement inédite. Pour leur permettre de s'échapper, il a transformé les humains qui le suivaient et partageaient ses croyances. Au terme d'un rituel complexe et de longues expériences, il les a dotés d'ailes. Des ailes qui n'ont rien de physique mais sont littéralement des fragments de rêves figés.

Les hommes ailés d'Alaya conservent encore cet héritage. Dans leur dos poussent des ailes évanescentes de formes diverses, blanches et nacrées. Ces hommes ne ressemblent ni à des oiseaux, ni à des insectes. Ils sont les enfants du Prophète et du Rêve et se transmettent de génération en génération cet héritage mystérieux.

Nul doute que, si Er et Ar avaient été encore à même d'intervenir, l'inquisition du Royaume Ecclésiastique se serait employée à détruire ces humains teintés par le Rêve. Mais au moment de leur création, Ar était morte, Er devenu fou suite à la disparition de sa reine. Les humains ailés ont donc pu trouver refuge dans les îles d'Alaya et y prospérer. À l'heure actuelle, le culte du Rêve y perdure, mais de manière subtile et souterraine.

Le Prophète, disparu depuis des millénaires, est devenu une légende. Son legs demeure intact. Les ailes de ses enfants forment un témoignage toujours renouvelé de son influence et de la présence discrète mais fondamentale du Rêve dans le Monde de la Tour.

Dormez bien...

Pour conclure ce petit exposé, je dois avouer que je vous envie, vous autres humains. Rêver est une chose fascinante. Ce doit être merveilleux de fermer les yeux et, pendant

cette période de repos, de voyager dans des contrées fantasmagoriques. Surtout si l'on ignore tout des dangers que peut représenter cet état de semi-conscience.

Les rêves sont magnifiques. Ils peuvent être mortels et destructeurs. Le Rêve est une partie de l'essence de notre monde mais, s'il devait gagner en influence, il aurait le pouvoir de le déstabiliser, voire le mener à sa destruction. Alors, la prochaine fois que vous fermerez les yeux, méfiez-vous des visions que vous apportera votre sommeil... ■

AENDO

(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)



Éveil

campagne Eclipse Phase
Épisode 2

NOUVEL ÉDEN

Éveil est une campagne en cinq actes pour le jeu de rôle *Eclipse Phase*. Le premier acte a été publié dans le numéro 16 des Chroniques d'Altaride, en voici donc le deuxième.

Synopsis

Les personnages ont découvert la source du virus qui les infecte, la station Éden dans les confins du système extérieur. Se déplacer là-bas représente un très long voyage. Beaucoup trop long pour être praticable.

Cependant les choses ne sont pas perdues, un Égocasting est possible jusqu'à un habitat lointain, sur le chemin d'une caravane de pouilleux qui passe régulièrement à proximité d'Éden. Il conviendra donc de préparer le voyage à l'avance, de louer un corps sur

place (en espérant que le virus ne transmettra pas avec eux) ; puis de négocier un passage sur la caravane des pouilleux et prévoir un transport vers Nouvel Éden ensuite.

L'économie du système extérieur étant post monétaire, il faudra jouer sur les réputations des personnages. Pour en gagner il est possible d'accomplir quelques tâches pour leurs hôtes...

Une fois arrivé sur Nouvel Éden, il faudra réussir à accéder aux zones privées de



l'habitat, ce qui sera étonnamment facile, la sécurité étant basée sur la présence du virus exurgent.

À l'intérieur de celle-ci, la société parfaite de Nouvel Éden révélera ses secrets, jusqu'à ce qu'ils trouvent le repaire d'Adam et Ève et les affrontent dans un combat épique pour sauver leur vie et éviter de devenir leurs esclaves à cause du virus exurgent. Pendant le combat ils assistent à la fuite d'Abel, fils d'Adam et Ève, qui emporte avec lui la clef du virus.

La suite de la campagne sera principalement motivée par la traque d'Abel.

Scène 1 : chez les enfants du Soleil

Décors : station Phénix

Acteurs : les enfants du Soleil, le vieil homme Nogami, et éventuellement Ève.

Action : les personnages ont besoin d'un transport vers Nouvel Éden. Un voyage physique est difficilement envisageable, il faudrait plusieurs années pour se rendre sur la station infectée.

L'expertise technique des enfants du Soleil, ainsi que l'énergie inépuisable dont ils disposent leur permettent de maintenir un Farcaster sécurisé (sécurité relative, nous le verrons) un certain nombre de stations scientifiques dans le système solaire. Et il se



trouve que l'une d'entre elles se trouve sur la route des Danse-Vide de Mako, une caravane d'errants stellaires qui croise régulièrement à relative proximité de Nouvel Éden.

Les Danse-Vide sont ceux qui ont recueilli il y a quelque temps Ève après le naufrage de sa navette. Les enfants du Soleil, sous l'influence de Nogami, acceptent d'envoyer les Égos des personnages vers l'Athanor, un habitat expérimental en orbite autour de Neptune. Sur place ils pourront s'incarner et attendre le passage des Danse-Vide, prévu pour un mois plus tard.

Scène 2 : au Coeur de l'Athanor

Décors : un habitat expérimental en orbite autour de Neptune.

Acteurs : « Paracelse », alias Vikash Masabranavan, le contact des enfants du Soleil sur l'Athanor et responsable de la banque de morphe de la station.

Action : les personnages arrivent dans l'environnement numérique virtuel de l'Athanor et rencontrent Paracelse. Il a accepté d'accueillir leurs Égos par égard envers Nogami, de bonne réputation dans les cercles scientifiques. Mais eux, il ne les connaît pas. Et s'ils veulent autre chose qu'un synthémorphe basique ou une cosse ouvrière, ils vont devoir faire leurs preuves.

C'est l'occasion pour les personnages qui n'en seraient pas familiers de découvrir l'économie post monétaire de la ceinture extérieure du système solaire. La communauté de l'Athanor est composée de scientifiques lassés des restrictions politiques, morales et financières placées sur leurs têtes par les hypercorporations du système intérieur. Pour obtenir quelque chose de leur part il faut posséder et utiliser de la r-réputation, ou une autre réputation compatible mais ça prendra plus de temps (contacter des personnages appartenant aux réseaux des personnages et capables de faire le lien avec les scientifiques). L'Athanor accepte aussi de prêter des morpbes expérimentaux en



échange d'un rapport d'expérience détaillé et enregistré (les morphes XP sont tous équipés de systèmes d'enregistrement totaux). Ces morphes sont des prototypes ou des modèles développés à petite échelle, qui présentent des avantages certains mais aussi des défauts parfois gênants. Ils possèdent de plus tous une condition d'obsolescence programmée qui entraînera la dégradation de leurs performances un mois après avoir quitté l'Athanor, sachant que les packs génétiques nécessaires à leur maintien en forme ne sont disponibles que sur l'Athanor. Enfin il est possible de participer à des études diverses et variées en tant que cobayes ou assistants, si les personnages possèdent les compétences requises. La maintenance de l'habitat recherche toujours des bras pour accomplir des tâches dangereuses, salissantes et généralement ingrates. De toute façon, les Danse-Vide ne passeront par l'Athanor que deux semaines plus tard environ.

Cette scène est une opportunité de découvrir un habitat scientifique étrange, et d'expérimenté les particularités du système extérieur : liberté totale pour le meilleur et pour le pire, économie d'abondance avec les machines de fabrication, système de réputation et allocation d'énergie universelle, etc.

De plus, pendant les deux semaines de séjour sur l'Athanor, le virus Éden commencera à se développer dans les morphes d'emprunt des personnages. La croissance est insidieuse et sans effets réellement visibles mais se traduira par une impatience croissante à l'idée de rejoindre Nouvel Éden, et par des rêves où une figure paternelle ou maternelle accueille les personnages à bras ouverts, tels les enfants prodiges de la communauté néoédenique.

Scène 3 : L'arrivée des Danse-Vide

Décors : la caravane spatiale des Danse-Vide, à l'ambiance foraine. Trois grandes barges et une foule d'esquifs de petite taille composent ce groupe de vaisseaux de bric et de broc, rafistolés aux formes et aux technologies variées.

Acteurs : les Danse-Vide, les artistes et nomades de la caravane, pleins de vie.

Action : les personnages intègrent la communauté des Danse-Vide et voient l'influence du virus grandir en eux.

Les Danse-Vide sont une caravane spatiale composées de vaisseaux récupérés et rafistolés abritant une communauté permanente qui a choisi le nomadisme et la liberté à la sécurité illusoire d'un habitat fixe. La caravane des Danse-Vide est une sorte de caravane foraine permanente qui voyage d'habitats en habitats dans le système extérieur, poussant parfois jusqu'à la ceinture d'astéroïdes. Le rythme du voyage est lent, les escales nombreuses et l'occasion d'échanger des histoires autant que des biens avec le reste du monde. Les racailles font un peu de commerce, un peu de contrebande, du trafic d'information, du transport de marchandise et d'êtres humains. Ils proposent du divertissement, de l'exotisme et la possibilité de s'encanailler aux habitants coincés sur leurs stations isolées.

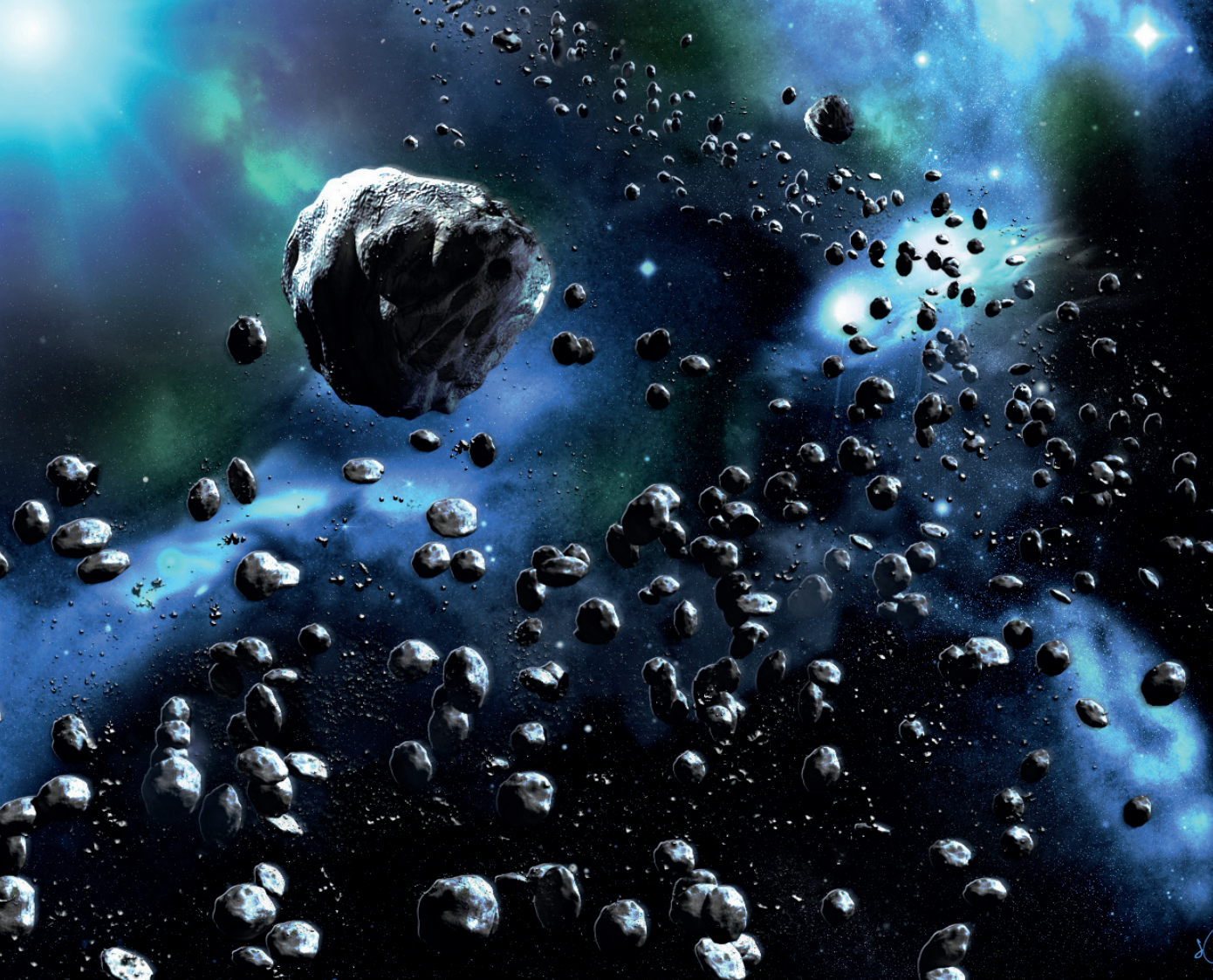
Leur communauté est composée de trois grandes barges et d'un bon nombre d'esquifs de plus petite taille. Les barges servent au transport de marchandise, aux cultures hydroponiques et à l'habitation. Lors des escales, les navires sont reliés et des supers-



tructures sont installées pour installer un grand chapiteau de cirque en plein vide dans lequel évoluent des artistes en micro-gravité. Un bon nombre de Danse-Vide ont des morphes adaptés à la vie dans l'espace, aussi souvent que possible des biomorphes. Ils fréquentent l'Athanor pour cette raison précise ; ils ont passé des accords avec les scientifiques de la station pour la mise au point de morphes spatiaux leur permettant de vivre le plus longtemps possible dans le vide spatial. Ils servent de cobayes aux scientifiques, les approvisionnent et récupèrent lors de leurs passages les modèles mis à jour. Les multiples projets et prototypes existants ont transformé la communauté en une regroupement très hétéroclite de formes étranges, parfois dérangeantes, de personnages qui auraient eu leur place au cirque de Barnum. Ils accepteront de bon gré la présence des personnages dans leurs caravanes, sans poser de questions sur leurs motivations et apprécieront que ceux-ci apportent leurs connaissances et compétences à la vie de la communauté pendant leur présence au sein

de celle-ci. L'accueil et l'hospitalité sont pour eux des traditions extrêmement importantes. Ils apprécieront par exemple particulièrement le récit de la rencontre avec les enfants du Soleil et les impressions des personnages incarnés dans un Surya ou une salamandre. Plutôt que de devoir payer et utiliser leurs réputations, cette partie du voyage est l'occasion de forger de nouveaux liens avec une communauté d'errance, libre et farouchement attachés à cette liberté. Mais aussi une communauté qui, du fait de son idéal de vie spatiale, s'éloigne peu à peu de l'humain pour rejoindre les frontières lointaines de la transhumanité.

Pendant les quelques semaines de voyage entre l'Athanor et le point de rencontre avec Nouvel Éden, l'influence du virus va grandir sur les personnages. Les rêves à propos d'Adam et Ève, parents aimants qui les attendent dans une communauté étroite et solidaire, se multiplient. L'impatience augmente et les personnages commencent à sentir des effets physiques (le virus utilise



les circuits de récompense du cerveau pour encourager le bon état d'esprit : un personnage qui doute ouvertement, qui dénigre Nouvel Éden ou Adam et Ève, se retrouvera mal dans sa peau, vaguement nauséeux, alors qu'un personnage positif à leurs propos se sentira à l'aise, presque euphorique) ainsi qu'un début de transformation. Les morphes semblent se transformer doucement, les cheveux deviennent noir d'encre, les imperfections de surface de la peau disparaissent peu à peu, faisant place à une peau marmoréenne (Pas d'autre effet que cosmétique pour le moment).

Jusqu'où détailler ?

Le voyage lui-même durera trois semaines, qui pourront être passées sous la forme d'une ellipse ou au contraire très détaillées selon les désirs du meneur de jeu et du groupe. Cela peut être l'occasion de glisser un ou deux scénarios supplémentaires si le meneur de jeu est inspiré.

À la fin du voyage, un air de famille certain existe entre les morphes et les personnages d'Adam et d'Ève.

Au bout de trois semaines donc, alors que la caravane frôle la zone des troyens de Neptune, une vaste zone peuplée d'astéroïdes de toutes tailles, dans laquelle plusieurs habitats isolationnistes ont élu domicile. Les Danse-Vide passent traditionnellement au moins deux mois sur place, faisant du commerce avec les isolationnistes locaux, procédant à des opérations de maintenance et récoltant minéral et glace sur les astéroïdes pour renouveler leurs stocks. Ils filent ensuite en général vers Uranus, puis Saturne et Jupiter.



Scène 4 : Dans un grand champ de glace et de poussière

Décors : un champ d'astéroïdes.

Acteurs : les Danse-Vide, une bande d'isolationnistes agressifs, Adam et Ève.

Action : un voyage spatial dans une petite navette, à travers un champ d'astéroïdes dangereux et mal fréquenté, qui mettra les nerfs des personnages à rude épreuve. Ils seront cette fois seuls aux commandes, isolés et confrontés à de réels dangers.

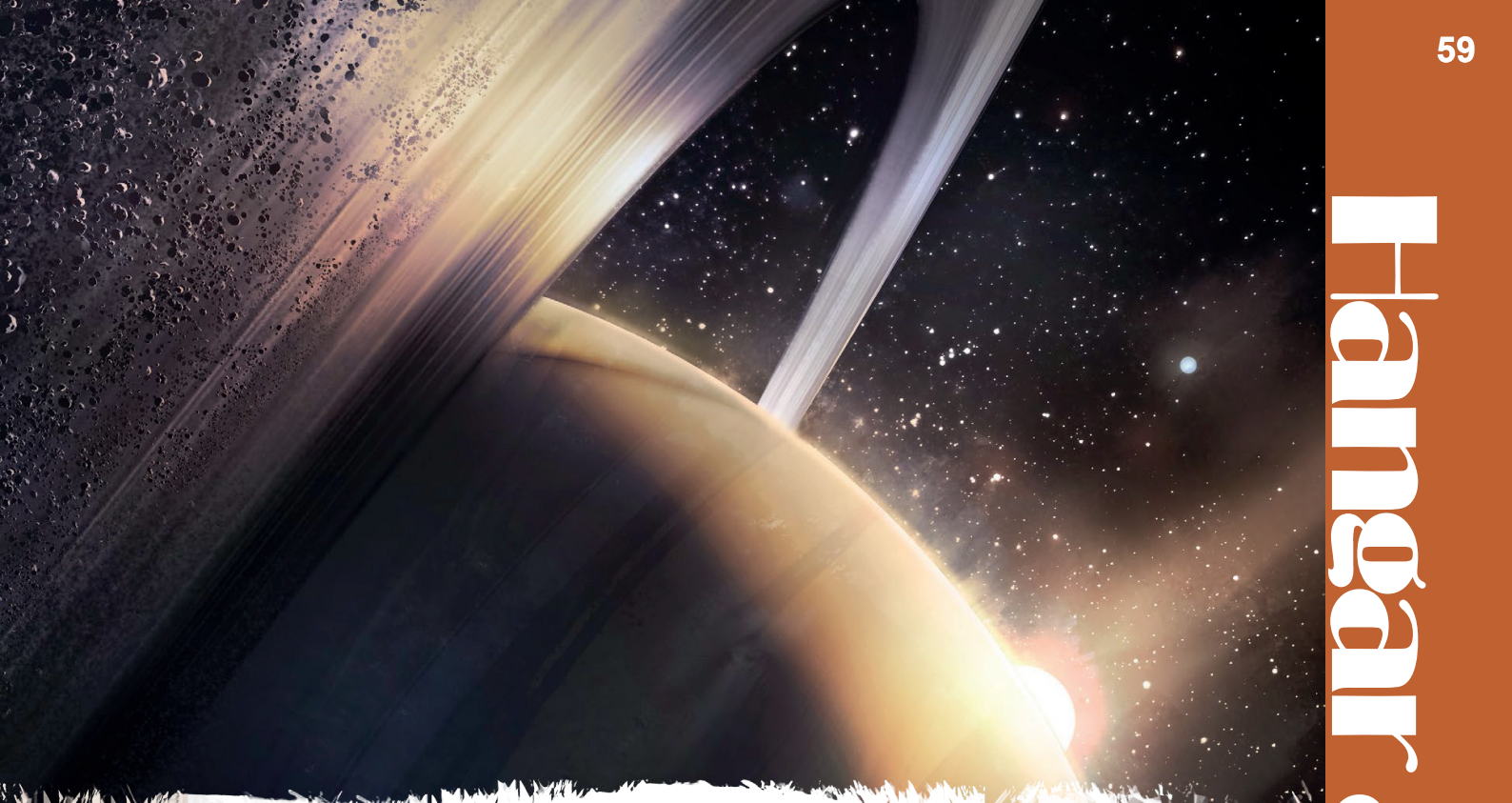
Arrivés au camp des Danse-Vide, les personnages se rendent compte qu'ils se sentent appelé dans la direction de Nouvel Éden, c'est le virus qui leur parle du fond de leur inconscient. Plusieurs moyens existent pour rejoindre la station : emprunter un transport aux Danse-Vide, récupérer la navette endommagée d'Ève 212, contacter directement Nouvel Éden pour obtenir l'envoi d'une navette.

Quelle que soit la méthode choisie, cette scène est l'occasion d'une confrontation physique entre les personnages, l'environnement et des ennemis inattendus. Des isolationnistes se sont récemment installés non loin du point de repos des Danse-Vide, et ils ont interceptés les communications des personnages. Ils décident de tendre une embus-

cade à la navette, espérant pouvoir la dérober ainsi que la matière première qu'elle pourrait contenir, après tout les personnages ne se risqueraient pas dans un lieu aussi dangereux sans une très bonne raison.

Le voyage vers Nouvel Éden impose deux jours de traversée d'une zone riche en astéroïde avec la navette (qui ne va, il faut bien le dire, pas très vite). Les isolationnistes attendront que la navette soit à mi-chemin pour lancer deux transports rapides pour arraisonner la navette. Il ne s'agit pas de mettre en scène une bataille spatiale à la *Star Wars* (encore que si c'est ce qui vous plaît, ne vous privez pas), mais plutôt une poursuite dans laquelle les poursuivants essayent de s'approcher assez près de la navette poursuivie pour lancer un abordage. L'environnement est par ailleurs dangereux, de nombreux débris croisent dans les parages et il faudra les éviter tout en évitant de se faire aborder. Dès que les personnages arrivent à portée d'intervention de Nouvel Éden (au choix du meneur de jeu), les poursuivants abandonnent et rejoignent leur station. S'ils réussissent leur abordage, un combat s'engagera.

Quand les personnages arrivent à portée de Nouvel Éden, ils découvrent un habitat monumental, un cylindre artificiel de plusieurs kilomètres de long régulièrement



percé de grandes ouvertures vitrées donnant sur l'espace. L'habitat est en rotation constante, créant une gravité artificielle pour ses habitants et est éclairé par un tube lumineux central, la lumière solaire étant faible et lointaine dans le champ d'astéroïde. Un petit spatioport fixe se situe à une extrémité du cylindre, relié à Nouvel Éden par un axe dans lequel circulent à grande vitesse des

cabines de transport. De loin une dizaine de navettes et transports spatiaux de petite taille sont amarrés au port, mais aucun transport à long rayon d'action. Visiblement une fois qu'on arrive à Nouvel Éden, il est difficile d'en repartir facilement. Cependant une recherche poussée des alentours révélera un transport rapide et à longue portée dissimulé dans un astéroïde de petite taille à proximité de la station.

Souvenons-nous que :

- Il y a peu d'espace pour bouger dans la navette.
- L'utilisation d'armes à feu risque de percer la coque.
- Toute l'action aura lieu en microgravité, la plupart des personnages devraient en avoir l'habitude, mais cela peut créer des éléments descriptifs intéressants.
- Dans *Eclipse Phase* la mort est rarement définitive, si des personnages devaient mourir dans le combat, ils se réveilleront sur Nouvel Éden quelques heures plus tard, dans des morphes clonés : Adam pour les hommes, Ève pour les femmes.

Une deuxième chose pourra alerter les personnages lors de leur approche, de très nombreuses batteries de canons magnétiques arment la station et détruisent les masses rocheuses qui s'approchent un peu trop près de la station avec une précision effrayante. Ils pourront d'ailleurs noter que, dès qu'ils sont à portée de tir, plusieurs tourelles les prennent pour cible et ne les lâchent plus. À ce moment ils recevront une communication de la station. Un vieux couple, semblable à celui qu'ils ont pu percevoir dans leurs rêves, apparaîtra sur les communicateurs et s'adressera à eux :

« Chers enfants, vous avez fait un bien long chemin pour parvenir jusqu'à nous. Si vous voulez bien laisser le soin à notre pilote de vous amarrer au port, nous enverrons plusieurs de vos frères et sœurs vous accueillir et vous préparer à entrer dans le jardin de Nouvel Éden.



N'ayez aucune crainte, vous avez sûrement des questions et nous y répondrons avec plaisir le moment venu. Laissez derrière vous la violence, la haine et la douleur du monde, vous êtes enfin arrivés chez vous. »

Un dialogue peut s'instaurer mais les vieux restent sur leur position : tout sera expliqué en temps voulu. Ils peuvent aussi transmettre les codes d'identification du pilote (une I.A. de Nouvel Éden nommée Gabriel, qui prend l'apparence d'un Archange au visage doux) qui ne présente d'ailleurs aucune entourloupe.

Une fois que les personnages auront accepté d'être guidés, la station prend les choses en main et leur navette, même endommagée prendra place dans un berceau du spatioport, s'ouvrira alors devant eux un couloir neutre, blanc et brillant qui les conduira jusqu'à la zone de transit où ils seront accueillis par des clones jeunes d'Adam et Ève : Adam 23 et Ève 65.

Scène 5 : le Jardin d'Éden

Décors : Nouvel Éden

Acteurs : Adam et Ève (multiples)

Action : Les personnages arrivent enfin à destination pour découvrir un habitat paradisiaque. Et commencent à soupçonner les secrets du lieu.

La zone de transit de Nouvel Éden est un espace propre, blanc et lumineux, sans décoration. Presque une ambiance hospitalière en fait. Adam 23 et Ève 65 accueillent chaleureusement les nouveaux venus, quelle que soit leur morphé. Même les synthétiques auront droit à une chaleureuse accolade. Ils demandent à chacun de bien vouloir prendre place dans un fauteuil confortable pendant qu'un portique se déploie autour d'eux et procède à un examen complet non invasif. Nouvel Éden gère l'ensemble de la procédure, transmettant des informations techniques d'une voix douce et féminine, la voix d'Ève 1. Les implants, les morphes, les modifications

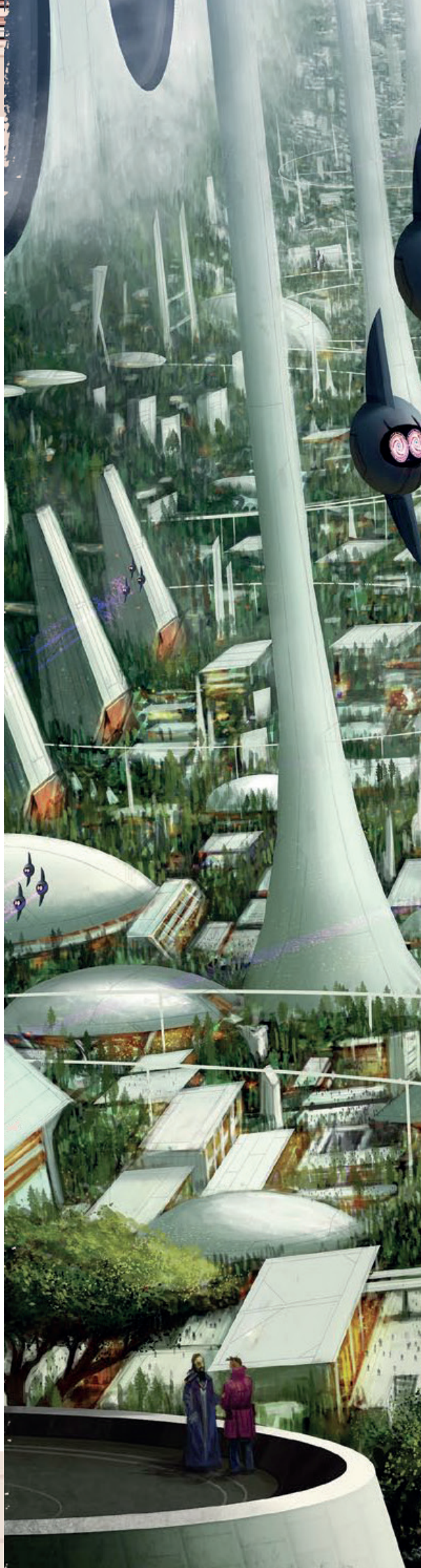
Façonner aux scénarios

et l'équipement dissimulé des personnages sont enregistrés, et si Adam 23 et Ève 65 frondent les sourcils à la mention d'armes et de dispositifs de combat, ils ajoutent d'un air désolé que ces choses ne sont pas utiles à Nouvel Éden mais que les personnages peuvent les conserver tant qu'ils n'auront pas tout à fait confiance en leur nouvel environnement. Ils ajouteront en riant que ça ne saurait tarder, Nouvel Éden est vraiment un endroit magique pour les quelques élus qui y prennent place.

Tout personnage qui ne serait pas infecté par le virus Éden (n'ayant par exemple pas joué la première partie du scénario), recevra une injection discrète, Adam et Ève le présenteront comme un antibiotique destiné à empêcher que des microorganismes pathogènes ne mettent en danger le délicat équilibre écologique de l'habitat. Toute analyse du mélange injecté ne détectera rien d'autre que cela d'ailleurs, même si l'injection contient aussi une bonne dose du virus Éden.

Une fois les formalités d'immigration effectuées, les personnages seront conduit par Adam 23 et Ève 65 vers les capsules de transport vers l'habitat proprement dit. Adam 48 et Ève 37 prendront alors le relais et préviendront les personnages : la température intérieure est de 28°C, l'humidité de 80%, la gravité équivalente à 0,9g ; le jour dure 12h et la nuit autant. S'ils ont besoin de boire, l'eau des ruisseaux, des sources et des lacs est parfaitement potable, ainsi que le jus des nombreux fruits poussant sur les arbres du Jardin. Pour manger, ils n'ont qu'à trouver un arbre fournissant ce qu'ils désirent, les fruits leurs apporteront tous les nutriments nécessaires. De plus leurs quartiers sont équipés de nanofabricateurs possédant les schémas nécessaires pour les vêtements, une gamme d'outils et de nourriture plus sophistiquées. En tant qu'invités leurs allocations d'énergies et de matières premières sont offertes par l'habitat pendant le temps de leur séjour. Ils ne manqueront de rien ici.

Depuis la capsule ils pourront apercevoir l'habitat : un immense jardin parsemé d'arbres fruitiers, de sources, de lacs et de rivières





et de quelques maisons de bois, s'étendant à perte de vue, illuminé par un tube solaire central dispensant une chaleur agréable. À la fin de leur approche ils peuvent apercevoir de nombreux couples édeniques tous identiques vaquer à leurs occupations qui semblent toutes innocentes et agréables, personne ne semble travailler en dehors de quelques opérations de maintenance, mais les jardiniers semblent y prendre un grand plaisir.

Ils débarquent de la capsule pour tomber sur un groupe riant aux éclats en train de disputer une partie de foot endiablée sur un terrain improvisé. Tous sont dans une forme olympique et démontrent des capacités physiques exceptionnelles. Et surtout, ils ont la confirmation que tous les hommes sont des versions d'Adam dont seul l'âge apparent varie, et toutes les femmes sont des versions d'Ève. Les quelques spectateurs saluent les nouveaux venus d'une accolade chaleureuse, leur proposant de regarder ou de participer, leur offrant à boire et à manger dans des plateaux de bois sur lesquels sont disposés des fruits du jardin. Adam 48 et Ève 37 attendent patiemment qu'ils terminent cette rencontre impromptue pour les mener aux maisons qui leur ont été attribuées, non loin de là. Le voyage se fait à pied, aucun véhicule ne semble être présent sur place, et aucun animal plus grand qu'un chat ne semble non plus présent. Sur place ils trouveront des habitations simples mais confortables. Leurs guides leur donnent quelques informations supplémentaires : il pleut toutes les nuits entre 3h et 5h du matin, le soleil se lève à 8h et se couche à 20h. Ils peuvent se rendre où ils veulent sauf sur l'île du pommier au centre du grand lac, à quelques distance de là. L'île abrite les systèmes de contrôle de l'habitat et les couples qui travaillent là-bas ne doivent pas être dérangés. S'ils décident de rester, eux aussi devront aller travailler sur place une semaine par an.

Les fondateurs rencontreront les personnages le lendemain pour déjeuner, d'ici là ils sont libre de découvrir le jardin à leur guise.

L'influence du virus semble décuplée à Nouvel Éden, les personnages se sentent bien

dans cet environnement pourtant un peu étrange, ils se sentent chez eux, comme s'ils venaient de rentrer après un long voyage. Les habitants leur sont sympathiques, comme des amis retrouvés avec des années, ou même de la famille. Ils ressentent aussi une grande décontraction physique alors que leurs traits commencent à changer subtilement pour adopter ceux d'un Adam ou d'une Ève. Il n'est pas obligatoire d'accompagner les changements de conséquences techniques, mais c'est possible en prenant le morphe Olympien comme modèle.

La nuit, les rêves des personnages sont particulièrement vivants et réalistes, les poussant à révéler leurs secrets aux fondateurs aimants.

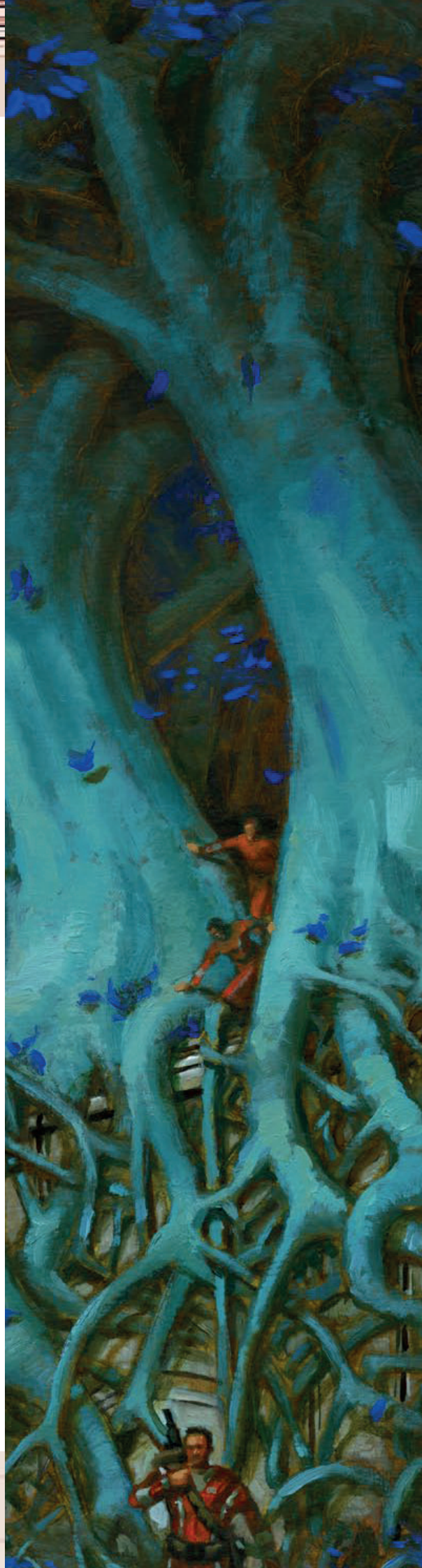
Scène 6 : le retour des enfants prodigues

Décors : l'île des pommiers et son sous-sol.

Acteurs : Adam et Ève (multiples), Abel, Caïn.

Action : les personnages rencontrent enfin les fondateurs de la communauté et s'infiltrèrent dans les zones interdites. Ils y sont confrontés à l'origine du virus Éden et à une opposition inattendue.

Alors que l'heure de leur rencontre avec les fondateurs approche, les personnages vont monter en eux une appréhension, générée par le Virus Éden. Ils se sentiront comme avant un entretien avec une personne dont on cherche l'approbation. A la fin de la matinée Adam 48 et Ève 37 se présentent à leur porte pour les mener sur l'île du pommier. Pendant le trajet, relativement court, ils discutent tranquillement avec les personnages, leur demandant ce qu'ils ressentent, s'ils sont impatients de rencontrer les fondateurs, leur disant que c'est toujours un moment marquant pour les nouveaux résidents. Ils répondent aux questions concernant Adam 1 et Ève 1 avec enthousiasme, présentant des figures aimantes, justes et rigoureuses, parlant d'eux comme on parlerait avec fierté de parents respectés et aimés.





La traversée du lac se fait par une passerelle de bois et de corde, ils peuvent apercevoir des carpes dans les eaux cristallines et tranquilles. Sur l'île elle-même, de petits bâtiments de pierre sont arrangés en cercle autour d'un immense pommier central, très haut dont les branches sont chargées de pommes rouges émettant une lumière douce. Une bonne vingtaine de couples s'affairent dans les bâtiments et autour du pommier, pilotant l'habitat à partir d'interfaces pour la plus grande partie invisibles. Régulièrement ils cueillent une pomme, l'emportent dans un des bâtiments, ou sortent d'un bâtiment avec une pomme en main qu'ils déposent sur l'arbre auquel elle se rattache.

Mais les guides des personnages ne les mènent pas vers le pommier. Ils vont à quelque distance de celui-ci dans un petit cottage bucolique, entouré d'un petit jardin. Devant la maison, sur une terrasse en caillebotis, une table a été dressée avec goût. Assis à la table un vieil homme très digne lit une tablette de données alors qu'une vieille femme encore très belle prépare délicatement des quartiers d'orange. Ils sont l'image exacte des vieux qui hantent les rêves des personnages depuis plusieurs semaines.

À leur arrivée, Adam 1 et Ève 1 les accueillent chaleureusement, les invitant à prendre place à leur table et à profiter du repas. Une émotion intense (et qui peut paraître incongrue) s'éveille alors chez les personnages, de nouveau ils ont l'impression d'être à leur place, enfin chez eux. Les sourires chaleureux de ces vieux si rassurants et sympathiques l'amplifient encore.

Les guides se retirent et les personnages sont seuls avec Adam 1 et Ève 1 qui entament alors une conversation agréable, demandant aux personnages si leur nuit s'est bien passée, ce qu'ils pensent de l'habitat, si leur voyage n'a pas été pénible, d'où ils sont arrivés, ce qui les a amenés ici. Pensez au flot de question auquel peut être soumis un petit ami lors de sa première présentation à la famille de sa dulcinée, ou à la curiosité intense de grands-parents actifs vis-à-vis de petits-enfants qu'ils ne voient pas souvent. C'est un véritable interrogatoire, sympathique mais insistant.

Alors que le repas touche à sa fin, Adam 1 et Ève 1 font une proposition aux personnages : « Et si vous restiez avec nous ? Après tout vous semblez sympathique et nous avons de l'espace. Commencez par vous reposer et vous remettre de toutes ces expériences éprouvantes, nous vous accorderons le statut de résident temporaire et dans un mois si cela vous convient vous pourrez devenir des résidents permanents. »

Si les personnages déclinent ils subiront le poids de la déception des fondateurs qui ne changeront pas d'attitude mais sembleront attristés, déclenchant chez eux un sentiment de culpabilité (le virus encore une fois). S'ils acceptent, peu importe qu'ils soient sincères ou non, Adam 1 et Ève 1 leur donneront l'accolade en manifestant leur joie. Quoi qu'il en soit le repas arrivera à sa conclusion et les guides arriveront pour mener les personnages à l'habitation qui leur a été attribuée.

Plus les personnages restent, plus ils se transformeront pour devenir à leur tour de dociles

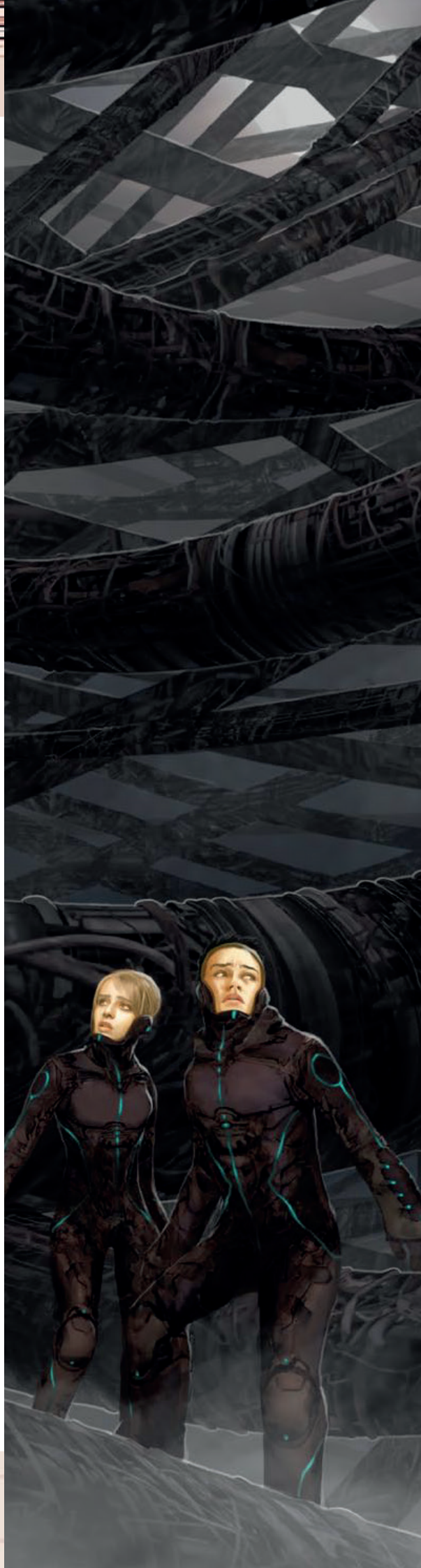
Hanger aux scénarios

Adam et Ève. Les seuls éléments technologiques semblent présents sur l'île du pommier et il y a fort à parier que les personnages voudront désormais s'y rendre, éventuellement sous le couvert de la nuit. C'est l'occasion de mener une scène d'infiltration, sachant que les Adam et Ève sur l'île chercheront à les arrêter s'ils s'y rendent, d'abord en tentant de les reconduire poliment puis avec plus de force, jusqu'à une intervention physique qui révélera chez eux une force hors du commun. Cependant ils ne portent pas d'armes et ne sont pas spécialement de bons combattants, ils sont simplement physiquement au pinacle des capacités humaines. Si les personnages arrivent à passer ce premier barrage (par la force, la ruse ou tout autre méthode que le meneur de jeu jugera adéquate), ils pourront accéder à l'arbre ou au cottage.

Les fruits de l'arbre sont des modules de contrôle de l'habitat, qui permettent quand on les cueille d'accéder à tel ou tel système de bord. La présence du virus dans les morphes des personnages leur permettra d'accéder aux contrôles et par exemple de désactiver les défenses extérieures ou de modifier à leur gré le climat. Des verrous de sécurités empêchent cependant de mettre en danger la viabilité et l'habitabilité du cylindre spatial.

Le cottage est meublé comme une maison de campagne agréable. Dans la chambre principale, les corps d'Adam 1 et Ève 1 sont couchés, inanimés. Rien ne les réveillera et un diagnostic révélera qu'ils sont en état de suspension, comme des morphes privés d'Égo. La porte de la cave est plus intéressante parce qu'elle présente une serrure biométrique. Encore une fois la présence du virus permet d'ouvrir la serrure et de pénétrer dans les entrailles de l'habitat.

C'est un couloir technique, silencieux et immaculé qui mènera les personnages vers une grande salle, directement sous l'arbre. La salle est sphérique, ses murs sont occupés par des dizaines de cuves de taille humaine dans lesquelles poussent des clones d'Adam et d'Ève ; reliés à une sorte de grand pilier biomécanique au centre de la pièce. Les racines de l'arbre viennent rejoindre le pilier qui mesure





environ cinq mètres de hauteur. Le pilier lui-même est animé de pulsations étranges, accompagnant la circulation de fluides dans ses veines apparentes. Deux corps décharnés sont inclus dans le pilier reliés directement à lui par des dizaines de capillaires rougeâtres. Ce sont les véritables fondateurs de l'habitat, Adam 0 et Ève 0. Ils utilisent en fait l'habitat comme un morphe géant et peuvent contrôler tous les clones depuis leur position.

Deux autres cuves de croissance sont attachées directement au pilier contenant les corps pleinement formés de deux jumeaux qui ont un air de famille avec Adam et Ève.

En examinant le pilier plus en détail, on peut apercevoir une sphère métallique de 30 cm de diamètre enchâssée à son sommet, elle est parcourue de lignes lumineuses dont l'intensité accompagne les pulsations du pilier. La sphère est inquiétante, menaçante presque et éveille chez les personnages des souvenirs réprimés des TITANS.

Avant qu'ils ne puissent s'en approcher, les deux cuves s'ouvrent en laissant échapper un fluide visqueux et tiède. Les jumeaux Abel et Caïn en sortent, nus comme des vers et puissamment bâtis. Des armes mi-mécaniques mi-organiques apparaissent sur leurs bras alors qu'ils se tournent vers les personnages et les attaquent !

Abel et Caïn sont incarnés dans des morphes exceptionnels tant au point de vue physique que mental, ils disposent de nombreuses améliorations cybernétiques et biotechnologiques. Ils peuvent se faire pousser des griffes tranchantes ou des canons magnétiques et cherchent à empêcher les personnages d'accéder aux corps des fondateurs ou à la sphère. Caïn est le plus agressif alors qu'Abel préfère rester à distance et en retrait. Quand la situation tournera mal pour Caïn, Abel tentera de s'emparer de la sphère avant de courir vers une des parois de la pièce qui s'escamotera pour laisser apparaître un

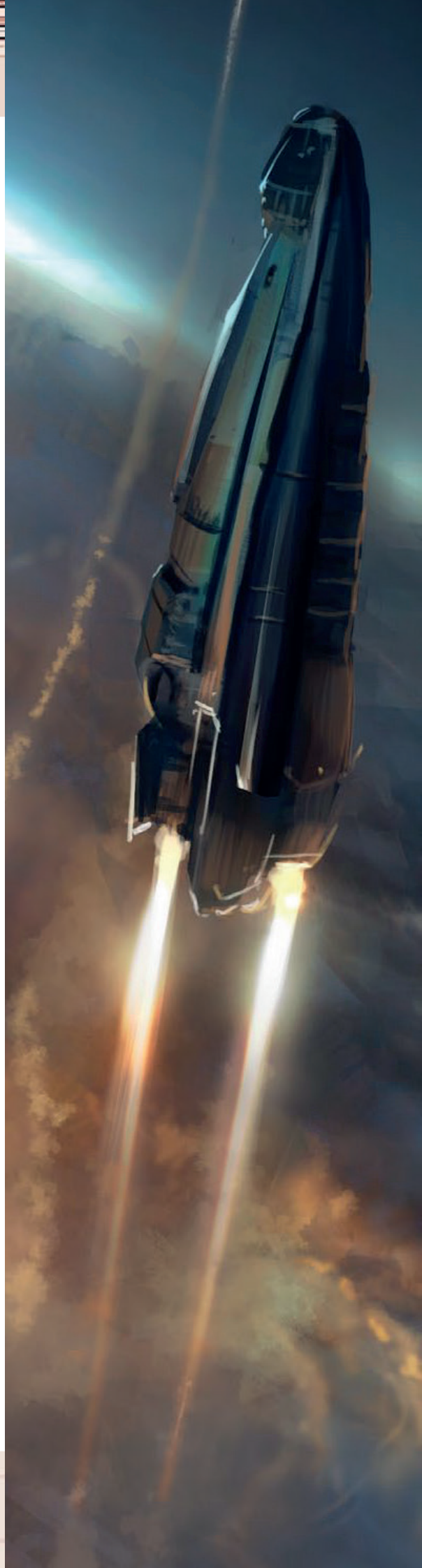
Hangar aux scénarios

passage vers le vaisseau de secours de l'habitat. Pour la suite de la campagne on considérera qu'Abel parvient à s'enfuir, mais n'arrive pas à récupérer la sphère. Mais ce n'est en rien obligatoire, Caïn peut être celui qui s'enfuit. Dans le pire des cas, les personnages pourront détecter une transmission vers une destination dans le champ d'astéroïdes qu'ils ont traversé. C'est l'Égo mêlé des fondateurs qui quitte les lieux. S'ils interrompent la transmission, en détruisant le pilier par exemple, ils parviendront à l'empêcher. Plusieurs options seront proposées dans le scénario 3 pour la suite de la campagne, donc ne cherchez pas à sauver à tout prix un des personnages non-joueurs, le plan qu'ils suivront est décrit plus haut, mais il ne faut pas priver les personnages d'une victoire bien méritée.

Épilogue : Guérison ?

Une fois que les personnages ont mis en fuite Abel, ou l'ont arrêté, ils sont face à un dilemme : Adam 0 et Ève 0 sont toujours fonctionnels. Si Abel a pris la sphère ils n'ont plus de source du virus Éden, si la sphère est toujours là, ils pourront reprendre leur plan à zéro, mais gageons que les personnages voudront détruire cette horreur. C'est à eux de décider quel sera l'avenir de l'habitat. Ils peuvent utiliser les contrôles de l'habitat pour s'enfuir, neutralisant ses défenses et accédant à une navette de secours par exemple. Le choix devrait leur appartenir, mais ils peuvent choisir de contacter Firewall qui prendra alors les choses en main, la station sera alors totalement détruite ainsi que tout ce qu'elle contient.

La sphère elle-même est une relique des TITANs, elle produit et contrôle à distance le virus Éden et devrait pouvoir permettre de stopper sa progression voire de l'inverser chez les personnages, si seulement ils pouvaient trouver un moyen d'interface sécurisé avec ses systèmes. C'est possible mais cela prendra plusieurs mois à une équipe de chercheurs spécialisés. D'ici là des événements imprévus devraient demander l'attention des personnages...





Interludes

Lors du transfert vers l'Athanor, une copie sommaire des Égos des personnages a été envoyée par le virus vers Nouvel Éden, pour prévenir de l'arrivée prochaine de nouveaux convertis. Je vous propose donc d'utiliser de façon régulière des interludes dans lesquels c'est la copie de l'esprit des personnages qui est au centre de l'action, jusqu'au moment de la confrontation finale. Ces courtes séquences mettent en scène une version simplifiée du personnage et de sa mémoire dans un environnement numérique : une tranquille maison de campagne au centre d'un parc, près d'un lac où nagent des cygnes blancs. Le personnage est en vacances chez ses parents, qu'il n'a pas vus depuis longtemps, dont l'apparence est celle d'Adam et d'Ève (vieux). Ceux-ci l'interrogent sur sa vie, ses objectifs, ses aspirations et lui glissent l'idée qu'il a une place qui l'attend au village, loin du tumulte du monde extérieur. Comme la copie est une version simplifiée, elle ne relèvera pas la plupart des incohérences. Au fur et à mesure de l'approche de la confrontation, Adam et Ève se feront plus pressants jusqu'à en devenir agressifs. C'est volontairement que je détaille peu cette partie, elle n'a pas d'autre enjeu que de faire monter la pression en créant des liens entre les personnages et le couple Adam / Ève. Selon le temps dont on dispose on peut placer un interlude entre chaque

scène ou peut-être un interlude toutes les deux ou trois scènes ; il convient de trouver le rythme qui conviendra aux joueurs comme au meneur de jeu.

On peut considérer que ces interludes artificiels ne peuvent être rationnellement ou logiquement connus des joueurs. On peut imaginer plusieurs pirouettes pour s'en sortir, mais je préfère ne pas proposer d'explication. Comme dans une série télé, le regard du spectateur se porte sur une autre situation, sans rapport évident avec la situation principale, les personnages n'en sont pas conscients, et continuent leur action comme si de rien n'était. C'est un artifice de mise en scène que je propose ici et pour l'avoir testé plusieurs fois, en tant que meneur de jeu ou que joueur, c'est souvent très efficace.

Au cours de la confrontation finale ou juste avant celle-ci on peut facilement décider de la fusion des fourches avec les personnages, faisant passer le contenu des interludes d'informations non disponibles à des souvenirs des personnages. ■

JULIEN POUARD



Fanfiction aux scénarios

Exemples d'interludes :

- ▶ Le personnage est à table avec ses deux parents, un vieil homme à l'air noble, robuste et tranquille, et une vieille femme au regard doux, aimante et maternelle. Il parle de sa vie, de ses déboires. Les vieux l'écoutent et lui prodiguent de sages conseils, le taquinant en disant qu'il aurait mieux fait de rester au village. D'ailleurs beaucoup de ses anciens amis et de sa famille l'attendent, il devrait envisager de rester plus longtemps. Qu'il prenne une semaine de congé, le monde tournera bien sans lui.
- ▶ Le personnage est à table avec ses deux parents, ils ont l'air tristes car il a annoncé qu'il allait devoir partir. La vieille femme va chercher des boissons chaudes en cuisine. Le vieil homme réprimande le personnage : « Tu ne vois pas que ta mère est fatiguée ? Elle se faisait une joie de t'avoir avec nous pour son anniversaire. Déjà que tu ne nous appelle jamais, tu pourrais quand même faire un effort ».
- ▶ Le personnage est au salon, son père reconforte sa mère en pleurs, ils ont l'air fragiles et âgés. Le personnage vient d'annoncer que son travail allait l'éloigner longtemps, probablement plusieurs années de la maison. Ses parents sont vieux, et ils pensent clairement qu'ils mourront avant de le revoir. Qu'il ne reviendra en fait jamais. Un sentiment d'immense culpabilité assaille le personnage.
- ▶ Le personnage est loin de chez lui. Il reçoit un appel de son père. Sa mère est malade et va bientôt mourir et elle réclame son fils à ses côtés. Le père dit qu'il comprend que le personnage a des responsabilités mais il demande faiblement que celui-ci considère un retour, même si le voyage est long. Ou qu'il vienne au moins pour la renaissance, quand le corps suivant sera opérationnel. C'est l'occasion d'une grande fête et le nouveau-né a souvent besoin de réaffirmer ses liens avec son entourage.
- ▶ Le personnage est jeune, il est puni, enfermé dans la cave par le père. La mère sanglote, il a fait quelque chose de terrible. Elle supplie le personnage d'avouer ses fautes, car il sera alors pardonné par le père. Il ne doit pas être orgueilleux. ■

CRÉDITS IMAGES :

THIS WORK IS LICENSED UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-NONCOMMERCIAL-SHARE ALIKE 3.0 UNPORTED LICENSE. TO VIEW A COPY OF THIS LICENSE, VISIT: [HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-NC-SA/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) OR SEND A LETTER TO: CREATIVE COMMONS, 171 SECOND STREET, SUITE 300, SAN FRANCISCO, CALIFORNIA, 94105, USA. WHAT THIS MEANS IS THAT YOU ARE FREE TO COPY, SHARE, AND REMIX THE TEXT AND ARTWORK WITHIN THIS BOOK UNDER THE FOLLOWING CONDITIONS: 1) YOU DO SO ONLY FOR NONCOMMERCIAL PURPOSES; 2) YOU ATTRIBUTE POSTHUMAN STUDIOS; 3) YOU LICENSE ANY DERIVATIVES UNDER THE SAME LICENSE. FOR SPECIFIC DETAILS, APPROPRIATE CREDITS, AND UPDATES/CHANGES TO THIS LICENSE, PLEASE SEE: [HTTP://ECLIPSEPHASE.COM/CCLICENSE](http://eclipsephase.com/cclicense)

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

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

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

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



LFO Pure - Entretien avec Nicolas Leroy, dessinateur des interludes

Découvrez ce mois-ci l'interlude #1 de *LFO Pure*.
En parallèle des issues, ces épisodes courts développent
l'univers dense de cette étonnante cité futuriste...
Rencontre avec le dessinateur.

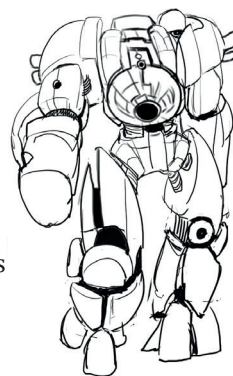


Comment faites-vous pour garder une unité de style graphique entre dessinateurs ?

En bien premièrement, tous les quatre, nous avons des styles graphiques assez proches (tous réalistes ou semi-réalistes). Personne ne travaille façon cartoon ou purement manga ou autres styles qui pourraient être impossibles à lier. Ensuite nous avons mis en place un système de « lead ». Chacun a été nommé à un poste pour valider ou non certains designs. Par exemple Léo s'occupe de valider les costumes de tous les autres dessinateurs, Alix s'occupe des objets high-tech, Cédric des mékas, moi des véhicules etc... Grâce à cette mise en place, on dessine tous le même univers, chacun à sa sauce !

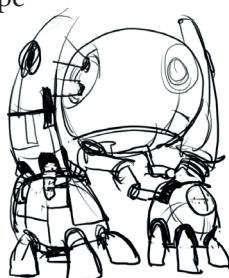
Aussi, les histoires données à chacun ne sont pas complètement

dues au hasard ! Mon style lancé convient plus à des scènes d'actions plutôt qu'à des histoires sentimentales que réalise très bien Léo.



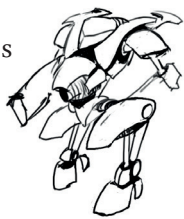
Pourquoi avoir inséré des interludes entre les issues ?

À cette question, il y a une réponse très simple. Nous avons un souci majeur, l'attente entre deux histoires est de deux mois ! Ce qui est énorme pour un lecteur qui doit juste attendre entre deux lectures.



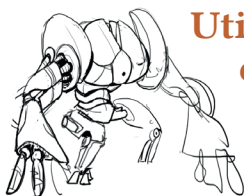
Pour nous, faire une issue tous les mois reviendrait à un suicide collectif. La mise en place d'histoires plus courtes permet donc surtout de réduire le temps entre nos histoires à un mois. Mais elles permettent aussi d'ajouter aux histoires principales des

détails supplémentaires qui enrichissent l'univers de *LFO*.



Avez-vous déjà travaillé sur une bande dessinée avant *LFO Pure* ?

Pas vraiment. Avant *LFO* et encore maintenant, j'ai une formation tournée vers le dessin animé. Ce n'est pas ce qu'il y a de plus éloigné au monde de la BD mais ça reste quand même deux univers bien distincts.

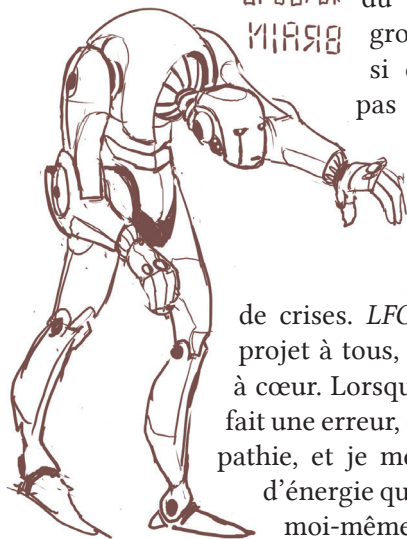


Utilisez-vous des outils 3D pour modéliser vos décors urbains ?

Personnellement non, mais c'est un outil que d'autres utilisent pour se faire une idée de ce à quoi les décors vont ressembler. La 3D n'est qu'une doc' parmi d'autres finalement.

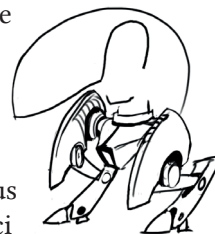
Qu'avez-vous appris en travaillant sur *LFO Pure* ?

Ouf ! Plein de choses. Il a fallu ré-apprendre à faire un storyboard façon BD, apprendre à intégrer du texte dans les images, etc. Je ne parlais pas du tout de zéro mais il a fallu s'adapter. Au niveau du travail de groupe, même si ça ne m'est pas inconnu, il a fallu apprendre à gérer le stress et les périodes de crises. *LFO* c'est notre projet à tous, il nous tient à cœur. Lorsque quelqu'un fait une erreur, on a de l'empathie, et je mettrai autant d'énergie que si je l'avais moi-même commise.



Quels sont vos projets ?

J'ai pas mal de projets. En ce qui concerne *LFO*, toujours en gardant à l'esprit de rester dans le monde de la BD, j'aimerais que les animations contenues dans nos histoires prennent une place encore plus importante. Mais le souci est toujours le même, on ne peut pas ajouter des heures à l'horloge ! Le but ultime sera de gagner notre vie avec *LFO* en proposant toujours notre BD gratuitement.

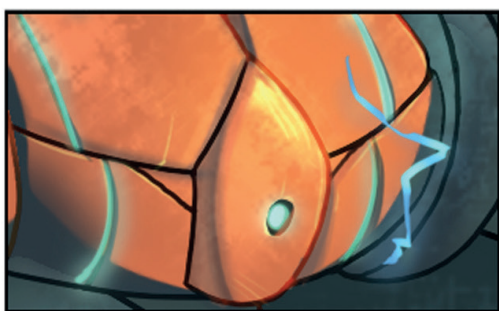
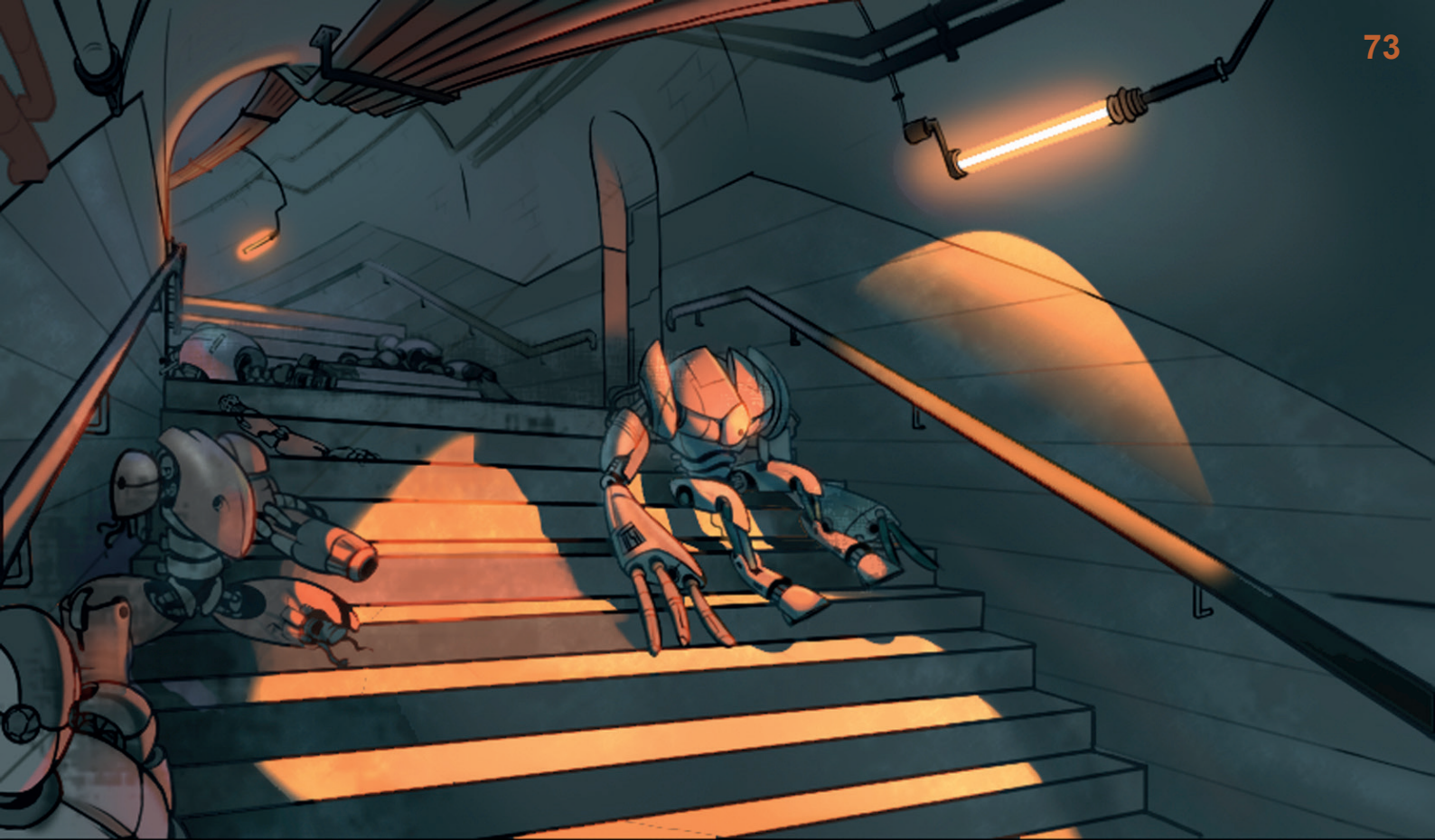


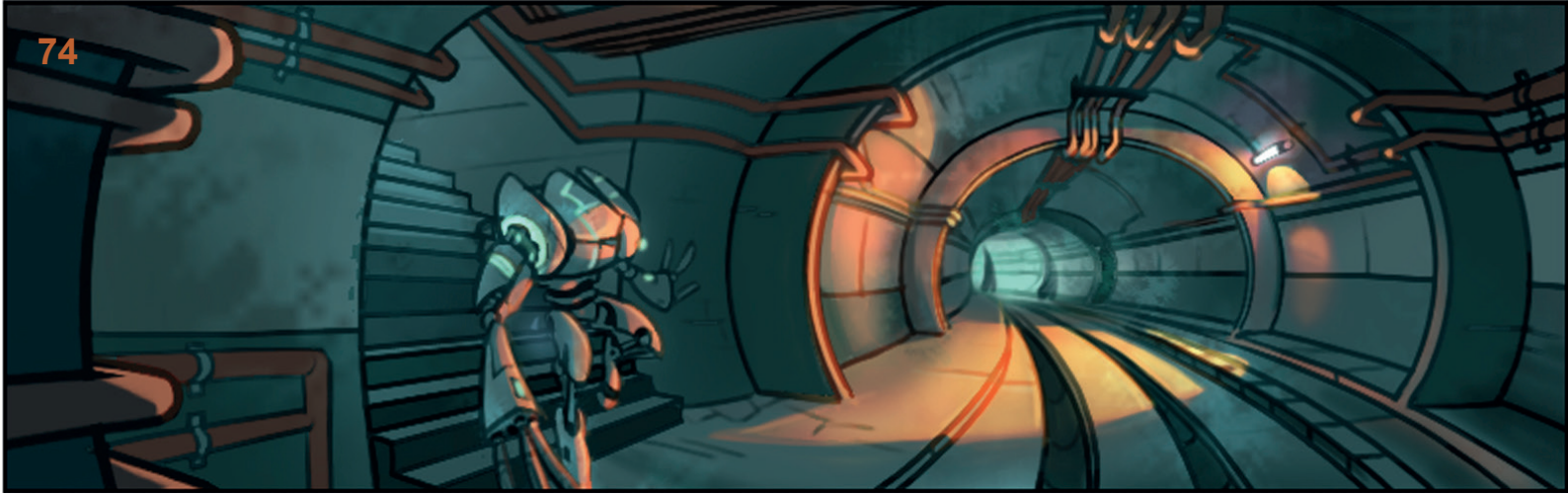
En dehors de *LFO*, j'aimerais finir mon clip animé pour Andréas & Nicolas, progresser dans le monde de l'animation et pourquoi pas, si l'occasion se présente, m'essayer à l'illustration.

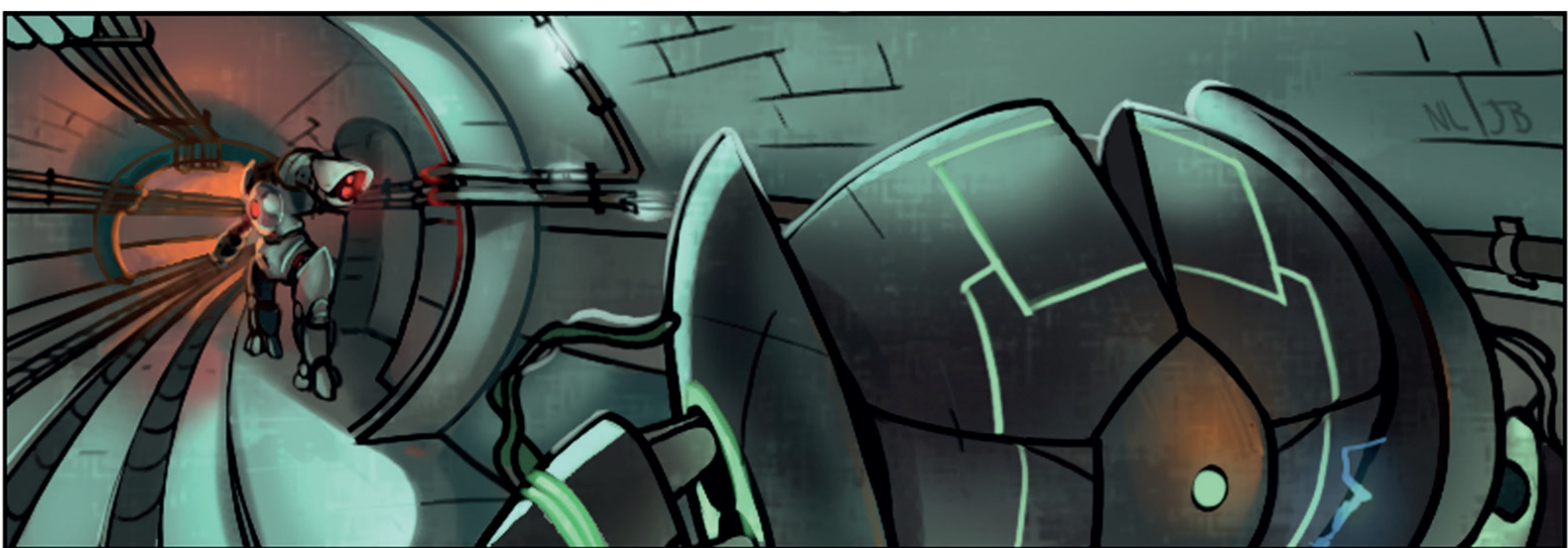
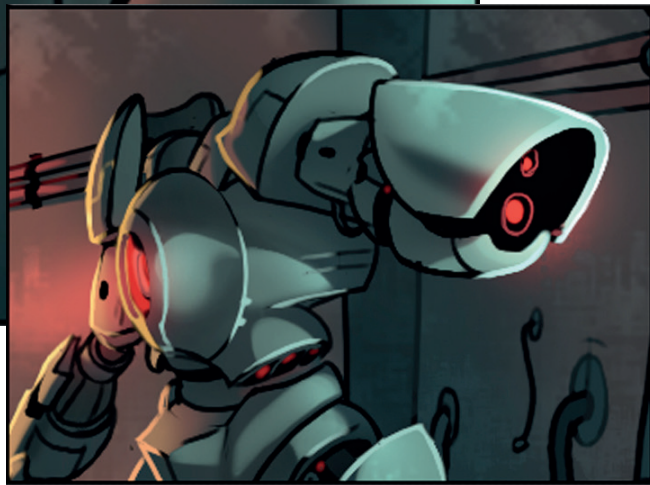
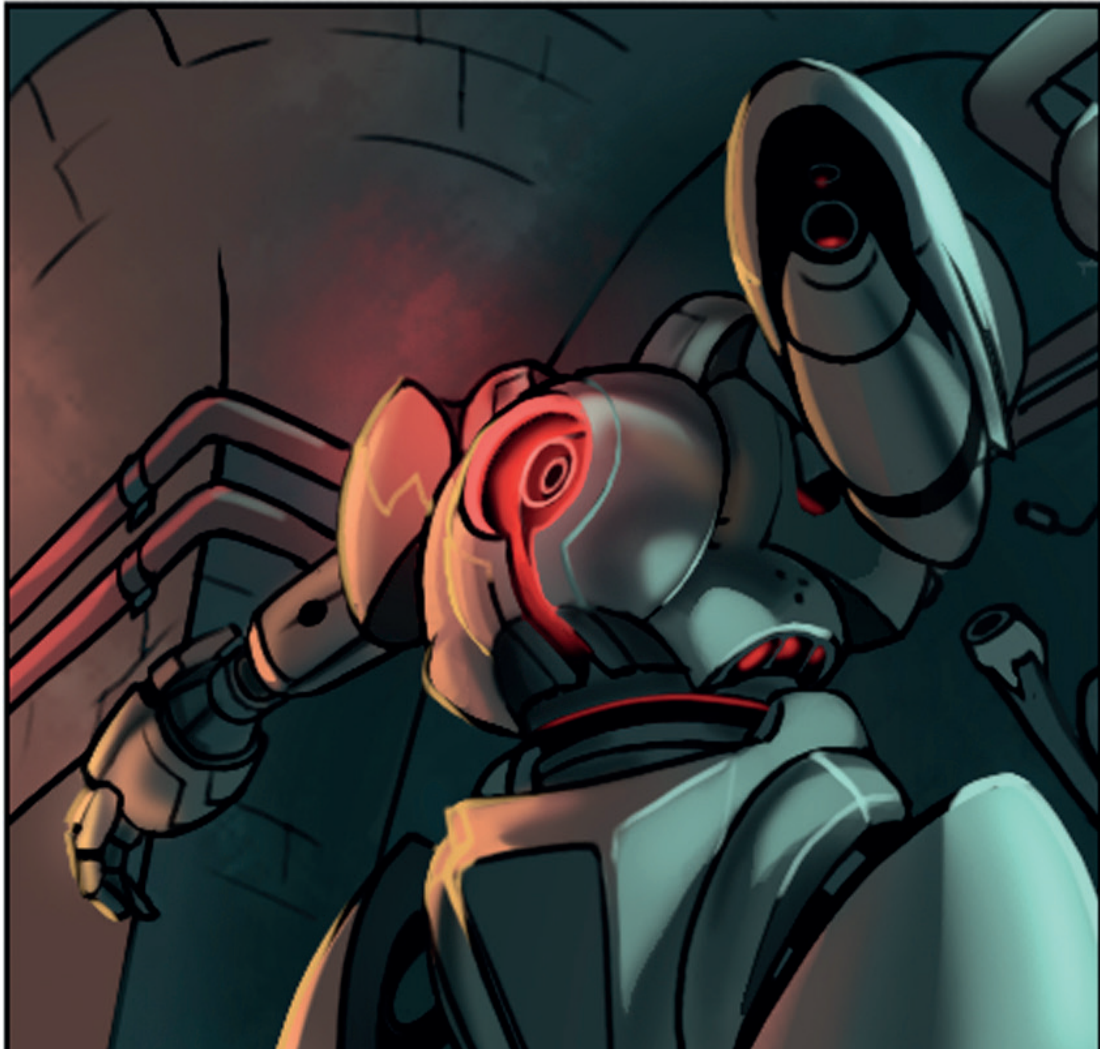
PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

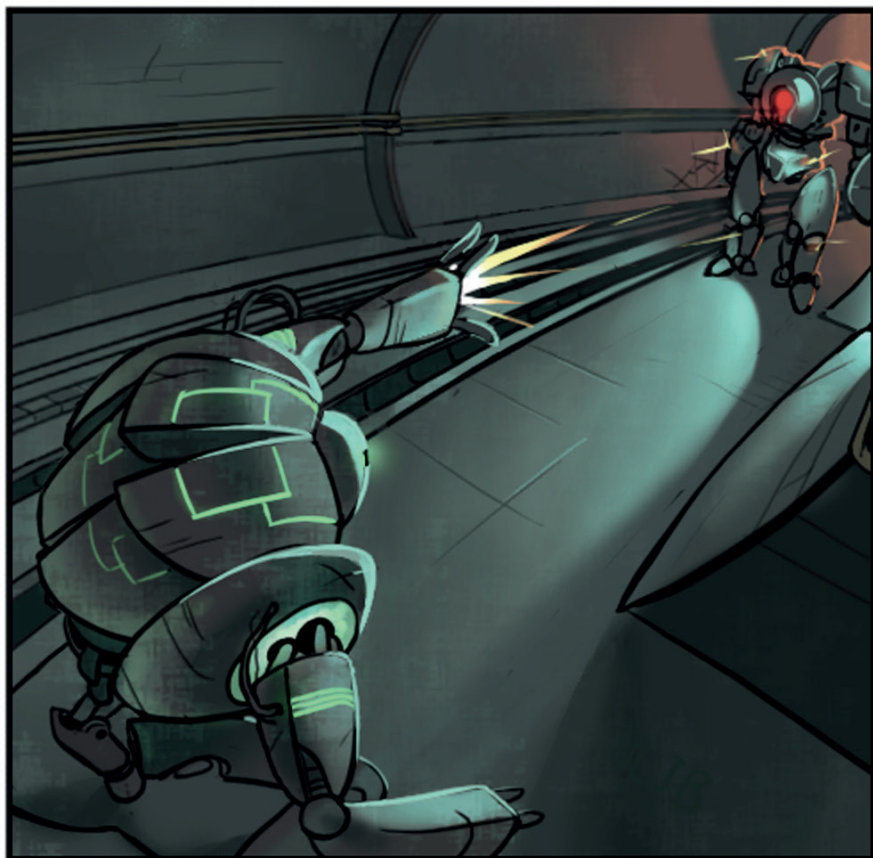
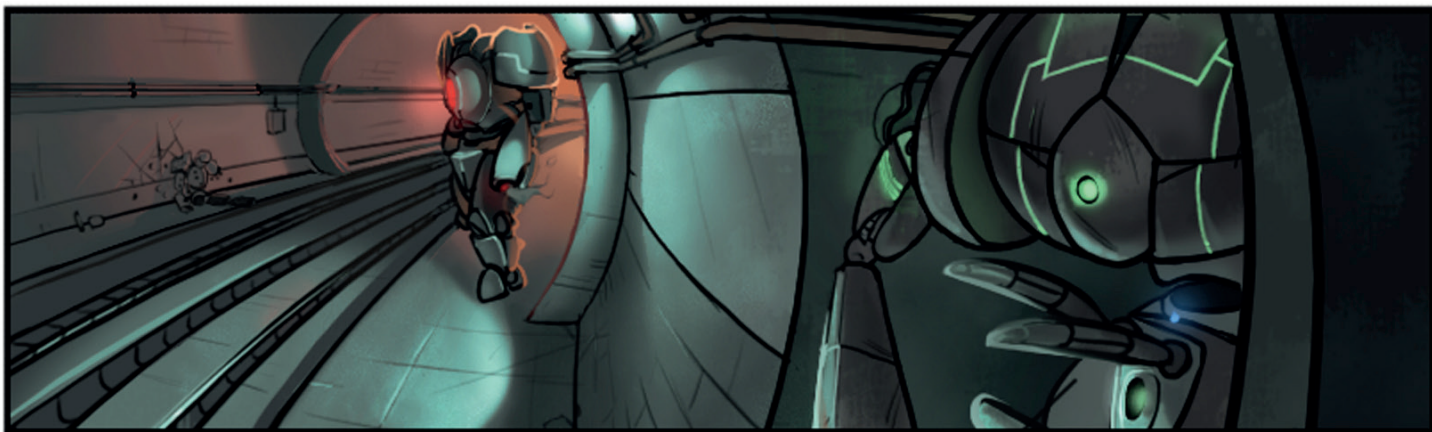
<http://n1kocrea.blogspot.fr>

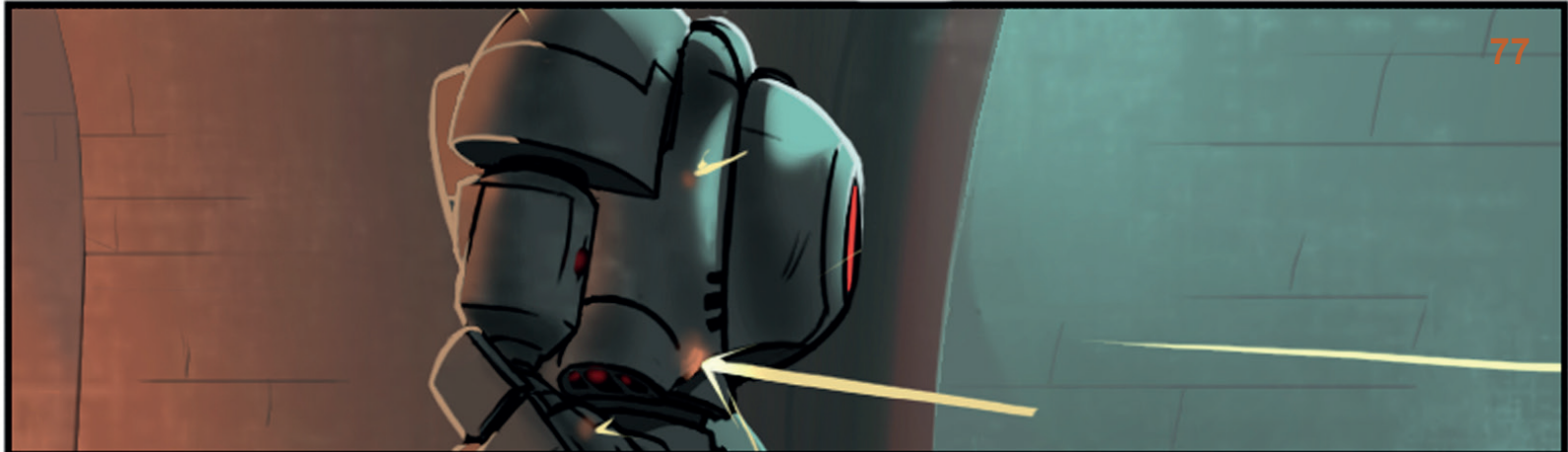


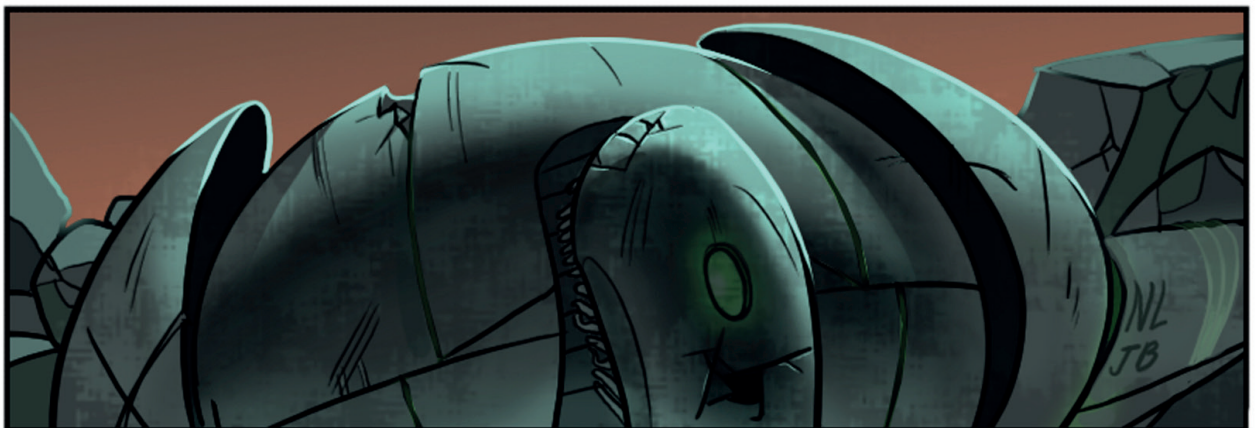
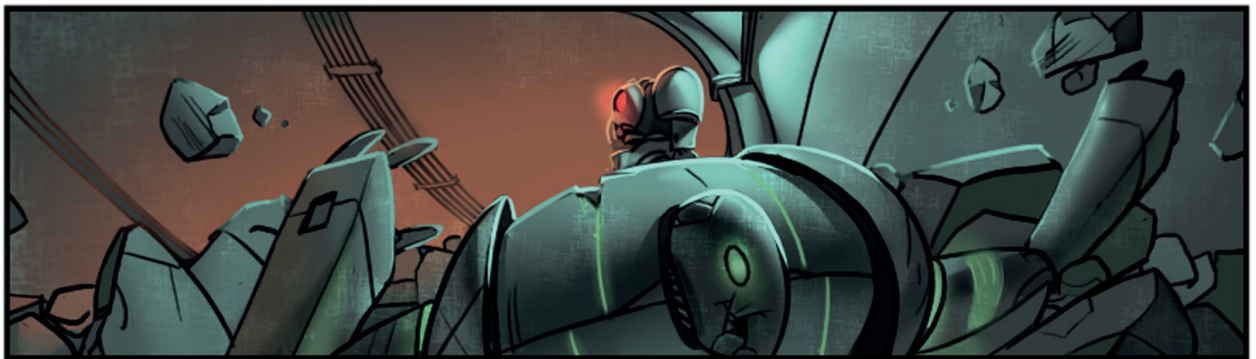
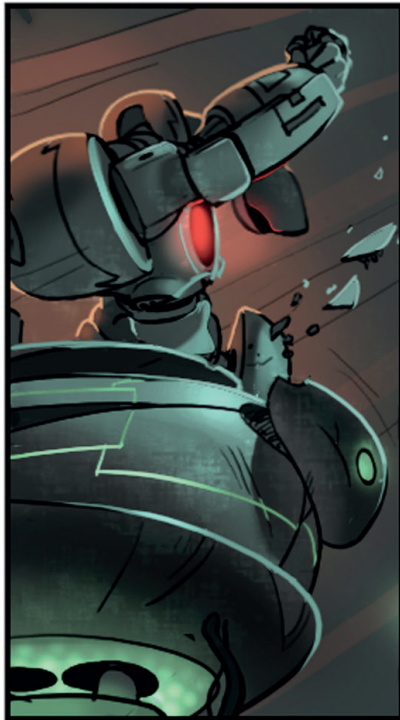














CHEZ NOUS, CHEZ « LE CÔTÉ OBSCUR », ON N'EST PAS TRÈS « RÊVE ». ON EST PLUTÔT CAUCHEMARS ET DÉSOLATION. VOICI D'AILLEURS UNE CITATION APPROPRIÉE DE DARK PLATONUS, MON MAÎTRE À PENSER : « Ô RÊVE ! Ô ESPOIR ! C'EST BIEN DES TRUCS DE TAPETTE JEDI TOUT CA ! »



COMMENT LEUR FAIRE COMPRENDRE DISCRÈTEMENT CE QU'ILS DOIVENT FAIRE ?



OH JE SAIS ! UN RÊVE PRÉMONITOIRE INSPIRÉ PAR LA FORCE !



ALORS ? QUELQU'UN A UNE IDÉE DE QUOI FAIRE POUR LA SUITE ?

WONWOOK ?

[PAS D'IDÉE...]

[AH SI ! IL FAUT RACHETER DU STEAK DE CHATON]

ON TROUVE DES GENS À TUER ?



BON C'EST MA FAUTE ... J'AURAIS DU ÊTRE PLUS EXPLICITE.



VENGEANCE !



[IL FAUT TROUVER UN MEC EN PYJAMA QUI VEUT VENGER DES WOOKIEES NAINS !]

UN « PYJAMA » SÉRIEUX ?

DU COUP ON VA SUR KASHYYYK ?

MAIS NON !



JE SUIS UN MÉCHANT ET JE VAIS VOUS TUER PAR VENGEANCE !

HELP

ENDOR



[UN MÉCHANT]

[VEUT TUER]

[DES WOOKIEES TRISOMIQUES !]

OUI

OUI

TU AS DÉJÀ VU DES WOOKIEES AVEC DES VÊTEMENTS TOI ?



ON LEUR DIT POUR L'APPEL CONCERNANT UNE ATTAQUE SUR ENDOR** ?

[...LÉMU-RIENS ?] NON !
[DES LAPINS OBÈSES ?] NON !
[YORKSHIRES ?] MOON !

MMM ... JE ME MÉFIE AVEC LES NARCOLEPTIQUES !

Chroniques d'Altaride

LA REVUE MENSUELLE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

Vous souhaitez contribuer
aux prochains numéros ?
Pour vous inspirer,
voici les thèmes à venir :

- N°21 Février 2014 Le Format court
- N°22 Mars 2014 La Musique
- N°23 Avril 2014 La Folie
- N°24 Mai 2014 Médias & information
- N°25 Juin 2014 L'Anniversaire
- N°26 Juillet 2014 Les Animaux
- N°27 Août 2014 Le Spectacle
- N°28 Septembre 2014 L'Écriture
- N°30 Novembre 2014 Le Monstre
- N°31 Décembre 2014 La Fête
- N°32 Janvier 2015 La Mémoire
- N°33 Février 2015 L'Amour
- N°38 Juillet 2015 La Révolution

10 000 SIGNES MAX.

DEADLINE : LE 20 DU MOIS PRÉCÉDENT.

CONTACT : ALTARIDE@GMAIL.COM

www.altaride.com