

Chroniques d'Altaride

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

N°21



MINUTEURS DE CUISINE BY SCORPION AND CENTAURS (CC BY NC SA 2.0) VIA FLICKR

► UNE AVALANCHE
DE JEUX ET DE SCÉNARIOS
ULTRA COURTS !

► AIDE DE JEU
POUR SHAAN RENAISSANCE :
LES KELWINS

► GRAND DOSSIER :
LE FORMAT COURT
EN JEU DE RÔLE

Ci-gît

Lors de la visite annuelle aux anciens disparus, un pot de chrysanthèmes sous le bras, on peut parfois tomber sur une petite phrase gravée dans le marbre. Mélancolique, amère, mystique, souvent humoristique ou mordante, l'épithaphe est un exercice intéressant de synthèse : comment résumer une vie en quelques mots ?

Les grands hommes s'y sont essayés ; on connaît le célèbre « Je vous l'avais bien dit que j'étais malade ! », attribuée à Groucho Marx, ou encore le coup de griffe de Clemenceau à l'égard de Boulanger « Il est mort comme il a vécu : en sous-lieutenant. »

Cette forme d'éloge funèbre, souvent rimé, naît dans l'Antiquité, sous forme d'objet ou de texte gravé sur la tombe. Sur celle de Scipion l'Africain, on trouve le bref « Ingrate patrie, tu n'auras pas mes os. » Léonidas de Sparte, mort lors de la bataille des Thermopyles, se montre plus humble : « Passant, va dire à Sparte que nous sommes couchés ici à ses ordres. »

Les grands hommes restent souvent lucides : ainsi, Robespierre interpelle le visiteur : « Passant, ne pleure pas ma mort / Si je vivais tu serais mort... » Quant au cardinal de Richelieu, il rappelle que « Ci-gît un fameux Cardinal / Qui fit plus de mal que de bien / Le bien qu'il fit, il le fit mal / Le mal qu'il fit, il le fit bien. »

D'autres préfèrent mettre en lumière une part plus douloureuse ou moins connue de leur vie : le poète Paul Scarron, qui a passé une grande partie de sa vie sur sa chaise roulante, indique : « Celui qui cy maintenant dort / Fit plus de pitié que d'envie, / Et souffrit mille fois la mort / Avant que de perdre la vie. / Passant, ne fais ici de bruit / Garde bien que tu ne l'éveilles : / Car voici la première nuit / Que le pauvre Scarron sommeille. »

Le commun des mortels n'est pas en reste. Sur une tombe des Hautes-Pyrénées, un défunt reconnaît : « J'ai peur mais quand faut y aller, faut y aller. » On lit même un certain soulagement ici ou là : au Père Lachaise, une épouse fait graver « À mon mari, mort après un an de mariage. Sa femme reconnaissante. »

Le mot de la fin (si l'on peut dire) sera d'Alphonse Allais. Court mais efficace : « Ci-gît Allais - sans retour. » ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources : Wikipedia fr.wikipedia.org/wiki/Épithaphe



Fenêtre sur...

ÉPIGRAPHIE - BY TANGI BERTIN (CC BY 2.0), VIA FLICKR



Éditorial

Petit, c'est mignon

Le format court est un thème qui a été choisi sur le forum des Altariens il y a un an. À l'époque, on cherchait à prendre de l'avance sur les thèmes pour permettre aux contributeurs qui le souhaitaient d'anticiper les parutions. Sur le moment, la proposition me semblait un peu étonnante mais je dois dire que j'aime être étonné et j'aime encore plus surprendre mes lecteurs. Après tout, nous avons déjà tenté la cuisine en jeu de rôle dès le numéro deux et ça avait plutôt bien marché. Et nous voici arrivés au format court. Pourquoi maintenant ? Le thème étant souvent inspiré par le calendrier, il était assez logique de parler de ça en février, le mois le plus court de l'année ! Alors le format court en jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? À mon avis on peut partager le thème en deux grandes catégories : le sujet et l'objet. En clair, la partie et le livre. On peut avoir des jeux de rôle qui se résument à quelques paragraphes et qui permettent de vivre de grandes et longues aventures. Et à l'inverse d'énormes bouquins avec une armée de suppléments prévus pour des séances express de trente minutes maximum.

Mais pourquoi faire court ? Pour la partie, c'est assez simple : certains groupes de jeu n'ont pas le temps, plus l'énergie pour des séances interminables, d'autres cherchent à initier rapidement à la pratique du jeu de rôle (par exemple en convention). Du coup, pouvoir jouer en temps limité, c'est un créneau ludique intéressant.

Rien que dans le domaine du jeu de société, je connais pas mal de gens qui rechignent à se lancer dans une partie d'un jeu réputé très long à terminer... Pourquoi en serait-il différent en jeu de rôle ? En tant qu'amateur de campagnes au long court, j'ai une nette préférence pour le jeu qui s'étend sur de longues périodes mais après tout, même avec une campagne, on peut tout à fait envisager des séances courtes. Trente minutes par semaine, ça reste sans doute largement aussi sympa que deux fois dix heures chaque année... Ça fait même plus de temps de jeu à l'arrivée. Et ça procure une souplesse sans pareil : on peut changer de jeu n'importe quelle semaine ! Bon, par contre, il doit falloir plus d'organisation. Quant aux bouquins courts, ils ont l'avantage de permettre de commencer à jouer très vite. D'ailleurs, c'est ce qu'on vous propose ce mois-ci...

À vos dés !



© EILLEA TICEMON-FEMELLE

“ Trente minutes par semaine, ça reste sans doute largement aussi sympa que deux fois dix heures chaque année ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Février 2014 N°21

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Pierre Béhel, Cyrille Bruneau, Christophe Calmes, Guillaume Charruault, Benoît Chérel, Christophe Dénouveaux, Nicolas Dessaux, Gabriel Féraud, Valentin Fillaud, Matthijs Holter, Thomas Munier, Sophie Pérès, Igor Polouchine, Jean-Christian Pouillon, Fabrice Pouillot, Epidiah Ravachol, Hélène et Romain Rias, Johan Scipion, Léo Sigrann, Gabriel Thomas, François Vanhille, Julien Vaucanson, collectif Les Créateurs d'Istar, collectif Les Griffons, collectif Fragments d'Imaginaires. Correction / relecture : Sophie Pérès. Traduction : Benoît Chérel, Julien Pouard. Illustrations originales : Berg, Gabriel Féraud, 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 : Minuteurs de cuisine by Scorpions and Centaurs (CC BY NC 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...	
• Ci-gît	2
L'Entrée	
• Petit, c'est mignon	4
Portrait de rôliste	
• Thomas Munier, tombé dedans quand il était petit	6
Feuille de perso	
• Thomas Munier - La geste de personnage	12
Bar	
• <i>Final Girl & Le Temple du néant</i>	14
• Chronique et antichronique.....	15
• Pétition pour le Docteur.....	16
• <i>Sombre zéro</i> , le format court du format court.....	18
Cuisine du MJ	
• Bricoler du petit pour aller vers le grandiose.....	24
• <i>Shaan Renaissance</i> - Aide de jeu <i>Les Kelwins</i>	30
Fumoir	
• Culture rôliste - Meneur de jeu : ingénieur de l'imaginaire ?....	34
Atelier du créateur	
• Fragments d'imaginaires - L'actu des défis.....	38
• <i>Vast & Starlit</i>	40
• <i>I.S.T.A.R.</i> c'est quoi ?.....	47
Hangar aux scénarios	
• Scénario <i>I.S.T.A.R.</i> - <i>Il ne peut en rester qu'un</i>	50
• <i>Norwegian Style</i>	52
• Jeu / scénario - <i>Un galet</i>	53
• Jeu / scénario - <i>La Tête du patriarche</i>	54
• Jeu / scénario - <i>Histoires récursives de l'infini multivers</i>	56
• <i>JdR1page</i>	58
• Jeu de rôle - <i>Les Colts des As</i>	59
• Scénario <i>Les Colts des As</i> - <i>Du riffifi à Gulf</i>	61
• Jeu de rôle - <i>Explorateurs de l'inconnu</i>	64
• Jeu de rôle - <i>Element's Men</i>	68
• Scénario <i>Element's Men</i> - <i>L'Octo-Gaming Zone</i>	71
Home Cinema	
• <i>The Fumble Zone</i> ... épisode 3.....	74
Bibliothèque	
• Le Monde de la Tour - <i>Faisons court</i>	76
• <i>Kawalien</i>	80
• La Bataille de Nova Cannes	86
Véranda graphique	
• Concours d'illustrations	87
• <i>LFO Pure</i> - Entretien avec Valentin Fillaud	88
• <i>LFO Pure</i> - Interlude #3	92
• <i>Star Wars</i> , le jeu de rôles - Épisode 21.....	99



Thomas Munier, tombé dedans quand il était petit



Qui êtes-vous ?

Je m'appelle Thomas Munier, j'ai 31 ans, je suis rôliste depuis vingt ans et j'ai arrêté de suivre mon traitement. Je

suis même devenu dealer parce que j'écris des jeux (*Inflorenza*, *S'échapper des faubourgs*, *Marins de Bretagne*), des suppléments (*Millevaux*, un univers post-apocalyptique forestier pour le jeu de rôle *Sombre*) et des aides de jeu (*Musiques sombres pour jeux de rôles sombres*). Je répands aussi le virus en bloguant sur le jeu de rôle et la créativité sur Outsider¹.

¹ <http://outsider.rolepod.net>

J'habite en Bretagne, une terre riche en rôlistes et chargée d'égrégoire, cette énergie magique issue de l'inconscient collectif dont je parle tant dans *Millevaux* et *Inflorenza* !

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Quand j'étais en sixième, mon cousin m'a fait découvrir le jeu de plateau *Hero Quest*. Le truc bien avec ce jeu, c'est que si les quêtes présentées dans le livre de base en faisaient ni plus ni moins qu'un porte-monstre-trésor avec figurines, il y avait une surprise à la fin. Une feuille de quête vierge, avec ce message pernicieux : « Maintenant, à vous d'écrire vos propres quêtes ». Ce que mon cousin avait fait. Fatalement c'était devenu trop complexe

et interactif pour être seulement un jeu de plateau. C'était devenu du jeu de rôle. C'était incroyablement immersif. L'espace d'une heure ou deux, je n'étais plus dans la peau d'un gamin de collège, mais dans celle d'un barbare armé d'une grande épée. J'arpentais des donjons lugubres, je combattais des monstres hideux et je faisais des rencontres étranges. Je suis tombé dans le piège tout de suite.

À vrai dire, j'étais tombé dans le piège bien avant. Enfant, j'ai été un très fervent adepte du « on fait comme si » et j'ai créé des tonnes d'histoires interactives avec des figurines que je fabriquais avec des boîtes d'œufs. J'ai aussi créé des fanzines et des bandes dessinées dès que j'ai su écrire. Alors forcément, avant même de pouvoir me procurer mon propre exemplaire du jeu, j'ai écrit mes propres quêtes pour *Hero Quest*. Des carnets et des carnets entiers. Tel Monsieur Jourdain, je faisais du jeu de rôle sans le savoir.

Puis j'ai embrayé sur *Warhammer Quest*. Comme l'information ne circulait pas très bien à l'époque, je savais confusément qu'il existait du jeu de rôle sans figurine mais j'avais du mal à le concevoir. J'avais commencé à imaginer dans ma tête un tel jeu de rôle basé sur des aventures lovecraftiennes dans un monde contemporain.

Finalement, en classe préparatoire aux grandes écoles, j'ai découvert *L'Appel de Cthulhu* (édition 5.5) qui regroupait tout ce que j'avais imaginé dans ma tête et bien plus encore. C'est comme ça que je me suis lancé dans le « vrai » jeu de rôle, celui sans figurines. Et directement dans le bain parce que j'ai commencé à maîtriser une campagne de mon cru qui a duré trois, quatre ans. Une aventure SF contemporaine complètement dingue, avec du Mythe, des clones, des dimensions parallèles, des voyages dans le temps et dans la réalité.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

J'essaye de faire au moins une partie toutes les deux semaines. Passer à une par semaine ne me déplairait pas. C'est un peu difficile car j'aime aussi consacrer du temps à mon foyer (mon épouse n'est plus rôliste) et aussi à mon travail d'écriture. Les semaines où je fais plusieurs parties sont rares. Je joue en général entre une demi-heure et cinq heures. Mon slogan : mieux vaut une partie courte que pas de partie du tout. Au-delà de cinq heures, je n'ai plus l'endurance, et je trouve que le jeu est de moins bonne qualité.

“ Tel Monsieur Jourdain, je faisais du jeu de rôle sans le savoir

Comme je suis le maître de jeu 90% du temps, c'est souvent moi qui dicte l'ambiance. C'est quasiment toujours sombre, même si

j'ai fait deux campagnes de jeu de rôle léger par le passé (une de *Donjon clefs en mains* et une de *dK² system*). L'horreur est ma couleur préférée. C'est un domaine où je me sens bien. J'ai donc plutôt des joueurs qui en sont clients, recrutés parmi mes amis ou en convention. Ça n'empêche pas que certaines parties soient très drôles ! Quand on fait du *Millevaux Sombre Zéro*, ça charcle et c'est fun. Je ne maîtrise jamais chez moi, je suis un MJ nomade, toujours sur la route avec mes pochettes de jeu, mes dés et mes disques de musiques sombres.

Mon appétit de jeu de rôle a toujours été trop grand pour me limiter à mon seul cercle d'amis. Quand j'ai fait ma première convention de jeu de rôle, c'était à Mulhouse en 2005. J'ai trouvé ça inoubliable. Je m'étais retrouvé à une table de *Cyberpunk* avec des vieux routards. Ils avaient amené du pâté fait maison dans des grands bocaux ! Le MJ nous a maîtrisé un scénario conspirationniste 100% PVP. Je ne connaissais pas le principe et je me suis fait surprendre comme un bleu. Ça m'a complètement vrillé la tête ! J'ai réalisé que j'avais encore beaucoup à découvrir.

Depuis, j'ai enquéillé les conventions et c'est tout à fait de là que vient ma vocation professionnelle. Je suis d'abord venu en convention



pour être joueur, puis MJ sur des jeux connus, puis MJ sur mes propres jeux, puis auteur pour présenter ma production de jeux de rôle indépendants. C'est là que j'ai rencontré le stakhanoviste Johan Scipion, avec qui je collabore toujours aujourd'hui comme éditeur sous la licence *Sombre*, Romaric Briand qui me fait l'honneur de me prêter un micro sur quelques podcasts de la Cellule, et bien d'autres, joueurs, auteurs, que j'ai toujours grand plaisir à revoir.

Qu'est-ce que vous aimez en jeu de rôle ?

Je suis très plastique dans ma pratique du jeu de rôle. En tant que joueur, je suis prêt à essayer n'importe quoi. Je me fiche de la « compétence » du maître de jeu car je me sens aussi responsable que lui de la réussite de la partie. Mais je dois bien reconnaître que depuis que je suis auteur, je m'arrange pour être maître de jeu la plupart du temps. J'en ai besoin parce que je cherche à playtester mes créations un maximum (en tant que meneur

playtesteur de *Sombre*, j'ai été à bonne école). Mais je regrette aussi de ne pas avoir plus de maîtres de jeu à mes côtés et de ne pouvoir leur accorder plus de temps.

En tant que maître de jeu et en tant qu'auteur, je suis assez plastique également. Même si je reviens presque toujours à l'horreur, j'aime autant les parties ludistes, narrativistes que simulationnistes, j'aime varier de l'anecdotique au spectaculaire, du *gritty* à l'épique. Je peux préparer un scénario aux petits oignons comme je peux partir en impro totale du moment que j'ai conçu un système qui me le permette, tel *Inflorenza*, ou que j'en utilise un autre tout aussi propice, tel *Sombre* en format *quickshot*. Je peux jouer avec sept ou huit joueurs, de même que je prendrai autant de plaisir si je n'en ai qu'un seul. J'ai même fait plusieurs parties d'*Inflorenza* en solo. J'aime presque tout dans le média jeu de rôle en fait. Sans doute avec des périodes, mais quasiment tous les styles m'offrent des expériences fortes. Je suis très porté sur l'innovation, j'aime découvrir des pratiques de jeu



qui me surprennent, et j'espère en surprendre d'autres avec mes propres créations.

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

C'est difficile de répondre parce que ça couvre toute ma vie. Il n'y a pas eu d'avant et n'il y aura pas d'après. Ce média m'ouvre aux autres et il me permet d'avoir un plaisir social optimum. Je peux y exprimer ma créativité à son plein potentiel et avoir un retour immédiat. Ce média me gratifie en tant qu'écrivain. Un roman, lorsque je l'ai achevé, je le considère un peu comme une chose morte. Alors qu'une fois achevé, un jeu de rôle est toujours vivant. Mes romans, je les ai écrits avec mes tripes, mais j'ai du mal à les vendre maintenant parce que je n'ai rien à ajouter de plus que ce qui est à l'intérieur. Mes jeux de rôle continuent leur vie après leur publication, j'aurai toujours grand plaisir à les

faire découvrir et à imaginer des évolutions sous forme de suppléments de contexte, de scénarios, de parties... ou de nouveaux jeux reprenant des mécanismes des anciens en les *twistant*. Si je me considère aujourd'hui comme écrivain en tant que double actif, je suis avant tout écrivain de jeu de rôle. Et c'est bien de cela que je compte vivre en priorité dans les années qui viennent.

Parlez-vous de jeu de rôle au travail ?

C'est amusant parce qu'autant je peux être dithyrambique sur les bienfaits de ce média sur mon blog, en salon ou sur un podcast, autant je n'aborde pas le sujet de mes passions au travail. J'ai tendance à cloisonner et c'est dû au fait que j'envisage de quitter mon travail salarié pour être auteur à temps plein. Et ce n'est pas un projet dont je veux faire part à mes collègues. Je connais des gens qui sont nettement moins décomplexés sur ces sujets mais je ne sais pas faire comme eux.



Parlez-vous de jeu de rôle avec des non-rôlistes ?

Par contre, si c'est en dehors du cadre de mon travail salarié, ça ne me pose aucun problème. J'aime beaucoup faire des parties flash de trente minutes, que ce soit *Les Petits chasseurs d'émotions*, *Sombre Zéro*, *Marins de Bretagne*, et j'ai initié pas mal de personnes comme ça. Élargir les formats et les thèmes des jeux de rôle est une des clés pour disséminer notre passion.

Jouez-vous en famille ?

Si c'est mon cousin qui m'a fait découvrir le jeu de rôle, ma petite sœur a été ma principale joueuse pendant très

Plus
dure
sera
la
chute
*
INFLORENZA
Héroïsme et
sacrifice dans
l'enfer forestier
de Millevaux

longtemps. Je lui ai fait jouer un nombre incalculable de parties en solo, et ça n'est pas terminé. Si j'ai des enfants, j'espère bien jouer aussi avec eux.

Et en couple ?

Mon épouse a pratiqué le jeu de rôle sur table pendant sept ans avant de s'y désintéresser. Mais chaque année, nous participons ensemble à toutes les soirées enquête qui se présentent ! C'est intéressant de voir que certaines variations permettent de donner ou retirer de l'attrait à un loisir.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Un jeu de rôle, c'est une fiction imaginée à plusieurs sous

la forme d'une conversation. Pour ce faire, on utilise plein de règles dans l'espoir que ça marche mieux que si on ne faisait rien qu'avec nos cerveaux. À mon sens, un bon jeu de rôle limite ce nombre de règles au strict nécessaire pour atteindre son propos. Pour que ça réussisse, ça n'implique pas seulement un bon univers, de bonnes règles, un bon scénario, un bon meneur, de bons joueurs, mais une parfaite synergie entre tout ça. Si tu as de la bonne humeur autour de la table, tu auras une bonne partie. Si tu as tous les éléments que j'ai cités, en plus de la bonne humeur, tu auras une partie mémorable, qui fait que le jeu de rôle me paraît la meilleure façon de passer du temps avec des amis. En tout cas, c'est pour ça que je bosse de mon côté.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

J'ai passé beaucoup de temps à suivre les jeux des autres, à écrire des scénarios, à potasser de la théorie rôliste. Maintenant ce qui me botte c'est taper dans le dur du sujet, écrire mes propres jeux ou, dans le cadre de la gamme *Millevaux*, des suppléments qui en ont sous le capot. J'ai la chance d'avoir une imagination et une force de travail débordantes et je sais comment booster l'une et l'autre en cas de faiblesse. J'explique comment je m'y prends sur mon blog. L'idée maintenant, c'est de cesser de me préparer et passer à l'action. J'ai plein de projets, mais l'idée c'est aussi de ne garder que les projets essentiels et d'en tirer le meilleur. Actuellement, la gamme *Millevaux* et ses trois jeux de rôle associés : *Sombre*, *Inflorenza* et *Arbre*. Une putain d'aventure post-apocalyptique forestière que je poursuis depuis sept ans. Tant que certains me font l'honneur de s'y intéresser, je ne me lasserai pas de produire du matériel pour cet univers. Il y a aussi le jeu de rôle *Marins de Bretagne*, un jeu de conte et de rôle dans une Bretagne imaginaire. C'est un jeu de veillée, tout mignon, élaboré avec l'illustrateur Agénor Le Ruyer et le traducteur breton Loïc Cheveau, qui va sortir en 2014.

C'est l'occasion de faire un petit coup de projecteur sur un jeu qui vous fait envie, un projet d'écriture qui vous tient à cœur...

Le projet dont j'ai envie de parler en ce moment, c'est *Inflorenza*, le jeu de rôle où l'on incarne des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de *Millevaux*. Dans ce jeu d'horreur épique centré sur les personnages et sur l'histoire, j'ai élaboré une façon de jouer vraiment inédite pour moi. En playtest, ça a abouti sur des parties qui m'ont marqué, l'histoire d'un amnésique portant une tête coupée dans un sac plastique, d'un impitoyable chasseur de monstres révélant ses blessures pour une fleur rouge, d'une mineuse de fond pourchassée par une sorcière, d'une courtisane florentine se battant pour sauver son corps et son âme. Des fictions qui n'auraient jamais pu naître à une de mes tables de jeu sans l'aide du système. *Inflorenza* apporte une vision complètement différente de *Millevaux*, à la fois baroque et émotionnelle, complémentaire de la vision trash et survivaliste de *Millevaux Sombre*. Le mélange de *La Reine Margot* et de *La Route*.



Vous pouvez déjà trouver une trentaine de comptes rendus de partie sur le forum de Terres Étrangées¹. J'ai déjà rédigé le jeu et je l'ai envoyé à une grosse dizaine de relecteurs. J'attends maintenant leurs retours pour améliorer tout ce qui peut l'être et j'ai également hâte de m'atteler à la production de photomontages dantesques pour illustrer le jeu. Et puisqu'il est l'heure de présenter ma fiche de personnage, rien de tel que de vous proposer une fiche à la mode d'*Inflorenza*. ■

THOMAS MUNIER

1 www.terresetrangeres.net.

Feuille de perso



Thomas Munier - La geste de personnage

- **Folie** : Je me suis longtemps manifesté sur le web sous le pseudonyme de Pikathulhu, créature jaune très ancienne inspirant l'effroi. Je me suis fait récemment opérer pour une ablation de pseudo. Mais parfois, j'ai l'impression qu'il repousse sur la cicatrice.
- **Mémoire** : J'ai externalisé ma mémoire depuis trois ans avec la méthode GTD. Tout ce dont je veux me rappeler est sur un tableur Excel. C'est reposant et angoissant, comme tout ce qu'on délègue aux machines.
- **Nature** : Je suis né à la campagne et la nature m'a toujours autant attiré qu'effrayé. *Millevaux* vient de là. De l'idée qu'il faut autant craindre son environnement que le préserver.
- **Corruption** : J'ai souvent l'impression qu'il me faut fournir un effort de volonté pour rester stable. Si je me laissais faire, je passerais mes journées et mes nuits à manger, à jouer aux jeux vidéo, à fumer des cigarettes et à sortir dans des bars.
- **Égrégoire** : Je suis quelqu'un de très rationnel. Mais je me suis beaucoup intéressé à la sorcellerie et à l'ésotérisme. Le concept de l'égrégoire me fascine. Cette énergie magique issue de l'inconscient collectif sous-tend tout le principe de la sorcellerie.
- **Société** : Je suis un anarchiste dans le corps d'un mouton. J'ai fait des choix de vie très axés dans la normalité, mais j'ai toujours envie de faire la révolution.
- **Clan** : Je ne crois pas avoir beaucoup d'amis, mais j'espère entretenir du mieux que je peux ces amitiés, souvent liées au jeu de rôle. Ma maison n'est pas une auberge espagnole, mais je vais volontiers rendre visite aux autres.
- **Religion** : Je suis agnostique depuis ma majorité, mais comme je ne suis pas avare de paradoxes, les religions me fascinent. Je les recycle à toutes les sauces dans mon imaginaire. J'apprécie également la sagesse qu'on peut tirer de certains textes, une fois dépouillés du contexte spirituel.
- **Science** : J'ai suivi un cursus scientifique intensif (classe préparatoire, école d'ingénieur) parce que j'ai réalisé trop tard que l'écriture était ma seule vocation. Si j'ai bien sûr des regrets à ce sujet, je n'en suis pas moins très intéressé par la biologie et je me rappelle l'époque étrange où je savais calculer des matrices et des triples intégrales.
- **Amour** : Que les hommes et les dames amateurs de poupées en plâtre se détrompent ! Je me suis marié au cours d'une cérémonie hippie à Saint-Malo en 2012 et je suis très heureux ainsi.
- **Pulsions** : Je suis fait d'addictions mais je me soigne. J'ai fait par exemple une diète d'Internet de 21 jours, dont vous pouvez retrouver le compte rendu sur mon blog. La question avec les addictions, c'est de savoir si je dois lâcher prise ou garder le contrôle. Un sujet passionnant.
- **Chair** : Je dirais que c'est du domaine du privé ! Il n'y a qu'en jeu de rôle où j'arrive à me lâcher sur le sujet. *Tes paroles ne m'atteignent pas*, L'exemple de partie au début du livre d'*Inflouenza* est à la fois charnel et violent. ■

THOMAS MUNIER

Final Girl

Dans la plupart des films d'horreur, les personnes qui parviennent à atteindre la fin du film sont toujours celles auxquelles vous vous attendiez, rendant le film à la fois stéréotypé et fade.

Mais qu'arriverait-il si nous avions la capacité de choisir qui vit et qui meurt ? Si nous devions combattre pour voir notre personnage favori atteindre la fin du film et si nous étions capables de guider la lame vers nos victimes favorites ? Et si nous pouvions faire nous-même un film d'horreur à la fois passionnant et unique ?

C'est le but de *Final Girl* : créer un jeu permettant aux joueurs d'imaginer les films d'horreur qu'ils auraient adoré voir. Ce jeu est pour tous les fans de films de *slashers* et pour les joueurs qui veulent un jeu facile à mettre en place et jouable dans le même laps de temps qu'il faudrait pour regarder un film d'horreur.

Jouable en deux heures, avec trois à huit joueurs, *Final Girl* est un jeu qui permet donc d'émuler les films de *slashers* (où les personnages sont abattus un par un jusqu'à ce qu'un seul survivant reste pour affronter le tueur) ou tout autre type de films d'horreur.

Rassemblez vos amis, créez votre propre film et voyez qui sera le survivant, la victime finale...

« Et si vous étiez enfin aux commandes d'un film d'horreur, quel genre de dangereux personnage seriez-vous ? Mais surtout pensez-vous que vous feriez une bonne victime, la meilleure... C'est-à-dire la dernière... »

- ▶ Éditeur : Éditions La Saltarelle
- ▶ Date : mars 2014
- ▶ Prix : inférieur à 10€
- ▶ Disponibilité : le site éditeur et les boutiques partenaires.

FABRICE POUILLOT. ILLUSTRATIONS
ÉDITIONS LA SALTARELLE



... Et en attendant *Final Girl* :



Le Temple du Dieu Néant

Le premier volume de la nouvelle collection Littérajoux est disponible sur le site internet (www.saltarelle.net), à un prix modique (5.90€ - Couverture souple quadrichomie, illustrations en n&b, 80 pages au format 15x21)

Le Temple du Dieu Néant vous emmènera dans une ambiance pulp sentant bon la sueur, la peur, l'humidité chaude de la jungle et le salpêtre des vieilles pierres oubliées...

Quatre fins à découvrir, de la pire à la meilleure. L'auteur par son style vivant et immersif saura vous plonger aussitôt au cœur d'une aventure pleine de surprises.

F.P.

La chronique

de Christophe Dénouveaux



Contamination

Vous l'aurez remarqué, à moins que vous ne viviez au fond d'une grotte, que vous êtes victimes du « tout-tout-de-suite-je-manque-de-temps-je-suis-stressé-à-cran »... Ce qui implique que le temps est précieux et tend à manquer.

Plus de temps pour jouer à des parties de quoi que ce soit, qui durent plus d'une heure ou deux ! Votre vie déjà pas folichonne est devenue un enfer...

Alors futés comme vous êtes, vous vous dites que vous allez faire court. Et en qualité de joueurs de tout poil acharnés et dépendants (oui, le jeu est un vice, c'est mal !), vous avez déniché une batterie de petits jeux courts afin de combler les deux heures durant lesquelles vous allez retrouver vos amis. Deux heures plus tard, vous avez joué plusieurs parties. Vous terminez la soirée heureux.

Le lendemain matin, devant votre café, alors que vous entamez votre méditation tartino-caféique journalière, vous sentez monter l'envie de rejouer. « Râââh... C'était court mais intense », hurle une voix dans votre cerveau embrumé.

Et là, c'est le drame. Vous êtes contaminé par le format court. On vous a toujours dit : « Plus c'est long, plus c'est bon », mais là vos conceptions s'effondrent et un monde nouveau s'ouvre à vous ! Mais on va vous prendre pour un malade...

Désormais, vous brandirez fièrement, d'une main, votre petit jeu de rôle spécialement conçu pour des one-shots et, de l'autre main, votre jeu de plateau de poche... Et contaminerez sans répit. Le court vaincra ! ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

et l'antichronique

de Fabrice Pouillot



« Y'en a un peu plus, j'vous l'mets quand même ? »

Format court, mes fesses oui !

On a pas idée de proposer des livres aussi fins, aussi menus, aussi courts ! Alors qu'il y a encore quelques années nous manipulions de lourds et épais coffrets cartonnés, désormais les étagères des boutiques se feuilletent comme une gondole de presse remplie de journaux se jetant plus vite qu'ils ne se lisent.

Qu'est-il donc arrivé à tous ces livres qui nous cassaient le dos dès qu'il fallait se déplacer pour faire une partie ? Où est passée cette glorieuse époque qui demandait une bonne douzaine d'heures pour créer l'essentiel de son personnage ? Qu'est-il arrivé à nos campagnes héroïques que l'on jouait sur sept ans ?

Ma foi, la même chose qu'à tout le reste : le millénaire est passé et a engendré une passion pour l'immédiat, le rapide, le court, l'instantané. Il faudrait pouvoir jouer avant même de lire une ligne de règles, et pourquoi s'acharner à écrire des scénarios quand une règle tenant sur un post-it va générer d'elle-même tout le nécessaire pour jouer, aventure comprise... Enfin, bon... ça c'est les promesses qui apparaissent généralement sur la quatrième de couv' dudit format court... la gloire du débutant, le Graal de l'homme pressé, le format court vous permettra de jouer vite, rapidement, à toute vitesse ! Mais pas longtemps... Malheureusement... À moins d'avoir, peut-être, un meneur qui est passé par les formats trop longs, trop épais, trop lourds, pendant quelques années et qui aura toute l'expérience nécessaire pour faire croire aux joueurs qu'un format court c'est vraiment l'idéal à notre époque... ■

FABRICE POUILLOT

BAR



Pétition pour le Docteur

Avant d'œuvrer en tant qu'auteur et scénariste, je suis surtout joueur depuis une quinzaine d'années et récemment, suite à divers échanges dans le milieu rôliste, j'ai décidé de créer une page Facebook regroupant toutes les personnes voulant une traduction du jeu de rôle *Docteur Who* en français. Il s'agit d'une série anglaise dont la première diffusion date de 1963. Elle met en scène un extraterrestre appartenant au peuple des Seigneurs du temps. Outre le fait d'avoir la possibilité de ressentir les flux de ce dernier, il possède une espérance de vie décuplée issue de sa faculté de régénérer lorsqu'il est sur le point de mourir, changeant ainsi d'apparence. Actuellement, il a plusieurs centaines d'années au compteur. Le Docteur voyage à travers l'espace et le temps à bord du TARDIS, vaisseau spatial ayant pour particularité d'être camouflé en cabine de police et d'être plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur. La série a connu un arrêt à la fin des années 80 après 26 années de diffusion. Malgré une tentative au milieu des années 90 avec un téléfilm, *Docteur Who* devra attendre 2005 avant de revenir sur le devant de la scène. Actuellement, la 8^e saison est en tournage et la 9^e a d'ores et déjà été annoncée par la BBC.

À l'heure actuelle, il existe une excellente version du jeu de rôle éponyme dont le suivi est assuré par l'éditeur anglais Cubicle 7. Même s'il y a eu d'autres adaptations de cet univers auparavant, cette dernière rencontre un franc succès notamment grâce à son système simple, fluide et parfaitement conforme à l'esprit de la série originale. Pour faire court, le joueur détermine un score provenant de l'addition d'une caractéristique et d'une compétence appropriée en y ajoutant deux dés à six faces. Le résultat obtenu doit



dépasser un facteur de difficulté. Le personnage bénéficie de « Story Points », une sorte de points de bonus permettant entre autre d'améliorer l'issue d'une situation après un jet de dé manqué ou encore de proposer au meneur de jeu de créer / modifier un élément de l'histoire pendant la partie. Dans cette version, le meneur de jeu a la possibilité de faire évoluer soit des compagnons qui ont leur propre modèle de TARDIS, soit composer une table avec des prêtirés, ces derniers étant pour la plupart fournis dans la boîte de base. Enfin, il peut faire un groupe de personnages voyageant avec le Docteur, lui-même étant jouable. Au premier abord, cette dernière vision peut apparaître déséquilibrée mais si on joue en campagne, on peut faire tourner le rôle du Timelord afin que chacun des membres du groupe puisse l'incarner.

Pour en revenir à cette initiative, le but premier est de fédérer un maximum de personnes voulant cette traduction afin de démontrer qu'un public rôliste existe pour *Docteur Who* mais également de prendre le temps de réfléchir à des propositions sur du contenu de création française pouvant être développé sur cette nouvelle gamme. Au moment où j'écris ces lignes, le cap des 500 abonnés vient d'être franchi. Néanmoins, l'initiative existe depuis à peine plus de trois semaines et cela confirme bien qu'il y a un potentiel ludique à exploiter pour un éditeur œuvrant au sein de notre loisir préféré. Certains professionnels du milieu pensent que cette série n'a pas assez de notoriété dans l'Hexagone. La page « Pour une adaptation du jeu de rôle *Doctor Who* dans la langue de Molière » et sa popularité naissante tendent à prouver le contraire et c'est à vous, chères lectrices et chers lecteurs, de le faire savoir. ■

GABRIEL THOMAS

Sombre zéro, le format court du format court

Ceux qui connaissent le jeu de rôle *Sombre* savent qu'il propose de jouer des parties d'horreur courtes (et généralement fatales pour les vict... les personnages). Mais Johan Scipion, l'auteur, a prévu encore plus radical. Découverte de *Sombre zéro*, le format court du format court...

Benoît Chérel : *Sombre zéro*, c'est la préquelle de *Sombre* ?

Johan Scipion : Non pas du tout, il s'agit d'une variante. *Sombre zéro* est une version simplifiée de *Sombre classic* (mes règles standard). L'objectif reste le même : jouer des victimes dans un film d'horreur.

Ces dernières années, j'ai pris l'habitude de poser du jeu un peu partout, dans des conditions parfois assez difficiles, des conventions bruyantes et des bars geek notamment. Très vite, je me suis rendu compte que la

durée de mes parties posait problème. Quand tu dois hurler pour te faire entendre de tes joueurs, dérouler une démo de quatre heures ressemble à un épisode de *Mission impossible*. Pour améliorer mes conditions de travail, j'ai commencé par écrire des scénarios courts, de l'ordre d'une heure de jeu. *Ubiquité*, publié dans *Sombre 2*, et *White Trash*, qui paraîtra dans un futur numéro de la revue. C'était beaucoup mieux, mais cela restait encore trop long. Et aussi, cela prenait trop de place.

La feuille de personnage de *Sombre classic* est un A4, qu'on peut réduire en A5 en la repliant.



Si on veut jouer avec un minimum de confort, il faut également deux dés et un crayon par personne. Mine de rien, tout cela occupe pas mal d'espace. Or une fois, je me suis retrouvé dans la situation de pouvoir faire une démo à la terrasse d'un café, sur un guéridon. J'avais les joueurs, j'avais le matériel dans mon sac, mais pas la place. Avec la meilleure volonté du monde, impossible de jouer à six autour de ce foutu guéridon. On n'aurait même pas pu poser toutes les feuilles de perso dessus. J'en ai éprouvé une intense frustration.

Le soir même, j'ai commencé à bosser sur une variante de *Sombre* que je pourrais faire tourner avec un minimum de matériel. Ce fut un putain de challenge de game design car je ne voulais pas créer un nouveau jeu, il s'agissait de décliner *Sombre*. Mon idée étant que la version *zéro* serve de marchepied à la *classic*, il fallait qu'il y ait une forte continuité de l'une à l'autre. J'ai brainstormé comme un fou pour dégraisser au maximum un mammoth qui n'était déjà pas bien épais.

Au final, j'ai réduit la feuille de personnage à une tuile de six centimètres de côté, sacrifié la jauge d'Esprit ainsi que les Personnalités, et simplifié celle de Corps. J'ai conservé le principe du *roll under*, mais écarté le d20 pour ne garder que le d6. Une dernière petite astuce m'a permis de me dispenser de crayon. *Sombre* était désormais jouable sur un guéridon et j'étais tout content d'avoir produit une version apéro de mon jeu.

BC : On peut la trouver où ?

JS : Dans la revue *Sombre* bien sûr. Dans le numéro 2, il y a un article qui explique

comment dégraisser les règles *classic* pour jouer en *zéro*, ainsi qu'un scénario. Il s'appelle *Overlord*, se déroule durant la Seconde Guerre mondiale et m'a servi à playtester ma variante. Dans le numéro 3, j'ai publié un autre scénario, *Deep space gore*, un *Alien*-like au gameplay nettement plus évolué dont je suis, je ne te le cache pas, super fier. De mon point de vue, c'est ce que j'ai publié de mieux pour *Sombre* jusqu'à présent.

Ces deux scénarios se jouent en un quart d'heure, avec moins de cinq minutes de mise en place, dont trente secondes d'explication des règles. Je parle de démos « flash » parce qu'elles sont très courtes et très dynamiques. Ça dépose du mulot et c'est ce qu'il faut pour capter l'attention des gens dans un bar, surtout s'ils ont déjà un peu bu.

Allez, un petit scoop : il y aura un numéro de la revue *Sombre* entièrement consacré à *Sombre zéro*. Ce sera peut-être *Sombre 5* ou *6*, je ne sais pas encore. Cela va dépendre de ce que je parviendrai à caser dans le 4, sur lequel je travaille actuellement. J'ai du matériel *Sombre classic* à publier en priorité, mais après, je vais me faire un petit plaisir *Sombre zéro*.

Avec ce numéro spécial, je reprendrai la formule de *Sombre 1* : un jeu de rôle complet et prêt à jouer pour la modique somme de 7 euros. On y trouvera les règles intégrales de *Sombre zéro*, accompagnées d'au moins trois scénarios. *Les Grimmies*, un conte de fées dark, *Camlann* pour jouer des chevaliers de la Table ronde (oui, c'est possible à *Sombre*, sauf qu'ils ont une tendance certaine à se faire hacher menu), et *Toy Scary*, dans lequel



les PJ sont des jouets. Tous trois tournent actuellement à ma table et sont super fun. J'ai hâte de les publier.

BC : C'est donc un format utile pour faire de l'initiation. Mais *Sombre* est-il un jeu de rôle adapté à l'initiation ?

JS : De base, oui. J'ai initié à tour de bras avec *Sombre classic*, et continue de le faire. La proposition de jeu est claire (incarner une victime), les références culturelles (le cinéma d'horreur) bien connues, y compris par les non-rôlistes, et le système simple vraiment simple. On l'explique en dix petites minutes. Pour initier des joueurs, *Sombre classic* est déjà très confortable.

L'intérêt de *Sombre zéro* est d'être encore plus simple et plus rapide, ce qui me permet de toucher plus de gens. En nombre d'abord. Depuis que mes démos durent entre vingt et trente minutes, j'assois à ma table bien plus de monde qu'à l'époque où elles s'étaient sur une heure et demie. Il m'arrive maintenant d'en enchaîner jusqu'à huit en une après-midi. À la dernière Japan Expo, j'ai joué avec plus d'une centaine de personnes.

À côté de ça, *Sombre zéro* a ouvert mon jeu à d'autres publics. Avec la meilleure volonté du monde, je n'aurais pas pu initier des enfants de sept ans avec la version *classic*, alors que je le fais très régulièrement en *zéro*. Mon joueur le plus jeune avait cinq ans et demi, c'est te dire si cette variante est accessible. Faire jouer des familles entières, enfants, parents, grands-parents parfois, est un énorme pied. Le jeu de rôle d'horreur pour tous est ma direction de travail depuis des

années. Tu ne peux pas savoir combien je suis satisfait d'avoir développé l'outil qui me permet aujourd'hui d'atteindre cet objectif.

BC : Et *Sombre max*, alors, c'est encore une variante ?

JS : Oui, et qui n'est pas sans rapport avec *Sombre zéro*. Leur gameplay a des points communs : on joue avec des cartes, qui remplacent la feuille de personnage, les parties peuvent être très courtes (mon scénario de playtest tient lui aussi en quinze minutes) et on n'a pas non plus besoin de crayons. Ce qui n'empêche pas qu'il y a pas mal de matériel sur la table. Là par contre, il ne faut pas rêver de jouer sur un guéridon.

Même si je le playteste dans les bars en ce moment et que ça passe bien, mon objectif est plutôt les conventions et les ludothèques. Avec ses références un peu bourrines et son gameplay proche du jeu de plateau, *Sombre max* vise les (pré)ados et les jeunes adultes. Je te le pitche : chaque partie est un film d'action horrifique, dans lequel on joue des victimes qui croient qu'elles sont des héros.

En clair, je veux faire du *Predator*-like. Techniquement, ça revient grosso modo à donner à jouer des PNJ de *Sombre classic*. Des durs à cuire bien badass, confrontés à des antagonistes survitaminés qui vont finir par leur démonter la tronche (ou pas). Comme dans *Predator*, *Aliens*, *Terminator*, *Dog Soldiers* ou le *Vampires* de Carpenter. Je surkiffe ces films et voudrais pouvoir les jouer à ma table, mais avec *Sombre classic* ce n'est pas possible. Plutôt que de le patcher de partout, j'ai préféré développer une seconde variante. En terme



de game design, je trouve ça plus efficace et plus sain.

BC : Si on détruit des masses d'antagonistes, on risque de ne plus avoir peur d'eux, non ?

JS : C'est le risque. Mais le challenge m'intéresse, et je compte bien le relever dans mes futurs scénarios. Ma piste principale, c'est encore et toujours *Predator*. Dutch et ses hommes n'ont a priori peur de rien, et surtout pas des guérilleros contre lesquels ils se battent dans la première partie du film. Mais quand arrive le Predator, le ton change. Exit la promenade de santé façon *Agence tous risques*, on bascule en mode survival. Un survival sévèrement burné, mais un survival quand même.

Et à la fin, Dutch ne s'en sort que grâce à un gros coup de bol. Sans son bain de boue inopiné, il y serait passé comme les autres. Cette structure narrative me semble propice à la peur, il faut juste que je trouve à l'exploiter avec des scénarios qui vont bien. Il y a, comme toujours, un gros travail de portage à réaliser. Du cinéma au jeu de rôle, ce n'est pas tout à fait la même chose. Je vais m'y coller dès que j'aurai bien pris la mesure de mes nouvelles règles. Au rythme où avancent les playtests, c'est en bonne voie.

BC : *Sombre light*, *Sombre zéro*, *Sombre max...* Il y a un lien avec les sodas ?

JS : En fait, oui. Au départ, il y a mon anglophilie. Mes lecteurs savent que j'aime la langue de Chuck Norris, c'est ma culture comics qui ressort. D'où ce jeu de mot un peu facile sur « light » : *Sombre light*, c'est

« *Sombre lumière* » en même temps que « *Sombre allégé* ». Pour un kit de démo, ça me semblait approprié.

Quand je me suis lancé dans cette histoire de variantes, j'ai cherché à décliner le concept. La métaphore limonadière s'est imposée naturellement. Plus allégé que *light* ? *Zéro*. Plus péchu ? *Max*. Mais du coup, il a fallu aussi trouver un adjectif pour distinguer le *Sombre* standard, qui est devenu *classic*. Tout cela me fait bien marrer.

BC : D'autres variantes sont-elles prévues ? *Sombre cherry*, *Sombre lime...* ?

JS : Non, je m'en tiendrai à deux. Trois systèmes, c'est bien. Les possibilités sont si vastes que je n'aurai sans doute pas assez de toute ma carrière de game designer pour en faire le tour. Cela étant, *Sombre cherry* existe déjà. C'est d'un délire de Valentin Crépeau, un meneur régulier de *Sombre* qui n'aime rien tant qu'expérimenter tous azimuts. En l'occurrence, il a écrit et mené un scénario à la *Buffy*, motorisé par une version custom de *Sombre zéro*. On peut lire son (excellent) compte rendu de partie sur les forums de Terres Étrangères.

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



2011 JAPAN EXPO © VINCENT VANDELLI

Grand dossier

Le Format court en jeu de rôle

Cuisine du MJ

Cuisine du MJ





Bricoler du petit pour aller vers le grandiose

Tout meneur est confronté un jour à la panne d'inspiration. Il existe pourtant des moyens simples de créer une histoire de toute pièce avec à peine plus d'inspiration qu'il n'en faut pour un épisode de *Plus belle la vie*. Ce qui bloque, c'est la page blanche. Il faut donc la remplir avec pour seul objectif qu'elle ne soit plus blanche. Une fois que quelques éléments sont posés, l'inspiration vient naturellement.

Cet article présente une méthode simple et efficace pour qu'un meneur puisse bricoler une histoire sous la forme d'un synopsis, avec pour seul outil ses livres de jeux de rôle

et les feuilles des personnages concernés.

En cuisine de MJ, il y a des plats simples, délicieux, rapides à préparer et qui ont fait leurs preuves.



Il était dix-neuf fois...

Dites-vous bien que les bonnes vieilles recettes sont souvent celles qui fonctionnent le mieux. En cas de panne, n'hésitez pas à vous replonger dans vos notes, à revenir aux classiques. Un personnage non-joueur avait reçu un bon accueil quelques séances auparavant ? Recyclez-le ! Le marchand à l'accent rigolo qui leur avait vendu des baumes de soins le mois dernier leur avait fait passer un bon moment, même s'il leur semblait un peu insignifiant ? Détrompez-les en le ramenant sur le devant de la scène ! Le brave homme les suppliera par exemple d'assurer sa protection dans la Forêt des Ténèbres, où il doit d'urgence aller cueillir des plantes rares pour confectionner son fameux baume...

Cette méthode très simple vous permet de réutiliser le matériel qui fonctionne bien à votre table, qui a fait ses preuves, tout en approfondissant votre univers.

... dans un pays sur la carte...

Même si vous ne savez pas encore ce qui se passera dans votre scénario, vous pouvez commencer par situer l'action. Certains territoires sont riches en histoire et en personnages, suffisamment pour apporter beaucoup de profondeur à votre scénario en un clin d'œil. Vous ramez pour trouver une bonne histoire à *Star Wars* ? Amenez les personnages de vos joueurs sur Tatooine, il y aura des tas de choses à y faire, faciles à mettre en scène ! Encore une fois, utilisez vos classiques : plus vous serez familier avec le décor de votre scénario, plus il sera facile de l'étoffer en improvisant.

Si vous vous sentez sûr de vous, si vous connaissez l'univers de jeu sur le bout des doigts ou si vous avez de la documentation sous le coude, vous pouvez aussi utiliser l'aléatoire. Si vous aussi vous aimez être surpris, piochez un lieu au hasard dans l'encyclopédie de votre jeu. Une planète, un pays, une ville, un quartier, un bâtiment choisi



au hasard peut amener à une intéressante réflexion sur l'intrigue. Quelle raison pourrait pousser les personnages à venir ici ? Vous avez déjà une base de jeu voire une situation compliquée.

... des sympathiques conspirateurs...

Même technique pour les factions, les corporations, les clans, les sociétés secrètes. Soit vous piochez dans vos groupes d'influence favoris, soit vous sélectionnez tout ça aléatoirement en vous appuyant sur vos connaissances ou sur vos aides de jeu... Et voilà, vous avez des personnages non-joueurs prêts à l'action... mais laquelle ? Là encore, reprenez le descriptif des factions : que cherchent-ils, d'habitude ? Quels sont leurs moyens ? Qui sont leurs alliés ? Qui sont leurs ennemis ? Que cachent-ils ?

L'étape suivante : que viendraient-ils faire dans cette région ? Y sont-ils les bienvenus ? Les réponses à ces questions vous donneront

la première piste pour créer une intrigue. En parcourant les possibilités, il y en a une qui dépassera du lot. Attrapez-la ! Vous tenez déjà votre histoire.

... ont eu une idée carrément pas nette...

Eh oui. Si vous voulez que votre histoire soit plus qu'une simple péripétie, il est nécessaire que la faction concernée fasse quelques chose d'inhabituel. Imaginez un traître dans leurs rangs : ils le pourchassent mais veulent garder le secret pour éviter que leur réputation ne soit ternie. L'idée proviendra toujours de leur motivation. Et les motivations sont souvent l'argent, le pouvoir, le sexe, le désir de gloire, la préservation de tout cela, le maintien du statut, le rattrapage d'une bourde, la vénération d'une idée ou d'une doctrine...

Arrivé à ce point, le lieu, les opposants et leurs motivations sont définis. Ajoutez une autre faction ennemie en cas de blocage persistant. Vous pouvez également reprendre le



descriptif de la région choisie pour chercher un obstacle pour la faction concernée dans sa quête. Par exemple, si la planète où se situe l'action est contrôlée par l'Empire, les membres du syndicat du crime devront corrompre, voire faire chanter un fonctionnaire pour passer discrètement.

En cas de panne à ce niveau, mettez au point un traquenard. Après tout, cela paraîtra parfaitement normal à vos joueurs. Le traquenard proviendra d'une spécificité du lieu ou d'une autre faction. Oui, oui, allez vérifier dans vos livres de règles. Les factions veulent souvent la même chose et se battent les unes contre les autres pour l'avoir. Et les factions ont souvent une faction ennemie ou rivale. Les antagonismes sont faciles à trouver.

... qui n'est pas passée inaperçue...

Notez bien qu'à ce moment-là, les personnages des joueurs ne sont en rien concernés par l'histoire. C'est souvent un moment

crucial. Après tout, pourquoi iraient-ils mettre des bâtons dans les roues de ce clan de ninjas qui s'infiltrer dans la maison de geishas pour y récupérer quelque chose ?

La première réponse est qu'ils sont des héros, des gens bienveillants qui viendront spontanément en aide aux nécessiteux qui les supplient de sauver leur village. Mais vous connaissez vos joueurs, il leur faut une gratification autre que leur bonne conscience. Pensez toujours à un second moyen pour intégrer les personnages dans l'histoire, au cas où la première ne fonctionnerait pas. Le background des personnages-joueurs est souvent une mine d'idées pour impliquer les personnages.

Les joueurs se sentiront d'autant plus concernés si leurs personnages sont intégrés à l'histoire via un avantage ou un désavantage qu'ils ont (ils se réveillent d'une soirée d'ivresse avec une reconnaissance de dette dans la poche et des mafieux qui leur sourient...). De plus, il est valorisant de souligner



les capacités « annexes » des personnages : le message est codé dans des partitions musicales qu'il faut savoir lire pour déceler, ça tombe bien, un des joueurs a l'avantage « Violoniste ». Effet garanti.

En cas de panne, il reste la manière forte. Oui. Celle-là. Celle que les joueurs détestent : le couteau sous la gorge. C'est l'histoire qui viendra à eux. L'ultime motivation est la survie. Qu'il s'agisse d'une bombe accrochée autour du cou, qu'il s'agisse d'une bande d'orcs qui va ravager la région, les joueurs se sentiront en danger et voudront sauver leur peau. Mais ils se sentiront également pris en otage. Alors je recommande de n'utiliser cette méthode qu'avec une intrigue simple et face à une opposition adaptée. Si vous leur mettez le couteau sous la gorge, laissez-leur la possibilité de s'en défaire. Et n'hésitez pas à préparer un *deus ex machina* pour les secourir s'ils patagent.

... aux yeux de héros qui ont réglé le problème !

Imaginez la sortie. Il ne faut surtout pas que les joueurs aient la sensation que l'histoire se déroule sans eux. Ils sont les personnages principaux après tout. C'est sans doute la partie la plus difficile, celle qui réclame le plus de créativité. Mon conseil est de faire simple si vous n'avez pas d'idée. La violence (on tue tout le monde) ou la diplomatie sont des solutions.

Et la récompense ? Ho là ! Vous pouvez toujours chercher l'objet magique qui fera plaisir à vos joueurs mais ce n'est pas forcément nécessaire. Pensez tout simplement à ce que les personnages non-joueurs morts ont sur eux. Remplissez leur poche. Vous pouvez opter pour une récompense plus abstraite comme l'amitié (non ça ne peut pas se revendre). Les personnages auront noué des contacts avec des gens qui leur seront redevables (et que vous pourrez réutiliser dans une partie ultérieure). Je vous recommande

la « bienveillance divine » (pour un monde high fantasy). Rien ne vaut un dieu qui sourit et soit satisfait des actions de personnages des joueurs. Dans ce cas, soyez énigmatique. Inutile de leur dire qu'ils ont été bénis. Laissez-les s'en rendre compte bien plus tard. En cas de panne d'idée, récompensez-les... ou pas : il n'y aucune raison pour que les personnages-joueurs s'enrichissent à chaque fois qu'ils posent un pied en dehors de la taverne. Et je ne parle même pas des fois où vous pouvez sanctionner les personnages (recherchés par les autorités, par des tueurs, maudits par les dieux...)

Le résumé du synopsis

Pour résumer, je dirai de commencer par le lieu, suivi d'une faction, voire d'une seconde. Ensuite, il faut voir ce qui motive cette faction (leur plan) et ce qui les bloque (une seconde faction ou la spécificité du lieu sélectionné). Ensuite, il faut intégrer les personnages dans cette histoire. Enfin, comment ils résolvent l'histoire. Vous devez pouvoir résumer le tout en cinq phrases.

Armé de ce synopsis, le meneur part au combat. Mais il devra utiliser sa faculté d'improvisation. Les joueurs iront dans des directions que le meneur n'aura pas prévues. Là encore, si c'est nécessaire, installez un personnage non-joueur en embuscade pour les renvoyer dans la bonne direction ou pour les aider au moment le plus dramatique.

Moi, je l'ai fait... Et vous ?

J'ai personnellement créé en dix minutes des synopsis plusieurs fois. J'étais face à un meneur qui devait monter une histoire pour animer une partie de jeux de rôle à des joueurs qui attendaient à côté. À deux cerveaux, cette méthode fonctionne encore mieux. Une fois le synopsis généré sous ses yeux, il a rajouté sa patte personnel et moi je suis allé jouer à une autre table de jeu.

Gardez toujours à l'esprit que l'ennemi de la page blanche est le premier élément. Dès que le lieu ou la faction sont installés, les idées vont venir naturellement. Pour les meneurs

complexés qui pensent que le synopsis qu'ils viennent de pondre n'est pas très attirant, je répondrai ceci : on ne peut pas en vouloir à un meneur qui a créé une histoire en dix minutes. Vos joueurs sont compréhensifs. Ils savent que si vous aviez eu plusieurs jours pour vous préparer, vous auriez rendu cette histoire bien plus délicieuse. Mais ne boudez pas leur plaisir, proposez-leur cette histoire et vous verrez que, bien souvent, la partie se déroulera très bien. Ils vont déguster ce mini-scénario concocté en dix minutes par vos soins avec bonheur.

Bonne partie à vous. ■

CYRILLE BRUNEAU



Les Kelwins

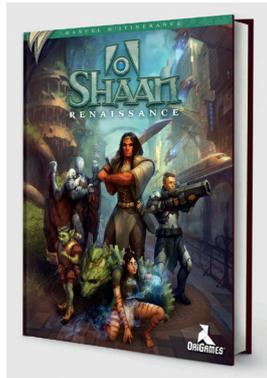
Dans le monde de *Shaan Renaissance*, on peut trouver de nombreuses espèces non humaines... Parmi eux, les Kelwins se démarquent par leur petite taille et leur incroyable curiosité « scientifique ». Allons à la découverte du format court des érudits...

La société kelwin repose sur trois concepts élémentaires : créer, bâtir et révolutionner. Tout Kelwin qui se respecte possède toujours quelques outils avec lui, juste au cas où. Se remettant sans cesse en question, le Kelwin cherche l'immortalité dans la création. Le Kelwin cherche à voler, et ce par tous les moyens possibles et imaginables. C'est sans doute pour cette raison que l'on assiste à un tel essor de machines volantes (plus ou moins fiables). Si un Kelwin doit voyager, ce sera par les airs. Qu'importe le risque pourvu qu'on ait l'ivresse.

Comme un oiseau

Depuis toujours, les Kelwins sont fascinés par les airs et mettent tout en œuvre pour réussir à voler de quelque

manière que ce soit. Les ballons, dirigeables, planeurs et autres machines volantes n'ont pas de secret pour eux et un Kelwin se doit d'avoir au moins construit un engin de ce type au cours de sa vie. Mais pour un Kelwin, l'aboutissement réside dans le fait d'être en possession d'un système de vol personnel qu'il peut utiliser comme bon lui semble. De nombreux concours sont organisés pour mettre en compétition les inventions les plus originales et les plus pratiques, les jet-packs humains constituant une sorte de Graal.



Traits raciaux

- **Domaine** : technique 5
- **Spécialisation** : Engrenages +1 – Récupération +1
- **Taille** : 0,9 m à 1,3 m •
- Poids : 30 à 100 kg
- **Gabarit** : petit •
- **Langues** : Héossien, Kelwinian



- **Logique kelwin** : Le Kelwin bénéficie d'une protection mentale naturelle de 2 à ajouter à sa Défense d'Esprit.
- **Peuple d'origine** : Terres Brûlées
- **Caste de prédilection** : Novateur
- **Élément totem** : Objet
- **Couleur symbolique** : Orange
- **Mots clés** : Inventif, révolutionnaire, ingénieux, compliqué, bricoleur, prétentieux

Description

- ▶ **Étymologie.** En héossien, Kelwin provient de Kelhi (machine) et Win (petit), donc littéralement Kelhi-Win (Kelwin) peut se traduire par : petite machine.
- ▶ **Origine.** Les Kelwins sont apparus on ne sait comment il y a plus 10 000 ans, après la rencontre des Boréals et des Felings sur le continent Nord. Leur origine reste un des plus grands mystères pour tous les ethnologues héossiens.
- ▶ **Physiologie.** De petite taille, ils peuvent



se faire très discrets dès qu'ils le désirent. Leur couleur de peau oscille entre le beige, la sanguine et le vert pâle. Ils possèdent de larges oreilles pointues comme les Felings et leur nez, leurs mains et leurs pieds sont légèrement plus développés que le reste de leur corps. Ils ont le sang rouge sombre et peuvent vivre jusqu'à 150 ans. L'Âge de Raison se situe à 4 ans et la Majorité à 14 ans.

- ▶ **Système de reproduction.** Les Kelwins sont des mammifères. La gestation chez la femme est de neuf mois.

- ▶ **Nutrition.** Omnivore et bon vivant de nature, le Kelwin aime à tester tous les goûts de la nature (et ce jusqu'à des choses pas forcément comestibles). La cuisine kelwin est à l'image de son peuple : compliquée mais novatrice (donc parfois immangeable).

- ▶ **Sommeil.** Le Kelwin se cache pour dormir. Il ne peut supporter d'être vu inactif. Pour cette raison, les lits kelwins sont de véritables petites maisons verrouillées par un système mécanique



généralement sophistiqué. Un Kelwin dort dix heures d'affilée.

► **Culture.** Résolument avant-gardiste, la culture kelwin étonne par sa complexité et son modernisme. Un Kelwin ne peut vivre sans système clairement défini. Chaque activité a donc sa raison d'être. On ne peut faire quelque chose sans savoir pourquoi on le fait. La plus grande hérésie pour un Kelwin est de tuer le temps.

► **L'art de la séduction.** Les Kelwins ont une approche assez particulière de la séduction. Ils appréhendent la relation amoureuse comme une compatibilité technique génératrice de plaisir. Ils ne perdent donc pas de temps en palabres, si la compatibilité est démontrée, la relation s'impose d'elle-même.

► **Hygiène.** Les Kelwins adorent les bains publics mixtes. Ils pratiquent fréquemment saunas et machineries thermo-hydrauliques. Le Kelwin n'aime pas la saleté. Maniaque du terrible grain de sable qui viendrait démanteler la mécanique la plus perfectionnée, il passe son temps à tout nettoyer autour de lui. Il se lave trois à quatre fois par jour.

► **Éducation.** L'égalité des sexes est totale. Le père et la mère assument donc pleinement leurs devoirs parentaux. On propose très tôt aux Kelwins des activités d'éveil utilisant des mécaniques diverses. Les enfants ne quittent pas la maison familiale. Une fois adultes, ils construisent leur foyer à côté de celui de leurs parents.

► **Habitat.** La salle à manger ressemble à une grande taverne où le service est assuré par ceux dont c'est la profession. Toutefois, il est un lieu véritablement privé pour un Kelwin : son atelier. Véritable jardin secret, c'est là qu'il conçoit, construit, répare dans l'intimité la plus absolue.

► **Mort.** C'est une panne définitive, qui survient quand on s'y attend le moins.

► **Loisirs.** Les Kelwins sont les inventeurs de jeux de réflexion et de stratégie auxquels eux seuls peuvent jouer, tant leur complexité est grande. En dehors du travail manuel, les Kelwins parlent beaucoup... de mécanique. Les fêtes sont nombreuses à l'occasion du premier essai d'une machine ou de l'idée d'un mécanisme.

► **Architecture.** À la fois simple et compliquée. Les formes sont élémentaires et toujours placées dans le même ordre. Le fait d'ajouter systématiquement une pièce à une habitation, lorsque les enfants sont en âge d'avoir leur propre atelier, donne un amas de bulles reliées par des traverses, dans lesquelles seuls les Kelwins peuvent se retrouver. Les maisons kelwins sont généralement réalisées en moussiole.

► **Religion.** L'Anthéos, les Nymphes et les Géants sont les seuls qui travaillent. Les anciens dieux sont des flemmards qui passent leur temps à se quereller et à semer le désordre.

► **Écriture.** L'alphabet kelwin se compose de quarante signes. Chacun sert à former des mots, qui forment à leur tour des phrases. On lit de gauche à droite. Beaucoup de déclinaisons et d'accords variables qui rendent cette langue difficile.

► **Langage.** Assez nerveux et très haché, le kelwinian se parle rapidement.

► **Mobilier.** Tout en rondeurs, le mobilier kelwin est très confortable. Recouvert de tapis et de coussins variés, il offre à celui qui peut entrer dans une maison kelwin sans se cogner la tête un sentiment de chaleur et de bien-être.

► **Habillement.** Les Kelwins affectionnent les superpositions de vêtements courts et longs. Jouant beaucoup sur les coiffures, ils sont rarement tatoués.



- ▶ **Arts.** Assez peu portés sur les arts, les Kelwins sont malgré tout très friands d'une sorte de musique conceptuelle et répétitive composée de façon mécanique et jouée par des machines. On peut également considérer la cuisine kelwin comme un art, tant sa diversité est importante (même si le résultat est parfois tout bonnement indigeste).
- ▶ **Artisanat.** Les Kelwins ont un don pour le travail du métal ou de la pierre. Si les meilleurs armuriers sont Darkens, toutes les fabrications de pièces, engrenages et mécanismes divers sont incontestablement l'apanage des Kelwins.
- ▶ **Doctrine.** Tout peut se monter et se démonter, l'homme comme le monde. L'alchimie, les sciences et la mécanique nous permettent de créer. C'est un pouvoir illimité que beaucoup trop de gens sous-estiment car de la création naît l'immortalité.
- ▶ **Magie.** Les Kelwins sont les plus hermétiques à la magie. Bien que connaissant ses bienfaits, ils nieront toujours son application, ne parlant que de coïncidences favorables.
- ▶ **Rituels d'Embiose.** Les Kelwins préfèrent la progression par l'expérience. Mais cette forme d'apprentissage permet d'aller encore plus loin, alors...
- ▶ **Noms.** Tous les prénoms masculins kelwins se terminent par os, et les prénoms féminins par as. **Noms masculins** : Ikos, Thénos, Geldos, Elganos, Sillos, Hépos, Guilnios, Belkos... **Noms féminins** : Gelhas, Olménas, Dergas, Kermenas, Gélinas...
- ▶ **Motivations.** Créer. Découvrir de nouvelles technologies. L'appât du gain.
- ▶ **Réputation.** Les Kelwins sont réputés pour être méticuleux et joviaux.
- ▶ **Affinités.** Les Kelwins adorent les Delhions avec lesquels ils peuvent partager



leur passion pour les airs. Ils n'apprécient pas trop les Woons qu'ils jugent trop primaires et imprévisibles.

Histoires de Kelwins

Nébulos est un Voyageur des Marais qui travaille pour la Caste des Novateurs. Il est chargé de repérer et de répertorier les gisements de Trihnite. Ses compétences lui permettent parfois de participer à la mise en place de nouvelles portes de transfert. Très polyvalent, il a vite été contacté par le réseau de la Clef d'Argent pour accomplir quelques missions à leur service. Constatant ses qualités indéniables, le réseau lui proposa bientôt d'intégrer définitivement ses rangs, ce que Nébulos accepta sans hésiter, alléché par les opportunités de ce petit réseau débrouillard et blagueur. C'est ainsi que sa vie bascula de l'autre côté de la légalité, sur le fleuve de l'aventure et le tumulte du danger, les activités de la Clef d'Argent ne laissant que peu de place au compromis...

Mélas est une Érudite des Montagnes amoureuse d'un Delhion. Issus de clans opposés, leur amour n'aurait jamais dû voir le jour mais Mélas, en se confectionnant une aile volante, a su braver les interdits et, en virevoletant avec son amant, a pu prouver aux Delhions sa grandeur d'âme. Il n'en fallut pas plus pour réconcilier des deux communautés qui, depuis ce jour, œuvrent en commun à la construction d'une cité aérienne...

Bolos est un Novateur des Cités. Issu d'une famille de ferrailleur, il a honte de sa condition sociale, mais a de la compassion pour ses parents qui font tout pour nourrir leur famille de huit enfants. Bolos veut devenir quelqu'un et arbore fièrement la chaîne en or qu'il a trouvé dans une décharge comme symbole de son futur statut. Bolos s'est construit un chariot à voile et arpente chaque jour une voie de chemin de fer désaffectée, unique lien entre la maison familiale et le centre de la Cité, pour tenter de rompre avec son destin peu clément... ■

IGOR POLOUCHINE



(culture rôliste)

Meneur de jeu : ingénieur de l'imaginaire ?

« Tu t'es trouvé un travail dans une boutique pour geeks (boutique de jeux de rôle) ? Je refuse que ma copine passe ses journées entourée de blaireaux ! »

Astropia, Gunnar Guðmundsson, film islandais, sortie en 2007, sortie en France en 2009.

Cette citation d'un digne représentant des jockes, présentés comme prédateurs naturels des geeks, sur les campus, dans *La Revanche des geeks*¹, montre que la culture rôliste est

¹ Péretié, Jean-Baptiste, *La Revanche des geeks*, documentaire, première diffusion : Arte, 28 avril 2012. Le documentaire montre comment les geeks, exclus de la société dans les années 1970, sont finalement devenus à la mode au cours des années 1990 et 2000.

tellement liée historiquement à la culture geek qu'elle souffre encore d'un déficit de reconnaissance dans l'opinion publique.

La Fédération française présente son cœur de métier ainsi : « Le jeu de rôle est un loisir qui consiste à s'installer avec quelques amis autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire »². On peut adopter sans réserve cette définition, en y ajoutant cependant : « un loisir, animé par un meneur de jeu, qui consiste... » En effet, c'est la capacité à préparer le scénario, prévoir les actions des personnages, concevoir les événements qui se déroulent autour d'eux, dans le cadre d'une partie, et d'animer cette partie, au sens socioculturel, qui fait le secret et la saveur de ce jeu.

Alexandre Astier témoigne dans un article³ du *Figaro* de 2009 que la tâche de meneur de jeu est une des rares expériences qui permette de se mettre dans la peau d'un scénariste, metteur en scène et réalisateur de cinéma : « C'est d'ailleurs une forme d'écriture irremplaçable qui me manque un peu aujourd'hui que je n'ai plus trop le temps de jouer, du moins jouer aux mêmes choses ».

C'est à ce titre que les rôlistes, même s'ils ne sont pas meneurs de jeu, sont imprégnés d'aptitudes à structurer leur imaginaire dans un environnement concerté, à visualiser des situations complexes, et anticiper les conséquences des actes de leur personnage dans un contexte particulier.

Quant à l'interprétation du personnage, l'incarnation de ses traits particuliers, elles leur permettent d'améliorer leur expression orale et l'aptitude à la prise de parole, enfin de développer sinon une sensibilité, une stratégie relationnelle. Ce fait a pu être vérifié dans le cadre du questionnaire d'enquête réalisé au printemps 2013 qui a présidé à mon mémoire de fin d'études « Cultures de

l'Imaginaire, festivals et collectivités territoriales »⁴. Le jeu de rôle est en cela une ingénierie sociale de l'imaginaire.

Un ingénieur maîtrise un corpus de connaissances et de techniques qui lui permettent d'être en autonomie dans une mission qu'on lui confie : par exemple bâtir un pont entre deux rives, en tenant compte des contraintes du terrain, de la taille et du poids des véhicules qu'on souhaite y faire passer, du budget, du temps, du matériel et du nombre d'ouvriers qu'on peut lui mettre à disposition.

Le meneur de jeu maîtrise un système de jeu, des règles⁵, une conception d'un univers, qu'il soit de sa propre création ou de celle d'un auteur d'une œuvre de l'imaginaire. L'univers peut être historique, et cela reste toujours une œuvre de l'imaginaire, car le cœur de métier du meneur de jeu c'est d'être capable de maîtriser une narration en tenant compte des besoins, attentes et demandes de ses joueurs.

Son ingénierie c'est d'être capable de rendre l'imaginaire malléable, ludique, tout en restant conforme au réalisme des situations de jeu proposées.

Les besoins doivent être identifiés car ils sont rarement exprimés : par exemple, être capable de donner suffisamment d'éléments de compréhension sur la période vécue par les personnages à des joueurs qui ne la connaissent pas, sans affadir le jeu par des descriptions et explications trop longues ou trop complexes au regard de l'action. Quand il est avec des débutants il évite le jargonage. Les attentes se déduisent au comportement des joueurs : suivant qu'ils abondent dans le sens du scénario ou au contraire créent de nouvelles ramifications de possibilités de jeu, le meneur de jeu doit ainsi adapter ce qu'il avait prévu à la nouvelle donne posée par le « jeu de scènes » des joueurs.

Comme pour un réalisateur de cinéma avec ses acteurs, un meneur de jeu dont les

2 www.ffjdr.org/le-jeu-de-role/definitions-du-jeu-de-role.

3 « "T'es geek, toi ?" (12) : Alexandre Astier, auteur, réalisateur, acteur... et paladin - Suivez le geek ». <http://bit.ly/1di8riX>.

4 <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00909488>.

5 Voir la nuance qui est faite entre ces deux concepts dans l'entretien n°5 du mémoire, *op. cit.*



joueurs apportent par leur personnage une telle présence dans le jeu, et des opportunités de narration, peut vraiment transcender avec eux l'histoire qu'il souhaitait voir jouée. L'échange créatif qui est alors vécu laisse souvent des souvenirs impérissables dans la mémoire de chacun.

Enfin les demandes des joueurs peuvent aussi clairement être exprimées avant le jeu, entre ce qu'il souhaite ou ne souhaite pas vivre comme histoire. Ce qui n'empêche pas le meneur de leur ménager quelques surprises, mais l'oblige tout au moins à répondre globalement à une sensibilité de jeu (action, réflexion, roleplay, improvisation...) et à une commande en terme d'ambiance.

Les cultures de l'imaginaire, qui regroupent jeux de simulation et loisirs en costume, peuvent se penser comme un triangle dans la pointe dirigée vers le haut serait le jeu, et les deux bases seraient l'interactivité et la simulation. C'est cette base qui fait du jeu de rôle une discipline qui forme des individus

capables de structurer leur imaginaire de manière à le mettre en mouvement au travers d'un jeu de société véritablement créatif et collaboratif.

Cela rejoint les travaux et constats de David Peyron sur les geeks et la culture participative. L'interactivité, c'est la capacité à mettre en scène le jeu avec tout ce que cela comporte d'évocation et de mise en adéquation avec ce qu'y mettent les joueurs. La simulation c'est l'aptitude à utiliser des sources fiables ou des œuvres fidèles à l'univers dans lequel se déroule le jeu. C'est aussi l'exigence que l'on se fixe quant au degré de réalisme que l'on veut atteindre.

C'est d'ailleurs souvent le point de litige qui peut mettre en tension un meneur de jeu et ses joueurs : quand les joueurs ne sont dans le même trip que lui. Une scène se voulant tragique, telle qu'elle a été conçue dans le scénario, pouvant rapidement devenir burlesque, quand les joueurs s'en saisissent à contrepied. Notez que l'inverse est assez rare.

Toute la question étant alors de savoir qui doit faire preuve de fair play et comme on dit « jouer le jeu » ?

Car si le meneur de jeu doit être auteur et créateur, aussi doit-il être animateur. S'il veut que les joueurs puissent apprécier tout le contenu de son scénario il doit tout simplement être capable de composer pour que le groupe qu'il anime à sa table passe un bon moment. Ce qui implique d'avoir des compétences relationnelles, une capacité à percevoir les attentes d'un public et d'adaptation quant à ce qu'il est pertinent de lui proposer.

On ne joue pas de la même façon en démonstration dans le cadre d'une convention de jeu (one shot), qu'avec un groupe régulier de joueurs, qui plus est quand on joue en campagne, c'est-à-dire une histoire long métrage se déroulant sur plusieurs scénarios. Certaines campagnes peuvent durer depuis des années dans certains groupes de rôlistes.

Ce besoin d'un bagage de compétences pour rendre un meneur de jeu efficace et opérationnel a incité un président de la FFJDR à proposer une homologation des compétences de meneur de jeu, dans une optique assez proche du métier d'animateur socioculturel et de médiateur culturel. Il faut préciser que les compétences de ludothécaire ont été exclues de cette proposition car plutôt axées sur le conseil et l'orientation des publics que sur l'initiation et la médiation.

C'est une promotion plus large de notre loisir, notamment dans les institutions culturelles, qui pourra susciter de nouvelles vocations. Car l'éternel débat dans les clubs et conventions reste le fait de savoir si « on a assez de meneurs » ?

Et pour cela il faut encourager et valoriser l'implication en tant que meneur de jeu. Rendre lisible les apports du point de vue de l'apprentissage et du développement personnel. Il existe désormais une « bible du meneur de jeu », mais celle-ci est tournée vers la communauté et non pas vers le grand public. La meilleure solution pour ce faire ne serait-elle pas d'aller coloniser de nouveaux espaces

où le jeu de rôle n'est pas encore connu et d'en faire la promotion, en montrant comment ses mécanismes sont aptes à développer l'imaginaire, ainsi que le potentiel créatif et relationnel des individus ? Donc, dans le milieu scolaire ou professionnel. Le jeu de rôle restera très probablement un produit d'édition dont la diffusion n'atteindra plus jamais la consommation de masse, comme a pu le faire, dans une très courte période, *Dungeons & Dragons*. C'est pourquoi il reste à réfléchir à comment transmettre ses fondamentaux à la postérité sans dénaturer ce qui fait sa richesse et sa spécificité. C'est le rôle du milieu associatif de l'échelon local à l'échelon national, voire international. Les auteurs et le milieu de l'édition qui s'y rattache sont en pleine expansion et ont une longueur d'avance côté réflexion sur ces sujets. Alors pourquoi ne pas profiter de cette synergie pour faire enfin entrer la culture rôliste dans la culture tout court ? ■

FRANÇOIS VANHILLE

Fragments d'Imaginaires



Les fêtes de fin d'année sont maintenant loin derrière nous et le mois de janvier a été des plus remplis. D'ailleurs si on regarde vers février, on peut sentir que les vacances sont elles aussi bien loin !

Toute l'équipe des Fragments fait maintenant avancer de front les trois volets de notre projet, à savoir :

- ▶ Les **défis d'écriture** de textes courts,
- ▶ Le **Scriptonomicon** : notre atelier d'écriture collaborative autour d'un univers de jeu de rôle ou de jeu de figurines, ou encore de jeux de cartes à collectionner, voire de jeux vidéo,
- ▶ L'**Usine à mondes** qui va bientôt abriter le premier groupe de contributeurs à la création d'univers de jeux de rôle originaux.

Résultats du défi n°4

Ce défi consistait à écrire un texte sur le thème de l'Homme et la Femme, en écho aux thèmes abordés dans les *Chroniques d'Altaride* de novembre et de décembre 2013. Nous avons reçu cinq textes fort différents, aussi bien au niveau des univers abordés que des styles d'écriture. Vous devinez donc qu'établir un classement pour attribuer le premier prix a été des plus difficiles. Cependant, nous sommes arrivés au classement final suivant :

Une sortie de château pas comme les autres, par Louise Liens : joli texte dans le pur style du Young Adult, racontant comment un couple improbable tombe amoureux et s'enfuit d'un

château où la belle est retenue prisonnière. Bien sûr cela se finira dans les larmes et le sang !

La Fuite, par David Audra : un texte audacieux rédigé dans un style rapide et minimaliste proche de celui de David Gunn dans ses *Aventures de Sven* (chez Milady pour ceux qui voudraient creuser la chose) mêlé de *Matrix*, sur fond de quête d'identité.

Chronique de la fin, par Anksounamoun : un texte très onirique, une mélopée incantatoire qui nous plonge dans l'esprit du dernier homme dérivant dans l'infini d'un univers mort...

La Maison au fond de l'impasse, par Pierre Bkr : du bon Lovecraft-like avec un lieu étrange, un architecte dément, des dieux oubliés, des angles non euclidiens et des rites impies.

Pendant ce temps-là, dans une dimension parallèle, par Mathieu Dugas : une belle réflexion sur des événements d'actualité mais pourtant se déroulant ailleurs.

Pour lire les textes de ce défi, vous pouvez directement vous rendre sur notre blog¹. Nous sommes persuadés que vous y trouverez de nombreuses inspirations pour vos propres parties de jeux de rôle.

¹ <http://fragments-imaginaires.blogspot.fr/search/label/D%C3%A9fi%204>

Démarrage du défi n°5

L'année commence fort avec un défi plutôt original. Cette fois-ci, point de consigne écrite et longue, mais une image... Une simple image, avec tout le pouvoir évocateur qu'elle peut contenir. Vous trouverez la consigne du défi sur notre blog². Les textes devront nous parvenir avant le 15 mars 2014 à minuit à l'adresse suivante : defis@fragments-imaginaires.net.

Le Scriptoricon s'ouvre aux XII singes

Notre premier atelier d'écriture collaborative a débuté début décembre avec le chapitre I du Scriptoricon intitulé *Malleus Daemonum*. Quelle ne fut pas la surprise des premiers participants lorsqu'ils découvrirent que l'univers dans lequel il leur était proposé d'écrire une nouvelle chacun était celui du jeu *Tenebrae*, édité par les XII singes. Et que de surcroît, l'auteur du jeu lui-même suivait l'avancée de leur travail et leur apportait commentaires et avis !

Nous pourrions bientôt vous proposer les premiers textes produits par l'équipe, mais vous vous doutez bien, au vu de l'univers sombre de *Tenebrae* qu'il sera question de lutte contre les démons dans l'Europe de la Guerre de Trente Ans. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici les synopsis des trois premiers textes. Pendant ce temps, l'équipe est déjà en train de travailler sur la nouvelle série de textes, et nous sommes en pleine recherche de nouveaux participants. Vous êtes intéressés ? Contactez-nous directement via notre blog.

- ▶ **Funchal**, par **Mathieu**. Un chevalier de l'Ordre du Christ est soupçonné de trafiquer avec des alchimistes qui se sont installés à Madère. Sans le nommer, il s'agit de Jessé. Il fournit du matériel à Mariada-Lourdes dans son couvent ainsi que quelques produits plus ésotériques.
- ▶ **Ronciglione**, par **Pierre**. Un apprenti sorcier a tenté un rituel complexe et a en partie échoué. Cela a permis à un démon

de venir s'incarner sur Terre. Celui-ci arrive avec une mission, on ne sait pas laquelle. Tout ce que l'on sait, c'est que cela doit / va se passer à Ronciglione, petite communauté rurale apparemment sans grande importance. Ce court passage montre comment le démon entre en ville de manière discrète.

- ▶ **La Multitude de Makpela**, par **Khutulus**. L'Âme est un des Docteurs les plus zélés d'Adam. Il travaille en solo car il estime que personne n'est assez pur pour le suivre. Pourtant son Mentor va lui demander d'accompagner deux Docteurs de Sara lors d'un déplacement à Prague. Ce sera pour celui qui se fait appeler le «Démonocide» l'occasion de mettre à l'épreuve ses propres convictions.

Premier Monde en production dans notre Usine

Nous venons de terminer les plans, les lignes de production sont rutilantes et prêtes à être démarrées. Ainsi dans le prochain numéro des Chroniques, nous pourrions vous présenter le premier monde en production dans notre Usine à Mondes.

Voici donc le moment de vous livrer le concept caché derrière ce troisième volet du projet des Fragments d'Imaginaires : rassembler des auteurs amateurs autour de l'élaboration d'univers propices au jeu de rôle, ou d'aides de jeux conséquentes dans le but, à demi avoué de les proposer en tant que JdRa ou directement aux éditeurs (faut être ambitieux dans la vie !), les accompagner et les encadrer pour mener le projet à bien, bref rassembler leurs fragments d'imaginaires et les amalgamer pour constituer des univers jouables sur table...

Ça vous plaît ? Alors rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles actualités des Fragments d'Imaginaires et n'oubliez pas : rêvez, imaginez, ça fait vivre ! ■

L'ÉQUIPE DES FRAGMENT D'IMAGINAIRES
– KHUTULUS, BOUCH, BORTZY, SÉLÈNE.

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES FOURNIS PAR LES
FRAGMENTS D'IMAGINAIRES.

² <http://fragments-imaginaires.blogspot.fr/2014/01/defi-n5-fevrier-mars-2014-une-image-un.html>



Vast & Starlit

Échappés de la prison stellaire de classe Miséricorde V-917x à bord d'un vaisseau d'origine inconnue, fuyant de monde en monde à la recherche d'un endroit à se cacher, d'un petit coin de paix qu'on pourrait appeler « maison »...

Membres de l'équipage

Tout le monde joue un prisonnier devenu membre d'équipage. Chacun à son tour pose une question à un autre au sujet de l'équipage jusqu'à ce que chaque joueur ait répondu à cinq questions, dont une doit être tirée de la liste ci-dessous :

- ▶ Qu'êtes-vous prêt à faire pour devenir capitaine ?
- ▶ Qu'est-ce qui serait mieux si vous dirigiez ?
- ▶ Que perdons-nous en ne vous écoutant pas ?

Le vaisseau pirate

Répondez aux questions suivantes de manière collégiale :

- ▶ En quoi notre vaisseau est-il unique ?
- ▶ Qu'a-t-il d'original ou de capricieux ?
- ▶ De quoi manquons-nous dont nous avons besoin ?

Répondez aux questions suivantes de manière individuelle :

- ▶ En quoi le vaisseau est-il votre maison ?
- ▶ Où vous y trouvez-vous particulièrement en sécurité ?

Dessinez ensemble une carte du vaisseau qui illustre ces réponses.

Scènes

À tour de rôle, chaque joueur met en place une scène : il décrit les lieux, indique qui est présent et explique ce qui se passe. Quand vous mettez en place une scène, choisissez un ou deux membres d'équipage qui seront au centre de la séquence. Les joueurs des personnages ainsi placés au centre peuvent uniquement interpréter leur personnage. Tous les autres joueurs peuvent jouer leur personnage et / ou d'autres personnages de la scène.

Rencontres

Si vous avez besoin d'une espèce, d'une culture ou d'un environnement extraterrestres, suivez les étapes suivantes :

Créer votre base

- **Espèces extraterrestres** : un joueur choisit deux types d'animaux qu'il connaît.
- **Cultures extraterrestres** : un joueur choisit une culture ou une sous-culture auxquelles il appartient.
- **Environnements extraterrestres** : un joueur choisit un lieu et un climat qui lui sont familiers.

Aspects dérivés

Le joueur suivant choisit un aspect de la base, comme par exemple l'attitude distante du chat, la petitesse de la politique de bureau ou une tourbière à moitié gelée. Ensuite le joueur suivant choisit de modifier, diminuer ou exagérer cet aspect. Répétez cette étape trois à cinq fois, jusqu'à ce que le résultat vous paraisse vraiment étranger.

Combiner & synthétiser

Le joueur suivant réalise un ensemble cohérent uniquement à partir des aspects dérivés, sans utiliser la base.

Risques & périls

Lorsque vous essayez quelque chose de Dangereux, Difficile ou les deux, un autre joueur peut le signaler en tant que tel.

Pour les actions tentées par les personnages secondaires

Si la situation est Dangereuse, un troisième joueur doit vous dire dans quelle mesure vous avez été blessé ou mis en danger en vous y impliquant. Si la situation est Difficile, un troisième joueur doit vous dire ce qui est nécessaire avant de pouvoir réussir. Si c'est à la fois Dangereux et Difficile, un troisième joueur doit vous dire comment vous échouez et dans quelle mesure vous avez mis tout le monde en danger.

Pour les actions tentées par les personnages centraux

Terminez la scène sur un cliffhanger. La scène suivante commencera avec votre membre de l'équipage qui tente de résoudre la situation. Vous pouvez alors choisir d'accepter le résultat de la situation Dangereuse, Difficile ou les deux mais seulement après avoir entendu des autres joueurs quelles seraient les conséquences pour chaque cas.

Des corps dans le noir

Contact. Le toucher de la peau dans le froid de la nuit sans fin. Intimité éphémère cachée dans le vide entre des mondes hostiles. C'est le répit du renégat.

Commander & séduire

Influencer et flirter avec d'autres peut être compliqué. Lorsque des membres d'équipage qui ne sont pas au centre de la scène tentent ces approches, vous avez le droit de les signaler comme Difficiles ou Dangereuses et Difficiles.

Quand un membre d'équipage au centre de la scène essaie de séduire ou de commander quelqu'un, les joueurs concernés peuvent choisir de s'en remettre au jugement d'un autre joueur, qui leur dira ce qu'il faut faire ou ce qui est nécessaire pour que l'action soit réussie. Cela ne met pas fin à la scène comme c'est le cas d'habitude car nous sommes bien trop intéressés par ce qui va suivre...

Ça devient chaud

Quand vous êtes à deux doigts de déclencher les hostilités ou que la tension sexuelle monte en flèche, un autre joueur peut intervenir pour signaler que ça devient Chaud.

Pour la tension chez les personnages secondaires

Attardez-vous sur cette tension mais ne la poussez pas plus loin. Laissez-la où elle en est. Nous vous promettons que vous serez au centre de la prochaine scène et vous pourrez y régler ça.

Pour la tension chez les personnages centraux

Poussez la situation jusqu'au point de rupture et faites un fondu au noir. La scène suivante inclura votre personnage et commencera par la suite des événements. Demandez aux autres joueurs de vous dire ce qu'il se passerait si vous foncez, si vous faites machine arrière ou si vous hésitez. Vous pourrez alors choisir laquelle des trois options vous préférez que votre personnage suive.

Rencontres charnelles & hostiles

Pour concevoir des espèces, des cultures et des environnements extraterrestres plus sexy ou plus belliqueuses, appliquez les modifications suivantes aux rencontres :

- ▶ Vous pouvez inclure un personnage public, historique ou légendaire dans la base des aspects.
- ▶ Ajoutez « rendre plus sensuel, / séduisant / militant / mortel » à la liste des

moyens de dériver d'un aspect.

Engagements prolongés

Si vous êtes amoureux, commencez par les extrémités. Si vous êtes combattants, commencez par le milieu. Après votre scène en tant que personnages principaux, un autre joueur décide de la direction du mouvement (droite, gauche, ensemble ou séparément). Vous pouvez alors déplacer votre personnage ou votre homologue d'un cran. Les amants se retrouvent au milieu et ne peuvent pas bouger sur l'espace l'un de l'autre. Les combattants cèdent un espace devant leur adversaire avant que celui-ci ne puisse s'y avancer.

Tabous

Utilisez ce processus pour simuler le choc imprévisible de deux cultures :

Quand vous interagissez avec une créature d'une société extraterrestre, n'importe quel autre joueur peut annoncer qu'il y a Tabou. Ce joueur vous dit alors ce que vous avez fait qui viole les mœurs de la créature, sans préciser la limite exacte qui a été franchie.

Le joueur suivant décide alors si votre transgression vous rend attrayant en raison de votre nature audacieuse / exotique / rebelle ou si votre mépris insouciant de ses frontières rend la créature hostile à votre égard. Ou les deux.

Le joueur suivant doit alors expliquer le tabou et la réponse émotionnelle qui en résulte.

Atlas interstellaire

0---2---4---6---8

Estimation du nombre de mois d'autonomie en propulsion maximale, sans ravitaillement en carburant ou en nourriture.

Mondes verdoyants

Incluez les plantes et les champignons dans les bases d'espèces extraterrestres.

Empire Automatrix

Incluez les objets animés tels que les robots ou les poupées dans la base des espèces extraterrestres.

Réconfort

Choisissez uniquement des lieux ou des climats agréables pour les bases d'environnement extraterrestres.

Fédération des systèmes libres et volontaires

Ajoutez « militariser » à la liste des moyens de dévier d'un aspect culturel.

Voyage & poursuite

Au début d'une scène, vous pouvez désigner le vaisseau pirate comme personnage central de la scène. Quiconque n'est pas encore personnage central peut choisir de jouer le vaisseau au lieu de son personnage.

Scènes de voyage

Si personne d'autre n'est le personnage central et si vous êtes désigné comme vaisseau pirate pour faire quelque chose de Difficile, Dangereux, les deux ou encore de Chaud, ne terminez pas la scène. Choisissez lequel des trois résultats se produit et continuez sans cliffhanger.

Scènes de poursuite

Pendant une poursuite active, si le vaisseau pirate est désigné comme personnage central terminez la scène et laissez le groupe choisir le résultat dans la scène suivante.

Les sept merveilles de la galaxie

- **Aria** : une planète cristalline qui bourdonne et dont les habitants chantent tous la même mélodie.
- **Les planètes cascades** : deux planètes qui tournent si près l'une de l'autre que l'eau passe de l'une à l'autre.



- **Le Congrès** : une ceinture d'astéroïdes géants sculptés en forme de têtes géantes par une espèce depuis longtemps oubliée.
- **Cosmotaphe** : le plus grand cimetière flottant. 3 UA dans toutes les directions.
- **Les Jardins de la maison du paradis** : un grand champ d'astéroïdes maintenus ensemble par des vignes et de la végétation.
- **Le Labyrinthe** : un labyrinthe de gaz nébuleux pratiquement impossible à traverser où sommeillent des milliers de mondes.
- **Trésor** : un gigantesque et ancien vaisseau, assez grand pour être considéré comme une planète, pillé pour son contenu.

Manuel technique du renégat

Du feu, une hache faite d'un silex coincé au bout d'un bâton, une aria quantique qui comble le vide interstellaire et la pilule amère que vous avez pour lire ceci.

Inventer de nouvelles technologies extraterrestres

Quand de nouvelles technologies extraterrestres sont intégrées à votre jeu, les joueurs vont systématiquement commencer par l'une des étapes suivantes. Pour compléter le processus, faites en sorte qu'au moins deux joueurs différents s'occupent de ces étapes.

Principes

Décrivez les principes sous-jacents qui forment la base de la technologie. Cela peut être un véritable domaine scientifique comme la chimie ou la physique, une technologie émergente comme la bio-ingénierie ou l'impression 3D ou encore un domaine

totale­ment imaginaire comme les psioniques ou la magie.

Ésthétiques

Décrivez à quoi ressemble cette technologie. Il n'est pas nécessaire d'être précis et on peut se contenter d'indiquer une tendance générale. Par exemple elle peut être organique et recouverte de nodules charnus, rétro-élégante façon science-fiction des années 50, patinée et usée mais bien conçue ou encore avoir l'apparence d'une nuage scintillant de nanorobots.

Fonctions

Décrivez l'objectif de la technologie et la portée connue de ses possibilités.

Réglages

Lors de la création de technologies, espèces, cultures et environnements extraterrestres, si quel­qu'un fait quelque chose d'un peu trop bizarre, farfelu ou puissant, vous pouvez demander un réglage. Quand cette fonction est appelée, un troisième joueur doit prendre ce qui a déjà été créé et le modifier à nouveau pour baisser ce qui débordait jusqu'à ce que tout le monde soit satisfait.

Culture & technologie

Des cultures différentes ont des tendances technologiques différentes. Tout comme les différentes espèces ont des besoins techniques différents pour répondre à des nécessités environnementales. Quand vous créez la technologie d'une culture, suivez les étapes précédentes dans l'ordre où elles étaient présentées. Toutefois, ne décrivez pas la fonction d'un élément technologique unique. À la place, décrivez les limites de l'ensemble du savoir-faire de la culture. Tout particulièrement dans les domaines du voyage et de la défense.

Matériel individuel

Quand il devient évident qu'une pièce d'équipement est devenue partie intégrante de

vos­tre inventaire personnel, les autres joueurs doivent vous poser trois à cinq questions à son sujet. Au moins l'une d'entre elles doit provenir de cette liste :

- ▶ En quoi est-ce unique ?
- ▶ En quoi est-ce original ou capricieux ?
- ▶ De quoi a-t-on besoin pour que ça fonctionne ?

Sciences appliquées

Si vous avez un délai à respecter, placez votre projet en bas et votre date limite au sommet. Quand vous travaillerez à votre rythme et que des complications surviendront, placez les complications entre le projet et sa date limite, au milieu. Si votre travail est désigné comme Difficile, Dangereux, les deux ou Chaud, un autre joueur devra annoncer un mouvement ascendant ou descendant, en se basant sur la manière dont la scène sera résolue. Déplacez alors votre projet ou ce qui s'y oppose dans cette direction. Ramener votre projet jusqu'à votre date limite au milieu, avant que ses complications n'atteignent le fond. Votre projet ou ses complications doivent céder du terrain avant que l'autre puisse prendre sa place. ■

EPIDIAH RAVACHOL

TRADUCTION PAR BENOÎT CHÉREL

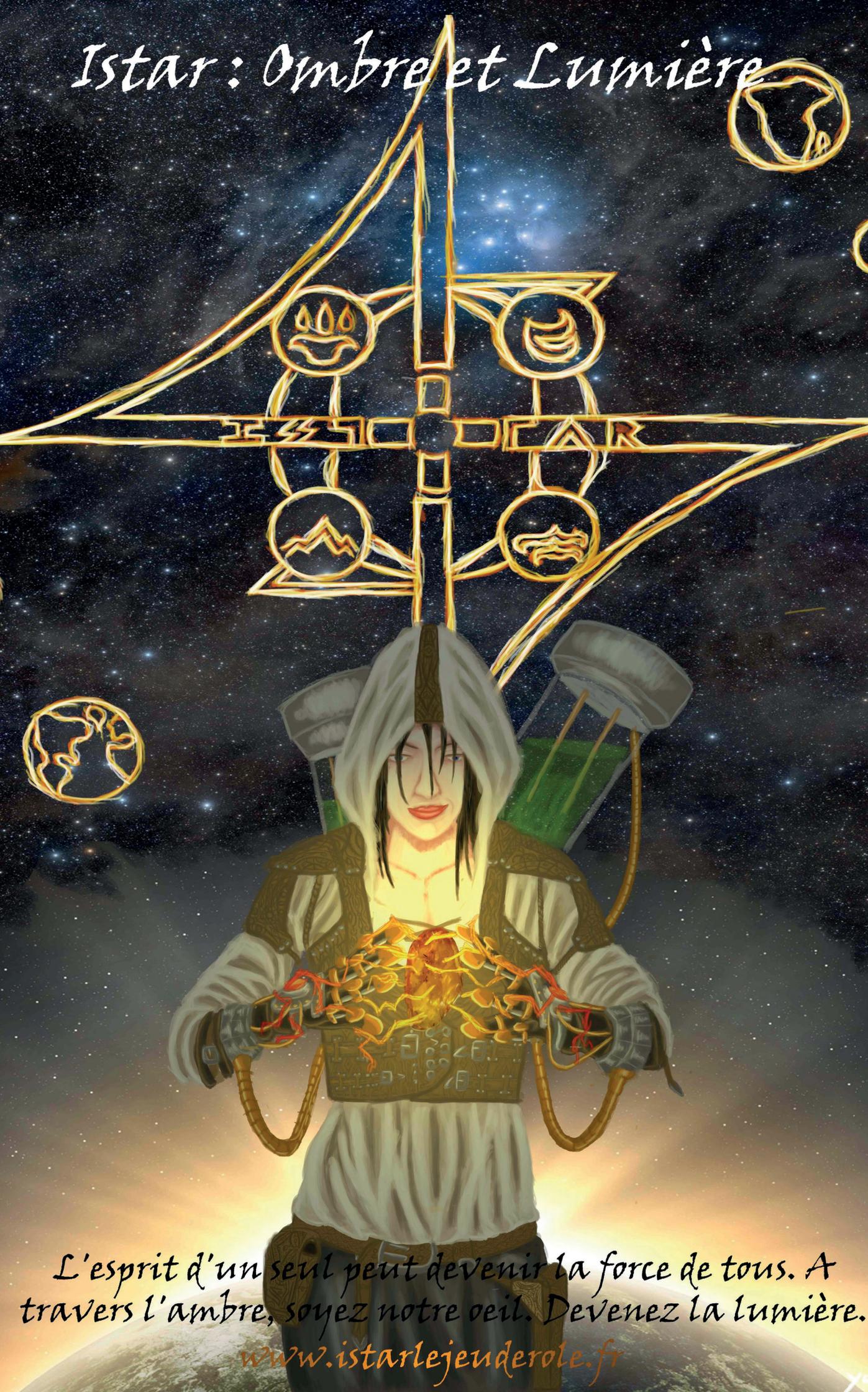
Aller plus loin

Venez découvrir le dernier projet d'Epидiah Ravachol : *Worlds Without Master*, un ezine en anglais de fictions et de jeux orienté *Sword & Sorcery* (de l'heroic fantasy avec de la baston et de la magie qui blaste !) C'est sur www.WorldsWithoutMaster.com.

Et si vous aimez, vous pouvez également visiter le site de sa maison d'édition pour y retrouver ses nombreux travaux ludiques, en anglais : www.Dig1000Holes.com. ■

Istar : Ombre et Lumière

Atelier du créateur

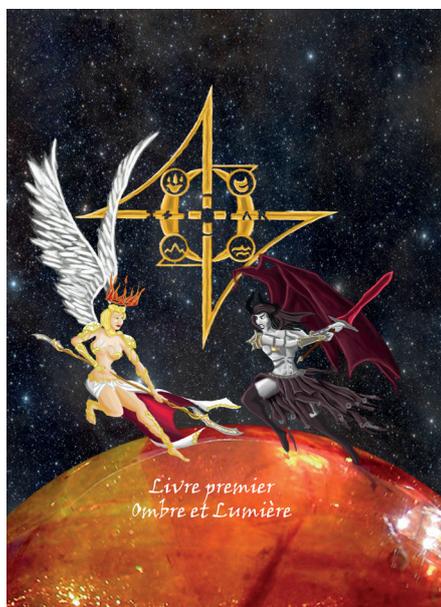


L'esprit d'un seul peut devenir la force de tous. A travers l'ombre, soyez notre oeil. Devenez la lumière.

www.istarlejeuderole.fr

I.S.T.A.R. c'est quoi ?

C'est un jeu de rôle papier dans un univers médiéval-futuriste. L'action se déroule sur la planète Mars terraformée, la Terre n'étant plus qu'un vaste champ radioactif (inhabité ? Pas sûr...) *I.S.T.A.R. ombres et lumières* couvre une période de 2 000 ans durant laquelle des civilisations vont s'élever et chuter en emportant avec elles le souvenir de la Terre.



Système de jeu

Dans *I.S.T.A.R. ombres et lumières* (*Istar*, pour les intimes), le personnage est défini par quatre caractéristiques : les points de vie, la force, l'agilité et la psyché, leur score de départ est déterminé en fonction de la classe du personnage et en choisissant un ensemble de compétences. Le système de jeu est conçu pour être simple et intuitif. La résolution des actions se fait de deux façons, par l'intermédiaire des compétences des joueurs ou par la méthode du « parler ou lancer ».

Le « parler ou lancer » : soit le joueur se contente d'annoncer son action et le meneur de jeu lui fait lancer un dé, soit il développe son propos en interprétant son personnage de façon convaincante. Suivant la qualité de son interprétation le meneur de jeu décidera s'il est nécessaire de lancer le dé.

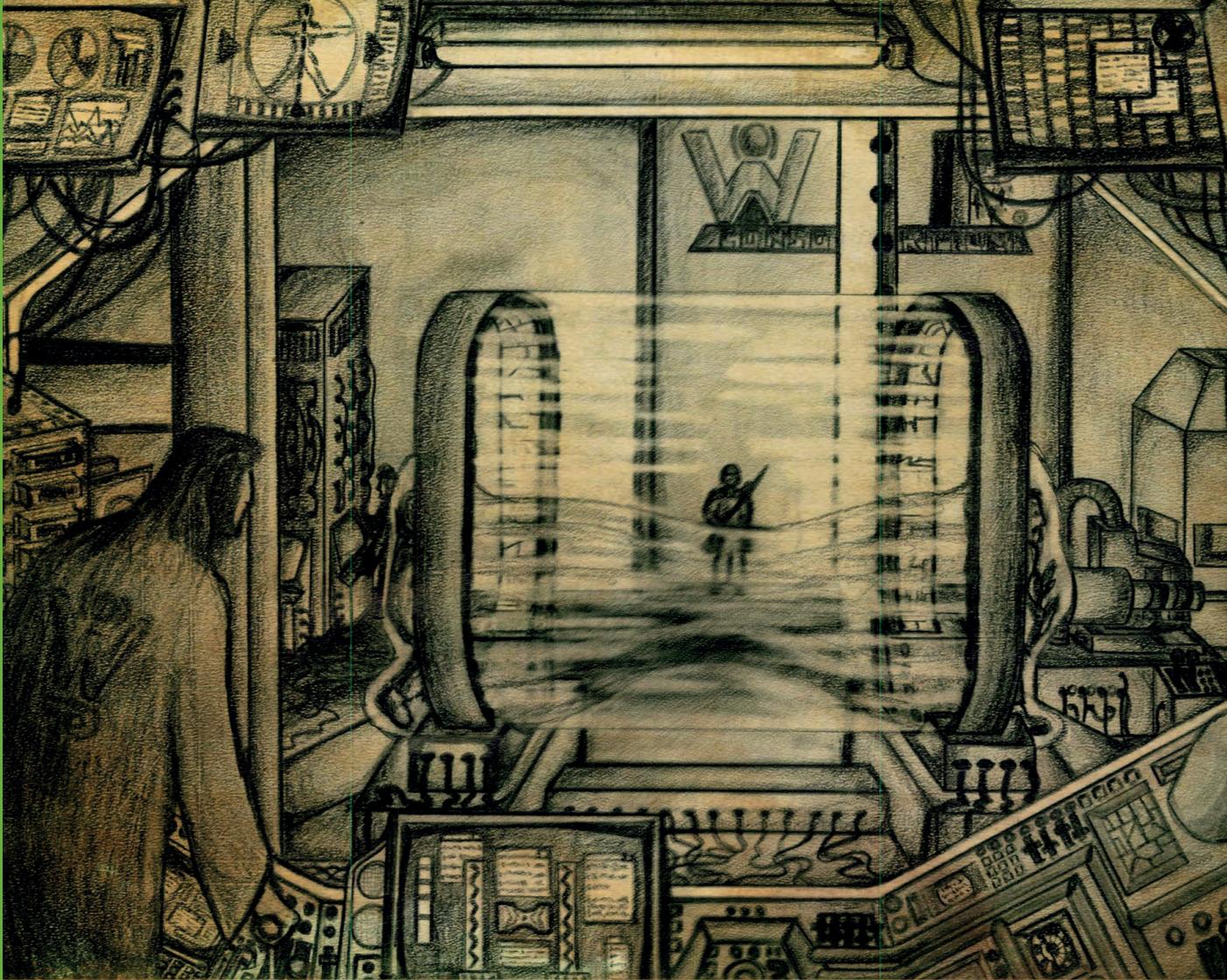
Caractéristiques et détails

Avant tout nous avons essayé de faire d'*Istar* un jeu cohérent, aussi bien au niveau de l'histoire et de ses acteurs que de son système de jeu. Entre autres choses, chaque type de race se voit pourvue d'un système de compétences propre et différent des autres. Chaque peuple est détaillé d'un point de vue historique et culturel, chaque classe d'un peuple est résumée et ses affinités de compétences sont déjà déterminées. Quoi qu'on retrouve dans *Istar* de nombreux archétypes propres au médiéval-futuriste, ils apparaissent dans une dynamique tout à fait spéciale, propre à cet univers qui, rappelons-le, à l'origine, était le nôtre, tel que nous le connaissons.

Les différents livres

Les règles d'*Istar* sont disponibles sous trois formats :

- Un kit d'initiation de 34 pages qui permet de découvrir les mécanismes du jeu,



disponible gratuitement en téléchargement ou à l'achat sur lulu.com

- ▶ Un livre du joueur de 120 pages qui permet de découvrir l'univers et l'ambiance à partir du royaume des hommes de l'Ouest, Vicocha, le plus vieux du monde d'Istar, et d'avoir tout ce qu'il faut pour exploiter toutes les facettes et possibilités du système de jeu, disponible gratuitement en téléchargement ou à l'achat sur lulu.com
- ▶ Le livre de règles de 582 pages qui permet de passer en revue toute l'histoire des peuples et races du monde, et donc de les jouer avec leurs compétences et spécificités. Il est le guide par excellence du meneur de jeu et propose tout l'univers que nous avons développé autour de ce jeu, disponible seulement à la vente sur lulu.com.

Contenu du livre et utilisation

Le livre de règles fait 582 pages, c'est gros, c'est lourd, c'est écrit petit et les dessins sont

faits par des amateurs. Mais première bonne nouvelle : il est complet et comporte tout le nécessaire pour jouer au jeu *Istar*. La deuxième bonne nouvelle : il n'est pas nécessaire de lire le livre en entier pour commencer à jouer.

Le livre est divisé en trois parties distinctes, la première constitue le kit de base pour jouer, les règles principales pour mener rapidement une partie en se plaçant dans la peau d'un homme de Vicocha. Interaction, combat, magie et création d'un personnage, toutes les bases pour bien commencer sont comprises dans cette première partie.

La deuxième partie permet d'approfondir les règles et d'offrir un champ de possibilités plus vaste au joueur, chaque nouvelle règle permet d'approfondir le plaisir de jeu mais n'est pas essentielle pour mener à bien la partie. Un mode de résolution simple et rapide de batailles tactiques est aussi proposé.

La troisième partie quant à elle vous

permettra d'introduire d'autres races et d'autres peuples, avec leurs spécificités. Par exemple pour les batailles tactiques entre armées, des règles très approfondies pour des parties « homériques ».

Il est parfaitement inutile de vouloir ingurgiter tout le contenu de ce livre d'un seul coup. Nous l'avons créé sur l'idée de la « boîte à outils ». Le livre des règles d'*L.S.T.A.R. : Ombres et lumières* doit être vu comme un champ de possibilités, avec son fondement, c'est-à-dire les règles de base, essentielles et qui se suffisent à elles-mêmes, les règles d'élargissement, qui complètent les premières pour donner leur pleine richesse aux parties de joueurs confirmés, et les règles « avancées », qui permettent d'atteindre un niveau de jeu et un choix de possibilités qui tablent sur une expérience plus profonde dans de très longues parties.

Il est donc vivement conseillé au joueur ou au maître du jeu novice dans l'univers d'*Istar*, et d'ailleurs plus généralement dans l'univers du jeu de rôle, de ne lire dans un premier temps que la première des trois parties : « Le traité de la loi fondamentale ». Une fois ces pages lues, le lecteur pourra jouer à *Istar* et le maître pourra commencer à imaginer ses parties, sans aucune gêne.

Il est d'ailleurs parfaitement possible de venir sur notre site pour télécharger le jeu gratuitement et voir ce qu'il en est, soit dans la version kit d'initiation, soit dans la version « livre du joueur ». Si cela vous plaît vous pourrez ensuite l'imprimer vous-même ou commander et acheter le jeu sur lulu.com, que ce soit sous ces mêmes formats ou dans sa version complète. ■

**LES CRÉATEURS
D'ISTAR**

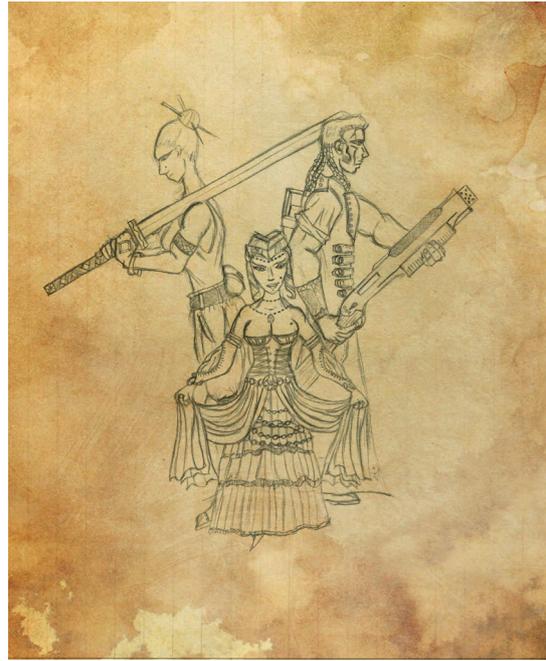


Crédits pour l'ensemble de nos productions

- ▶ Idée originale: Sébastien « Mr Yuwakan » Wuilfert
- ▶ Conception et rédaction: Sébastien « Mr Yuwakan » Wuilfert et Jérôme « Yuccas » Bourachot
- ▶ Texte additionnel : Sébastien « Mr Yuwakan » Wuilfert et Jérôme « Yuccas » Bourachot
- ▶ Relecture : Sébastien « Mr Yuwakan » Wuilfert, Jérôme « Yuccas » Bourachot, Lysiane et Martine
- ▶ Mise en page : Jérôme « Yuccas » Bourachot
- ▶ Couverture: Jérôme « Yuccas » Bourachot
- ▶ Logo : Sébastien « Mr Yuwakan » Wuilfert
- ▶ Illustrations intérieures : Sébastien « Mr Yuwakan » Wuilfert et Jérôme « Yuccas » Bourachot

Liens utiles

- Site : www.istarlejeuderole.fr
- Le livre du joueur en téléchargement : <http://rapidshare.com/files/3540445023/istar%20ombre%20et%20lumi%C3%A8re%20-%20livre%20du%20joueur.pdf>
- Facebook : www.facebook.com/lescreateurs.istar
- Fiche du jeu sur le GROG : www.le-grog.org/jeux/istar-ombre-et-lumiere
- Fiche du BFB sur le GROG : www.le-grog.org/jeux/istar-ombre-et-lumiere/livre-premier-fr
- Sur le forum d'Opale : <http://forum.opale-roliste.com/index.php?topic=10047.0>
- Email : lescreateurdistar@gmail.com
- Et n'oublions pas que les livres sont disponibles à l'achat sur le site www.lulu.com.



Il ne peut en rester qu'un

Scénario pour *I.S.T.A.R. ombres et lumières*,
d'une durée d'une heure, pour un à cinq joueurs.

Synopsis

Tous les ans la cité de San Gabriel est en liesse, les gens font la fête et les marchands affluent depuis les villes voisines. Depuis le mendiant jusqu'au prince marchand tous n'ont d'yeux que pour le « Jour du guerrier ». Chaque année, des volontaires sont sélectionnés pour leurs capacités guerrières et sont enfermés dans une arène. Dans cette arène ils trouveront des armes mais aussi des pièges retors. Une seule règle prévaut lors de cette journée : il ne peut en rester qu'un.

Introduction

Malgré toutes vos préparations et votre entraînement spartiate, le stress vous étroit. Alors que vous avancez vers votre pylône la tentation de rebrousser chemin se fait de plus en plus présente. Mais vous ne reculez pas.

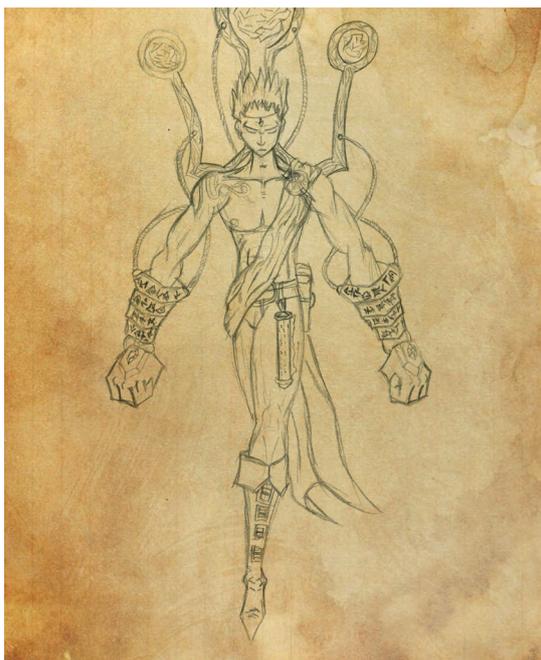
La victoire vous attend et avec elle la fortune et la gloire. Alors que vous vous arrêtez sur le pylône celui-ci commence à s'élever lentement, au fil de votre ascension le bruit de la foule devient de plus en plus fort et c'est sous des vivats assourdissants que vous émergez à la lumière.

Vous apercevez vos concurrents, comme vous revêtus de leur combinaison protectrice et armés d'une simple machette. Alors que vos regards se croisent la foule se tait et une voix puissante retentit.

« Vous, combattants choisis par le destin ! Vous vous présentez devant nous afin de vous transcender et vaincre ! Soyez dignes et combattez avec honneur ! Que le meilleur gagne ! »

Alors que la voix se tait le ciel devient opaque et masque les gradins.

Une sonnerie retentit. La partie commence !



Remarques et conseils

Ce scénario a été créé pour être joué en convention, il se joue vite et sans prise de tête, la fiche de personnage est optionnelle, car tous les joueurs commencent avec les mêmes caractéristiques, à savoir :

- ▶ 200 points de vie
- ▶ 6 points d'agilité soit 2 actions par tour
- ▶ 30 points de force
- ▶ 50 points de psyché
- ▶ le même équipement : une machette à 1D10 points de dégâts. Les morts pouvant être très rapides, il n'est pas nécessaire de travailler le passé de son personnage.

En parlant de morts rapides, il ne faut surtout pas hésiter à faire revenir un joueur sous la forme d'un autre avatar. Certains joueurs ont été tués dès leur premier tour de jeu, ça peut être frustrant et ce n'est pas le but de la manœuvre.

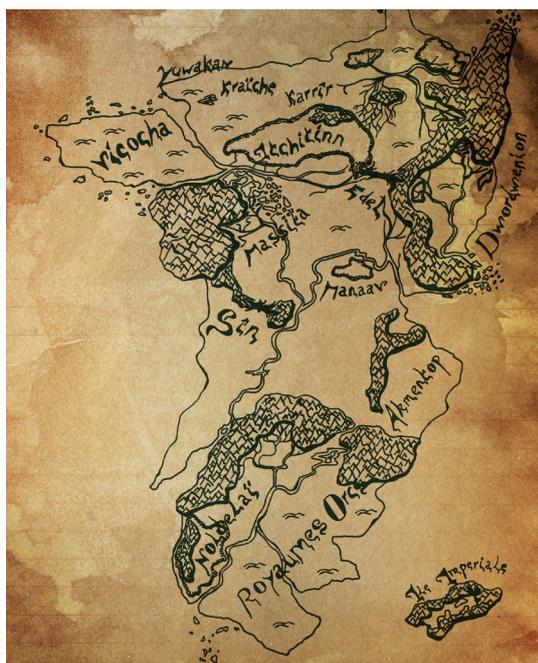
Concernant la carte, vous avez dû vous rendre compte qu'elle est vierge. Non, ce n'est pas un oubli. Ce scénario étant disponible en téléchargement il serait dommage qu'un joueur peu scrupuleux connaisse la position des pièges et des armes mieux que le Maître de jeu. Conseil de la maison, munissez-vous de papier calque afin d'établir l'agencement



des pièces, des pièges mais aussi de la position des joueurs.

Pour rajouter du stress, ne différenciez pas les bonus des malus. Un bon vieux piédestal sur lequel trône un bouton rouge clignotant mettra le doute dans l'esprit du joueur et promettra des grands moments de rire. ■

TEXTE ET ILLUSTRATIONS :
LES CRÉATEURS D'ISTAR





Norwegian Style

Jeux de rôle norvégiens en anglais

Qu'est-ce que c'est ?

Si vous avez envie de savoir ce qui se fait en jeux norvégiens mais que personne ne vous a appris à parler la langue, ce blog¹ est fait pour vous.

Il est écrit et modéré par des rôlistes norvégiens. Le projet est né à partir du livre *Norwegian Style*, dont la publication était prévue pour l'été 2008. Ils essaient de briser la barrière de la langue.

¹ *Norwegian Style* : <http://norwegianstyle.wordpress.com>.

Pendant des décennies, ils ont emprunté les idées américaines et anglaises. Ils ont joué à des jeux en langue anglaise depuis les années 70. À l'époque, ils jouaient à *Dungeons & Dragons* en traduisant les modules à la louche. Aujourd'hui, ils jouent à des jeux indépendants. Et ils en écrivent.

Sur ce blog, vous trouverez des traductions en anglais de jeux norvégiens que vous pouvez imprimer et jouer. Vous pouvez même trouver à l'occasion des infos sur des événements rôlistes norvégiens qui pourraient intéresser les gens au-delà de leurs frontières.

Formats courts

Beaucoup des jeux proposés sur le blog *Norwegian Style* étant de format très court ou destinés à des parties rapides, nous vous proposons ce mois-ci d'en découvrir quelques-uns, que nous vous avons traduit en français pour l'occasion, avec la bénédiction de leur auteur, Matthijs Holter. Attention, c'est de l'expérimental ! ■

Un galet

Ceci est un jeu de rôle-poème qui aborde la question de l'avortement. Vous pouvez tourner la page si le sujet ne vous plaît pas.

Pour un homme, une femme et un petit groupe de joueurs supplémentaires, un à trois tout au plus.

L'homme joue une femme ; la femme joue un homme. Ils entretiennent une relation. La femme est enceinte, ce qui est signifié par un petit galet noir que le joueur met sous sa chemise. L'aire de jeu est un café presque vide.

L'homme et la femme réfléchissent à la possibilité d'avorter. Ils essaient d'être rationnels sur la question. Les joueurs doivent suivre les motivations et les émotions qui apparaissent au fil de la discussion.

Tandis que l'homme et la femme parlent, les autres joueurs, un par un, peuvent taper doucement sur la table pour indiquer qu'ils

souhaitent prendre la parole. Ils évoqueront l'avenir potentiel de l'enfant, à cinq ans ou à l'âge adulte : ses succès, ses joies, ses douleurs...

L'homme et la femme doivent s'arrêter pendant que le joueur de l'enfant parle mais ils doivent faire comme si rien ne se passait. Les personnages ne sont pas conscients de la présence des futurs enfants, de quelque manière que ce soit ; seuls les joueurs le sont.

Après quinze minutes, l'homme et la femme se lèvent et quittent le café. Les autres joueurs restent aussi longtemps qu'ils le veulent ou le peuvent. ■

MATTHIJS HOLTER

TRADUCTION : BENOÎT CHÉREL



À la norvégienne

La tête du patriarche

Septembre 1908. Lukijan Bogdanovic est élu patriarche de Karlovci, en Serbie. Après quelques jours, Lukijan disparaît. Son corps est ensuite retrouvé dans la rivière Ahe.

Septembre 1913. Lukijan n'est plus en odeur de sainteté. Il va dans la station thermale de Bad Gastein en Autriche. Les témoins disent qu'il est « plus que malade ; ma vie est superflue et je suis marqué par la mort ». C'est un homme troublé, avec de nombreux ennemis. L'un d'entre eux lui a même envoyé un nœud coulant. Qui ? et qui sait pourquoi ?



Sa tête ne sera jamais retrouvée.

Règles

Ceci est un jeu narratif à propos de la tête de Lukijan Bogdanovic. Vous aurez besoin de deux joueurs ou plus, d'un crayon et d'une feuille de papier.

Au cours du jeu, vous raconterez chacun à votre

tour l'histoire de la tête du Patriarche - à l'envers de l'ordre chronologique. Le premier joueur nous racontera où la tête a fini, et chaque joueur après lui nous racontera ce qui est arrivé juste avant ce qui vient d'être raconté.

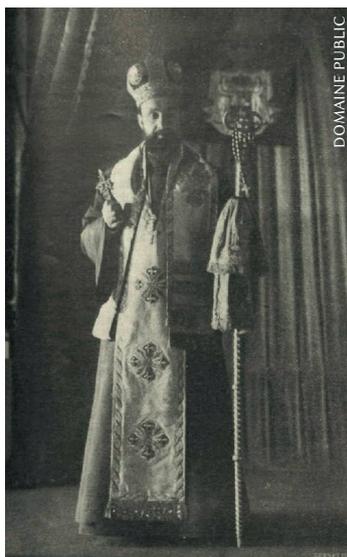
Une fois qu'il aura fini son récit, le premier joueur écrit deux éléments sur la feuille. Ils seront le début d'une liste. Cela doit être des éléments étranges, intéressants, déjà évoqués, et peuvent être formulés comme des questions. Par exemple, « un clou dans la tête du Patriarche », « un fantôme étrange suivant la tête », « une lettre mystérieuse et cachetée portée par celui qui a amené la tête ». etc... Vous êtes libres de choisir la forme de ces éléments, par exemple « Frère » ou « Quel était le plan secret du frère du Patriarche ? » sont tout aussi valables.

Le joueur suivant devra, à son tour, résoudre un des éléments. « Résoudre » signifie nous permettre de comprendre pourquoi il est là, comment il est entré dans l'histoire à l'origine. Ils doivent aussi introduire un nouvel élément. En d'autres termes, après la fin de leur récit, il raye un élément de la liste et en ajoute un nouveau.

On continue à jouer jusqu'à ce qu'à la fin du récit d'un joueur il y ait 6 éléments dans la liste (y compris ce qui a été barré plus tôt). Cela signifie que le jeu est presque fini - le prochain joueur sera le dernier ! - et que certains joueurs peuvent avoir plus d'un tour de jeu.

Le dernier joueur raconte la mort du Patriarche et ce qui s'est passé juste avant, en incorporant les derniers éléments de la liste.

Une remarque : peu important l'histoire réelle ou les considérations géographiques. Aucun des personnages de cette histoire ne reviendra vous hanter si vous faites une erreur ou



si vous êtes créatifs.

Exemple concis

Jena commence. Elle nous parle de cette femme borgne qui a un étrange accent, qui se précipite dans une église à Moscou pour enterrer la tête sous l'autel. Il y a un hurlement à l'extérieur, comme venant d'un animal blessé.

Jena commence la liste avec deux éléments : *Femme borgne* et *Hurlement*.

Rosa est la suivante. Elle décrit un voyage en bateau depuis une côte gelée. Une jeune garçon, terrifié, court pour rejoindre le bateau. Il rencontre sa mère, la femme borgne. Il semble avoir un secret qu'il ne veut pas raconter. Le jour suivant, la mère trouve sa carcasse sanglante sur le pont du bateau, en compagnie de la tête du Patriarche. Nous entendons de nouveau le hurlement et elle semble savoir ce qu'il signifie.

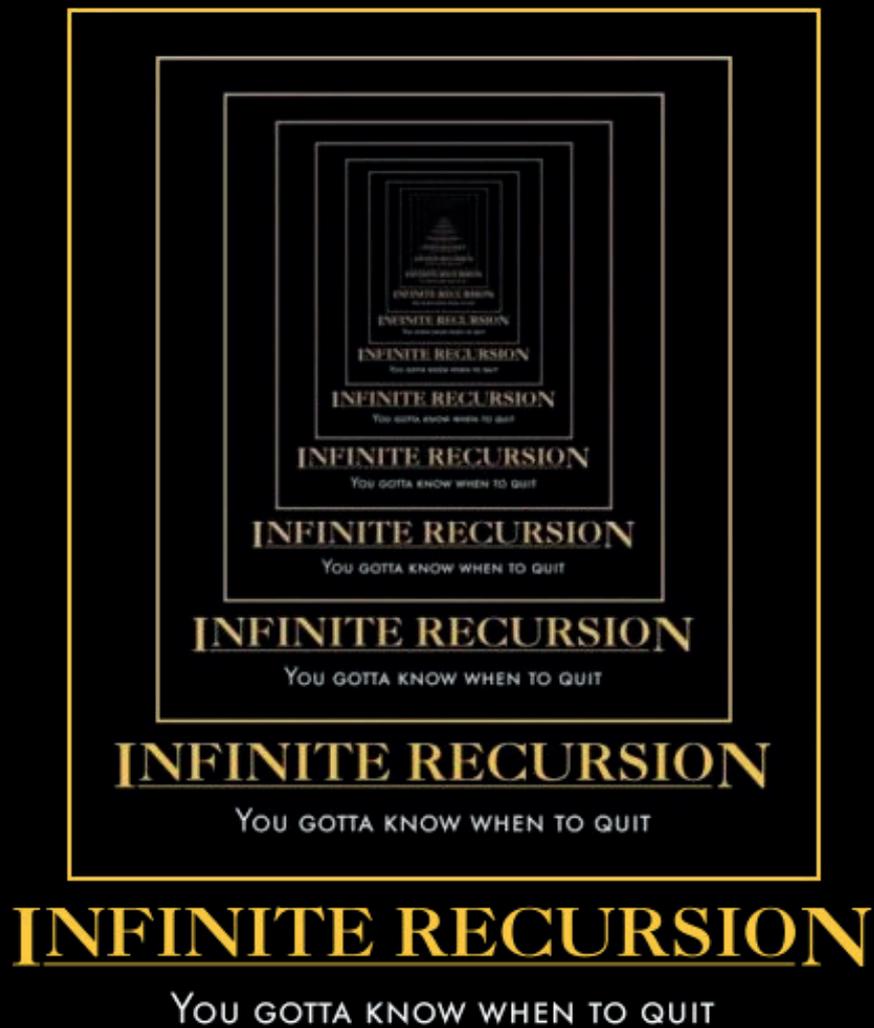
Rosa décide qu'elle a résolu la *Femme borgne* (nous savons maintenant quand elle est entrée dans l'histoire) et raye cet élément de la liste. Elle ajoute le secret à la liste.

Et ainsi de suite, le jeu continue : Igna résout le hurlement et transmet le secret + un fragment brûlé de parchemin au joueur suivant ; ce joueur résout le fragment mais transmet le secret + un orphelin joyeux.

Le dernier joueur raconte la mort du Patriarche et résout l'orphelin... et le secret.

MATTHIJS HOLTER

TRADUCTION : JULIEN POUARD



À la norvégienne

Histoires récursives de l'infini multivers

Ceci est une démonstration de concept. C'est un jeu expérimental abstrait qui devrait être assez amusant. Peut-être qu'il générera d'autres idées...

L'infini multivers est l'endroit où tout peut arriver, où tout arrive, dans différentes lignes de destin. Les joueurs vont et viennent entre ces destinées et les explorent.

Mise en place

Choisissez le premier joueur au hasard. Ce joueur est désormais l'Explorateur. Le joueur à sa droite est le Séparateur.

Vous avez besoin de :

- ▶ deux joueurs ou plus ;
- ▶ une grande feuille de papier et des crayons.

L'Explorateur crée un personnage et une mission de départ.

Exemples

Un barbare qui doit vaincre la reine sorcière, une jeune fille à la recherche de son amour perdu, un chiot qui veut devenir un poulet.

On trace un cercle sur la feuille : c'est le point de départ. On le colorie pour montrer que ce point a été exploré. Ensuite le jeu proprement dit peut commencer.

Déroulement du jeu

Chaque tour se déroule comme il suit :

1. L'Explorateur annonce ce que fait le personnage.
2. Le Séparateur intervient quand il le souhaite (après 10 à 30 secondes) et décrit comment l'univers se divise en deux directions.
3. Le Séparateur dessine les deux directions avec deux nouveaux cercles sur la feuille et trace des lignes qui relient ces nouveaux cercles à n'importe quel cercle déjà présent.
4. Nouveau tour, on se décale vers la gauche (ce qui veut dire que le précédent Explorateur devient maintenant Séparateur).
5. Le nouvel Explorateur choisit un point de départ. Il ne peut pas s'agir d'un point déjà exploré ! On colorie le cercle du point de départ choisi pour montrer qu'il est exploré.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand les joueurs estiment qu'il faut s'arrêter. Ils font alors un dernier tour, où l'Explorateur choisit un point de départ et annonce ce que le personnage fait, avant que le Séparateur ne décrive comment le multivers se termine.

Exemple de jeu

Deux joueurs, Lisa et Cheesa, participent. Lisa est la première.

Tour 1

Lisa : « Conina la barbare veut devenir reine !

Elle se tient dans le Grand Hall pour s'adresser au Sénat. »

Lisa trace un cercle dans lequel elle écrit « Conina veut devenir reine » et elle le colorie.

Cheesa : « Attention ! L'univers se sépare ! Dans un univers, le Sénat l'applaudit... Dans l'autre, le plafond s'écroule ! »

Elle trace deux nouveaux cercles et y inscrit : « Le plafond s'effondre » et « Ils l'applaudissent ! ».

Tour 2

Cheesa choisit « Le plafond s'effondre » pour continuer l'exploration. Elle colorie le cercle correspondant.

Cheesa : « Alors que tout s'écroule autour d'elle, Conina regarde autour d'elle, angoissée. Elle court vers l'une des énormes statues de lion du hall et elle la pousse au centre de la salle pour retenir la poutre principale. Elle s'efforce de maintenir le tout en place quand... »

Lisa : « Stop ! L'univers se sépare en deux ! Peut-être qu'elle sauve tout le monde... Mais peut-être qu'elle meurt et qu'elle devient un fantôme ! Dans quel univers serons-nous ? »

Elle dessine deux nouveaux cercles pour montrer les deux nouvelles directions.

Tour 3

Lisa choisit : « Elle devient un fantôme pour poursuivre son exploration », elle colorie le cercle correspondant.

Elle aurait très bien pu choisir n'importe lequel des cercles inexplorés, y compris « Ils l'applaudissent ! » Tous ces événements coexistent dans l'infini multivers. ■

MATTHIJS HOLTER

TRADUCTION : BENOÎT CHÉREL

JdR 1page

Un jeu de rôle en une seule page ? C'est possible ! C'est un défi qui est lancé régulièrement depuis plusieurs années aux auteurs rôlistes en herbe. Vous en trouverez une petite sélection dans les pages qui suivent (pour des raisons de mise en forme dans les *Chroniques d'Altaride*, ils feront cependant plus d'une page). Chaque jeu vous est proposé avec un scénario... d'une page également, bien entendu !





JdR1page

Les Colts des As

Il était une fois dans l'Ouest...

« **M**es pas étaient tremblants, ma vue était troublée, cette chaleur me montait à la tête.

Depuis trois semaines, je fuyais à travers le désert de l'Arizona, moi le plus grand bandit de ces terres ! Depuis trois semaines, je vis en enfer suite à la débandade de mes hommes par ces cavaliers noirs ; on avait beau les tuer, ils se relevaient à chaque fois... Maintenant je revois ces porteurs de mort, ils avancent tranquillement vers moi, armes rangées, je sais que ma dernière heure est arrivée, je le sais... »

Dans *Les Colts des As*, vous incarnez des porteurs de mort, des hommes ayant choisi de devenir des chasseurs de primes, chacun pour ses propres raisons, vengeance, gloire, argent, etc. Cependant, ce métier comportant beaucoup de risques, le gouvernement a appelé les plus éminents scientifiques du moment pour travailler avec lui. De cette collaboration, ces hommes de sciences ont réussi à créer un sérum ayant différents effets sur le corps humain, mais surtout permettant de revenir à la vie dans certaines conditions !

De par cette fabuleuse découverte, le recrutement des porteurs de mort du gouvernement fut beaucoup plus drastique qu'auparavant, aucun ne devant trahir ce secret, et quiconque le découvrant devrait mourir séance tenante.

Actuellement, des hommes sillonnent tout le pays pour trouver les nouveaux membres du clan des As, les porteurs de mort...

Le Système du barillet

Le Système du barillet est extrêmement simple et est représenté au choix par un barillet avec 6 balles, 6 billes ou 1d6...

Le but de ce système est de représenter combien de balles il vous reste dans le colt de votre chemin de vie. Chaque fois que le meneur de jeu le juge nécessaire, le joueur doit lancer autant de d6 que son barillet. Chaque dé inférieur ou égal à la compétence utilisée donne 1 succès. Ensuite le joueur perd un nombre de balles dans son barillet lié à la difficulté de l'action (entre 1 et 4).

Il existe 5 compétences Combat, Discrétion, Fabrication, Savoir et Sens.

Quand le barillet d'un joueur est vide, le personnage perd une vie et recharge à 6 son barillet. Il peut aussi à tout moment perdre une vie pour recharger son barillet à 6.

Un personnage dispose de 3 vies au début de chaque partie.

De l'art de savoir tirer et combattre

Le combat reprend le principe du Système du barillet. Dans le cas d'un tir, plus la cible est loin, plus la difficulté est élevée. Dans le cas d'un corps-à-corps, la difficulté est fixée à 2. Chaque succès abat une cible, quelle qu'elle soit. Cependant les porteurs de mort ont plusieurs vies....

I'm a Poor Lonesome Cowboy...

Maintenant que vous savez ce que vous êtes et que vous connaissez les règles, il est temps de créer votre propre personnage.

Répartissez 15 Points dans vos compétences (maximum 5, minimum 1)

Grâce au sérum expérimental, votre personnage dispose aussi d'un pouvoir extraordinaire à la création à choisir dans la liste suivante :

- **Tireur d'élite** : Vous tuez automatiquement une cible majeure ou 2d6 cibles mineures.
- **Chef** : Le personnage des autres joueurs voit la valeur de chaque dé lancé diminuer de 1 ce tour-ci.
- **Brute** : Vous doublez le nombre de succès de chaque personnage du groupe.
- **Soin** : Vous pouvez échanger une vie avec un autre personnage du groupe.
- **Armure** : Le barillet des autres personnages du groupe ne diminue pas ce tour-ci.
- **Invisible** : Le personnage est invisible tant qu'il reste discret.

L'activation d'un pouvoir coûte une vie.

Survie en milieu hostile

Chaque fois qu'un personnage abat une cible majeure (un personnage-clé dans le scénario ou particulièrement dangereux pour les personnages des joueurs), il gagne une vie.

À la fin de chaque scénario, les personnages peuvent augmenter une de leurs compétences de 1 point. Toutes les trois parties, les personnages gagnent un nouveau pouvoir extraordinaire en fonction de leur comportement dans les parties.

Wild Wild West

Comme vous l'avez remarqué, si les personnages n'abattent pas leurs cibles rapidement, ils voient leurs barilletts et se retrouvent dans l'incapacité de faire quelque chose. Ce sérum est donc une malédiction et est rejeté...

Cependant le gouvernement a organisé cette mascarade afin d'organiser une expérience géante pour en équiper ses futurs soldats... ■

JULIEN VAUCANSON



JdR1page

Du riffifi à Gulf

Un scénario pour *Les Colts des As*

Il était une fois dans l'Ouest...

Au fin fond du désert, au plus profond d'une grotte, une trentaine de cuves traînent dans la poussière. Au centre se trouve une machinerie parsemée de câbles et de rouages. Soudain tout s'illumine, un vrombissement se fait entendre. Des cuves s'ouvrent sur des gens couverts de plasma à l'air hagard.

Titubant, ils s'avancent chacun vers le centre de la pièce avant de s'écrouler et de s'évanouir...

Quand ils rouvrent les yeux, une personne les toise de haut avant de se présenter.

« Enchanté, gentlemen, je suis George Washington et vous êtes mes soldats. Autrefois, vous fûtes l'élite de la crapule qui pullule dans nos contrées désertiques. Désormais, ce n'est plus le cas. Et si vous ne vous souvenez de rien, c'est parce que vous avez été tués et que l'on vous a ramenés.

« Maintenant, j'ai besoin de vous et vous êtes conditionnés pour m'obéir. Il s'agit d'un problème d'envergure assez grave. Un de nos



scientifiques les plus éminents s'est enfui avec la formule d'un sérum qui nous est nécessaire. Nos services de renseignements ont réussi à le pister jusqu'à la bourgade de Gulf avant qu'il ne disparaisse.

« Vous devez me ramener la formule ainsi que le scientifique. Mort ou vif. Rompez, soldats ».

Vous l'aurez deviné, les hommes sortis des cuves sont les personnages des joueurs, qui sont désormais livrés à eux-même et forcés d'obéir.

En cherchant un peu en sortant de la grotte, ils trouveront chacun leurs effets personnels, une carte indiquant Gulf, des informations sur le scientifique et surtout des chevaux.

Au cours de leur voyage, les personnages vont pouvoir découvrir l'étendue des modifications qu'ils ont subies.

N'hésitez pas à improviser une attaque de

bandits de grand chemin pour leur montrer l'étendue de leur puissance ainsi que leur malédiction.

Gulf City

Gulf, 125 habitants. Ne venez ici que si vous êtes pacifiques, au risque de subir les foudres du shérif.

Telle est l'indication sur le panneau à l'entrée de la ville de Gulf.

Gulf est une petite bourgade basée sur le commerce qui exploitait une ancienne mine d'or. Le filon étant maintenant épuisé, la ville sombre dans la décadence. Plus rien ou presque ne bouge sur Gulf et l'arrivée de nouvelles têtes ne peut clairement pas passer inaperçue !

Les personnages des joueurs doivent choisir leur phase d'approche, ils peuvent se faire passer pour des commerçants, des agents gouvernementaux (même s'ils n'en ont

aucune preuve), des bandits ou simplement de paisibles voyageurs juste de passage.

L'important étant que les personnages doivent visiter la ville et se rendre compte que la mine d'or est abandonnée.

Les habitants ne semblent pas se souvenir d'étrangers étant passés chez eux dernièrement (et pour cause), même les services secrets de Mr Washington semblent être passé inaperçus.

La ville est relativement classique, même si l'ennui se ressent particulièrement, la fatigue de ses habitants aussi par ailleurs. Ils semblent las et n'espèrent plus rien de leur morne vie.

Si les personnages des joueurs décident de visiter l'ancienne mine d'or, ils verront qu'il y a eu du passage dernièrement mais que toutes les galeries sont condamnées à cause de différents éboulements.

Bref, rien de reluisant ni de très utile ne ressort de la fouille complète de la ville. Puis la nuit fait son apparition. L'hôtelier refusera catégoriquement (sauf en cas de menace) de leur fournir une chambre pour la nuit car « il ne les connaît pas et ne peut leur faire confiance ».

Aux personnages de se montrer persuasifs ou de dormir à la belle étoile. Demain ils reprendront les investigations.

Une mine abandonnée ?

Il est minuit quand les personnages sont réveillés par des bruits de pas suspects.

S'ils s'approchent de la source du bruit, ils repèrent les habitants, en file indienne, qui se dirigent en direction de la mine.

S'ils restent discrets, ils pourront accéder à la cache secrète de la grotte. Sinon ils devront combattre (voire tuer) cette petite armée composée de 125 personnes (dont femmes et enfants).

Dans la cache, les personnages découvrent une gigantesque machine à contrôler les pensées des gens à distance et, au centre de tout cela, le scientifique qu'ils recherchent.

Le scientifique aborde les personnages en leur proposant un marché. Il hait le gouvernement pour l'utilisation abusive qu'il fait de sa création (le sérum). Or il a découvert une variation encore plus puissante et ne veut pas que George Washington s'en serve pour créer des super soldats.

Quoi qu'il en soit, c'est un génie et il sait comment contrer les effets du sérum...

À eux d'aborder la situation comme ils le désirent, ils peuvent essayer de :

- ▶ Casser l'ordre d'obéissance envers Mr Washington via l'aide du scientifique
- ▶ Raisonner le scientifique pour le ramener du côté du gouvernement.
- ▶ Tenter de le tuer sans sommation.

Il faut savoir que le scientifique utilise une version évoluée du sérum que possèdent les personnages. Il devient alors intuable par des moyens normaux. À eux de trouver un moyen de le mettre hors d'état de nuire définitivement (faire s'écrouler la mine est, par exemple, une solution).

À eux de faire le bon choix pour revenir ou pas dans les jupes de George Washington ! ■

J. V.



JdR1page

Explorateurs de l'inconnu

Concept

Dans un module *old school* typique, les statistiques d'un monstre sont décrites comme ceci : CA 6 ; MV 3 ; DV 1 ; pv 4 ; AT 1 ; DG 1 10 par hallebarde. L'idée est que si c'est suffisant pour les monstres, ça devrait l'être aussi pour les personnages-joueurs. Ce système de règles simples permet de jouer les modules dans cet esprit.

Créer un personnage

Utilisez la méthode suivante pour créer un personnage joueur. Cette optique minimaliste assume le fait que les personnages joueurs sont des arpenteurs de donjons, à la fois combattants et explorateurs.

Les clercs dirigent des temples et les magiciens étudient en laboratoire, mais ils ne s'aventurent pas dans des donjons. Bien sûr, ils peuvent être des méchants.

1° Choix d'une armure

Elle donnera à votre personnage joueur une classe d'armure (CA) et déterminera son mouvement (MV).

Armure	CA	MV
Pas d'armure	9	12
Armure de cuir	7	9
Cotte de mailles	5	6
Armure de plates	3	3
Bouclier	1	1

2° Tirage des points de vie

1d8 points de vie (pv) par niveau (ou dé de vie DV), donc 1d8 pour un personnage joueur qui débute au niveau 1.



3° Choix de trois armes ou deux armes et un bouclier

Arme	Description	Dé
Petites armes	Facilement dissimulables (dague, fronde, etc.)	1d4
Armes de jet	Arc, arbalète, etc.	1d6
Armes de mêlée	Masse, épée, marteau	1d8
Armes à deux mains	Épée à 2 mains, arme d'hast, etc.	1d10

4° Les attaques

Le nombre d'attaques (AT) est de 1 au premier niveau, puis augmente à 2 au niveau 5, à 3 au niveau 9 et ainsi de suite. Quand un personnage joueur tue un monstre, il peut porter une attaque supplémentaire à la fin du même round.

5° Choix du nom et description du personnage

Choisissez une race comme humain, nain, petites gens ou elfe (cela n'a pas d'effet sur les règles, mais ça ajoute du fun au jeu). Imaginez ce qu'était le personnage avant de devenir un aventurier. Votre personnage est prêt à jouer.

Exemple de feuille de personnage :

Humphrey le chauve : CA 5 ; MV 6 ; DV 3 ; pv 14 ; AT 1 ; DG 1d10 avec voulge.

Combat

1° Initiative

Chacun lance 1d10 + sa CA. Celui qui obtient le score le plus élevé a l'initiative (il agit en premier), suivi par le second score le plus élevé, et ainsi de suite dans l'ordre décroissant. Un combattant moins encombré a de meilleures chances d'attaquer ou d'agir



en premier. Si quelqu'un dispose de plusieurs attaques (AT), il effectue plusieurs jets d'initiative.

2° Attaque

Lancez 1d20. Si le résultat est inférieur à la CA de votre adversaire + votre propre niveau, vous touchez. Exemple : pour toucher un orc avec une CA 6, un aventurier de niveau 3 doit obtenir 9 ou moins.

3° Dégâts

Quand vous touchez un adversaire, lancez le dé de dégâts (DG). Déduisez le résultat des points de vie (pv) de votre adversaire. À zéro ou moins, les monstres sont morts et les personnages sont assommés.

Les monstres pourraient les tuer facilement, mais ils ne le font pas. Ils les font simplement prisonniers ; c'est nettement plus *pulp* dans l'esprit.

4° Moral

Lorsqu'ils sont en infériorité numérique, après le premier mort, lorsque leur effectif ou leurs points de vie sont réduits de moitié, les monstres effectuent un test de moral.

Le meneur de jeu lance 1d10. Si le résultat est supérieur aux points de vie (pv) du monstre, celui-ci bat en retraite ou se rend pour obtenir une meilleure situation.

5° Repos et soins

Après cela, tous les points de vie sont restaurés à leur nombre initial. Après tout, les points de vie reflètent la capacité à endurer les coups et à survivre.

Si un personnage a eu la malchance de tomber à 0 pv, il peut avoir besoin de plus de repos ou utiliser la magie (comme une potion de guérison), puisqu'il est blessé.

Aventure

1° Cascades & furtivité

Éviter un monstre en se faufilant furtivement, se dissimuler dans l'ombre, se déplacer silencieusement, grimper ou nager sont plus faciles à accomplir en n'étant pas encombré.

Pour toutes ces actions, lancez 1d20 sous la CA du personnage + son niveau. Ainsi, un personnage de niveau 4 avec une armure de cuir et un bouclier doit obtenir 10 ou moins pour escalader une falaise. Pour les actions plus faciles, le meneur de jeu peut choisir de faire lancer 1d10 plutôt qu'1d20.

2° Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegardes (JS) sont utilisés pour annuler des effets néfastes. En outre, ils peuvent aussi être employés pour des actions qui ne sont pas couvertes par la règle « cascades & furtivité » mais qui répondent aux connaissances courantes d'un aventurier (comme chercher des portes secrètes ou crocheter des serrures).

Quand un JS est requis, pour une raison ou une autre, lancez 1d20 sous le niveau du personnage + 4. Ainsi, un aventurier de 7^e niveau devrait obtenir 11 ou moins pour échapper au charme magique d'une harpie.

Cette règle du « niveau + 4 » s'applique à toutes les actions non prévues par les règles « cascades & furtivité » mais pas aux connaissances de base des aventuriers comme la recherche de portes secrètes ou le crochetage.

3° Dangers

Quand quelque chose est capable de tuer un homme, comme une chute, un incendie ou un piège, cela cause 1d8 points de dégâts (dg). Si cela peut tuer un cheval, 2d8. Si ça peut tuer un ogre, 4d8. Pas plus.

4° Magie

La plupart des sorts sont auto-descriptifs. En général, un sort durera pendant un

combat, ou une journée pour les sorts non offensifs. Leur portée est une salle de donjon, et leur zone d'effet est également une salle ou une créature, par niveau de sort (selon ce qui s'applique le mieux). Les dégâts sont traités comme dans la section « Dangers ».

Les personnages peuvent utiliser des sorts à usage unique provenant de parchemins, si le niveau du sort est inférieur ou égal à leur propre niveau.

Expérience

Les personnages commencent au niveau 1 (1 dé de vie). À chaque fois qu'ils viennent à bout d'un monstre, en le tuant ou par d'autres moyens, ils obtiennent 100 points d'expérience par dé de vie du monstre, partagés entre les membres du groupe.

Le nombre de points d'expérience requis pour monter de niveau est de 2 000 x le niveau actuel. Il n'y a pas de limite aux niveaux.

Accéder au niveau supérieur permet d'améliorer ses capacités de combat, ses jets de sauvegarde et d'actions, et 1d8 points de vie supplémentaires.

Le joueur relance tous ses dés de vie. Si le nouveau score est meilleur que l'ancien, il garde le nouveau total. Sinon, il garde le précédent. Et maintenant, au combat ! ■

NICOLAS DESSAUX

DUNGEONS & DRAGONS™ ET D&D™ SONT DES MARQUES DÉPOSÉES® DE WIZARDS OF THE COAST, INC. LE PRÉSENT OUVRAGE N'A AUCUNE INTENTION OU PRÉTENTION DE CONTESTER OU DE REVENDIQUER LA PROPRIÉTÉ DE CES MARQUES DÉPOSÉES. IL S'AGIT D'UNE ŒUVRE DE FAN À BUT NON LUCRATIF CENSÉE RESTER DANS LES LIMITES DU « FAIR USE » (OU « USAGE RAISONNABLE »)



JdR1page

Element's Men

Le monde est corrompu. Le mal, sous toutes ses formes, s'insinue plus ou moins discrètement dans votre charmante bourgade. Heureusement, sous vos traits d'adolescents puérils, se cache un cœur d'or et une affinité avec un élément. Vêtu d'un costume ridicule en lycra, teinté à la couleur de votre élément, vous allez combattre les ennemis. Mais il est difficile de combiner votre vie de lycéen avec votre identité secrète de super héros.

Les personnages

Les personnages se répartissent les éléments suivant Eau (bleu), Air (Jaune), Terre (Marron) et Feu (Rouge). Si vous avez plus de quatre joueurs vous pouvez ajouter de nouveaux éléments (lumière, ombre, métal, ...) auxquels vous associez une couleur. Du coup, leur identité secrète sera Element's Man Bleu, Rouge ou Jaune, par exemple.

Choisissez un nom et un archétype de lycéen (geek, sportif puéril, bimbo, cérébral bouton-neux, gras du bide, etc.) Pourvu que cela définisse votre personnage tout en lui donnant une tare.

Les archétypes sans tares sont interdits, tout cela étant à la libre appréciation du meneur de jeu, bien sûr.

Répartissez 15 points parmi Muscle, Doigté, Cerveau, Sympathie et l'élément de votre personnage (Min. 1, Max. 4), où l'élément représente toutes les actions extraordinaires de

nos héros : saut périlleux arrière clipsé, rayon d'énergie humide dans ta face, etc. Votre personnage a 7 points de vie. Mettez votre grosse montre-téléphone-vidéoconférence-téléporteur-qui-fait-le-café et c'est parti !

Système de jeu

Pour chacune de vos actions, vous lancez 5D6. Chaque résultat inférieur ou égal à la caractéristique concernée est un succès.

Suivant la difficulté de l'action, il vous en faudra plus ou moins :

- **Facile** : 1 succès
- **Moyenne** : 2 succès
- **Difficile** : 3 succès
- **Très difficile** : 4 succès
- **Quasi impossible** : 5 succès

Si vous obtenez au minimum le nombre de succès nécessaire, alors l'action est réussie. Si l'archétype du personnage colle bien à l'action, il a le droit à un D6 de plus. Décrire les splendides gerbes de couleurs ou les traînées liées à l'élément du personnages ajoute un dé.

Dans le cas d'une action en opposition, celui obtient le plus de succès l'emporte. S'il y a égalité, alors personne ne prend l'avantage.

Au bout de plusieurs scénarios, les personnages gagnent un objet high tech ou une compétence (fonctionne comme l'archétype, en termes de règles).

Le combat

Il arrive souvent que nos super héros se battent contre des méchants. Pour cela, on fait des jets en opposition. Celui qui remporte l'opposition peut blesser son adversaire, pour cela, il jette 1d3 : c'est le nombre de points de vie perdus. À zéro points de vie, le personnage meurt : c'est triste, mais c'est comme ça.

Il est à noter que les super méchants viennent accompagnés de sbires en lycra gris avec un masque réalisé par ma petite sœur de neuf ans. Ces derniers sont de la piétaille,

c'est gratuit de leur exploser la tête dans les descriptions que font les personnages.

Attention : un super héros ou un super méchant peut réaliser deux oppositions par tour de combat. Un humain ou un sbire ne peut en réaliser qu'une.

Les personnages peuvent faire une super attaque combinée très jolie qui fait perdre 25 points de vie au super méchant. C'est généralement juste après qu'il grandit de manière étrange.

Univers de jeu

L'univers ressemble à la Californie : il fait beau et on y écoute Blink 182. Le cadre, c'est Summer Beach City et son lycée géant. En fait, c'est une ville américaine assez typique pour la Californie.

Cependant, pas de bol, DarkNoirceur, le vilain lié à l'élément Ombre (couleur : gris foncé) trouve que Summer Beach City est un bon endroit pour commencer une invasion et dominer le monde.

Il envoie donc des super méchants de son cru pour casser la tête aux Element's Men, seuls remparts à ses plans machiavéliques.

Noter que la ville est également en proie à tout ce qui touche les adolescents normaux : loup-garou, savant fou, vampire et chasseur de vampire, etc.

Le robot géant

Chaque Element's Man possède un super véhicule pour lequel il vient d'avoir le permis : moto, avion de chasse, porte-avion nucléaire, trottinette... Soyons clair, hormis se déplacer, cela ne sert à rien.

Toutefois, un super méchant ayant l'habitude de grandir de 30 mètres à la fin de chaque scénario, il est nécessaire que les personnages aient un moyen le combattre. À ce moment précis, chacun peut appeler son véhicule grâce à sa montre. Les véhicules se transforment puis s'assemblent pour former



un super-robot avec 7 points de vie et des caractéristique à 3. Ça pète !

La base

Comme tout héros qui se respecte, les nôtres ont une base high tech. Elle est située quelque part... Peu importe : de toute façon, seuls les héros peuvent s'y rendre grâce à leur super montre.

Ici siège Megatrombine, le super ordinateur qui donne les missions aux personnages et fait des commentaires.

Idées de scénarios

- ▶ Brian s'est fait larguer par sa petite amie Jessica. Dans un accès de colère il se transforme en loup-garou et dévore la petite sœur d'un personnage...
- ▶ Alors qu'ils sont en mauvaise posture, un Element's Man blanc (lumière) débarque pour les aider. À la fin du combat, elle s'enfuit. Mais qui est-ce ?
- ▶ Un super méchant enlève toutes les championnes sexy du club de Mah-jong.
- ▶ La maman d'un héros l'a privé de sortie. Pas de bol, un super méchant aspire toute la gentillesse des gens gentils.

GUILLAUME CHARRUAULT

Inspirations : *Biomon, Power Rangers, Buffy the Vampire Slayer, Smallville...*



JdR1page

L'Octo-Gaming Zone

Scénario *Element's Men*

Pour ce premier scénario, nos *Element's Men* vont affronter *Consolotron*, un affreux méchant à la solde de *DarkNoirceur*. Ce dernier a mis au point une console jeu qui absorbe la vitalité des gens... Et *DarkNoirceur* va en profiter pour renflouer ses caisses. Nos héros en costume moulant doivent intervenir !

Mais que se passe-t-il ?

L'Octo-Gaming Zone va sortir dans quelques heures. Déjà les grands magasins de *Summer Beach City* sont entourés de fanatiques

prêt à tuer pour acheter la nouvelle console de jeu dernier cri. Nombreux sont ceux qui ont campé une semaine entière pour acquérir l'objet ultime.

Création d'Octo Corporation, cette console est l'infâme instrument de *Consolotron*, sbire de *DarkNoirceur*.

Son intérêt ? Elle aspire la vitalité des joueurs, les transformant en d'apathiques humains. Ceux-ci restent bloqués devant leur jeu, incapable de décrocher avant de le terminer.



Et nos héros ?

Ils la veulent à tout prix, et comme tout le monde, ils attendent que le magasin ouvre ses portes.

9h, c'est la ruée vers l'or. Cette scène doit être apocalyptique, nos personnages luttent contre les autres consommateurs. Imaginez le premier jour des soldes, ajoutez-y de la violence et de la déraison.

Parenthèse

Où l'on voit DarkNoirceur et Consolotron rigoler de leur plan génialissime ! Toc Toc Toc ! « Oui ? Bonjour, qui êtes vous ? - Gérard Menvussa, huisier de justice... »

Element's Men, en action !

Le lendemain, les personnages sont toujours rivés à leur écran. Leur supermontre sonne et il leur faut réussir un jeu de Cerveau difficile pour s'extirper de leur partie.

« Les amis, nous avons un grave problème ! Plus de la moitié des habitants de la ville ne s'est pas présentée au travail ce matin ! D'ailleurs vous ne devriez pas être en train d'étudier ? Peu importe, allez voir ce qui se passe ! Hé, Bouboule ! Arrête de manger les croquettes du chat ! »

Effectivement, quand les personnages des joueurs se baladent en ville, c'est plutôt désertique. S'ils sonnent chez des gens, ils ne constateront aucune réponse. Mais un regard par la fenêtre permettra de voir les habitants subjugués, la manette à la main.

Au magasin

Le magasin est fermé, des sbires de DarkNoirceur sont en train de le cambrioler. En effet, notre mégavilain international n'a plus une thune, ses plans machiavéliques étant très coûteux. Il risque même de devoir vendre sa résidence secondaire à Acapulco.

Combat chorégraphié et effets spéciaux à base de pétards mouillés.

Gamesphere corporation

Située à l'extérieur de la ville, l'usine tourne à plein régime. Ici point de sbire, point de méga pas beau, juste des ouvriers qui ne chôment pas. Ils sont reçus par Anatole Bonanbonpoint, responsable de la communication et vice-président de la société. Non, le président n'est pas là, il est à Monaco pour négocier un contrat avec les distributeurs européens. Un truc bizarre ? Ah oui, ce gars avec les cheveux hirsutes qui est passé voir le président la semaine dernière. À la suite du rendez-vous, une pièce a été ajoutée aux consoles existantes.

Gary Furax

Gary est le mystérieux visiteur. C'est un universitaire spécialisé en électronique. Il « est protégé » par une cinquantaine de sbires en collant gris. En fait, Gary a conçu le système permettant l'extraction de la vitalité. Seulement, il ne savait pas à quoi il était destiné. Il a été à l'usine la veille pour exprimer son mécontentement lorsqu'il a réalisé l'affaire. Le président l'a donc fait séquestrer : l'électronicien lui servira pour un autre projet. Selon Gary, le président est Anatole Bonanbonpoint.

Final Round

S'il retourne à l'usine, Bonanbonpoint, qui est en fait Consolotron, se montrera sous son vrai jour : des carcasses de consoles, de manettes, de composants électronique font le corps de notre méchant pas beau.

Consolotron

Caractéristiques à 3, PV : 30, CA 3, 3 actions/tour. Pouvoirs : déferlante de manettes, pixelisation ultime. À zéro PV, il luit puis grandit de 30 mètres (il reprend 7 PV/ CA 2).

Si les attaques du géant sont extraordinaires pour les piétons, elles infligent des dégâts normaux au robot de nos Element's Men.

Une fois le méchant défait, la vie reprend son cours. L'un de nos héros fait une blague, tout le monde rigole... Fondu au noir...

Épilogue

DarkNoirceur : Maudits Element's Men ! Je vous ferai payer cette affront ! Gigablastor ! Va donc à Summer Beach City et montre-leur l'étendue de tes pouvoirs ! Ha Ha Ha !

Gérard Menvussa : En parlant de payer, monsieur, on fait comment pour votre résidence secondaire à Acapulco ? Je vais saisir les meubles tout de suite ? » ■

GUILLAUME CHARRUAULT

GIGI & ANTO

format court



KIS ?
0114



The Fumble Zone... épisode 3

Retour sur le troisième épisode de la saga.

Résumé

Natacha a rejoint le groupe mais ne participe pas encore à l'aventure. Elle finit de créer son personnage pour *Dungeons & Dragons* pendant que le reste du groupe continue sa partie de *Monde des Ténèbres*. Une partie quelque peu chamboulée par le départ impromptu de Thy-Lanh...

Léo va jouer son personnage en le transformant en semi personnage non-joueur.

C'est un épisode que nous aurions pu aussi baptiser *Coca-Cola*, vu le nombre de bouteilles présentes aussi bien sur la table que dans le réfrigérateur de Thy-Lanh. Pourtant, c'est complètement accidentel et nous n'avons reçu aucun argent de cette firme...

Malheureusement !

Note de Léo

Pour cet épisode, nous voulions traiter d'un autre point de gameplay dans un jeu de rôle, l'absence d'un joueur.

Thy-Lanh devant s'absenter (citez-moi un meneur de jeu à qui ça n'est jamais arrivé),



Note sur le jeu

La compétence « Étiquette » n'existait pas en tant que telle dans le nouveau *Monde des ténèbres* (par contre, elle existait dans *Advanced Dungeons & Dragons 2.5*, qui n'a pas grand-chose à voir). Nous



voulions aussi par ce biais montrer qu'il est toujours possible d'ajouter ou de modifier des points à des règles existantes. Même si, ici, le changement est vraiment minime, il introduit l'idée que la seule limite du jeu de rôle, c'est sa propre imagination.

Greg joue un loup-garou dans la série mais nous nous sommes demandé s'il était possible qu'un vampire devienne zombie. Bien sûr, ça ne l'est pas : le vampire est immunisé contre les maladies. Par ailleurs, vampire et zombie sont des créatures surnaturelles assez proches de point de vue de leur origine : ils sont tous les deux morts et revenus à la vie... Et une fois, ça suffit !

Il est vraiment dommage que les éditions White Wolf ne continuent pas cette gamme, car ils avaient réussi à créer un monde de *dark fantasy* dans lequel goules, changelings, vampires, loups-garous, mages, prométhéens, momies, revenants et j'en passe (même des humains !) pouvaient cohabiter, s'affronter ou s'allier.

Un point que nous développons dans l'épisode 11, la pluralité des origines et le but commun. ■

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

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

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



HOMME Cinema



Le Monde de la Tour

Faisons court...

Alors, chers lecteurs, de quoi allons-nous parler aujourd'hui ? Comment ? Le format court ? Mais que voulez-vous que je fasse avec ça ? Peut-être trouve-t-on que je parle trop ? Les artistes sont toujours censurés, c'est bien connu et c'est un scandale !

Si vous insistez, je vais me plier à ce diktat. Vous voulez du court ? Je vais bien vous trouver quelque chose, comme par exemple ce texte obscur à souhait. Il s'agit du premier texte sacré de l'Église de l'Essence Primordiale. Je peux dire quelques mots sur ce culte, au moins ? Oui ?

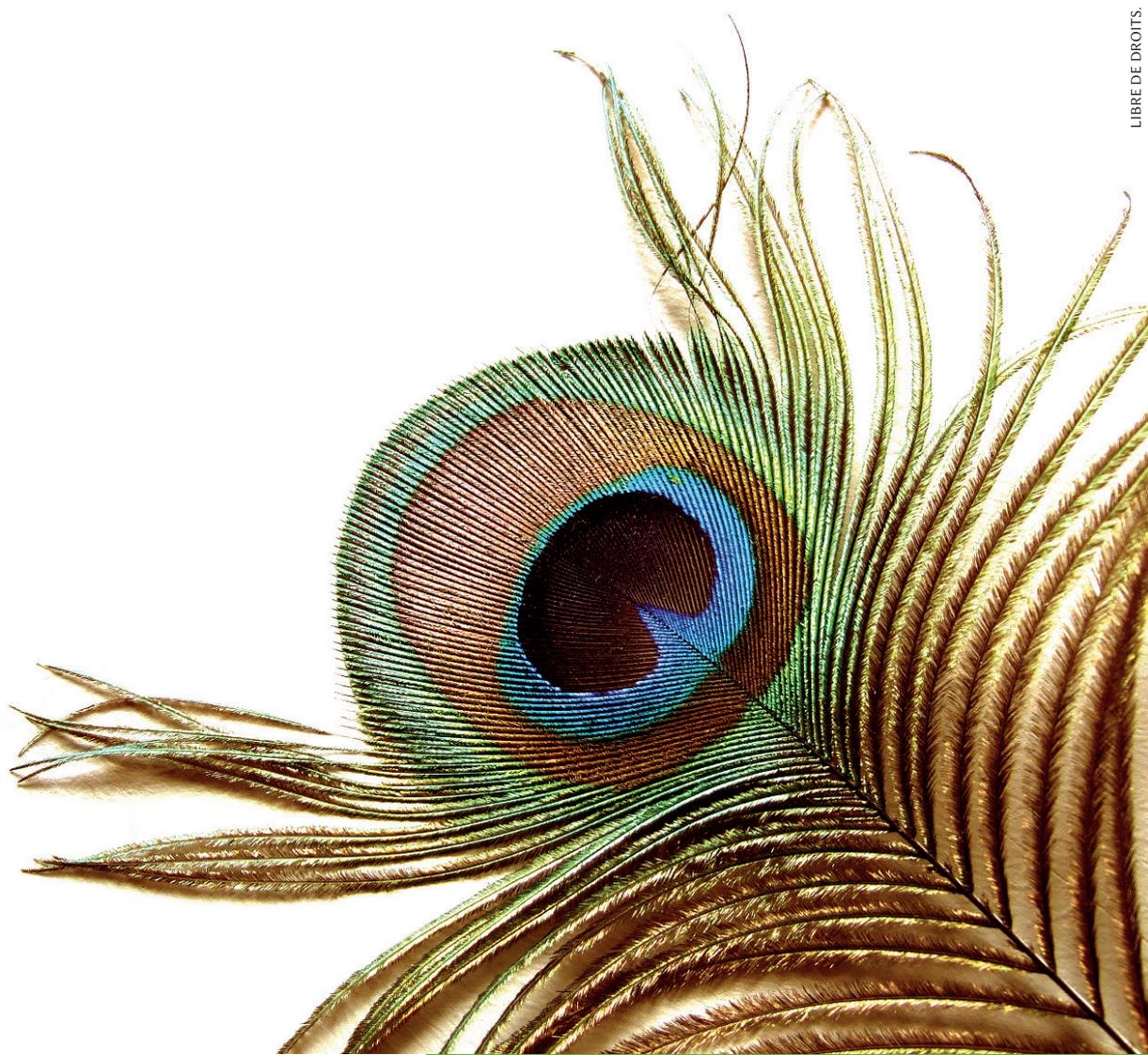
La religion de l'Essence Primordiale est l'une des premières à s'être développées dans le Monde de la Tour. Elle vénère l'Essence Primordiale – les flux magiques qui jaillissent du sol – comme une chose de nature divine. Dans les premiers temps, cette religion pouvait

être assimilée à la Pureté mais, avec la Vague Élémentaire et la découverte que l'Essence pouvait être teintée par les Éléments, elle a gagné en complexité. Des schismes ont fait émerger différentes facettes de cette religion. À l'heure actuelle, l'Essence Primordiale est toujours priée sous sa forme pure, mais également en tant qu'énergie teintée dans les royaumes de l'Altération.

Mais je me conforme au thème du mois et vous livre sans plus attendre ce petit bijou d'écriture religieuse...



Au commencement des temps était Ûn, le premier des siens.
 Il se tenait sur la terre ferme, isolé et aveugle au milieu de l'immensité sombre.
 Les cieux étaient obscurcis et sans astre dans le monde endormi.
 Alors la Larme tomba, immense et étincelante.
 Ûn était là pour l'accueillir et la retenir.
 Éclatante, elle se coula sur son front, devint solide et tangible.
 Ainsi naquit la Couronne des Arcanes.
 Ûn ouvrit à nouveau les yeux et vit que le monde avait changé.
 Il n'était plus ni vide, ni obscur, ni mystérieux.
 Il s'offrait soudain à ses sens, immense et riche.
 Au-delà de la courbe de la terre, au-delà des mers et des montagnes,
 Aucun secret ne pouvait lui échapper.
 Ûn tourna alors son visage pour la voir s'élever.
 Grandiose et miroitante, la Lune se leva et vint prendre sa place dans les cieux.
 Au centre du monde, elle offrit sa lumière.
 Et la première aube fut.
 Sous l'éclat de la Lune, les cavaliers jaillirent des profondeurs de la Terre.
 Douze montures aux ailes puissantes s'élancèrent pour rejoindre les cieux.
 Deux étaient dépourvues de cavalier.
 Sans maître pour les guider, elles abandonnèrent leurs frères.
 Écailles miroitantes et volonté de fer, elles redescendirent sur le monde.
 Dix cavaliers continuèrent à monter.
 La main du Changeur se tendit alors et saisit l'un d'eux.
 Cavalier et monture arrachés à leur vol par l'étreinte violette,
 Ils disparurent tous deux, n'en laissant que neuf.
 Les autres s'élevèrent encore et encore, au-delà de la Lune.
 Ûn les regardait.
 Alors les cavaliers se séparèrent de leurs montures.
 Et les ailes couvrirent le ciel.
 Le premier au centre des cieux, ses huit compagnons autour de lui.
 La voûte céleste prit corps alors que les montures se fondaient en elle.
 Le monde se ferma.
 Leur tâche accomplie, les cavaliers redescendirent sur la terre.
 Ils se tinrent devant Ûn, neuf enfants soudain privés d'ailes.
 Chacun différent de ses frères, tous en attente d'un signe.
 Et ils s'inclinèrent devant lui, reconnaissant sa prééminence.
 Ûn leur désigna l'endroit d'où ils étaient sortis des profondeurs.
 Ils se tournèrent tous pour la voir jaillir à son tour.
 L'Essence Primordiale, fontaine d'or étincelant.
 Elle se répandit sur le monde, le nourrissant et le renforçant.
 Et sous la lumière dorée, les cavaliers trouvèrent leur voie.
 Et sous la lumière dorée, Ûn sut où il devait aller.
 Vers la source d'Essence, le creuset du monde.



Et voilà. Vous êtes contents ? Vous voudriez peut-être quelques explications, une ou deux interprétations ? C'est un texte fondateur, qui décrit des événements bien réels, quoi que d'une manière quelque peu orientée. C'est vraiment dommage, la place me manque pour en dire plus... je précise juste que Ūn était une Ombre de première génération et le premier souverain du Royaume Ecclésiastique. Pour le reste, débrouillez-vous tous seuls pour comprendre !

Sur ce, je pars bouder dans mon coin en espérant disposer de plus d'espace le mois prochain. ■

AENDO

(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)

P.S. : Belles lectrices, vous pouvez toujours me contacter sur la page Facebook de *La Mémoire des Ombres*, je serai ravi de répondre à vos questions ! ■

Hélène et Romain Rias

Grands lecteurs, passionnés de jeux de rôle et de grandeurs nature, Hélène et Romain écrivent ensemble depuis quatre ans.

Le cadre de leur première trilogie, *Héritages (Enfants de Lune, La Mémoire des Ombres, Æther)* est un monde original créé par Romain, enrichi et mûri par vingt ans de réflexions.

Hélène tient la plume pour donner vie à ses personnages et aux intrigues élaborées par Romain pour former un tout cohérent et des aventures épiques.

Mariés, ils vivent avec leurs chats à Toulouse, où Romain travaille dans l'aéronautique et Hélène dans le spatial.

Ils sont édités par les Ludopathes. ■

Bibliothèque





Histoire de « petites gens »

Kawalien

Ils sont là. Vous savez qu'ils sont là. Peut-être sont-ils simplement vos voisins. Peut-être pas. Vous ne les connaissez pas. Vous ne savez rien d'eux. Mais vous les craignez. Car ce sont les autres. Les nouvelles, comme celle-ci, du recueil *Les Autres*, de Pierre Béhel, en témoignent.

Retrouvez Pierre Béhel et ses œuvres sur : www.pierrebehel.com.

Pierre Béhel est un écrivain dont la passion s'exerce aussi bien dans le roman

traditionnel, la science-fiction et la fantasy, le théâtre, la poésie, les délires pour fumeurs de moquette...

Pierre Béhel, c'est...

- ▶ Une autre manière de publier ses œuvres : via le web et l'impression à la demande en plus de l'édition et du circuit traditionnel des libraires.
- ▶ Une autre manière d'écrire : en restant en relation directe avec ses lecteurs au fil de l'écriture.
- ▶ Une autre manière d'exploiter sa propriété intellectuelle : via la double licence Creative Commons et commerciale.
- ▶ Une autre manière de visiter l'imaginaire : sans rester prisonnier des stéréotypes appréciés des éditeurs ou des modes.

Comme en 2013, Pierre Béhel sera présent à Geekopolis sur le stand de La Forêt Magique (17-18 juin 2014, Paris Porte de Versailles).

La situation du vaisseau devenait dramatique. Le système de communication lui-même était mort. Plus personne ne savait où l'engin allait s'échouer. La probabilité de s'écraser sur un astéroïde ou une planète était très élevée, presque autant que d'autres probabilités : pénétrer dans une étoile, se perdre à jamais dans le noir infini de l'espace en quittant le plan galactique, exploser...

Personne ne pourrait savoir où le vaisseau finirait. Personne ne pourrait le retrouver. Personne ne pourrait secourir ses passagers.

Le commandant baissa ses petites oreilles pointues. Elles vinrent s'enfouir dans l'épaisseur de sa crinière blonde et y disparurent totalement. Son museau aplati tremblait, signe de sa grande émotion. Les dents pointues restèrent dissimulées dans les gencives, derrière les babines.

Sur le pont, les membres de l'équipe de pilotage regardaient l'effondrement de leur commandant. Ils savaient qu'ils allaient tous mourir. Et, désormais, ils savaient que leur chef savait.

Cheeza pénétra soudain sur le pont. Elle s'approcha du commandant et posa vigoureusement ses deux pattes avant sur les épaules où, jadis, elle aimait reposer sa petite tête couleur de crème légère au café. Ses doigts fins massèrent les puissants muscles contractés du mâle.

« Que veux-tu ? » lâcha le commandant avec un ton qui associait la lassitude et l'énervement.

« Te rassurer, mon cher. Nous ne sommes pas encore morts. Et les mille colons qui nous accompagnent non plus. »

« C'est vrai. Il nous faut encore attendre un peu. Passivement. »

« Qui t'a dit qu'il fallait être passif ? Nous pouvons tenter de rejoindre une planète habitable et nous y poser. »

« Si cela marche, malgré la faible probabilité de la chose, nous mourrons alors encore plus lentement : faim, soif... Et je me ferai alors une joie de te manger en tout premier lieu. »

« Tu pourrais essayer, en effet... »

Les écailles tranchantes jaillirent de l'arrière des bras de la jeune femelle. Elle était réputée pour son habileté au corps-à-corps. Dans les luttes rituelles de printemps, elle avait saigné à blanc plusieurs adversaires coriaces avant d'en dévorer la chair. Le commandant se dit qu'il faudrait peut-être choisir une cible plus facile, au moins pour commencer.



Cela sembla venir de nulle part. C'était juste dans la patte de Cheeza qu'elle agitait sous la truffe sèche du commandant. C'était une carte mémoire. Le commandant redressa ses grands yeux noirs et observa la patte qui dansait devant son museau.

Lui aussi était rapide. S'il était commandant, c'est qu'il avait conquis son titre près de dix printemps plus tôt et l'avait toujours conservé. La patte du commandant se referma sur le poignet de la femelle, à l'endroit où il n'y avait aucune écaille tranchante se dissimulant sous la fourrure crème. Il n'y avait que le poil doux.

La femelle sourit et lâcha la carte mémoire. De son autre patte, le commandant s'en saisit. Puis il l'introduisit dans le lecteur de sa console. L'écran afficha la trajectoire possible avec le peu de moyens techniques dont ils disposaient encore. Freiner grâce à la gravitation de deux étoiles. Jaillir dans l'espace ordinaire à vitesse hypoluminique dans un système stellaire simple, avec plusieurs planètes géantes gazeuses idéalement placées pour achever une décélération et une réorientation vers une planète rocheuse. Deux planètes pouvaient être habitables. La probabilité de disposer d'une atmosphère était élevée avec une telle position dans ce genre de systèmes.

La mathématicienne avait montré plus d'une fois qu'elle maîtrisait autant la balistique

spatiale que l'art de jouer de la gravité dans les combats de printemps. Le commandant sourit. Ses dents commencèrent même à sortir de ses gencives : il avait de nouveau envie de se battre. Et de vivre.



La première planète était froide et morte. Son atmosphère était trop ténue. Dans d'autres circonstances, sa colonisation serait tout de même intéressante : sa couleur rouge montrait un fort taux de fer oxydé dans son sol. Pour plus tard.

La déception n'avait été que de courte durée. La seconde planète examinée, troisième corps majeur orbitant autour de l'étoile unique, était parfaite à presque tous points de vue. On notait juste la présence d'une civilisation industrielle sur place et de quelques objets artificiels en orbite.

Il faudrait sans doute lutter pour se faire une place sur ce monde. Mais les résidents du vaisseau auraient leur chance.



La lutte commença mal. Le vaisseau s'écrasa dans l'un des vastes océans. Le choc fut amorti par l'eau, bien sûr, mais il fallut évacuer en catastrophe et de nuit.

Cheeza et le commandant nageaient côte-à-côte en silence. Il y avait une île. Il fallait la rejoindre. Derrière eux, les centaines de survivants nageaient autant qu'ils pouvaient. Beaucoup se noyèrent.

Entre ceux qui n'avaient pas pu quitter le vaisseau et les noyés de la nuit, moins de la moitié des passagers arriva sur la plage. Le pire était que personne n'avait pu emporter d'équipement. Toute la technologie de leur planète avait coulé avec leur vaisseau.

L'endroit était suffisamment chaud, l'atmosphère riche en oxygène. Et aucun prédateur n'avait surgi durant leur traversée. Au loin, il y avait des lumières et du bruit,

dans un assemblage de matériaux qui ne pouvait qu'être artificiel. Sans doute un bâtiment d'habitation.

Après la plage, il y avait une sorte de forêt. Rester là, à découvert sur le sable, pouvait être suicidaire. Il fallait se cacher, au moins jusqu'au matin. Le commandant ordonna à tous les survivants de monter dans les arbres. Quelques créatures volantes furent dérangées et s'enfuirent en piaillant. Personne ne tenta sérieusement d'en attraper une. L'heure n'était pas encore à manger.

Jouk fut désigné pour aller explorer la zone et, notamment, ce qui ressemblait à une demeure. Le jeune mâle ambitieux rêvait encore, deux nuits plus tôt, de la manière dont il pourrait vaincre le commandant. Mais il ne pensait plus à cela. Il avait peur. Il avait faim.

Il utilisa ses quatre pattes pour courir plus vite jusqu'à la demeure sur la plage. On y faisait cuire de la viande sur un feu : il le sentait. Et son appétit fut renforcé. Il eut envie de manger de cette viande.

Doucement, il s'approcha du plancher qui semblait être fait avec des arbres taillés. Il resta dans l'ombre. Jouk regardait les créatures qui déambulaient debout sur leurs pattes postérieures. La plupart portaient des textures colorées couvrant une partie plus ou moins importante de leurs corps. Les créatures venaient régulièrement se servir sur un brasier entretenu dans un objet métallique. L'une des créatures posait la viande et la retournait tandis que les autres venaient juste prendre de la nourriture cuite.

Jouk reniflait. Il mourait d'envie de manger de cette viande cuite qui emplissait l'endroit de sa délicieuse odeur.

Il n'avait pas vu venir une de ces créatures derrière lui. Soudain, elle poussa un grand cri et le saisit de ses mains aux cinq doigts puissants. La créature bipède porta Jouk à bout de bras en pleine lumière. Le guerrier intrépide ne put qu'émettre un petit cri de peur.



« Maman, maman, regarde ce que j'ai trouvé ! Il regardait vers le barbecue ! Comme il est kawaiï tout plein, comme mes Pokémon ! »

L'une des créatures -sans doute la « maman »- vint à la rencontre de Jouk.

« Mélanie, je t'ai déjà dit de ne pas attraper les animaux sauvages. Beaucoup sont dangereux. »

Un autre bipède vint regarder Jouk.

« Quel bizarre petit singe. Je n'ai jamais vu ça avant. »

« On dirait plutôt une sorte de petit chat » contesta une autre créature.

Jouk passa de mains en mains. Et il regardait le brasier où cuisait la viande avec force soupirs.

« Il a peut-être faim » dit soudain quelqu'un. On tenta de lui faire goûter un peu de viande crue. Il la mangea sans enthousiasme. Puis on

lui présenta un peu de viande cuite. Il l'avalait. Bientôt, il fut le centre de l'attention de la soirée et n'eut plus faim.



Le matin, Jouk revint vers les siens. Il avait une sorte de cordelette rose nouée en rosette autour du cou.

« Mais qu'est-ce que c'est que ce morceau de corde noué autour de ton cou ? » lui demanda le commandant.

« J'ai réussi à m'enfuir ce matin mais j'ai dû passer la nuit avec une créature bipède, allongé sur un coussin auprès de sa propre couche. Son espèce est étrange. Ce sont clairement les maîtres de la planète. Ils m'ont nourri sans avoir l'intention de me manger. C'est la créature avec qui j'ai passé la nuit qui m'a noué cela autour du cou. Une marque de propriété, sans doute. »



« Ces créatures t'ont nourri, dis-tu ? »



Un peu plus d'un an plus tard, le commandant s'endormait avec Cheeza, tous deux roulés en boule dans leur cage de l'animalerie. Le couple ne s'était pas laissé capturer avant d'être certain que tous les colons avaient trouvé une famille humaine pour les accueillir.

Le langage humain était facile à comprendre. Le reproduire était une autre affaire : les humains utilisaient des sons que les extraterrestres ne pouvaient pas prononcer. Et puis, après tout, un animal domestique ne doit pas parler. Un animal domestique doit comprendre les ordres, être gentil, savoir être utile... et être nourri, logé et protégé en retour.

Il y avait eu une véritable mode en faveur de ces étranges petites bêtes. Les biologistes en perdaient leur latin, ignorant à quel phylum évolutionnaire les rattacher.



Cheeza savait être une grande séductrice. Mais elle s'accrochait au commandant avec énergie. Une famille déjà avait voulu l'acheter mais avait renoncé en voyant l'énergie que la mathématicienne mettait à s'accrocher à son amant. Un animal de compagnie exotique, c'est une chose. Mais deux, ce n'est pas pareil. Surtout un couple qui allait se reproduire. La plupart des couples de colons s'étaient déjà reproduits, propageant l'intérêt des familles humaines pour ces curieux petits êtres.



L'animalerie était plongée dans l'obscurité. Elle était fermée depuis une bonne heure. Tout à coup, une angoisse saisit en même temps Cheeza et le commandant. Quelqu'un leur parlait par télépathie.

« Enfin, nous avons trouvé les chefs. »

Les deux extraterrestres se levèrent et regardèrent autour d'eux. Il restait quelques appareils électriques allumés et ils diffusaient suffisamment de lumière pour que des ombres puissent être distinguées.

Dans la cage à côté, deux jeunes chats s'approchèrent des barreaux. L'un introduisit une griffe dans le mécanisme fermant la porte et le fit fonctionner. Deux secondes plus tard, les deux chats étaient montés sur la cage de Cheeza et du commandant et ouvraient leur propre cage avant de s'y introduire.

« Qui êtes-vous ? » hurla Cheeza par réflexe.

Les deux chats se regardèrent. L'un des deux répondit.

« Inutile de crier. Nous ne comprenons pas votre langage articulé. Nous avons cependant réussi à nous caler sur vos fréquences de pensées. Si vous voulez communiquer, pensez, cela suffira. À vous de répondre, d'abord. Combien êtes-vous ? »

« Nous n'avons pas à répondre à vos questions » dit le commandant, communiquant ainsi autant avec les deux chats qu'avec sa compagne.

Quatre chats étaient montés sur la cage, provenant d'autres endroits de l'animalerie. D'autres félins étaient en train d'arriver. Bientôt, la cage serait submergée.

« Combien êtes-vous ? D'où venez-vous ? » répéta le premier chat.

« Et vous-mêmes, qui êtes-vous ? » demanda en retour le commandant.

« Nous sommes des chats ! » répondit le deuxième chat.

Des griffes s'enfoncèrent dans la fourrure dorsale de Cheeza. Son sang marron jaillit et la jeune femelle s'effondra sur le plancher de la cage. Un chat s'était hissé sur le côté de la cage et l'avait attaquée par derrière.

Les écailles coupantes jaillirent des bras et des jambes des extraterrestres. Le couple se jeta sur les deux chats présents dans leur cage. Les deux chats furent mis en pièces en quelques instants. Mais d'autres chats entraient dans la cage au fur et à mesure. Le commandant et sa compagne furent sortis de la cage, jetés sur le sol, encerclés et gardés sous le menace d'innombrables griffes.

Un autre chat vint communiquer avec eux par télépathie.

« Nous savons que vous venez d'une autre planète. Comme nous jadis, il y a près de cinq mille des années de cette planète. Nous avons perdu notre technologie avec la mort de nos ingénieurs dans notre naufrage. Mais nous avançons progressivement sur le chemin de la conquête de cette planète. Nous avons mis les humains à notre service. Nous ne voulons pas de concurrents. Pour la dernière fois, d'où venez-vous ? »

Cheeza, blessée, répondit : « De la planète Waïka. Nous aussi sommes des naufragés. »

« Visiblement, vous n'avez pas plus de technologie que nous. Votre vaisseau a donc bien été détruit, comme les autres interrogés nous l'ont dit. »

Quelques chats furent tués mais, bien avant le matin, les cadavres de Cheeza et du commandant furent remis dans leur cage. Les chats morts furent transportés ailleurs et tout fut nettoyé. Pour le propriétaire de l'animalerie, les deux créatures mortes s'étaient entre-tuées durant la nuit.

Dans le monde entier, le signal fut transmis de tête de chat à tête de chat, par télépathie. Les chats commencèrent à attaquer les familles extraterrestres, massacrant tous les individus qu'ils pouvaient. Les humains ne mirent que quelques jours à séparer les chats et leurs nouvelles mascottes. Mais il restait des occasions d'affrontements.

C'est ainsi que la guerre commença. ■

PIERRE BÉHEL



La Bataille de Nova Cannes

2107, Méditerranée, au large de Nova Cannes.

Suite à l'épuisement des ressources fossiles, provoquant le déclin des nations occidentales, le recours à l'énergie éolienne est devenu primordial.

De retour de mission en province européenne, Huang Fuyong, le plus redouté des collecteurs d'impôts de Hu Jintao 5, traverse la Méditerranée après avoir été profiter des folles nuits d'Ibiza une fois sa lourde tâche accomplie, les cales de son navire débordant d'eurofrancs. Les Occidentaux sont peut-être des fainéants de décadents, mais ils savent vivre.

Suprême outrage, la noble jonque du représentant du peuple, *Le parfum du printemps*, est interceptée par les terribles DragQueens de Marrakech, menées par Zaïa la tripoteuse, à bord du *Dragoon of Corsica* !



© BERG

En effet, c'est l'époque des soldes et il temps pour les DragQueens de changer de look.

Le fidèle équipage fanatisé de Huang Fuyong s'apprête à défendre son maître, sous peine de finir dans les mines de cobalt tibétaines.

On peut apercevoir sur la photo Huang Fuyong portant fièrement son bâton de percepteur, chapeauté de l'aigle mongol. Il s'agit

d'une distinction honorifique depuis le rattachement pacifique et spontané de la Mongolie à la République populaire de Chine.

Dans le camp d'en face, Zaïa la tripoteuse est l'exemple même des mutations engendrées par la pollution industrielle du siècle écoulé et les déodorants sans alcool.

Hu Jintao 5 recevra-t-il le tribut de la province européenne ?

Zaïa pourra-t-elle s'acheter le dernier string en vrai peau de clandestin ?

Quoi qu'il en soit, les habitants de Nova Cannes vont suivre avec attention la bataille navale. Les vaincus qui échoueront sur leur plage feront un excellent apport en protéines !

GABRIEL FÉRAUD

Concours d'illustrations

Dans le cadre du XII^e Salon aquitain des jeux de simulation, nous organisons un concours d'illustration organisé. Le thème de celui-ci est : « La Parade amoureuse du Griffon ».

Vous avez jusqu'au 15 Février pour envoyer vos œuvres à contact@lesgriffons.org.

C'est ouvert à tout le monde sans exception et la participation est gratuite.

Un prix spécial sera remis au vainqueur.

Si vous avez des questions à propos de ce concours, n'hésitez pas à poser vos questions sur notre forum¹.

Alors à vos tablettes ou autres outils, nous attendons vos propositions...

LES GRIFFONS

Jardin des Conventions

¹ <http://lesgriffons.forum2jeux.com/t3249-questions-pour-le-concours-d-illustration>.

Véranda graphique



ATKONTIA

LFO Pure - Entretien avec Valentin Fillaud

Découvrez ce mois-ci l'interlude #3 de *LFO Pure*. En attendant l'issue #3, en préparation, l'équipe de *LFO Pure* vous propose de découvrir une nouvelle petite histoire qui enrichit encore leur univers urbain futuriste. Ce mois-ci, nous rencontrons Valentin Fillaud, dialoguiste et script doctor, qui nous explique un peu son rôle dans la team.

Vous êtes script doctor et dialoguiste sur *LFO Pure*... En quoi consistent ces tâches ?

Le rôle du script doctor vise à l'amélioration du scénario : il interroge la forme et le sens de l'histoire, pour mettre en adéquation l'idée du scénariste et l'effet final que l'histoire aura sur le lecteur. Cela se base beaucoup sur l'échange avec le scénariste, avec une suite de propositions et beaucoup de relectures. Le tout pouvant être ponctué de différentes phases de recherches (historique, psychologique, philosophique, littéraire...) pour nourrir le scénario dans sa vraisemblance et dans son originalité.

Le dialoguiste, comme son nom l'indique, s'occupe spécifiquement de l'écriture des dialogues. Appliqué à la BD, cela signifie s'intéresser au contenu des bulles et plus généralement du texte présent. C'est un métier

difficile, car le dialogue revêt de multiples aspects, parfois contradictoires :

- ▶ Il doit souvent donner beaucoup d'explications sur l'histoire, tout en ne se faisant pas trop envahissant, pour ne pas gêner la lecture et laisser de la place au dessin.
- ▶ Il doit être rythmé, correspondre au « style » de chaque personnage, se lire avec facilité, tout en donnant l'illusion d'être le plus naturel possible.

Comment organisez-vous votre travail dans la chaîne graphique et scénaristique ?

Mon travail commence en amont de la chaîne graphique. J'ens me soumet un premier jet de scénario, sous la forme d'une trame détaillée, puis on commence le travail de développement du scénario et des dialogues. Une fois le scénario validé, il faut rester attentif au crayonné et au story-board, de façon à nourrir le scénario des apports que les dessinateurs y font, tout en s'assurant que ces modifications



La team LFO était au Fest'e-lecture de Télécom ParisTech le 28 novembre 2013.

ne compromettent pas la bonne compréhension de celui-ci.

LFO Pure est-elle votre première expérience en bande dessinée ? Comment avez-vous rejoint l'équipe ?

Oui, c'est la première fois que j'ai la chance de travailler sur de la BD. J'ai rejoint l'équipe via Léo puis Jems, avec qui j'ai collaboré sur la pré-production d'un long-métrage. Fan de science-fiction depuis toujours, la singularité du projet m'a tout de suite intéressé. Entre deux discussions et une relecture, j'ai fini par m'incruster (rire) !

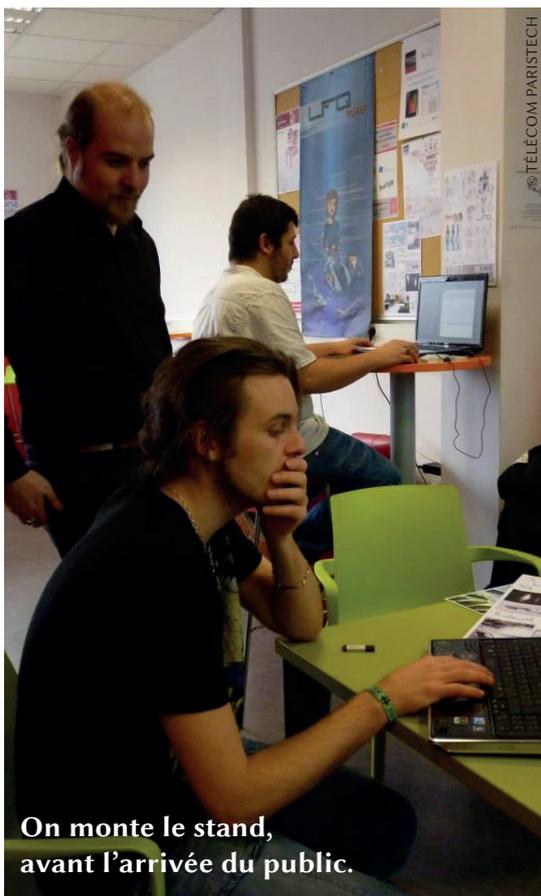
Travaillez-vous sur d'autres projets en parallèle ?

Ma première passion étant le cinéma, comme dit un peu plus haut, je travaille en tant que script doctor sur un projet de long-métrage. En parallèle, je bosse pour des courts-métrages,

tout en écrivant mes propres scénarios, principalement du fantastique et de la science fiction / anticipation.

Êtes-vous rôliste ? Connaissez-vous les jeux de rôle et si oui, ont-ils un impact sur votre travail ?

Oui, je suis rôliste et fier de l'être ! J'ai aussi été meneur de jeu (brièvement, mais j'espère m'y remettre un jour) sur une version alternative de *Crime*. Le jeu de rôle est pour moi une source d'inspiration, au même titre que la littérature, le cinéma, les jeux vidéo ou l'Histoire. C'est à ce jour pour moi l'espace de création où l'imaginaire a le plus d'importance, où le « spectateur » peut être acteur d'une histoire aux infinies variations : je n'en connais pas les limites. En ce sens, le jeu de rôle est une aide au « débridage » de la création, ce qui, dans un univers ouvert et multiple comme *LFO*, est très précieux.



On monte le stand, avant l'arrivée du public.

Un petit mot à l'attention les lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ?

Avec plaisir ! Surtout pour vous remercier de votre intérêt et de votre fidélité à *LFO*, en espérant que la prochaine interlude vous plaise, car plus que des petits apartés pour patienter jusqu'à la prochaine issue, l'interlude est un vrai moyen d'approfondir votre compréhension de *Pure*, et pour nous de creuser des personnages ou de dévoiler de nouveaux aspects de notre univers, lui donnant un supplément d'âme. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL



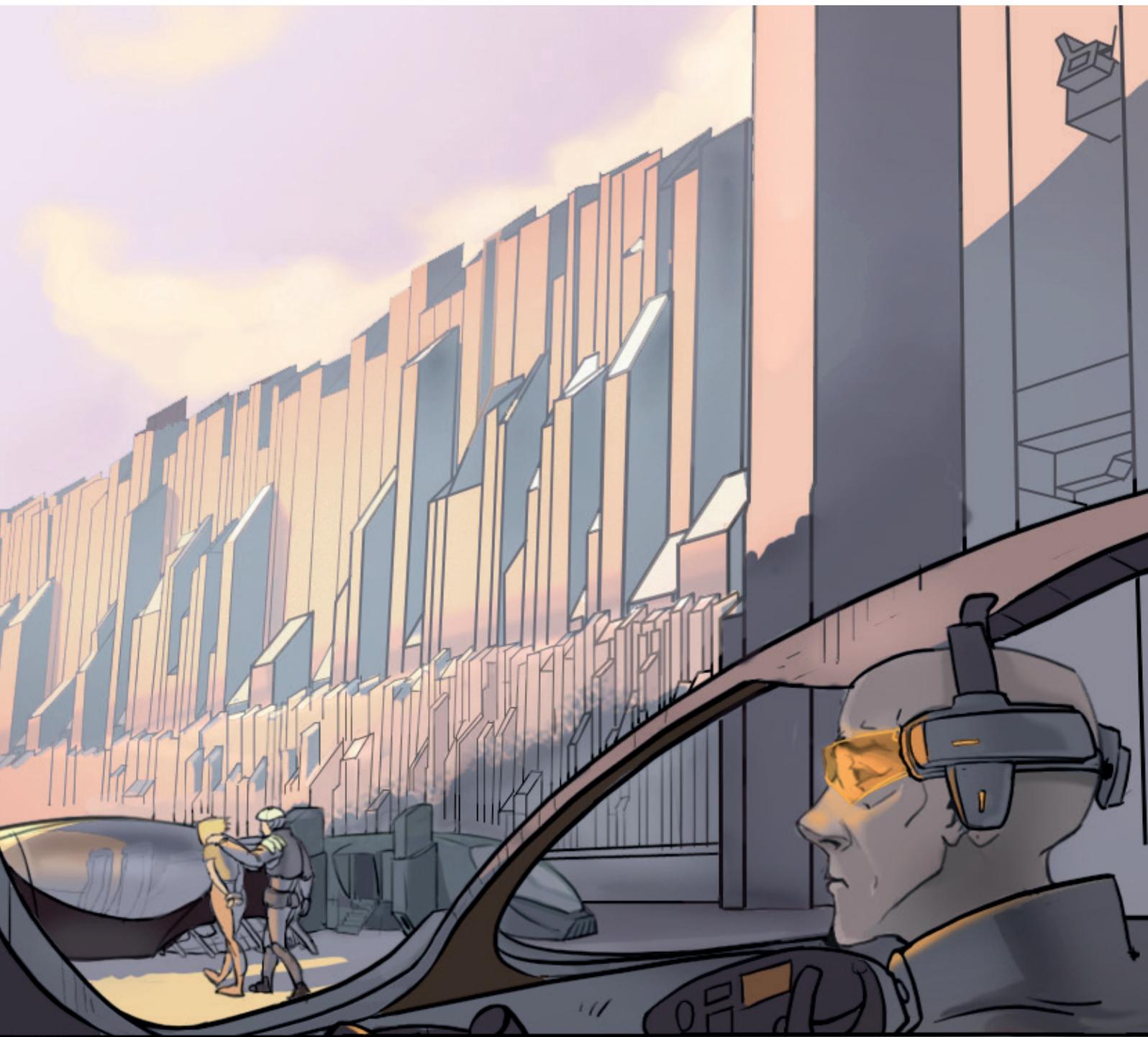
Les visiteurs ont eu, en avant-première, un aperçu de la prochaine issue ! Ainsi que quelques posters et concept-design inédits. Nous avons aussi fait quelques dédicaces aux plus intéressés.



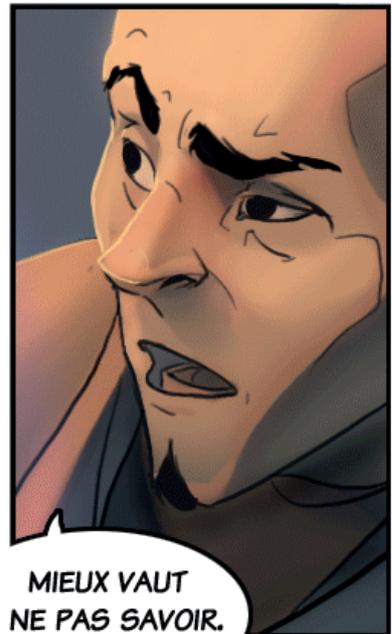
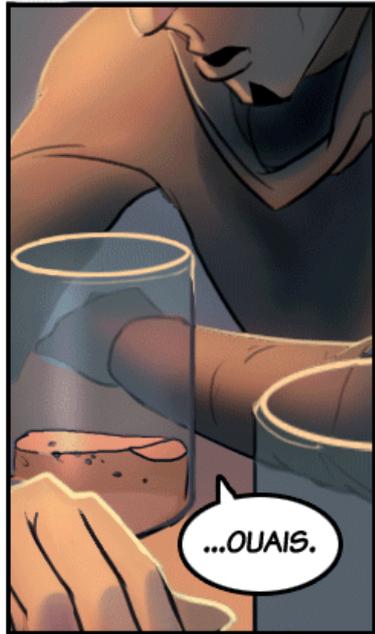
Valentin-Nicolas
Présentent

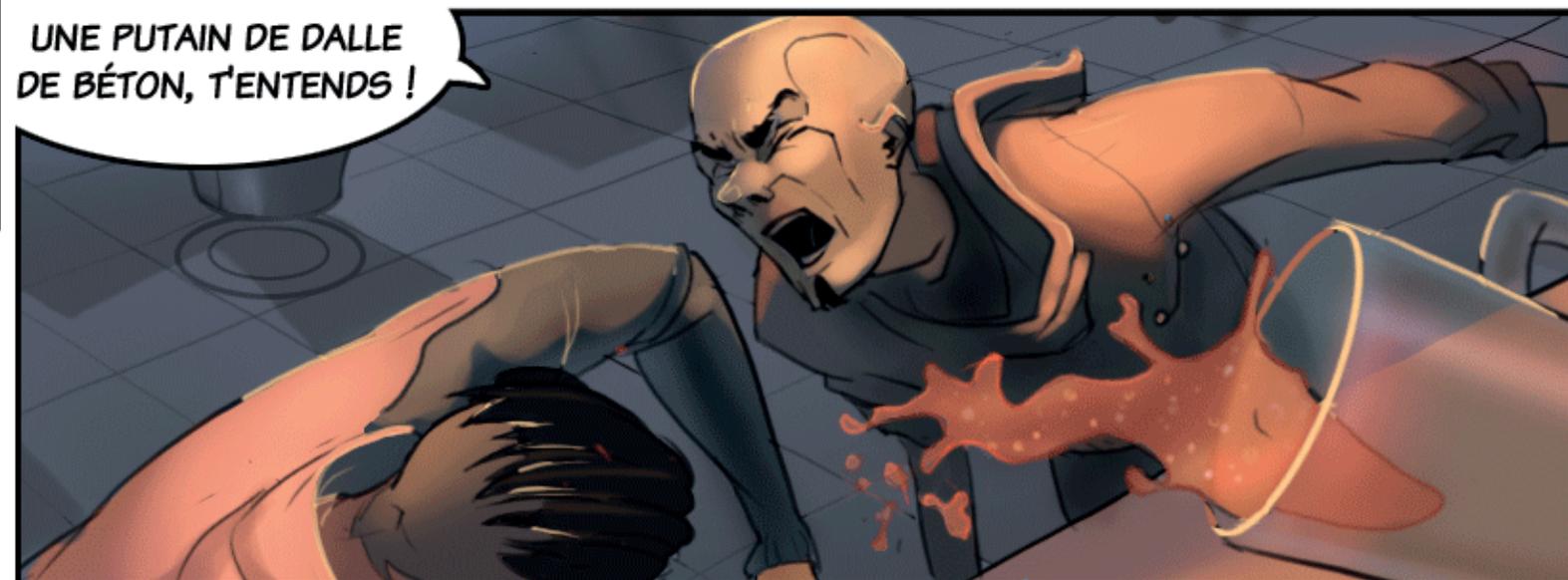
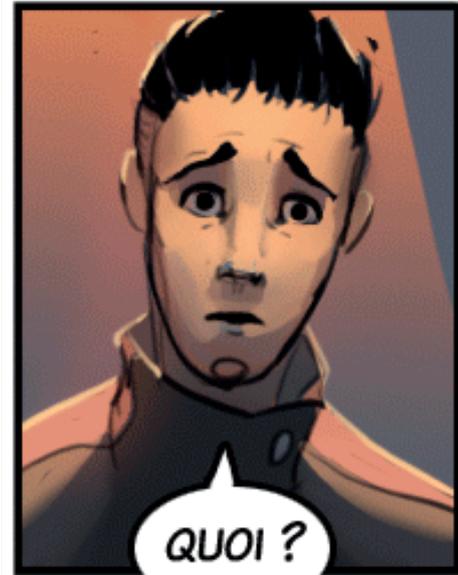
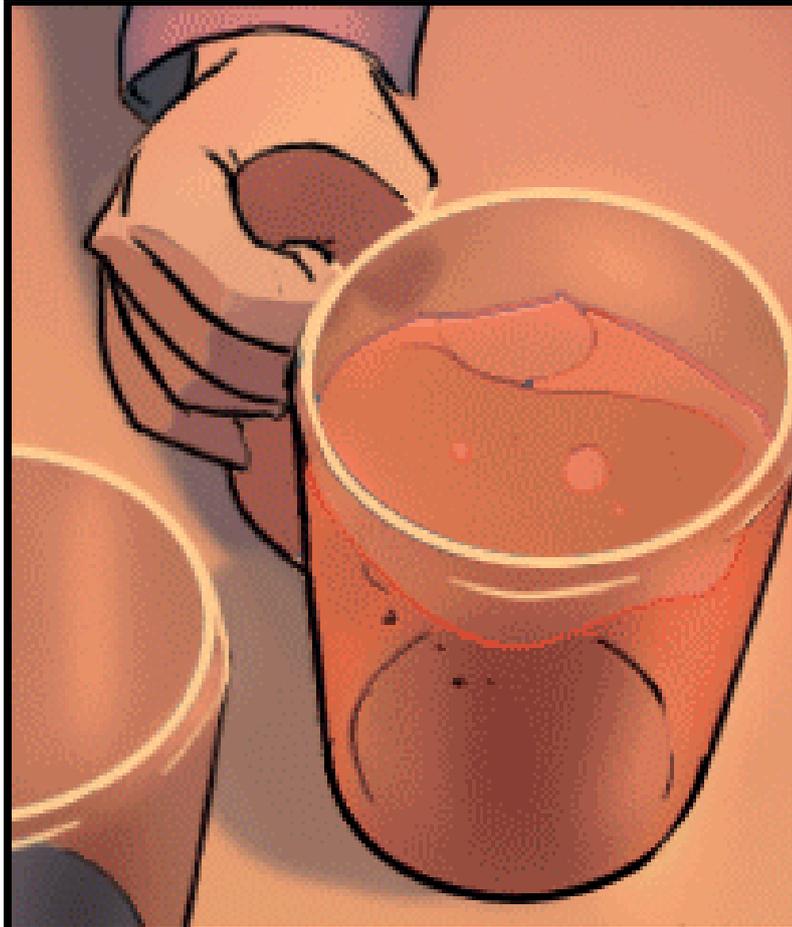
Interlude #3 :

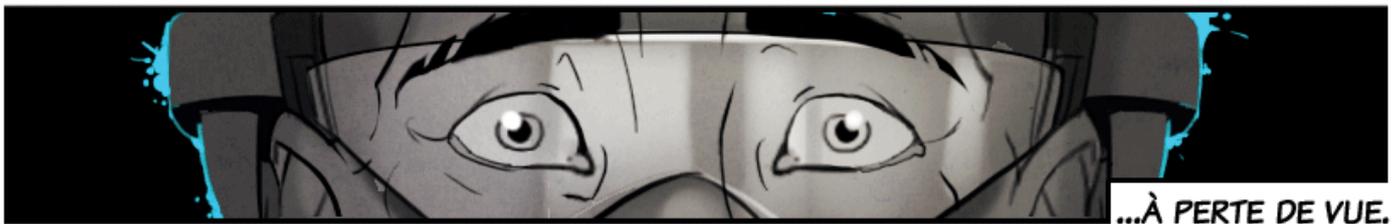
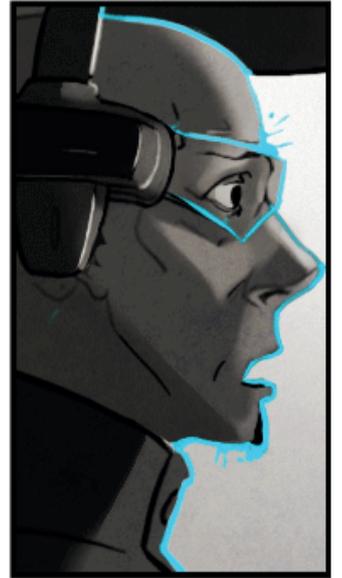
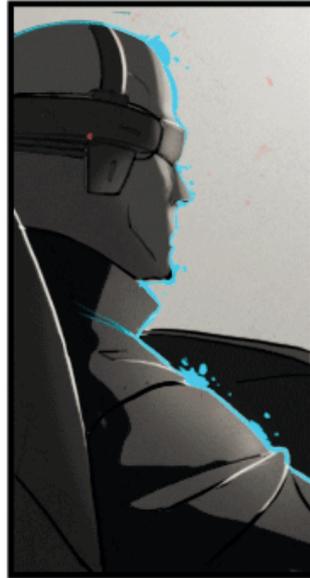
Voir la vérité... et se brûler les yeux



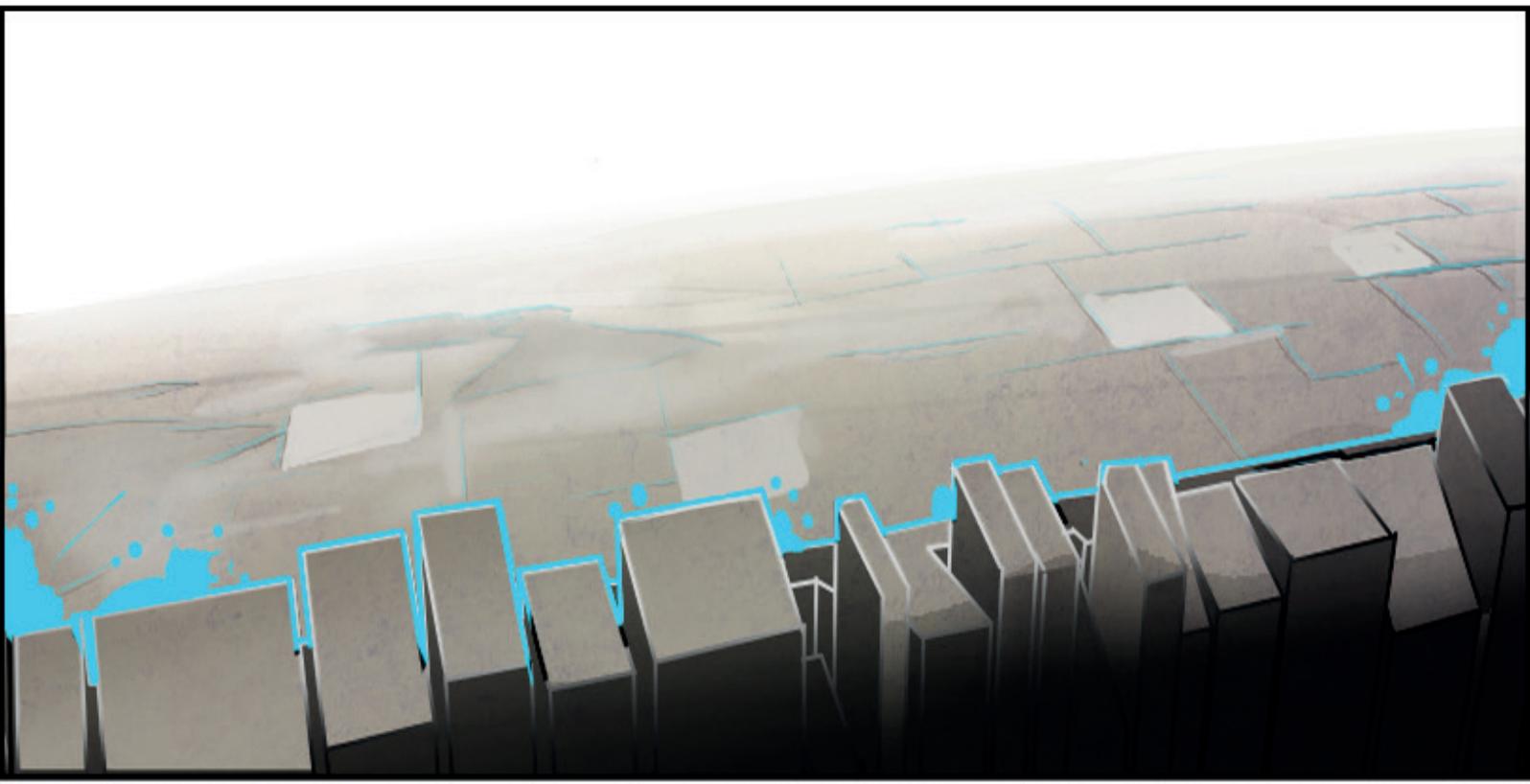








...À PERTE DE VUE.



...PAS DE VIE, PAS DE CIVILISATION, RIEN.



DE LA POUSSIÈRE ET DU VIDE.



ALORS... ON EST
TOUT SEUL ?

LA LIBERTÉ N'EXISTE QUE DANS LES CHOIX INTIMES...



...LES LIMITES RÉGISSENT TOUT LE RESTE.

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°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

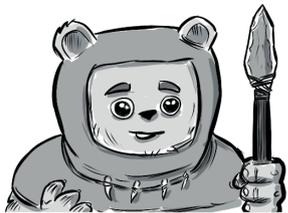
10 000 SIGNES MAX. (OU CONTACTEZ-NOUS)

DEADLINE : LE 20 DU MOIS PRÉCÉDENT.

CONTACT : ALTARIDE@GMAIL.COM

FORUM : ALTARIDE.FORUM2DISCUSSIONS.COM

www.altaride.com



LE FORMAT COURT AU JDR C'EST QUAND LA PARTIE SE DÉROULE SUR UN TEMPS DÉTERMINÉ RELATIVEMENT COURT... ET NON, LES EWOKS NE SONT PAS UN FORMAT COURT DES WOOKIEES !

UN TERRORISTE RECHERCHÉ A CACHÉ UNE BOMBE QUI EXPLODERA D'ICI UNE HEURE

UNE SEMAINE TOUT FRAIS PAYÉS SUR LE SABBAC PUR OFFERTE PAR CHEAPO

LUI ET SES SBIRS CHERCHENT À ASSASSINER LE PRINCE ALPHONSE (CONNU POUR SES MOEURS LÉGÈRES). ET ILS ONT SABOTÉ TOUS LES VAISSEAUX, POUR EMPÊCHER UNE ÉVACUATION !

JE SAVAIS QUE CA PUAIT L'ARNAQUE !

41:03

IL FAUT À TOUT PRIX ÉVITER LA PANIQUE. VOUS SEULS POUVEZ GÉRER CETTE CRISE !

CHACUN SAIT CE QU'IL DOIT FAIRE ?

OUI ! KRH !

59:43

Tu vas mourir Prince Alphonse !!!

OU PAS ...

HEU ... PLAÎT-IL ?

41:03

WRRROUHH RRRHGG WAROUHH ! RRGHH RAARRRRGH RRRROUU-RAAGH ! WRRRAAOUGR AOOORRG ! *

NON MAIS JE ME SENS ÉTRANGEMENT CALME APRÈS CE DISCOURS.

QUELQU'UN COMPREND CE QU'IL DIT ?

* MESSAGE RASSURANT (JET HÉROÏQUE)

15:38

« SITUATION EST SOUS CONTRÔLE » MON CUL ! PRENEZ ÇA !

LÂCHE TOUT DE SUITE CE DÉTONATEUR !

17:03

ET MAINTENANT, TU VAS NOUS DIRE OÙ EST LA VRAIE BOMBE !

JAMAIS !!!

INUTILE !!!

06:32

JE L'AI TROUVÉ ! SUIVEZ-MOI !

HEU ... ISAK, JE VEUX PAS T'INQUIÉTER MAIS LA BOMBE N'EST PAS DU TOUT PAR LÀ !

04:57

LA BOMBE NON ! MAIS LE VAISSEAU AVEC LEQUEL LE MÉCHANT COMPTAIT S'ENFUIR AU DERNIER MOMENT OUI !

BOOM!

À NOUS LES ESCORTES ET LA PRIME !

NON CE N'EST PAS CE QUE J'APPELLE « UNE TOTALE RÉUSSITE » !!!

22 & 23 Février

Salle Bellegrave à Pessac

12^{ème} SALON AQUITAIN DES JEUX DE SIMULATION



Organisé par l'ASCPA Les Griffons

Tournoi Jeux de rôles

Tournoi WARHAMMER 40K

EXPOSANTS ET DÉMONSTRATIONS DE JEUX

Renseignements :
<http://lesgriffons.org>

ENTRÉE GRATUITE
pour les visiteurs

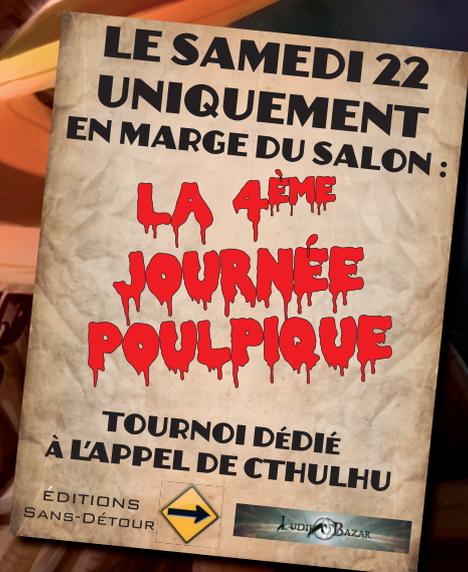


Illustration : Luna - Réalisation : Le Doc Production ©2013



ÉDITIONS
SANS-DÉTOUR