

# Chroniques d'Altaride

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

N°23



WELCOME TO WONDERLAND BY VAMPIREXXXISSEXXX (CC BY-SA 3.0) VIA BEHANCEART

► ENTRETIEN :  
GRÉGORY PRIVAT,  
AUTEUR DE BIMBO

► SYSTÈME DE JEU  
ET SCÉNARIO COMPLETS :  
MENTIA MANCIE

► GRAND DOSSIER :  
LA FOLIE  
ET LE JEU DE RÔLE



## Le fou qui était sage

Nasrudin, Nasr Eddin Hodja, Nasrettin Hoca... Dans tout le Moyen-Orient et jusque dans le Caucase ou en Mongolie, on trouve trace de ce théologien musulman mythique. Il est parfois présenté comme un bouffon insolent face à Tamerlan, le guerrier conquérant, même si les deux personnages ont vécu à plusieurs siècles d'intervalle.

On le croise dans des histoires très courtes, souvent absurdes ou philosophiques, où il tourne en ridicule les puissants et les savants, accompagné de sa femme Khadidja et de son âne. De nombreux pays se disputent le privilège d'abriter sa tombe, mais on cite le plus souvent la ville turque d'Akşehir, en Anatolie centrale, où se trouve son cénotaphe. Il y est d'ailleurs fêté du 5 au 10 juillet de chaque année.

Personnage historique ou mythique, Nasreddin a tout de même eu le grand honneur de se voir célébré par l'UNESCO en 1996, déclarée « année Nasreddin Hoca ». Une belle réussite pour un fou souvent représenté à l'envers sur son âne... Chez les conteurs, il est d'usage de raconter les histoires de Nasreddin par nombre impair. Aussi finirons-nous sur cette unique histoire :

« Tout l'après-midi, Nasrudin s'est promené en compagnie de deux notables de la ville, l'imam et le kadi, mais l'heure est venue de se séparer.

- Tu es vraiment un homme surprenant, remarque le religieux. Parfois on dirait que tu es un filou capable de voler et de duper n'importe qui, et puis, quelques instants après, on croirait avoir affaire à un imbécile.

- Allons, Nasrudin, sois franc pour une fois, continue le magistrat, dis-nous donc qui tu es en réalité : un escroc, un idiot ?

- Cela dépend, répond Nasrudin, mais ce que je peux vous dire tout de même, chers amis, c'est qu'en ce moment je suis juste entre les deux ! » ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

- ▶ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Nasr\\_Eddin\\_Hodja](http://fr.wikipedia.org/wiki/Nasr_Eddin_Hodja)
- ▶ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Akşehir>
- ▶ <http://nasreddinhodja.blogspot.fr>
- ▶ [www.schaerbeek.be/news/nasreddin-hoca-celebre-par-lunesco-schaerbeek](http://www.schaerbeek.be/news/nasreddin-hoca-celebre-par-lunesco-schaerbeek)





# Fenêtre sur...



NASREDDIN HOCA SUR SON ÂNE BY NEVIT DIMEN (CC BY SA 3.0), VIA WIKIMEDIA COMMONS



# Éditorial

## La Folie

En parlant de folie, c'est un projet un peu dingue qui me vient à l'esprit. Celui qui est né il y a bientôt deux ans et qui m'a poussé à me lancer dans la création d'une revue mensuelle qui parlerait de jeux de rôle. Et qui vous abreuve depuis d'une petite centaine de pages consacrées aux cultures de l'imaginaire et aux jeux de rôle... Le tout pour *peanuts* ! Je ne sais pas trop où ça nous situe dans le grand asile de fous des rôlistes mais l'important, c'est de rester fidèle à sa pathologie. Les *Chroniques d'Altaride*, on y croit dur comme fer ! Après tout, un rôliste, c'est quand même quelqu'un d'un peu fou, non ? Comme dirait Bob, il collectionne des bouquins bizarres édités en tirages confidentiels, avec des illustrations ésotériques, des tas de symboles incompréhensibles... Et puis ils forment des petites communautés douteuses, qui s'enferment des heures durant pour d'obscurités séances pendant lesquelles ils vivent des expériences quasi-mystiques d'incarnations multiples... Pas étonnant que, vu de l'extérieur, la pratique soit mal comprise ! Heureusement, en chaque rôliste sommeille un militant dynamique, prêt à se fendre d'une explication rationnelle à son comportement étrange. Non, nous ne sommes pas fous... Enfin, si, un peu. Mais pas plus que les autres. Le jeu et l'imaginaire sont simplement là pour donner à notre imagination un exutoire consistant. En fait, c'est peut-être sans le jeu de rôle que nous deviendrions complètement maboules...

À vos dés !



© LE GRIMOIRE

“Après tout, un rôliste, c'est quelqu'un d'un peu fou, non ?”

**BENOÎT CHÉREL**

*Chroniques d'Altaride* Avril 2014 N°23

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Cyrille Bruneau, Cédric Cassam-Chenaï, Olivier Chabiron, Benoît Chérel, Anthony Combrexelle, « Yno », Christophe Dénouveaux, Gabriel Féraud, Aliciane Khimaira, Yann Lefebvre, Mathilde Lenoir, Aaron McSley, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Grégory Privat, Hélène et Romain Rias, Johan Scipion, Léo Sigrann, François Vanhille, Julien Vaucanson, Vlassis Ycraneos, « Dkarl », « Unity Eiden ». Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Berg, Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Christophe Dénouveaux. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. 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 : welcome to wonderland by vampirexxkissesxx (CC BY-SA 3.0), via Deviantart.

Contact : [altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)  
S'abonner gratuitement : [goo.gl/9ju7B](http://goo.gl/9ju7B)  
Réagir : [goo.gl/eJiRDS](http://goo.gl/eJiRDS)

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

**altaride.com**



# Sommaire

## Fenêtre sur...

- Le Fou qui était sage ..... 2

## L'Entrée

- La Folie ..... 4

## Portrait de rôliste

- Luna, rôliste à tout faire ..... 6

## Feuille de perso

- La Feuille de personnage de Christophe LuNyarlahotep ..... 9

## Salle de jeu

- Grand dossier - La Folie en jeu de rôle ..... 11
- Aide de jeu - Folies ..... 12
- Les Auteurs contre la psychiatrie ..... 17
- Des jeux de fous (*Patient 13, Kult, Crimes, Sombre*) ..... 22
- Bédé - Gigi et Juju : *Vengeance démentielle* ..... 23

## Fumoir

- Entretien avec Grégory Privat, auteur de *Bimbo* ..... 28
- Culture rôliste - La reconstitution historique :  
quelles affinités avec le jeu de rôle ? ..... 30
- Rencontre - Cédric Cassam-Chenaï, auteur du *Dernier bastion*. 34

## Atelier du créateur

- Aide de jeu *Le Dernier bastion* - Le Dément ..... 36
- Aide de jeu - Voulez-vous une tasse de thé ? ..... 38
- Recueil de synopsis sur la folie ..... 42
- JdR1page - *L'Asile d'Ulysse* ..... 48

## Home Cinema

- *The Fumble Zone*... épisode 5 ..... 50

## Bibliothèque

- Histoire dont vous êtes le héros - *La Folie des grands cœurs* ..... 52
- Nouvelle - *Grincement* ..... 62
- Le Monde de la Tour - « *L'unique différence  
entre un fou et moi, c'est que je ne suis pas fou* » ..... 66
- Nouvelle - *TPEAA !* ..... 72
- Nouvelle - *Remise à zéro* ..... 78

## Bar

- Chronique et antichronique ..... 79

## Hangar aux scénarios

- Système de jeu - *Mentia Mancie* ..... 84
- Scénario pour *Mentia Mancie* - *De la Psychose à la névrose*.. 96

## Véranda graphique

- *Star Wars, le jeu de rôles* - Épisode 23 ..... 111





## *Luna, rôliste à tout faire*

### Qui êtes-vous ?

**J**e suis Luna, ou Christophe Bastin, auteur et illustrateur.

### Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Cela fait bien longtemps, j'avais à peine onze ans mais j'étais déjà à la recherche du jeu parfait, alliant ludisme, liberté et imagination. À l'époque, un voisin adulte m'avait proposé un rendez-vous régulier le dimanche après-midi avec quelques-uns de mes copains. Ce fut notre première campagne. Nous nous retrouvâmes tous chez lui, créant aléatoirement un personnage pour un

jeu de rôle conçu pas ses soins. Au cours des six ou sept premières parties, chaque personnage que je créais mourait dans la séance. Malgré cela j'y découvris une fascinante dimension riche en nouvelles expériences. Que rêver de mieux à cet âge qu'un passe-temps favorisant la découverte et permettant de se mettre dans la peau de personnages plus âgés ? Je crois que cette première fois stigmatisa ma relation avec ce loisir. J'appris cruellement à ne pas trop m'attacher à mes personnages et surtout je compris aussitôt l'intérêt de concevoir mon propre jeu de rôle. J'étais aussi envoûté par ces ouvrages contenant un univers entier, riche de superbes illustrations, comme une alliance parfaite entre littérature et mathématiques. Ainsi je





n'ai eu de cesse de produire, enchaînant tentatives après tentatives, jusqu'à mon premier succès en la matière.

### Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Je joue chez moi, en association et en convention. Pour moi rien n'est meilleur que de varier les pratiques et les rencontres. Les campagnes se font certes avec des groupes fixes mais leur composition change d'un jeu à un autre. J'aime faire des tests sur mes joueurs en leur proposant d'explorer ce jeu sous de nouveaux angles dès que l'occasion se présente. Aussi cela me plaît d'être parfois le cobaye afin de toujours repousser plus loin les limites de ce loisir. Les conventions sont l'occasion de donner un souffle de renouveau et de chambouler les habitudes. Bien que ma perception de cette activité ait beaucoup évolué avec le temps, j'apprécie actuellement vivre des histoires fortes d'immersions, aux nombreuses scènes dramatiques et aux retournements de situation imprévus. Je

perçois notre passion comme une forme d'art sans compétition, ce qui me convient tout à fait. On n'est pas là pour juger autrui mais pour se faire plaisir mutuellement, même si cela implique d'être sadique et machiavélique envers les personnages. J'aime le plaisir que cela procure lorsque les ingrédients d'une partie grandiose se mêlent dans une apothéose immersive.

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

Ayant toujours soutenu ce loisir, je n'ai jamais caché ma pratique. Je ne sais pas si cela a joué contre moi lors de mon parcours professionnel, mais je n'en ai pas eu l'impression. Je dois avouer que ce loisir m'a offert l'opportunité de gagner en assurance et en diplomatie. J'étais d'un naturel plutôt timide, introverti, manquant cruellement de répartie et au tact aussi fin qu'un bulldozer. Et pourtant j'ai finalement réussi à surpasser ces problèmes assez rapidement, grâce aux expériences vécues en jeu.





## Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Sur ce sujet, je pense être exactement un tiers de chaque sorte d'individu. Je me positionne volontairement au milieu de la balance car je sais que chaque rôle nourrit les autres. Il est donc indispensable de ne pas s'encroûter en demeurant toujours à la même place. C'est un écueil que j'ai croisé trop souvent, enfermant dans une pratique restreinte les passionnés. Il me paraît indispensable d'alterner souvent les rôles de meneur et de joueur, afin de prendre du recul sur sa propre façon de jouer. Concernant l'écriture, cela me permet bien évidemment de préparer plus en profondeur les parties. Mais bien que ce soit un atout, l'improvisation est aussi importante que la préparation, ainsi cette activité est semble-t-il moins indispensable.

## Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Pour l'aspect « jeu », c'est avant tout un loisir, on y joue pour se faire plaisir. Donc l'important est de se concentrer sur ce qui apporte le

plaisir de jeu autour d'une table. L'aspect « rôle » traduit selon moi le moyen par lequel ce jeu est amusant. L'on y interprète des rôles qui sont le socle d'un fantasme imaginaire construit et collectif. Lorsqu'on parvient à une bonne immersion, alors le plaisir ressenti dépasse celui d'un bon film ou d'un bon livre. L'impression de vivre l'histoire en direct est le sentiment le plus saisissant.

## Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

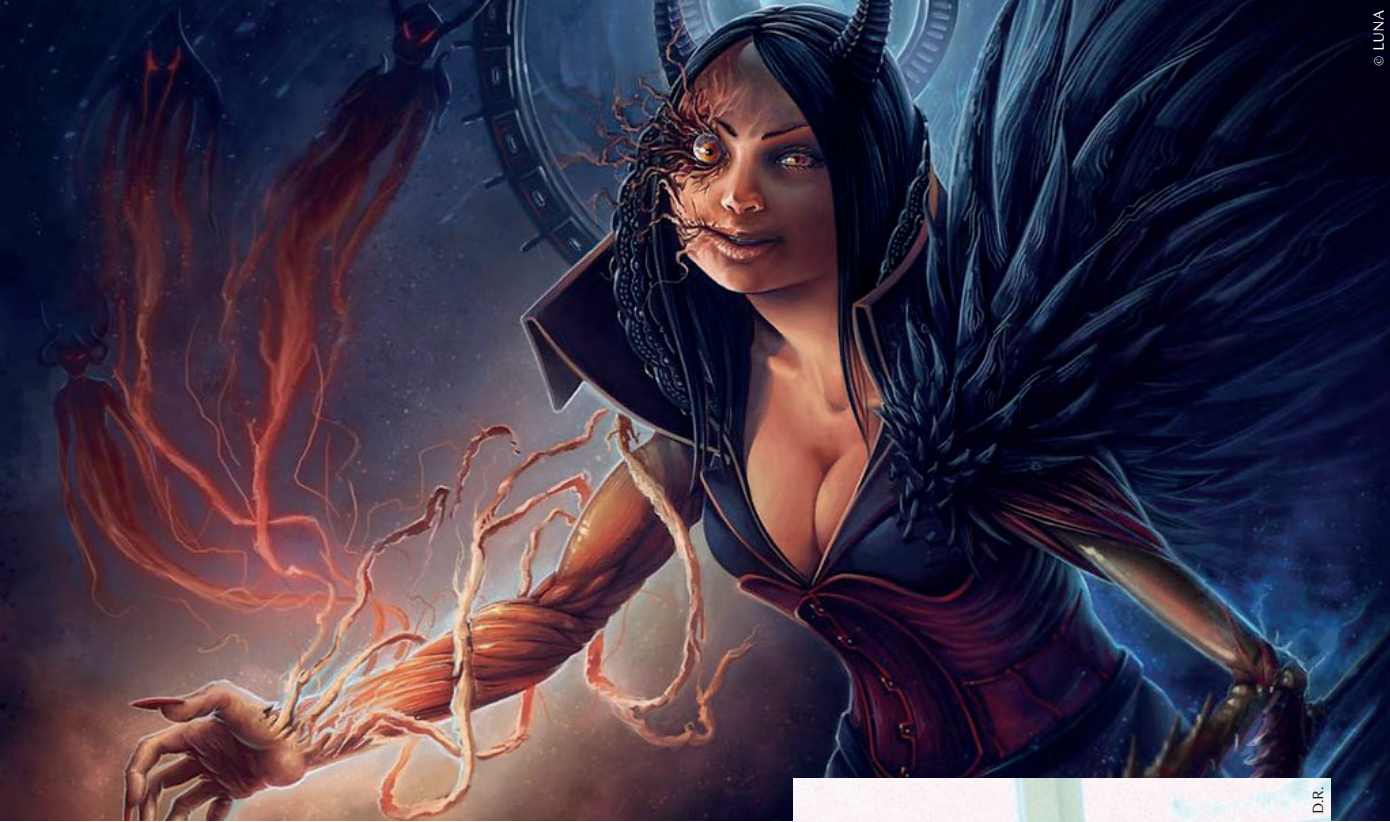
Outre des essais d'écriture et de conception de jeux divers, je concentre la majorité de mes efforts sur *YuuKai*<sup>1</sup>, un jeu à tendance épique apocalyptique posé sur un contexte de Japon contemporain. J'ai bon espoir de le finir bientôt. Étant parvenu à 330 pages de manuscrit, le jeu contient trois scénarios, un système complet et surtout un univers détaillé. J'ai aussi réalisé les illustrations qu'il contient. N'ayant pas encore décidé du mode de diffusion que j'emploierais pour *YuuKai*, je publie régulièrement les nouvelles illustrations sur mon site : [www.lunart.fr](http://www.lunart.fr). ■

**CHRISTOPHE LU NYARLATHOTEP  
(LUNA)**

*Retrouvez à la fin de ce numéro  
un système de jeu complet et  
un scénario écrits par Luna.*

<sup>1</sup> fiche G.R.O.G : <http://www.legrog.org/jeux-amateurs/yuukai>.





## Feuille de personnage

- **Nom, prénom** : Christophe Bastin
- **Classe de personnage** : Auteur, illustrateur et parfois gardien de parking...
- **Force** : J'ai toujours été une force de la nature jusqu'à un terrible accident de chaussette sur un escalier glissant.
- **Dextérité** : Je suis du genre à rattraper de justesse les trucs que je fais tomber avant qu'ils ne touchent le sol.
- **Intelligence** : Elle doit se situer au barycentre entre les pangolins, les pieuvres et les corbeaux.
- **Charisme** : Prendre plaisir à terrifier ses joueurs, ça compte comme du charisme ?
- **Compétences** : Gribouiller quoi qu'il se passe, quoi qu'on me dise, toujours, et sur toutes les surfaces. Prendre des notes que je suis incapable de déchiffrer une semaine plus tard. Sinon habituellement mon repas culturel se compose ainsi : au menu, une entrée en image avec des BD, manga et comics, un plat principal avec de la lecture, comme digestif une liqueur de film avec un zeste de lobotomie devant des séries. Finalement chaque journée se



conclue sur une évasion vers les songes comme carrosse.

- **Armes** : un clavier docile, un écran à stylet Cintiq brillant, un carnet à croquis, des feutres et des crayons hyper pointus !
- **Équipement** : Quelques dés à dix faces non équiprobables car ils ne sont pas des solides de Platon ! ■

**CHRISTOPHE LU NYARLATHOTEP**  
(LUNA)



# Salle de jeu





# Salle de jeu

Grand dossier

## *La Folie en jeu de rôle*





Aide de jeu pour PJ & PNJ

## *Folies...*

Lorsque j'ai constaté que le prochain numéro des *Chroniques d'Altaride* traiterait de la folie, une tempête s'est levée dans mon crâne. Comme le dit si bien Monsieur Roux (*Des araignées au plafond*, dans *Un été caniculaire*, Monsieur Roux, juin 2009), « Je suis bien dans ma tête, on est plein, c'est la fête » !

### Un mal connu

**L**a folie est un sujet souvent traité en jdr, malmené ou choyé selon les cas. Commençons par nous placer du côté du joueur : j'ai souvent eu l'impression que la gestion de la folie d'un personnage par son joueur passait

par différentes phases et reflétait souvent l'évolution du joueur, de son expérience en jeu de rôle.

À ce stade, une petite voix me conseille de prendre quelques précautions oratoires, me disant que je devrais insister sur le fait qu'il n'y a pas ici de jugement de valeur, que ce





qui compte c'est de s'amuser etc... Mais grâce à la méthode du docteur Chestel et à une incorrigible capacité à la mauvaise foi, je n'en ferai rien.

Certes, ce que j'exprime ne représente pas nécessairement une vérité absolue, mais c'est mon avis au moment précis où j'écris ce billet, alors si ça vous défrise, hypothétique lecteur, mythique lectrice, vous mettrez ça sur le compte d'un coup de folie, j'en suis sûr.

### Le fou, cet inconnu

Avant d'être honteusement interrompu par moi-même, plagiant ainsi Pierre Desproges, t'es mort mais tu me parles Pierre, je vous disais que le rôle de fou pouvait changer considérablement d'un joueur à l'autre. Je vais même prendre un exemple concret, rencontré année après année autour d'une table ou au détour d'une soirée costumée : le Malkavian.

Pour ceux d'entre vous qui n'auraient jamais

joué à *Vampire la mascarade*, le Malkavian est un vampire dont l'état s'accompagne d'une plongée irrémédiable dans la folie. Ensemble, les Malkavians constituent le clan des fous.

À l'époque donc, nous rencontrions deux types de Malkavians : les « pokemons » et les flippants.

Le Malkav' pokemon était une créature cocasse, souvent marquée par la régression à un état d'enfance, ou l'incarnation de la folie comme élément comique, absurde, peu immersif. De là à dire qu'ils étaient nuisibles à l'ambiance il n'y a qu'un pas, que je franchirais avec entrain si je n'avais eu la chance de fréquenter quelques merveilleux interprètes de ce genre de personnage.

Le pokemon malkavien fait souvent n'importe quoi, n'importe quand, sans but ou comme excuse à ses humeurs du moment, c'est le zinzin, le timbré avec son chapeau en aluminium qui attend joyeusement les extra-terrestres. C'est le doux dingue qui se prend





pour la réincarnation d'un personnage de roman, qui va demander à la boulangère s'il lui reste des tartes au bitume...

À l'opposé du spectre, on pouvait trouver le Malkavian flippant, celui dont la folie s'exprime au premier abord subtilement, celui dont l'esprit s'est brisé et qui vous le laisse entrevoir. Celui qui met parfois mal à l'aise, tant sa folie rappelle le malade mental réel. Je ne parle pas du tueur psychopathe qui veut massacrer des petits chats à tout bout de champ (celui-ci me semble plus tenir du pokemon, en fait), mais de ces rares joueurs chez qui la folie sert un effroi subtil ou ne sert rien d'autre que la profondeur du rôle qu'ils incarnent.

### Les deux fous

Les rôles de fous se classent souvent en ces deux catégories : le fou comme ressort comique, qui joue sur l'incongruité et l'absurde de ses propos et de son comportement. Un fou exorciste qui permet de rire de la

maladie mentale. L'autre est le fou moteur d'effroi, de malaise, le fou cathartique qui permet de se confronter à la maladie mentale.

Je pense que je préfère le second, peut-être un travers de maître du jeu qui cherche à éveiller l'émotion chez des joueurs souvent un peu blasés ? Mais il m'arrive aussi fréquemment d'incarner l'autre autour d'une table.

En écrivant ces lignes, je constate que la plupart de mes personnages ont un grain de folie.

Si je fais l'inventaire de mes personas actuelles, je compte un amnésique paranoïaque fanatisé (*Dark Heresy*), un mégalomane affecté (*Dungeons & Dragons*), un sociopathe passionné d'armes (*Rogue Trader*) et un excité pyromane (*Pathfinder*).

Mes costumes de PNJ sont nécessairement plus variés, entre l'ogresse dissimulée dans les égouts d'un Londres victorien aux mains des fées, partagée entre culpabilité et



gourmandise face aux beaux enfants de la gentry anglaise, et le devin souffrant de terreurs nocturnes mais affligé de visions réelles qui poussent les joueurs à faire le tri entre cauchemars et affabulations.

Voici pour la route un exemple de ce dont je parle.

### **Monsieur Black** **(Victorian Lost)**

Dans un Londres victorien, des humains sont enlevés par des nobles féériques, ceux qui s'échappent reviennent transformés d'Arcadie. Si la santé mentale de ces évadés a souvent été gravement ébranlée par leur séjour chez les fées, ce n'est rien comparé à la folie naturelle de leurs ravisseurs. Monsieur Black est un de ces seigneurs féériques, son esprit est aussi étranger à l'humanité que la forme qu'il adopte pour se présenter à ses futures acquisitions.

Monsieur Black apparaît comme un homme dans un costume noir strict, dont les pieds et les mains se fondent dans l'ombre tandis que son visage change en permanence pour faire apparaître ceux, masculins ou féminins, des assassins les plus terribles que le monde ait connu.

Car Monsieur Black est un collectionneur, il collectionne les assassins. Il les découvre, savoure leur action et les entraîne enfin dans son fief arcadien où il les dépouille de leur visage et de leur identité qu'il adopte alors comme autant de vêtements précieux.

Et quand Monsieur Black ne trouve pas d'assassin à son goût, il les cultive lui-même. À force de manipulations et de promesses, il pousse au meurtre d'honnêtes citoyens. Ou plutôt aux meurtres, car il n'aime rien plus que les tueurs en série.

Si vous prononcez le nom de Monsieur Black, il finira par l'entendre, et s'intéressera à vous. Il est probable qu'il vous aide dans un premier temps, jusqu'à ce que vous commettiez l'irréparable... S'il passe parfois des pactes, Monsieur Black n'est pas le diable, les jugements

moraux ne l'intéressent pas. Il n'achète pas les âmes pour les rassembler dans un enfer personnel, il collectionne des bibelots et des costumes avec gourmandise, saisissant ce qui lui plaît quand cela lui plaît.

Par exemple, lors de son dernier séjour à Londres, Monsieur Black a convaincu un médecin du Bethlehem Royal Hospital qu'il trouverait l'immortalité en pratiquant un rite ancien de momification. Dans une ancienne resserre au fond du parc de l'hôpital, de malheureux patients subirent les tests du médecin embaumeur jusqu'à ce que Monsieur Black décide de l'emmener avec lui vers un tout autre hôpital...

Les joueurs qui ont rencontré Monsieur Black ont pu apprendre plusieurs points importants à son sujet :

- Prononcer son nom trop souvent a tendance à l'attirer, même si parfois il ne vient pas.
- On peut négocier avec lui mais il faudra tôt ou tard tuer pour son plaisir.

Je pense que mon plus grand plaisir avec ce GMC (grand méchant cinglé) est d'avoir fait un personnage récurrent effrayant (dés qu'il y a des meurtres suspects dans la campagne les joueurs sont persuadés qu'il n'est pas loin, et flippent), imprévisible (un joueur *guest star* a d'ailleurs rejoint son camp lors d'une partie endiablée), mais pas écrasant pour le groupe. Monsieur Black ce n'est pas Sauron, il ne vous observe pas tout le temps et tant qu'on n'attire pas son attention tout va bien. Ils savent qu'ils ne pourront probablement pas le tuer, c'est un seigneur-fée, une force de la nature, mais ils peuvent le bannir et l'ont déjà fait à grands frais.

Alors si vous aussi vous voulez utiliser Monsieur Black dans vos parties, n'hésitez pas ! Il manque toujours une pièce à sa collection, et des personnages à la gâchette un peu facile pourraient en faire les frais. ■

**JULIEN POUARD**



# Salle de jeu





## Les auteurs contre la psychiatrie

**Qui sont les fous ? Comment les traiter ? Longtemps, les maladies mentales sont restées un mystère. On y vit souvent l'œuvre du Diable et, au Moyen Âge, il n'était pas rare de croiser quelques déments dont personne ne voulait aux abords des forêts. Au XIX<sup>e</sup> siècle, un esprit plus rationnel pousse certains médecins à s'intéresser à la folie. Des asiles apparaissent et remplacent, dans bien des cas, la mise aux fers arbitraire que l'on réservait à toute personne désaxée qui dérangeait l'ordre public. En France, sous Louis-Philippe, les premières réglementations sont votées. Le 30 juin 1838, une loi sur les aliénés impose un établissement psychiatrique par département et limite le pouvoir de décision des médecins. Désormais et afin d'éviter les abus, seuls les psychiatres sont autorisés à placer les malades.**

**S**i les progrès sont encourageants, la psychiatrie, encore balbutiante, peu reconnue, non abordée dans les études de médecine, donne des diagnostics et des traitements très hasardeux. Les vieilles croyances persistent. Les fous continuent d'être mis au ban de la société, parqués dans des cellules dont on refuse de les faire sortir.

Et s'ils recommençaient ? se dit-on encore des années après avoir constaté de sensibles améliorations. En Europe comme aux États-Unis, de nombreux auteurs dénoncèrent les conditions lamentables des instituts ou des diagnostics plus inspirés par les préjugés que par une véritable étude psychologique.

### La vérité sur un monde de fous...

En 1925, une série d'articles publiés par *Le Petit Parisien* sur les conditions d'internement dérangeant. La rédaction avait hésité plusieurs semaines avant de jeter sur le pavé ces vérités que personne ne voulait entendre. C'est un véritable scandale. Aliénistes et psychiatres sortent les griffes.

Qui ose insulter leur noble profession ? Un journaliste reporter, Albert Londres qui, sous la pression, édulcora plusieurs textes avant la parution du recueil *Chez les fous*.

Alors qu'il ne connaissait rien à ce monde, l'homme est très vite frappé par les méthodes de « guérison » qu'il découvre en menant son enquête. Avec des mots simples, il déroule des scènes absurdes, effarantes, où des hommes restent enfermés des années en cellule, sans que personne ne sache pourquoi,





STATUE DOCTEUR BY FRÉDÉRIQUE PANASSAC (CC BY NC SA 2.0). VIA FLICKR

où les patients sont sanglés, battus, humiliés, rendus plus fous qu'à leur entrée. D'autres tableaux présentent, à l'inverse, des hommes et femmes parfaitement sains d'esprit que personne ne veut laisser sortir.

*« La maison de M. Psychiatre est un vrai bric-à-brac. C'est la foire aux puces : on y trouve de vrais fous, d'anciens fous, de futurs fous. Il y a l'authentique, le probable, le douteux, le récalcitrant et la victime. On y voit l'homme enchanté d'avoir décroché un certificat d'aliénation mentale, autrement il serait en prison. »*

Il nous donne à voir une époque où la psychologie est encore trop récente pour être prise au sérieux. On ne cherche pas à soigner le fou. Il faut le cacher. Lorsque le verdict tombe, c'est terminé, la société ne veut plus de lui. Une réalité bien confortable, condamnée à coup de phrases cinglantes :

*« À quel moment un aliéné cesse-t-il d'être un aliéné ? Là, nous entrons dans un brouillard de poix. Deux psychiatres se disputant un malade*

*prouveront chacun avec évidence, l'un que le malade est sain, l'autre que le malade est fou. »*

Il faudra l'acharnement d'Édouard Toulouse, l'un des rares psychiatres à s'inquiéter de l'état de ses patients, pour que les conditions changent peu à peu. Loin de considérer la maladie mentale comme une fin en soi, il basa une partie de ses réflexions sur des séances avec Émile Zola afin d'établir un parallèle entre génie et folie.

### **Burroughs : folie et homosexualité**

L'apparition de la psychiatrie, la volonté d'expliquer par la « folie » chaque comportement déviant entraîne cependant quelques problèmes. On sait que les femmes furent assez largement victimes de ces progrès en se découvrant, d'un coup, tout un rayon de maladies mentales. Mais les homosexuels eurent droit, eux aussi, à de très lourdes répressions. Aux États-Unis, William S. Burroughs a écrit une œuvre qui ne cesse de





dénoncer les présupposés de la médecine à propos de son mode de vie. La critique est subtile, cryptée, mais bien présente dans un livre comme *Le Festin Nu*. Écrit dans un argot new-yorkais connu des pédérastes et drogués, il évoque ce problème épineux sur un ton plus léger, en optant pour la licence poétique. Mais le milieu psychiatrique et le thème de la folie dominant, notamment à travers le personnage échevelé du docteur Benway :

« Jeunes gens, vous n'aurez pas souvent l'occasion d'assister à cette opération, et la raison en est simple... Voyez-vous, elle est inutile sur le plan médical. Pourquoi l'a-t-on inventée ? Nul ne le sait. Personnellement, je crois que c'est une création purement artistique... comme le torero montre son art et son adresse en se tirant du danger qu'il a lui-même provoqué, de même, ici, le chirurgien met délibérément son patient en danger en mort puis, avec une promptitude foudroyante, il le sauve du trépas à la dernière fraction de seconde... »

BY BIBLIOTHÈQUE DE TOULOUSE FROM TOULOUSE, FRANCE, DOMAINE PUBLIC, VIA WIKIMEDIA COMMONS



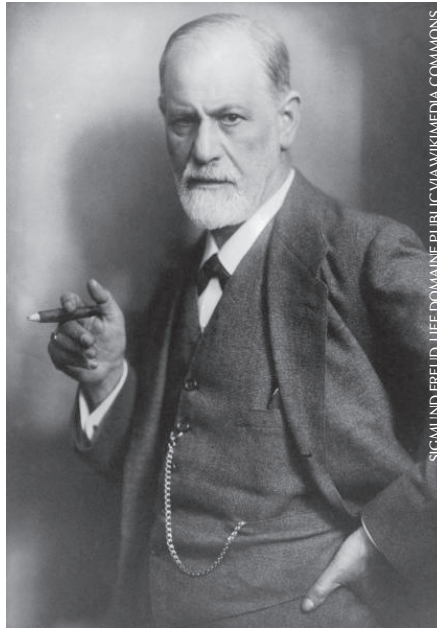
Il faut connaître les engagements de l'auteur pour déceler les piques et attaques dissimulées sous chaque page. Quand, le 3 décembre 1973, la American Psychiatric Association retire l'homosexualité des maladies mentales, beaucoup de médecins parlent d'une régression sociale troublante. Ainsi, quand le docteur Socaride déclare « Une évolution de cinq cents millions d'années a établi la norme mâle/femelle comme le modèle fonctionnellement sain de l'accomplissement sexuel humain », Burroughs s'exclame avec humour



« Eh, pas si vite, Docteur — l'espèce humaine n'est pas plus vieille qu'un million d'années selon les plus anciennes traces découvertes jusqu'à présent. D'autres espèces sont dans la course depuis plus longtemps. Trois cents millions d'années ont créé une gueule énorme qui peut mordre et arracher presque n'importe quoi et des intestins qui peuvent le digérer comme modèle fonctionnellement sain chez les requins. Quelques millions d'années ont établi la grande taille comme le fonctionnellement sain chez les dinosaures. Ce qui peut être fonctionnellement sain à un certain moment ne l'est plus obligatoirement lorsque les conditions changent, ainsi qu'en témoignent silencieusement les os des espèces qui ont disparu. Mais il n'y a que les requins, les dinosaures et les psychiatres qui ne veulent pas changer. »

### **Vol au-dessus d'un nid de coucou : critique du béhaviorisme**

Au début des années 60, Ken Kesey est plus grinçant. Œuvre majeure, poignante, de la littérature américaine du XX<sup>e</sup> siècle, *Vol au-dessus d'un nid de coucou* se passe dans le vase clos d'un asile psychiatrique peuplé de personnages qui font écho aux témoignages d'Albert Londres. On ne s'étonne plus d'y rencontrer des internés de force, par commodité, pour fuir le monde réel ou, comme le « héros » McMurphy, pour éviter la prison. Tout se passe sous le regard d'un Indien silencieux parfaitement sain d'esprit dont on ne connaîtra jamais les raisons de l'internement. C'est comme s'il avait tout simplement été oublié. Pourquoi pas, après tout ? Les fous se mêlent aux lucides et tenteront de lutter contre le système, incarné par Miss Ratched, terrible infirmière en chef qui ne semble pas moins dérangée que ses patients. À travers la révolte destructrice de McMurphy,



SIGMUND FREUD, LIFE DOMAIN PUBLIC VIA WIKIMEDIA COMMONS

Kesey dénonce en premier lieu le conditionnement et la théorie du béhaviorisme qui s'oppose outre-Atlantique à la psychanalyse. Il en montre les pires dérives. Il ne s'agit plus de discuter avec le malade, de comprendre les origines de son désordre pour lui apprendre à retrouver un comportement normal, mais de s'attaquer directement à ses « mauvaises attitudes », en le droguant toute la journée. Dès qu'un patient commence à penser, à

s'agiter, aller contre le système imposé, on le gave de pilules. La boucle est sans fin. Que le narrateur soit parvenu à se soustraire aux traitements, en se faisant passer pour muet, n'a rien d'innocent. La critique d'une théorie psychiatrique trouve alors un écho universel qui fera le succès du film de Milos Forman.

Entre les anciennes croyances et des théories psychiatriques parfois totalement opposées, le combat reste rude. Comment guérir les fous ? Malgré de sérieuses avancées dans le domaine des maladies mentales, la question tourne, et les mots des auteurs qui ont constaté le début d'un grand changement demeurent d'une grande actualité. ■

**BARBARA CORDIER**



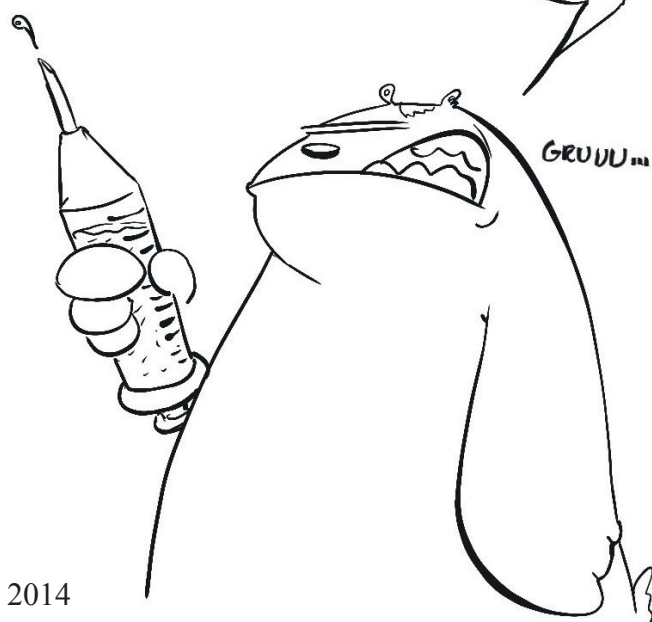
# GIGI & JOSU !

VENGEANCE DÉMENTELLE



KESD. 03/14

PARAÎT QU'LE RÉDACTEUR  
PÊTE GRAVE UN CÂBLE !!!  
MAIS L'PUALU VAL' SOIGNER  
COMME Y FAUT !!!



KESD. 03/14



## Des jeux de fous

Comme nous l'avons vu, la folie est un aspect du personnage qui peut avoir une grande importance dans certains jeux de rôle. Voici quelques témoignages qui évoquent le rôle de cette mécanique bien particulière dans quelques jeux représentatifs du genre... Car oui, la folie subsiste même au-delà de *L'Appel de Cthulhu* !

### La Folie dans *Patient 13*

*Patient 13* est sous-titré « La Folie est une autre façon de voir les choses... » C'est un jeu de rôle axé sur des intrigues en huis-clos dans une ambiance glauque, absurde et tyrannique. Incontournable du thème de la folie, il s'appuie sur deux sources d'inspirations majeures : Lynch et Kafka.

En effet, dans *Patient 13*, les joueurs incarnent des patients d'un hôpital psychiatrique étrange, lugubre et insalubre.

#### *L'environnement tyrannique de l'hôpital psychiatrique*

L'époque et le lieu ne sont pas définis, ce qui contribue à l'atmosphère stressante de ce jeu.

L'emploi du temps est imposé par la hiérarchie médicale. Bien que les personnages joueurs soient amnésiques, aucune information ne leur est donnée que ce soit par les médecins, qui leur imposent un traitement, ou par les Blouses Blanches.

Le règlement interdit de demander le nom du directeur, les sanctions intègrent le lit à clous, la camisole, l'Abyme...

Il n'y a jamais de sorties ni de visiteurs.

### *L'anonymat*

Les personnages joueurs sont toujours désignés exclusivement par un numéro par le personnel médical. Parfois ils acquièrent un surnom après quelques parties mais même les autres patients ne s'appellent jamais par un nom ou un prénom. Les PJ vont devoir survivre jour après jour sans jamais tirer le mauvais numéro : le Patient 13. En effet, celui qui tire ce numéro est emmené par les Blouses Blanches et disparaît.

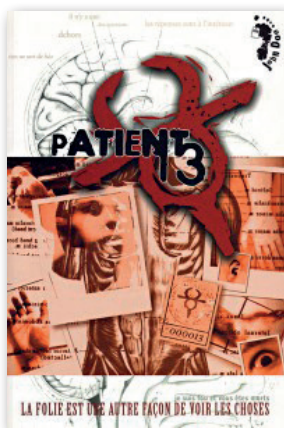
#### *Dans un environnement malsain*

Dans cet environnement, les personnages joueurs sont surveillés par des infirmiers sadiques dont le but est d'accroître la folie et la peur des patients en les bourrant de médicaments psychotropes.

Dans ce lieu hostile aux détails dérangeants, où même les autres patients sont bizarres, tentatives d'évasion, de survie, quête d'identités, rencontres improbables sont donc au cœur de ce jeu.

#### *Folie or not folie, that is the question*

Dans ce jeu, le mystère plane en permanence sur la question de savoir si les personnages joueurs sont fous ou si c'est l'hôpital qui abrite des phénomènes paranormaux. En effet, les couloirs paraissent sans fin, certains murs





chuchotent, les insectes parlent. Aucune limite n'est posée entre la folie et la réalité, si ce n'est celle choisie par le maître du jeu.

### **Les outils techniques au service de la folie**

Lors de la séance de consultation avec le médecin, le jeu *Patient 13* utilise notamment les tests psychologique de Rorschach.

Le système de jeu est simple car l'accent est mis sur le roleplay. Un personnage joueur est défini par quatre caractéristiques : l'Ancienneté, le Sang-froid, la Vitalité et la Lucidité. Les trois dernières permettent d'évaluer son état physique et mental.

Selon le site du GRoG. (Guide du Rôliste Galactique), « la violence, les médicaments et les phénomènes surnaturels peuvent, entre autres, faire évoluer ces jauges. Arrivé au minimum, un personnage hallucine, devient agressif ou meurt. L'ancienneté, elle, est une jauge de la connaissance de l'hôpital. »

Une originalité du système de jeu consiste à traiter de la même manière les oppositions physiques et psychologiques, l'intimidation étant une arme à part entière.

L'autre spécificité intéressante de ce jeu consiste dans le fait que les PJ ne peuvent pas savoir s'ils sont fous ou non ni à quel point ils le sont, car ces données sont gérées par le Docteur (meneur de jeu).

S'il vous reste encore un peu de santé mentale après avoir lu cet article et que vous souhaitez en savoir plus, n'hésitez pas à poster sur le site d'Opale rôliste une demande pour découvrir *Patient 13*. Nul doute que vous trouverez un meneur de jeu intéressé pour vous faire sombrer dans la folie.

**MATHILDE LENOIR**

#### **Pour aller plus loin :**

- ▶ [www.dailymotion.com/video/x1br9yg\\_jeu-de-role-patient-13\\_fun](http://www.dailymotion.com/video/x1br9yg_jeu-de-role-patient-13_fun)
- ▶ [www.legrog.org/jeux/patient-13](http://www.legrog.org/jeux/patient-13)



### **L'auteur**

**Anthony Combrexelle, alias Yno, est l'auteur du jeu de rôle *Patient 13*, édité en 2007 par John Doe. Il nous évoque comment il perçoit la folie dans son jeu.**

« La folie est au cœur de *Patient 13* mais elle n'est pas formalisée par des règles. Au contraire même, je suis parti du principe que c'est l'inconnu, l'incertitude, l'absence de cadre défini qui rend fou ou, du moins, qui provoque le questionnement sans aucune réponse claire. Si des règles sont là pour indiquer le niveau de santé mentale du personnage, son joueur sait à quoi s'en tenir et comment interpréter les informations données par le meneur. Par contre, si la feuille de personnage et aucune donnée technique ne viennent lui indiquer si ce qu'il voit, ce qu'il ressent, ce qu'il vit est le fruit de ses pensées ou la réalité, la perte de repères est plus « justement » gérée. En accord avec ce principe d'incertitude, si le contexte de jeu est présenté, plusieurs approches sont possibles « je suis fou/la réalité est folle » et toutes les réponses ne sont pas livrées - il n'y a pas de vérité omnisciente de l'auteur au meneur. » ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR MATHILDE LENOIR**

# Atelier du créateur



## La Folie dans *Kult*

Selon le site du Guide du rôliste galactique, « *Kult* est un jeu d'horreur contemporain qui joue sur les passions, les peurs et les pulsions » et je citerai l'excellent film *L'Échelle de Jacob* d'Adrian Lyne, à mon avis la meilleure inspiration pour *Kult*. La question est délicate, car comment parler de la folie dans *Kult* sans spoiler tout le jeu ? Non seulement la folie est un élément de gameplay important pour rendre compte de l'évolution et de l'effondrement psychologique des personnages. Mais il est aussi un élément majeur de la métaphysique kultienne, car c'est un des piliers soutenant cet univers. Afin de ne pas dévoiler certains secrets du jeu, je vais tenter d'orienter la perception de la folie, du point de vue du joueur.

Les thématiques abordées se veulent matures et traitées avec subtilité, d'où l'importance accordée à la psychologie des personnages. Ces derniers ne sont pas des héros flamboyants, mais plutôt des anti-héros avec leurs fractures psychologiques, à la fois source de douleur mais aussi de réconfort ! Le but étant (en théorie) d'obtenir des personnages bien plus complexes et fouillés sur lesquels il sera possible d'opposer des leviers psychologiques afin de développer des scénarios axés sur la psyché des personnages.

Concrètement, la santé mentale repose sur la notion de continuum. C'est-à-dire que la pathologie mentale n'est pas vue comme une rupture totale avec la santé mentale, mais comme une continuité. C'est simplement une exagération de ce que le personnage a déjà en lui. Les deux pôles étant l'équilibre mental positif et l'équilibre mental négatif. Le premier amène le personnage à totalement supprimer ses passions et à devenir un être froid de pure raison (toujours capable de comprendre les émotions, mais ne les ressentant plus) ; tandis que l'équilibre négatif est l'exact opposé, c'est-à-dire qu'il pousse le personnage à totalement s'abandonner à ses pulsions et devenir une bête qui ne se contrôle plus. En schématisant, on pourrait opposer la folie froide est maîtrisée d'un Hannibal Lecter ou John Doe à celle pulsionnelle et chaotique d'un Jason Voorhees ou Freddy Krueger.

Bien que la voie positive semble plus attrayante, il ne s'agit pas de la voie du Bien qu'on opposerait au Mal (l'équilibre négatif). Dans les deux cas, le personnage est bel et bien fou. Les personnages-joueurs négatifs sombrent simplement plus vite que les positifs, car ils ne se maîtrisent pas. Mais à terme, les positifs se déshumanisent : ils n'ont, par exemple, aucun mal à tuer des innocents, c'est le meilleur moyen d'atteindre leurs objectifs.

Cependant la voie positive, qui demande beaucoup d'abnégation, permet un contrôle sur soi et les modifications qu'elle apporte, qui sont alors vus comme des

avantages. Tandis que les modifications des négatifs sont vues comme des défauts (quoi que bien utiles dans certaines circonstances). D'un point de vue technique, plus le personnage s'éloigne de la valeur zéro (l'équilibre parfait), plus il sera fou.

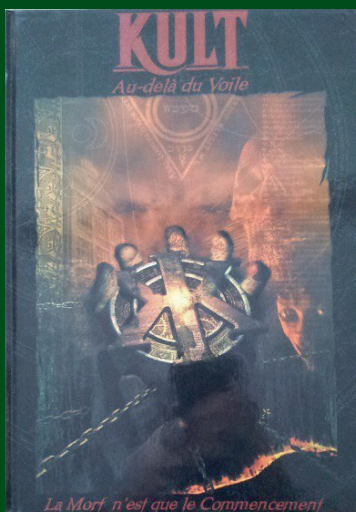
Mais l'équilibre n'agit sur le personnage que comme une teinte sur son comportement, opposant la pulsion à la raison. La vraie orientation psychologique du personnage se met en place dès la création, par le choix de traits (souvent psychologiques et aussi physiques) et le choix d'un Sombre Secret. Ce trait a pour but de définir un trauma initial autour duquel tourne la psychologie du personnage (victime d'un viol, auteur d'un crime passionnel...). Ce Sombre Secret n'est pas toujours obligatoire, mais reste un élément très appréciable pour se figurer la psychologie d'un personnage.

Ce n'est qu'une fois ces traits sélectionnés que l'équilibre mental du personnage peut être défini par un système de points. Avantages, Faiblesses, Sombre Secret et Équilibre Mental sont intimement imbriqués les uns dans les autres, soit en terme de règles et de points, soit en terme de roleplay qui, par ricochet, modifiera les scores. Le trauma initial façonne le choix des faiblesses et avantages et vice versa. Faiblesses et Avantages impacteront le roleplay et les choix du joueur qui, en retour, impacteront l'équilibre mental, et ainsi de suite. Prenons un personnage responsable d'un accident de voiture qui rumine la mort de son ami d'enfance, alors passager dans la voiture. On peut très facilement l'imaginer avec les traits « sentiment de culpabilité » et « alcoolisme » et donc pourvu d'un équilibre mental négatif. Plus le personnage sombrera, plus sa folie prendra de la place jusqu'à développer de nouveaux traits logiques, comme « dépressif » ou « tendances suicidaires ».

Bref, la folie est là dès le début, mais à l'état de germe qui ne demande qu'à grandir en fonction des actions du joueur. À noter qu'il est possible de faire machine arrière mais cela est difficile, voire impossible une fois lancé sur une voie.

Enfin, plus le personnage sombre dans la démence, plus sa réalité va se modifier. Mais nous arrivons là sur le terrain des secrets du jeu. Sans trop en révéler, nous pouvons dire que plus l'équilibre mental est polarisé, plus le personnage va être confronté au surnaturel. Et la folie, autrefois fardeau, pourrait à certains moments se révéler très utile. Mais dans tous les cas, le monde du personnage est à jamais modifié. Mais en dire plus serait un crime et je ne peux que vous inviter à découvrir ou redécouvrir ce jeu à la lumière de ce texte ! ■

DKARL



© 7° CERCLE





## La Folie dans *Crimes*

**C***rimes* est un jeu historique, qui parle de faits divers sordides de la Belle Époque (1870-1914), d'enquêtes policières sur des affaires empreintes d'horreur.

La 2<sup>e</sup> édition du jeu *Crimes* décrit plusieurs genres cinématographiques : survival, roman gothique, mystères sulfureux, occultisme, horreur psychologique ou des fantastiques plus exotiques.

Le livret de découverte du jeu *Crimes* décrit les méthodes policières, le fragile équilibre psychologique des héros et la déchéance des hommes. Il précise que ce jeu est « un jeu d'horreur » mais aussi « un jeu sur l'horreur. L'accent n'est pas seulement mis sur les événements horribles, mais sur leur mise en scène. [...] Ces manifestations horribles n'ont qu'un seul but : vous faire vaciller, vous et votre alter ego de PJ ». *Crimes* c'est « une horreur à visage humain. [...] L'horreur suppure des pores de la société entière : pauvreté,

racisme, violence, cynisme, politique », dégénérescence des corps... Elle touche les personnages-joueurs, les fragilisant psychologiquement, ébranlant leurs valeurs morales et les poussant vers la folie. La déchéance est la clé de la gestion horrifique dans ce jeu, qui amène les personnages non-joueurs mais aussi les personnages joueurs en marge de l'humanité, les poussant vers la criminalité.

Le profil psychologique des joueurs est fondamental pour déterminer pourquoi les PJ vont sombrer dans la folie. Il dépend :

- de leurs convictions politiques (républicain, boulangiste, colonialiste, anticolonialiste, antidreyfusard, marxiste, utopiste) et religieuses (catholique, protestant, agnostique, athée, juif, fasciné par la magie ou mystique) ;
- de leurs passions primaires (l'ordre, l'intrigue, soi, le don de soi, l'absolu, la ruine) et secondaires (l'amour charnel, l'honneur féminin, un autre personnage, la bibliophilie) ;



- de leurs tabous (la corruption, la violence physique, l'honneur filial, l'honneur masculin, la trahison, la peur des fantômes et des esprits).

Trois autres critères permettent de déterminer comment les PJ vont sombrer dans la folie : il s'agit de l'émotivité (le fait de montrer ou non ses sentiments), de l'activité (la propension à l'action ou à la réflexion) et de la réactivité (la réaction rapide face à un événement traumatisant ou la somatisation). Ces trois données croisées permettent de définir différents tempéraments : colérique, sanguin, nerveux, amorphe, passionné, flegmatique, sentimental, apathique.

Le système de jeu de *Crimes* est avant tout dramatique. Il sert principalement à retranscrire les causes et les conséquences des comportements des PJ et de leurs dérives psychologiques.

L'angoisse augmente quand le personnage panique et ne sait plus rationaliser ce qui le menace, quand la menace montre son vrai visage et qu'il ne parvient pas à trouver un moyen de s'y soustraire. Elle intervient dans les tests psychotiques.

### ***L'état psychotique***

Quand le personnage subit un violent traumatisme psychologique, il réalise un test psychotique. En cas de réussite, il parvient à garder la tête froide.

« La névrose représente la différence entre les aspirations du personnage et ce qu'il fait dans la réalité. » Elle augmente quand l'angoisse augmente, du même nombre de points et / ou quand une passion, une conviction, une action importante subissent des échecs qui affectent le personnage.

La névrose baisse quand l'angoisse baisse du même nombre de points et / ou quand une passion, une conviction, une action importante sont couronnées de succès.

Quand le total de névrose atteint le seuil de névrose, le personnage est atteint d'un état

névrotique pendant le reste de la scène. Après cet épisode fâcheux, son total de névrose revient à 0.

« La psychose est une affection clinique qui affaiblit l'emprise de la réalité sur celui qui en souffre : jouet de sa propre folie, il vacille facilement dès que son esprit est traumatisé ». Elle augmente quand le PJ fait un échec critique à un test, alors qu'il avait engagé une de ses passions, quand il perd un être cher, quand il échoue à un test psychotique, quand le tabou d'un PJ a volé en éclats.

« Plus un PJ est sujet à des crises psychologiques, plus il est susceptible de leur céder à nouveau. C'est un cercle vicieux qui aboutit à la perte de contrôle du personnage sur sa psyché. »

Elle baisse quand le PJ réussit une thérapie, grâce à un aliéniste compétent ou lorsqu'un trait psychologique réel coïncide avec un trait psychologique idéal.

Ce système de jeu simple, axé sur la psychologie des PJ, permet de favoriser le roleplay et l'action. Le surnaturel étant amené progressivement, les PJ sombrent dans la folie de façon très réaliste. ■

**MATHILDE LENOIR, D'APRÈS LE LIVRET DE DÉCOUVERTE V.1 DE *CRIMES***

## La Folie dans *Sombre*

**Johan Scipion** : Dans *Sombre*, il en va de ce thème comme de tous les autres, c'est-à-dire qu'il est traité au plus près des codes du cinéma d'horreur. Le *psycho killer* étant une figure majeure du genre, la folie criminelle est reine. Dans son jeu, les fous se baladent plus souvent qu'à leur tour, un masque sur le visage et une arme blanche à la main. L'avantage de cet archétype est qu'il n'appelle aucun traitement technique particulier. Les règles sur l'équilibre mental ne concernant pas les PNJ, ces *boogymen* sont créés et gérés comme tous les autres antagonistes. Leur folie homicide leur donne simplement une excellente raison de remplir leur fonction de *bad guys* horribles : persécuter les PJ jusqu'à la mort. Côté joueurs par contre, il y a de la technique. De ce point de vue, mon approche est classique au possible puisque je m'inscris dans la droite ligne de L'Appel de Cthulhu. J'ai toujours aimé la Santé Mentale, une mécanique simple, pratique et efficace. Un bijou de game design, selon moi. Dans le cadre de *Sombre*, j'y suis arrivé par des chemins détournés car je suis parti de *Kult*, qui traite la folie de manière sensiblement différente. Ce n'est qu'à force de playtests et de simplifications que j'en suis (re)venu à la SAN. Plusieurs années de travail pour, au final, réinventer le fil à couper l'eau chaude rôliste !

Les PJ de *Sombre* sont définis par deux jauges, une d'Esprit et une de Corps. Celle d'Esprit gère l'équilibre mental. Comme dans L'Appel de Cthulhu, la folie est une petite mort, sanction ludique qui dépossède le joueur de son personnage. Désormais joué par le meneur, le PJ fou devient bien souvent un antagoniste. Sauf Avantage particulier, les joueurs ne roleplayent pas la folie. Ils la craignent car elle les prive de leur personnage et les exclut de la partie. Ce qu'ils jouent, c'est la progression vers la folie. La dégression plutôt, le niveau de la jauge d'Esprit diminuant à mesure que le PJ est confronté à des événements terrifiants. *Cthulhu* toujours.

L'originalité de *Sombre* tient en deux points. Primo, la graduation de la jauge d'Esprit s'arrête à douze, ce qui dramatise chaque Séquelle. Quand on n'en a qu'une douzaine, cocher un cercle d'Esprit n'est jamais une mince affaire. Secundo, la jauge est segmentée en trois phases, Équilibré, Perturbé et Désaxé. À chacune correspond un guide de roleplay spécifique, qui accompagne

le joueur dans l'interprétation de son personnage. *Sombre* est livré avec vingt-quatre Personnalités, parmi lesquelles Brutal, Docile, Mélancolique, Rebelle ou encore Timide. Toutes sont organisées en trois phases. La Personnalité égocentrique évolue ainsi d'Égocentrique (phase 1, éponyme) à Narcissique (phase 2) pour finir en Individualiste (phase 3). Une progression/dégression vers le pire, en l'occurrence de plus en plus égocentrique. À *Sombre*, on joue des victimes et elles sont évidemment sur la pente descendante.

Choisir une Personnalité ne demande aucun effort, à peine quelques secondes à la création, et produit instantanément un arc psychologique cohérent de l'équilibre mental jusqu'à la folie. Comme dans les films d'horreur, où les protagonistes font de plus en plus n'importe quoi à mesure que l'histoire progresse. C'est tout simplement parce que les événements terrifiants auxquels ils sont

confrontés les enfoncent peu à peu dans leur Personnalité et que chaque phase est plus extrême que la précédente. La première (Équilibré) est de l'ordre du trait de caractère. Avec la seconde (Perturbé), on entre dans le bizarre. La troisième (Désaxé) relève clairement de la psychiatrie. À chaque phase de chaque Personnalité correspond une carte sur laquelle est écrit un guide de roleplay en quelques phrases. 24 Personnalités x 3 phases = 72 cartes en tout. Elles constituent le deck de *Sombre* et sont disponibles dans le premier numéro de la revue. Les informations qui se trouvent sur les cartes sont, pour parler théâtre, des didascalies. Des indications de jeu, dont le joueur est invité à s'inspirer pour interpréter son

personnage dans la phase dans laquelle il se trouve. Cette mécanique est non contraignante, c'est-à-dire que le système ne prévoit ni récompense ni sanction pour le cas où un joueur (ne) jouerait (pas) bien sa Personnalité. Il l'interprète à hauteur de son envie, de la latitude que lui laisse le scénario et de ses capacités de roleplay. À l'usage, c'est ce qui s'est révélé, et de loin, le plus efficace. L'objectif de ce dispositif est de produire du jeu en incitant les joueurs à exprimer de plus en plus leur Personnalité, ce qui durcit peu à peu les rapports entre leurs PJ. En fin de partie, lorsque tout le monde est en phase 2 ou 3, cela ajoute une bonne dose de chaos psychologique au climax horrifique, ce qui le potentialise. Très fun et très cinématographique.

**PROPOS RECUEILLIS PAR MATHILDE LENOIR**



© SOMBRE / GREG GUILHAUMOND



## Entretien avec Grégory Privat, auteur de Bimbo

Après une première rencontre lors d'une convention informelle dans le Sud-Ouest, nous avons eu le plaisir de retrouver Grégory lors des 6<sup>e</sup> Rencontres des Altariens, aux Caves Alliées. L'occasion de le cuisiner un peu plus sur son jeu de rôle qui s'apprête à sortir chez Sans-Détour.



**Chroniques d'Altaride :** Qu'est-ce qu'on peut jouer dans *Bimbo* ?

**Grégory Privat :** Dans *Bimbo*, tu joues essentiellement les personnages de films d'action. De préférence des femmes si tu es un homme et éventuellement des hommes si tu es une femme, histoire de forcer les stéréotypes du genre, mais ce n'est pas obligatoire. L'univers choisi est celui des films *grindhouse*, qui permet de toucher de nombreux univers et offre au moins deux types d'ambiances, selon que l'on joue dans l'esprit des films d'exploitation purs et durs des années 70 ou dans celui du *revival* à la Rodriguez / Tarantino, qui pour la peine est moins *trash* et par certains aspects plus mature.

**C. d'A. :** Vous publiez un jeu sur les bimbo... C'est pour grossir encore le cliché du rôliste frustré sexuellement ?

**G. P. :** Plus qu'un jeu sur les bimbo, c'est un jeu qui s'appelle *Bimbo*. D'ailleurs, ce terme, « Bimbo », représentait l'essentiel du cahier des charges de Sans-Détour. Lorsque j'ai reçu leur offre, je me suis donné trois semaines pour voir si j'étais capable de faire quelque chose d'intéressant, à tout le moins pour moi. Je ne voulais pas perdre mon temps à développer un jeu qui se serait résumé à lister des archétypes de filles dénudées et à recenser des pages et des pages de flingues en tout genre, d'autant que le projet initial parlait d'un bouquin de deux cent pages.

Heureusement, je me suis très rapidement orienté vers le *grindhouse*. Au final, c'est devenu un jeu sur le cinéma, et au-delà, sur l'image. Là où d'autres jeux vont privilégier le scénario ou les dialogues, *Bimbo* privilégie (par sa mécanique, notamment) la description visuelle des scènes. J'ai d'ailleurs pensé le renommer *Final Cut* ou *Grindhouse* à un moment, mais ça ne s'est pas fait pour diverses raisons. Mais il n'en reste pas moins qu'effectivement, « Bimbo » reste le point de départ du jeu, même si en deux ans il a bien grandi. Pour ce qui est des joueurs frustrés sexuellement, je ne doute pas qu'il en reste quelques-uns, mais si j'en crois mes tables de test, ils ont dû se rabattre sur le jeu *online* depuis déjà quelques années. Ou bien ils ont appris à se tenir en société.

**C. d'A. :** Le jeu est fait pour jouer à quel degré ? On peut être basique et primaire ou c'est forcément du second degré (ou plus si affinité) ?

**G. P. :** S'il y a bien une chose que je ne peux pas contrôler, c'est le degré de lecture qu'auront les acheteurs de *Bimbo*. Sans parler du niveau auquel ils vont jouer. Clairement, le texte des règles du jeu est écrit sous le signe de l'humour. Les parties, elles vont de la franche rigolade aux tournages beaucoup plus sérieux. Le jeu fonctionne bien avec les deux points de vue. Ce dont je me suis aperçu, lorsque j'ai fait rejouer certains groupes à plusieurs reprises pour tester les



© LOÏC MUZY / SANS-DETOUR

## Le jeu dont vous êtes la vedette



© LOÏC MUZY / SANS-DÉTOUR

# Funmoir

règles d'évolution des personnages, c'est que plus le jeu avance, plus les joueurs se concentrent sur le côté adulte du jeu, au fur et à mesure qu'ils en maîtrisent certaines mécaniques. Mais au final, tout dépend de la couleur que le metteur en scène et ses joueuses souhaitent donner au film qu'ils sont en train de tourner. Et du script choisi.

**C. d'A.** : Nous constatons que votre nom est intimement associé au titre du jeu, sous le logo. C'est une volonté de faire de *Bimbo* un jeu d'auteur ?

**G. P.** : Je ne suis pas à l'origine de la charte graphique, même si j'y ai été associé, mais je crois que c'est dû à deux raisons principales. La première, c'est l'iconographie des affiches de films dont s'inspire *Bimbo* : le nom du réalisateur y figure toujours en bonne place. La seconde raison, c'est un peu une plaisanterie entre Christian et moi : j'ai plusieurs fois été oublié dans les crédits de jeux et suppléments auxquels j'ai précédemment participé chez d'autres éditeurs. Du coup, cette fois-ci, il en fait une tonne.

Ceci dit, je dois avouer que le fait d'avoir son nom ainsi mis en avant est vraiment stressant et que je commence à me demander si je n'aurais pas dû prendre un pseudo.

**C. d'A.** : Votre jeu a un ton radicalement différent des autres publications de Sans-Détour : à votre avis, c'est le signe d'un changement de cap de l'éditeur, dont vous seriez le fer de lance ?

**G. P.** : Qu'est-ce qui unit les gammes de Sans-Détour ? Quel est le lien entre *Les Lames du cardinal*, *L'Appel de Cthulhu*, la *Brigade Chimérique* et les *Féals* ? Les gens qui dirigent Sans-Détour sont surtout des passionnés qui aiment passer du temps à faire de belles choses. Et surtout à sortir des produits différents. La *Brigade Chimérique* a surpris tous ceux qui ne connaissaient pas la bande dessinée du même nom, les *Féals* ont

surpris par la profondeur de l'univers du jeu et son graphisme pour le moins mature. Les *Lames* ont enflammé les forums à cause du système de jeu à base de cartes. Tous ces jeux étaient, d'une certaine façon, des projets casse-gueule, mais ils ont su trouver leur public. Et ce n'est pas par hasard selon moi. Ils font ce qu'ils aiment et ils mettent tout en œuvre pour que ce soit bien fait. Y compris payer des bières aux auteurs pour leur faire signer des contrats et les motiver. Du coup, et pour répondre à ta question, je n'espère pas que *Bimbo* sortira du lot. J'espère au contraire que *Bimbo* se situera dans la droite ligne des productions Sans-Détour. Mais ce n'est pas à moi d'en juger.

**C. d'A.** : *Bimbo* est prévu pour être un livre autonome ou bien vous avez déjà prévu des suppléments ?

**G. P.** : *Bimbo* sortira sous la forme d'une boîte et d'un seul et unique supplément, *Bimbo 2 le retour*, dans lequel vous trouverez l'écran et des planches de pions. La boîte contient quatorze scripts qui devraient être suffisants pour vous faire jouer un bon bout de temps et pour que vous soyez en mesure d'écrire les vôtres. Le système de résolution est conçu pour s'adapter à n'importe quelle situation sans qu'il soit nécessaire de créer de nouveaux modules de règles. L'univers du jeu est disponible sur Internet et dans les bacs « DVD à petits prix », les scénarios, tels qu'ils sont conçus, ne demandent que très peu de talent pour être conçus. Franchement, à moins que l'éditeur ne me présente une pétition des joueurs demandant un autre supplément, je ne suis pas prêt d'y travailler. Je préfère y faire jouer.

**C. d'A.** : Et votre prochain projet, ce sera... ?

**G. P.** : De prendre des vacances. ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**





# (culturêrôliste)

## *La reconstitution historique : quelles affinités avec le jeu de rôle ?*

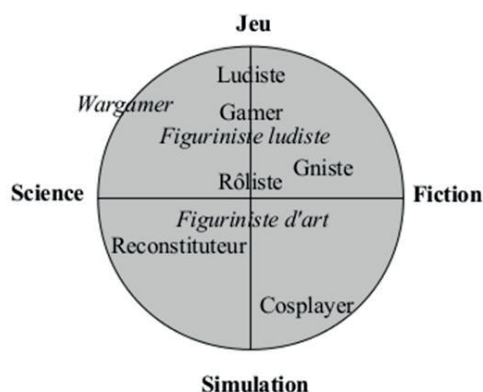
À l'occasion de la sortie dans les kiosques du premier numéro de la revue *Vivre l'Histoire*<sup>1</sup>, « Le magazine de la reconstitution historique » (mars 2014), partons à la découverte des passerelles communes entre deux passions des cultures de l'imaginaire : le jeu de rôle et la reconstitution historique.

1 <http://vivre-histoire.histoireetcollections.com/publication/3272/vivre-l-histoire-1-mars-2014.html>

La comparaison peut apparaître surprenante de part et d'autre : on peut légitimement s'interroger sur ce qui peut relier des pratiques aux finalités qui paraissent si différentes. L'une qui peut sembler se rapprocher de l'archéologie expérimentale amateur et de l'animation du patrimoine. L'autre liée aux littératures de l'imaginaire et aux univers ludiques.

Pour comprendre, il importe de situer ces deux pratiques dans une cible constituée de deux axes qui forment les fondamentaux de ces pratiques : le jeu et la simulation, la science et la fiction.

### Axe des Cultures de l'imaginaire



Le jeu est la dimension ludique des activités de loisirs, la simulation incarne la reproduction d'univers, qu'ils soient réels, historiques ou imaginaires. La science se caractérise par l'intérêt pour l'aspect rationnel de l'imaginaire. À ce titre les œuvres de Jules Verne ou les œuvres avec des aventuriers explorateurs sont des marqueurs culturels. Un personnage comme Sherlock Holmes, bien qu'issu d'une œuvre de fiction, est un marqueur de ce que la science peut apporter aux créations de l'imaginaire, par l'esprit d'observation et de déduction, la science criminelle. La fiction est le pendant de la science, elle représente la part de création qui s'affranchit du rationnel et du réel. La plupart des univers de jeu de rôle sur table évoluent entre jeu et fiction. Entre jeu et science on trouvera des activités types jeux d'esprit ou d'apprentissage comme les wargames et les

serious games. Entre fiction et simulation nous sommes dans le monde de la fan fiction. Ex : des blogueurs inventent des suites alternatives à leurs séries TV préférées. C'est pourquoi entre fiction et jeu on trouve aussi le jeu de rôle grandeur nature (GN) et entre fiction et simulation, le cosplay, beaucoup plus axé dans une notion de défilé en costume, avec un fort attachement à la fidélité dans la représentation d'un personnage, plutôt que dans un aspect ludique. Plus un cosplayer se perfectionne dans sa pratique plus il progresse dans la jauge en matière de simulation.

### Le reconstituteur

À l'opposé de la démarche GN on peut placer la reconstitution historique. Et encore ici, ce ne sont pas tant les finalités qui diffèrent, soit une activité créative de loisir, que l'approche ou la méthode.

Les reconstituteurs, passionnés de reconstitution historique, poussent la simulation d'une période de l'Histoire à un stade que l'on nomme « reconstitution ». La simulation se voulant fidèle, réaliste, conforme, les passionnés attachent donc une importance capitale à la caution scientifique que sous-tend leur démarche. C'est pourquoi dans la cible la reconstitution se situe entre science et simulation. Et dans ce quart inférieur gauche, plus on s'éloigne du centre de la cible, et donc des cultures de l'imaginaire, plus on entre de plain-pied dans la science, avec l'archéologie expérimentale, où il s'agit de reproduire les savoir-faire, recréer les techniques d'antan, pour faire revivre l'Histoire. Ainsi des archéologues, en s'essayant à la taille des silex ou au lancer de la francisque, ont pu recréer les conditions d'utilisation d'objets usuels et expliquer leurs usages courants ou leurs fonctions dans une société donnée.

### Jouer le vécu

Nous sommes loin ici d'une partie de jeu de rôle, me direz-vous ? Pas tant que cela quand on constate que le jeu de rôle c'est « se mettre en situation de », « à la place de », envisager ce qu'un personnage ferait dans une situation et un univers donnés. Certes les jeux





de rôle réellement historiques sont rares, et leurs règles de simulation vont plutôt dans une logique ludique ou narrative plutôt que dans une volonté de simuler le réalisme des situations vécues par les personnages.

### La culture geek

L'enquête que j'ai menée en 2013 à propos des passionnés des cultures de l'imaginaire et qui a fait l'objet de mon premier livre<sup>2</sup> a révélé que, tous profils confondus et reconstituteurs inclus, les marqueurs culturels de référence du milieu restent principalement J.R.R Tolkien et Gary Gygax.

D'aucuns diraient plus généralement la culture geek, mais ce terme me semble réducteur : dans l'enquête, on constate que les leaders d'opinion et marqueurs culturels du milieu des reconstituteurs sont plutôt des artisans, des amateurs éclairés et des personnages historiques.

Parmi les figures qui font jonction entre le milieu du jeu de rôle grandeur nature et la reconstitution historique, on peut citer Fanny Wilk<sup>3</sup>, informaticienne de formation, professionnelle passionnée et organisatrice d'événements costumés liés aux cultures de l'imaginaire. Créatrice du Bal paradoxal<sup>4</sup>, elle est aussi costumière experte de l'usage historique<sup>5</sup>. Ses compétences sont autant recherchées par le public des reconstituteurs que celui des GNistes. D'ailleurs c'est parfois à la croisée de sa boutique que des amateurs de ces deux loisirs se sont rencontrés : des reconstituteurs découvrant les nouvelles possibilités de jeu et d'interaction du GN, des GNistes s'essayant à la rigueur et aux méthodes de la reconstitution. Fanny travaille désormais avec des institutions culturelles telles que le château de Meug-sur-Loire. On lui souhaite de continuer à mieux faire connaître l'apport des cultures de l'imaginaire au secteur

<sup>2</sup> [www.editions-harmattan.fr/index.asp?navig=catalogue&obj=livre&no=42656](http://www.editions-harmattan.fr/index.asp?navig=catalogue&obj=livre&no=42656)

<sup>3</sup> <http://tempsdelegance.blogspot.fr/2014/03/dans-les-kiosques-vivre-lhistoire.html>

<sup>4</sup> <http://balparadoxal.blogspot.fr>

<sup>5</sup> [www.youtube.com/watch?v=VLEbDPYe590](https://www.youtube.com/watch?v=VLEbDPYe590)

culturel en général. En effet, celui-ci connaît encore très mal la forte valeur ajoutée que ces nouvelles formes de pratiques culturelles proposent en terme d'**éducation artistique et culturelle** (EAC). L'EAC est la dernière grande orientation du ministère de la Culture qui mise beaucoup, notamment en financements publics, sur ce concept. En tant que loisir de masses et d'éducation populaire, les cultures de l'imaginaire offrent la possibilité d'une nouvelle approche de la **médiation culturelle**, totalement individualisée, et pourtant inscrite dans une démarche collective. De plus elles insistent sur l'enfant pauvre de l'EAC : l'éducation culturelle, l'essentiel des moyens et propositions demeurant autour de l'éducation artistique.

## GN et reconstitution

Le GN, via la culture du costume, a plus d'affinités avec le milieu de la reconstitution que le jeu de rôle sur table (Jdr). Mais si nous revenons à notre schéma de cible qui illustre les tendances de pratiques dans les cultures de l'imaginaire on ne peut que remarquer que le jeu de rôle est central. Il est en effet à la croisée de ce qui fait la spécificité de ces cultures : c'est lui en quelque sorte qui a théorisé, fondé l'alchimie qui fait qu'en mêlant jeu, interactivité et simulation on crée les conditions qui donnent sens et vie

à l'imaginaire. La reconstitution historique ne fait pas autre chose que simuler l'univers d'une époque à travers des costumes, en interactivité avec un lieu et un public. Pour ce qui est du jeu, toute scène de reconstitution en comporte dans le sens qu'il est nécessaire à l'expression d'un jeu d'acteur qui ne soit pas basé que sur un texte, comme au théâtre ou à l'opéra. L'essentiel des activités de médiation culturelle et du jeu de rôle d'une compagnie de reconstitution se situe dans l'interaction avec le public des événements auxquels elle participe. Mais aussi avec les reconstituteurs des autres compagnies.

## Affinités

En cela on peut dire que jeu de rôle sur table et reconstitution historique sont affinitaires, et qu'ils gagneraient à mieux se fréquenter dans le cadre d'événements et de festivals, sinon à mieux se connaître, par l'intérêt que peuvent se porter les passionnés entre eux pour échanger et découvrir leurs pratiques respectives. ■

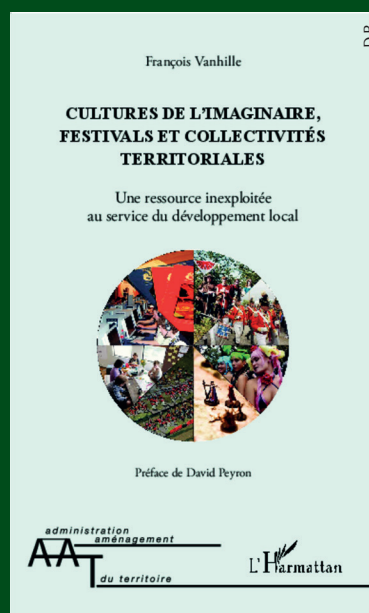
FRANÇOIS VANHILLE

## Pour aller plus loin

François Vanhille a récemment publié son premier livre, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales, une ressource inexploitée au service du développement local*, aux éditions L'Harmattan.

Les cultures de l'imaginaire recouvrent des pratiques de loisirs variées : le jeu de rôle, la reconstitution historique, le cosplay, le jeu vidéo ou encore le jeu de société. Cet ouvrage propose une étude de ce public connecté dans une culture plurielle, globalisée par les nouveaux médias et technologies, afin de définir dans quelle mesure leur activité participe au développement local par la médiation culturelle.

ISBN 978-2-343-02769-2 • mars 2014 • 200 pages.  
Prix éditeur : 20 € 19,00 € ■





Rencontre

## Cédric Cassam- Chenai

**Cédric est l'auteur du jeu de rôle *Le Dernier bastion*. Il a récemment lancé sa maison d'édition, Ageektion. Parcours d'un rôliste qui prend l'initiative !**



Tout d'abord j'ai découvert les jeux de rôle quand j'avais à peu près onze ans. Dans ma boutique fétiche de figurines et de jeux, j'ai vu deux livres qui ont attiré mon attention (c'était *Advanced Dungeons & Dragons*) et ma mère, qui m'a encouragé depuis le début dans ma passion, me les a achetés. Alors par contre, je n'y ai rien compris au début et ils ont dormi quelques mois dans mes étagères jusqu'au jour où un ami, un peu plus âgé que moi, me demanda si je pouvais les lui passer car un ami à lui proposait de les faire jouer, mais n'avait pas les livres. J'acceptai, à la condition de pouvoir y participer.

Et voilà, me retrouvant autour d'une table de jeu, moi le plus jeune de la bande, à jouer un personnage présumé : une magicienne elfe de niveau 5.

Très satisfait de ma première partie, même si je n'avais pas tout compris, j'en suis devenu passionné à partir de ce moment-là. Et quand deux ans plus tard, Florent mon habituel meneur de jeu, n'avait plus autant de temps et de motivation pour nous faire jouer régulièrement, je décidai alors de passer de l'autre côté de l'écran...

Moi, le garçon si timide qui n'avait pas réellement d'amis, j'ai pu grâce aux jeux de rôle m'épanouir et sortir de ma carapace, libérant l'imagination ancrée en

moi. Je me suis créé mon premier cercle d'amis, des amis qui le sont toujours pour la plupart, et avec qui je continue parfois de faire des parties.

Maintenant que, pour l'essentiel d'entre nous, nous avons une vie de famille et professionnelle active, il m'est plus difficile de constituer un groupe de joueurs et ainsi de pouvoir faire des parties régulières. C'est pour cela que je me suis lancé dans la création de mes propres jeux de rôle entre autre, afin de faire partager ma passion et de continuer à m'évader l'esprit.

Un des grands plaisirs que j'ai toujours eu, c'est d'initier des joueurs aux jeux de rôle, qui au début sceptiques se sont rendus compte qu'ils aimaient cela.

Pour moi, les jeux de rôle, ça a toujours été une occasion pour décompresser un coup et se retrouver entre amis pour rigoler et partager des aventures. Mes parents m'ont toujours dit qu'ils préféraient cela à ce que j'aie à faire la fête à boire et faire l'imbécile. Là, ils se rendaient compte, en plus, que ça développait mon imagination, que je

me mettais à beaucoup lire, à devenir meilleur en calcul mental, etc.

Ce que j'apprécie surtout dans un jeu de rôle, c'est de voir mon personnage évoluer et se construire un back-ground. Je m'attache de plus en plus à mes personnages



et avec l'habitude, je peux mieux les interpréter. J'ai toujours élaboré mes propres aventures et univers, en reprenant une base qui me plaisait bien, mais la création du Dernier Bastion fut, pour la première fois, une création d'un univers et de peuples, partant de zéro. J'ai commencé par imaginer des choses, les images affluaient dans ma tête et je me devais de coucher tout cela sur papier afin de les développer.

Ce fut cela la grande différence avec les jeux de rôle amateur que j'aurais pu écrire, que je me devais de développer de A à Z l'univers et tous ces protagonistes. Que je me devais de créer mon propre système de règles et de tester tout cela avec des amis, puis au sein de salons et de conventions.

Je n'avais pas prévu au début d'en faire un jeu de rôle professionnel, mais après avoir recueilli l'avis de plusieurs personnes, je me décidai à partir dans cette optique. Honnêtement, plus d'une fois, j'ai voulu abandonner et tout lâcher, car je n'en voyais pas le bout... Mais j'en avais marre de ne pas terminer une activité que j'avais démarrée, je voulais changer et accomplir un objectif.

Le plus dur au début fut de trouver des illustrateurs pour mettre en image cet univers. Un ami, Mad Processor, accepta gentiment de me faire quelques illustrations, et quand je réussis à trouver d'autres illustrateurs, il tira sa révérence.

Je crois que l'une de mes plus grandes fiertés fut de trouver de superbes illustrateurs qui ont fait un travail fabuleux. Nicolas Jammes, des *Ombres d'Esteren*, m'offrit un boulot magnifique avec les deux couvertures de livre, la carte du monde de Folosia et pleins d'autres illustrations. Najmul, ayant travaillé pour *Magic the Gathering*, m'offrit de sacrés chefs-d'œuvres avec les blasons des peuples, les portraits et bien plus encore. Jahyra, si jeune et déjà si prometteuse... Pour

ne citer qu'eux.

Quand j'ai commencé à frapper aux portes des éditeurs, je me suis fait refouler, chose tout à fait normale. Mais j'ai eu l'agréable surprise que Cédric

Délobelle, qui travaillait à l'époque chez Edge, me propose son aide, pour me fournir un maquettiste et Najmul, tout en me conseillant sur les différentes étapes de mon projet.

Puis au final, plus d'une fois, je me suis dit que ça ne serait pas plus mal de m'auto-éditer après tout, vu que j'avais déjà une certaine communauté de fans autour de mon projet. Et l'auto-édition se transforma en maison d'édition, grâce à ma nouvelle compagne, qui m'encourage à aller encore plus loin. Ainsi naquirent les éditions Ageektion.

Vu que la gamme du *Dernier Bastion* n'est pas terminée avec tout ce que l'on prévoit de faire et que nous avons un autre projet de jeu de rôle, ainsi qu'un jeu de plateau, notre imagination ne semble pas près de s'arrêter de tourner !

Mais je voulais surtout pouvoir laisser leur chance aux jeunes auteurs prometteurs, qui chercheraient à se faire éditer pour partager leur passion et leurs créations. Pour le moment, certains projets commencent à pointer le bout de leur nez, des illustrateurs et autres artistes réputés se mettent déjà en contact avec nous. Des contrats alléchants se profilent à l'horizon concernant certaines traductions ou exploitations. J'espère sincèrement que les éditions Ageektion pourront s'épanouir et devenir une maison d'édition réputée et appréciée par la communauté.



## Feuille de personnage

- **Nom, prénom** : Cassam-Chenaï Cédric
- **Classe de personnage** : Éditeur grognon
- **Force** : Ne sait pas contrôler sa force parfois
- **Dextérité** : Pas très adroit mais fait des progrès
- **Intelligence** : Créatif fou
- **Charisme** : A foutu pas mal de ses points d'expérience dedans
- **Compétences** : Imitation de bruits d'animaux, une fois investi ne lâche pas l'affaire, aime regarder des séries, imaginer tout plein de choses, polyvalent...
- **Armes** : Hache de GN, Nerf
- **Équipement** : armure magique +5, tout plein de dés, bibelots et bricoles ■

**CÉDRIC CASSAM-CHENAÏ**







Aide de jeu pour *Le Dernier bastion*

## Le Dément

**\*BOOM !\***  
**« Mouahaha ! »**  
**\*BOOM !\***  
**« Hey, laissez-en moi**  
**un morceau du bestiau**  
**pour voir quel goût**  
**il a en civet... »**



Lorsqu'un Marfling est gravement atteint par ses troubles de la personnalité et qu'il n'arrive plus à gérer cet afflux d'esprits en lui, sa raison s'effrite au point de confondre sa vie présente avec celles du passé. Il rejoint alors les rangs des Déments. Le Dément est un fou furieux qui ne craint rien ni personne et adore jouer avec le danger. Son Éther est devenu complètement instable, produisant divers effets chaotiques sur son être. Les exemples les plus courants sont des poisons sécrétés par les pores de la peau et des substances aux diverses propriétés, contenues dans les glandes salivaires. Les mutations de son organisme n'ont pas arrangé sa démence ! Le Dément est principalement un combattant à distance, spécialisé dans les attaques de zone qui blessent indifféremment ennemis comme alliés. Il se bat avec des ma'boules, une arme bien particulière comprenant une cosse de fruit très dure attachée à une chaîne, qu'il enduit de bave avant de la balancer au cœur de la bataille. Curieusement, chez les Marflings, le Dément est assigné à devenir un bon cuisinier. Dans ses mains d'expert, le hachoir devient rapidement une arme mortelle. Il est doué pour trouver de bons assortiments avec ses plats, grâce à ses connaissances dans les différentes plantes. Par ailleurs, ces plantes lui permettent également de concocter des potions ou des poisons.



tendance à donner aux membres de ce peuple des troubles de la personnalité. Au niveau de leur interprétation, cela donne souvent des scènes très rythmées et humoristiques, le joueur se parlant à lui-même, voire se disputant, parlant à la troisième personne du pluriel, se concernant entre ses différents « lui » pour prendre une décision, etc. C'est souvent un grand plaisir au sein d'une table d'avoir un joueur se régalant avec son roleplay et les autres joueurs le regardant avec de grands yeux. Mais attention, il ne faut pas que la folie de votre personnage devienne une raison pour foutre le bordel et gâcher le plaisir des autres. Les personnages dotés de folie ou de démence doivent savoir les exploiter avec modération, ils pourront ainsi offrir à la partie une touche intéressante sans trop entraver l'ambiance ou la trame scénaristique. ■

**CÉDRIC CASSAM-CHENAI**

Dans le jeu de rôle *Le Dernier bastion*, il existe un peuple nommé les Marflings qui sont atteint depuis 110 ans par une malédiction bien particulière. Chaque fois qu'un Marfling meurt son esprit, au lieu de se réincarner, va s'incarner et cohabiter avec un Marfling encore en vie. Ce phénomène singulier a

## Le Dernier bastion

*Le Dernier bastion* est édité par Ageektion. Les illustrations sont celles du jeu, aimablement fournies par l'éditeur.







Aide de jeu de fou !

## *Voulez-vous une tasse de thé ?*

Marre de jouer l'espion au grand cœur qui fait toujours le bon choix ou le mercenaire sans âme que rien n'émeut ? Pour donner de la profondeur à vos personnages, rien de tel qu'un petit grain de folie. Voici un petit guide pour développer, entretenir ou soigner les troubles psychologiques de vos personnages joueurs ou non joueurs.

**M**ais d'abord, choisissez un jeu qui s'y prête. Typiquement, un jeu à campagne qui présente un intérêt à creuser la psychologie des personnages, et qui ne le fasse pas déjà (là encore, évitons *L'Appel de Cthulhu...* à tout hasard).

### Devenir barge

Démarrer un personnage déjà siphonné de la cafetière vous ferait louper la moitié du fun. Une bonne partie du plaisir (ou de l'angoisse) réside dans la lente descente aux enfers de

son avatar. Un système simple consiste bien entendu à faire monter un compteur de « points de folie » lorsqu'un personnage subit un traumatisme psychologique. Pour ça, vous pouvez cumuler deux facteurs. Vous verrez, c'est pratique quand la boîte aux lettres est trop haute.

D'abord, les facteurs « externes » seront plus ou moins évidents à faire intervenir selon le potentiel *trash* du jeu auquel vous jouez. La méthode consiste à traumatiser le personnage avec des scènes horribles ou perturbantes. Ce n'est pas ma préférée, mais il faut reconnaître que certains univers de *dark fantasy* (*Bloodlust*, *Warhammer*...) et à peu près tout ce qui sent le post-apocalyptique même de loin s'y prêtent bien. Si vous voulez favoriser cette méthode en tant que meneur de jeu, il peut être utile de laisser aux personnages une chance de résister. Un bête jet de dé sous une caractéristique pertinente évitera que les joueurs fassent la tête : ils apprécient rarement de subir arbitrairement.

Venons-en aux facteurs « internes », nettement plus intéressants. L'idée ici est de laisser les personnages des joueurs devenir fous à cause de leurs propres décisions. En bonus, cette méthode va vous permettre de recycler le système d'alignement de bon nombre de jeux. Vous savez, cet endroit sur la fiche de personnage qui ne reçoit jamais un coup de gomme ?

En tant que meneur, vous pouvez placer vos joueurs face à des choix cornéliens : dans *Star Wars*, incitez-les à passer du Côté Obscur l'espace d'un instant. À *Dungeons & Dragons*, jouez sur les axes Bien/Mal et loi/chaos, bref, utilisez le système de moralité.

Quand vos personnages-joueurs mordent à l'hameçon, faites monter le compteur de folie. Ils ne pourront pas vous en tenir rigueur (après tout, ce sont leurs décisions qui les ont menés à cet état), et vous pourrez vous en donner à cœur joie pour distribuer les troubles psychologiques.

## Fou... Oui, mais comment ?

Un personnage de fou peut avoir un objet de fixation : une personne, une attitude, une substance, une religion, une catégorie socio-professionnelle, une créature naturelle ou surnaturelle, les boîtes aux lettres...

En parallèle, la catégorie de trouble devrait être déterminée par les circonstances qui ont contribué à rendre le personnage fou et par l'univers de jeu. Addictions, hallucinations, phobies, le choix est vaste.

Le choix peut revenir au joueur du personnage concerné, le meneur n'ayant alors qu'un rôle consultatif, pour garantir la cohérence de l'univers et l'intérêt du jeu.

## Jouer la folie

Un personnage fou a malgré tout avoir l'air sain d'esprit la majeure partie du temps. Le meneur déclenche des « épisodes » en servant de l'objet de fixation.

Dans ces moments, voici deux possibilités pour éviter de forcer l'épisode sur le personnage du joueur. Soit c'est un test de caractéristique qui détermine s'il parvient à résister à son trouble, soit vous lui proposez de sacrifier quelque chose en échange. Le plus simple est de lui infliger des malus s'il refuse l'épisode.

Votre espion est planqué dans les toilettes du casino pour écouter la conversation téléphonique d'un suspect. Lorsque celui-ci s'en va, l'espion le file, mais ne peut s'empêcher de remarquer dans le miroir des toilettes qu'il a un horrible épi dans les cheveux.

Le meneur annonce que s'il prend le temps de se recoiffer, il perdra la trace du suspect, mais que s'il ne le fait pas, il aura un malus en charisme jusqu'à ce qu'il puisse se faire un shampoing.

Alors que votre mercenaire s'apprête à vider son chargeur sur sa némésis (un espion au grand cœur avec un gros épi), les innocents qu'il a descendus lui apparaissent et lui





pleurent dans les oreilles, l'empêchant de se concentrer. Le meneur de jeu lui demande de lancer un jet de volonté : s'il le rate, il risque de décharger son flingue en direction des apparitions, blessant ses coéquipiers ou donnant une opportunité de s'enfuir à l'espion.

Elle est là, dans l'ombre, à droite de la porte, toute jaune. Elle semble montrer ses dents acérées pour avaler votre facteur. Mais il faut bien que le courrier arrive, quoi qu'il en coûte à l'audacieux employé de poste.

Le meneur peut alors menacer ses caractéristiques mentales, sociales, ou encore tout ce qui se rapproche d'un moniteur de fatigue. Pas la peine d'en faire des tonnes, ce ne sont pas les boîtes aux lettres qui manquent.

### Se soigner

Quoi, vous en avez déjà marre ? Mais on s'amusait tant ! Vous êtes sûr que vous ne voulez pas une dernière tasse de thé ? Avec du sucre ? Du sel ? Ou un petit coup

de rhum ? Bon. Tôt ou tard, si vous voulez que votre personnage reste jouable, il faudra essayer de le calmer. Pour y parvenir, voici deux possibilités.

La solution « antidépresseur » consiste à prendre un médicament ou une potion magique qui aura pour effet de bloquer temporairement les effets de la folie. Si vous vous arrêtez là, ça n'est pas une solution très marrante, donc soyez généreux sur les effets secondaires... Et veillez à conserver l'aspect temporaire du remède.

L'autre solution consiste à lutter sans relâche contre son trouble psychologique. En termes plus quantitatifs, le meneur de jeu va compter combien de fois d'affilée le personnage atteint va choisir de (ou réussir à) résister à son trouble. Ainsi, toutes les trois tentatives réussies, le meneur de jeu note une atténuation de la folie.

Quand une nouvelle opportunité d'épisode se présentera, il proposera un marché un peu



# Cuisine du MJ

plus favorable au joueur : le jet pour résister sera plus facile ou le sacrifice consenti sera moins grave... Et, peu à peu, on avance vers un rétablissement complet.

À l'inverse, si le personnage a tendance à se complaire dans la folie, rien n'empêche le meneur d'aller dans l'autre sens et d'affecter un malus aux prochains jets de résistance : la folie s'aggrave. ■

**OLIVIER CHABIRON**

## Another World Project

### En développement

Pour clore cet article, je me dois de mentionner ma propre création en développement, de laquelle ce petit guide est fortement inspiré.

*Another World Project* est un jeu de rôle de fantasy épurée qui met l'accent sur l'évolution des convictions des personnages.

Si les idées présentées dans ce petit guide vous plaisent, je vous dirige vers notre blog de développement.

<http://awproject.fr/blog> ■

O. C.





## *Recueil de synopsis sur la folie*

Les synopsis qui vont suivre ont chacun pour thème une folie, qu'elle soit douce ou brutale. Chacun est dédié à un jeu mais peut se faire adapter pour d'autres jeux de rôle d'ambiances similaires avec un peu de travail. Développer un scénario plus complexe sur ces synopsis est largement faisable. Vous pouvez même coupler les idées de ces synopsis avec un scénario totalement différent.

## La sénilité (Le livre des cinq anneaux)

**Y**asuki Komagu est un vieux senseï de l'école Yasuki. Il est également réputé pour son sens des affaires et sa faculté à mettre tout le monde d'accord. Son daimyo, Hida Majiwara, l'envoie régulièrement négocier pour lui, notamment des accords de paix frontaliers avec le clan de la Grue (ce qui lui permet, de son côté, d'administrer ses terres tranquillement et de fournir le mur Kaiu en samourais). Malheureusement, Komagu est de plus en plus vieux et devient sénile, distrait. Il oublie la moitié des choses. Pour tout dire, sa dernière négociation n'a été un succès que par sa réputation qui avait déjà mis tout le monde d'accord avant même son arrivée sur place.

Les personnages-joueurs (ou le daimyo des personnages-joueurs) doivent une faveur à Hiruma Tsumade, le yojimbo de Komagu. En effet, Komagu va devoir mener une dernière négociation avec le clan de la Grue (la famille Daidoji notamment) qui a de nouveau des prétentions sur des terres qui devrait revenir au clan du Crabe. Les personnages-joueurs vont devoir cacher l'état de dégradation mentale de Komuga et le surveiller quand il perdra un peu la tête. Et bien sûr, ils devront préserver son honneur et sa réputation. Si des courtisans sont à table, ceux-ci seront chargés des négociations à sa place.

Les négociateurs Daidoji, plus rudes que des courtisans Doji, ne mâcheront pas leur mots s'ils entrevoient la moindre faiblesse chez Komagu. Les personnages-joueurs devront le retrouver quand il partira en pleine nuit pour errer sans but, ou quand il aura tout simplement des amnésies sur sa mémoire récente.

Si vous voulez corser les choses, montez une tactique de négociation agressive de la part des Daidoji, comme renverser volontairement le thé sur le kimono de Tsumade pour ensuite le laisser régler cela par un duel. Duel qui verra l'apparition d'un samourai de l'école Kakita qui aura reçu pour mission de blesser grièvement son opposant. Les

personnages-joueurs seront alors les seuls qui seront en mesure de protéger l'honneur de Komagu et de mener les négociations pour lui.

Si l'action retombe, un Daidoji enverra un assassin pour tuer Komagu mais, par chance, un personnage-joueur pourra l'empêcher.

Le but ne sera pas de réussir les négociations (encore que si les joueurs sont doués, ils le peuvent) mais bel et bien de préserver la réputation de Komuga.

## La paranoïa (Loup-garou l'apocalypse ou Mage l'ascension)

Ce n'est là qu'un demi-synopsis à coupler avec un scénario, voire une campagne. Des fomori (des esprits du ver) vont se coller près des personnages-joueurs, tout en restant dans l'Umbra. Cela aura pour effet de titiller les instincts de préservation des personnages-joueurs. Régulièrement, quand ils sont seuls, ils ont l'impression d'être épiés. Ils entrevoient une forme se faufiler dans les ombres. Ils entendront des bruits suspects. Un courant d'air proviendra d'une fenêtre qu'ils étaient sûrs d'avoir fermée.

Il faut que les esprits du ver soient discrets. Ils s'éloigneront des personnages quand ceux-ci reviendront vers leur Caern ou si le Voile est trop fin.

Par moment, le stress les rendra agressifs (en fonction de leur score en rage) et ils pourront commettre des erreurs (comme attaquer un allié). Bien entendu, l'esprit vicieux des fomori appuiera sur la paranoïa grimpante des personnages-joueurs au pire moment (comme lors d'un rituel important ou une situation de négociation sociale).

Quand vous en aurez assez, laissez-les aller dans l'Umbra, où ils verront bien les fomori et les combattront enfin. Ils pourront y aller pour tout à fait autre chose. Ou bien, certains dons ou rituels pourront les aider à trouver un élément qui indiquera que la menace se trouve dans l'Umbra.





## Le trouble bipolaire (*Star Wars*)

Un Jedi du nom de Sin Halko est, depuis toujours, sujet à des troubles bipolaires. Mais son entraînement au sein de l'académie des Jedi lui avait toujours permis de dépasser ça. Pourtant, récemment, dans un accès de rage, il tua net son padawan.

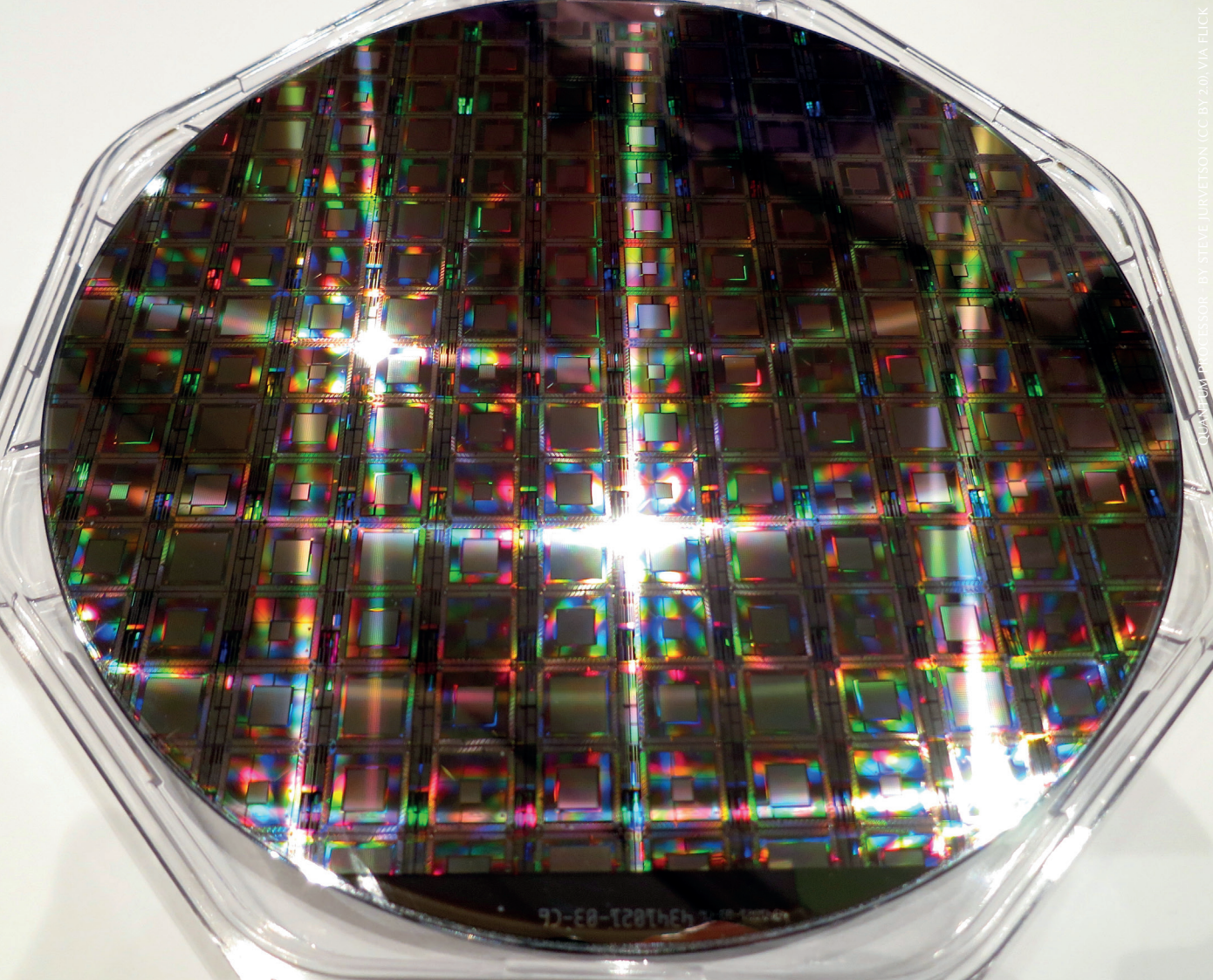
L'ordre des Jedi demande aux personnages-joueurs d'enquêter. Sa culpabilité sera vite établie (des caméras video dans la rue du crime montrent Sin en train de tuer son disciple). La chasse à l'homme est ouverte. Sin est partagé entre sa culpabilité et sa colère. Aussi, un vrai jeu de piste se fera entre lui et les personnages-joueurs. Il ira sur Naboo. Un moment de culpabilité lui fera envoyer un message où il se dénoncera au temple Jedi et demandera à être arrêté. Puis, le jour suivant, prenant conscience du danger que représentent les personnages-joueurs lancés à sa poursuite, il changera de planète (avec perte et fracas s'il était en cellule). À partir de là, faites-vous plaisir. Un petit road movie spatial

vous permettra d'aller jouer sur vos planètes préférées à la poursuite de Sin. Prévoyez des péripéties de voyages, comme une attaque de pirates. Les personnages-joueurs ont-ils des ennemis comme les Huths ? Eh bien pas de chance, Sin passera en plein territoire Huth.

Laissez vos personnages-joueurs rattraper Sin, qu'il trouveront en compagnie d'un Jedi sombre (d'un Sith si l'époque à laquelle vous jouez le permet). C'est ce triste individu qui aura été à l'origine de la crise que Sin subit. Le Jedi sombre a envoyé des rêves pour entretenir la folie de Sin qui, à la longue, n'a pas supporté ce traitement. Prévoyez un combat final à couper le souffle.

En option : jouer cette histoire en pleine guerre des clones sera un plus. Sin passera plusieurs fois la ligne de front, soit en territoire séparatiste, soit en territoire républicain.





## La psychose (*Shadowrun*)

Renraku Computer System a toujours son avance dans les puces semi-cognitives. Des lots du « modèle Val-589 », des petites puces qui amènent au cerveau des connaissances académiques standards, ont été corrompus. Le Polyclub Humanis a réussi à placer des agents dans divers centres grossistes de ces puces. Régulièrement, ils récupèrent un lot discrètement que des complices modifient et ils les renvoient dans le système de vente. Les effets déclenchés sont des délires, des hallucinations, des accès de violences irrépressibles ou encore une perception distordue de la réalité, uniquement pour des utilisateurs ayant subi la gobelinisation (en clair, des non-humains).

Renraku est sûr que ça ne provient pas de son usine et engage (par l'intermédiaire d'un Johnson) les personnages-joueurs pour trouver au plus vite d'où cela provient. Des pistes sont données par l'employeur comme des numéros de lots corrompus. Les

personnages-joueurs pourront éventuellement remonter aux centres hospitaliers qui installent ces puces. Mais ce sera une fausse piste, d'autant que les employés des corporations se font équiper dans le centre médical de leur propre entreprise, il sera impossible aux personnages-joueurs d'y accéder.

Il faut noter que la Lone Star a lancé des enquêteurs sur l'affaire : à force de récupérer des cadavres suites à des délires psychotiques, ils ont fini par faire le liens. Les personnages-joueurs leur paraissent suspects. Après de brèves rencontres plus ou moins explosives, une collaboration sera envisagée. Les flics diront que seuls les non-humains ont été touchés. Les mouvements racistes deviendront les suspects numéro un. Les personnages-joueurs pourront alors infiltrer ces groupes (s'ils sont humains, bien sûr) pour enquêter. Et c'est parti pour des rites d'initiation extrêmes et fascisants pour finalement avoir la possibilité de poser des questions et de remonter vers les agents infiltrés.



S'il n'y a pas d'humains, un petit tour dans la matrice pour énumérer les endroits où ont été vendues les puces défectueuses donnera une liste d'endroits où des agents du Polyclub Humanis seront infiltrés sous la forme « d'honnêtes employés ».

Parsemez l'aventure d'incidents dus aux effets des puces. Cela vous permettra de maintenir la tension et le caractère urgent de la mission, en plus des coups de fils répétés du Johnson qui voudra être informé de l'avancée des opérations.

### Le stress post-traumatique (*Les secrets de la 7<sup>e</sup> mer*)

Les personnages-joueurs vont mettre la main sur un artefact synrath : il renferme la mémoire et les pensées de créatures synrath qui se sont battues lors d'un terrible conflit entre plusieurs races. Bien que cet artefact soit sensé avoir une tout autre utilité, il arrive que son possesseur reçoive les images du passé. Des images d'une guerre qu'il n'a pas vécue. Le cerveau humain n'étant pas fait pour vivre avec autant de précision les horreurs d'une telle guerre, le personnage-joueur subira des réminiscences de ce conflit sans vraiment comprendre. Son entourage sera également contaminé. Les symptômes sont la catatonie, l'incapacité à faire face à ce qui lui rappelle les conflits, une peur irraisonnée. Voilà plusieurs scénarios que les personnages-joueurs possèdent cet artefact. Mais un événement, comme un orage particulièrement violent, a activé la fonction « mémoire » de l'objet.

Les personnages-joueurs auront du mal à vivre leurs activités habituelles dans de telles conditions. Pendant cette période, ils seront sollicités par Antoine Parginot, un vieil ami du Collège invisible, qui leur

demandera d'assurer sa protection pendant un voyage (il fuit la Montaigne). L'inquisition les poursuivra. Des bandits seront sur la route car les routes de Montaigne ne sont plus aussi sûres qu'avant la guerre contre la Castille.

Pendant le voyage, Antoine regardera l'artefact par pure curiosité scientifique. Il affirmera que cet objet a plus d'une fonction. Il pourra même leur faire rencontrer un contact dans la Guilde des Explorateurs, s'ils veulent en savoir plus. Arrivés à ce stade, les personnages-joueurs pourront soupçonner quelque chose et isoleront l'artefact. Les effets disparaîtront progressivement et l'expert de la Guilde des Explorateurs pourra l'étudier ultérieurement.

### La Schizophrénie (*Scion : héros*)

À la City de Londres, un tengu est allié à un jeune trader désireux de monter en grade en réalisant des coups de bourse fameux. Le trader, Spencer Lawford, ne semble pas gêné par des infractions comme le délit d'initié. Mais il ne s'arrête pas là. Il utilise le pouvoir mental du tengu pour obtenir les informations susceptibles de l'aider, tout en les effaçant de la mémoire de ceux chez qui le tengu les a trouvées. En échange, il accepte d'envoyer une grande partie de ses gains vers un compte bancaire off-shore désigné par son

complice. Ce compte finance des actions des engeances des titans.

Malheureusement, le tengu a trouvé peu de gens qui avaient eux-mêmes les informations sur les coups en bourse bien juteux. Il a tout

simplement trouvé un autre trader, Arthur Olivan, bien implanté dans les sphères boursières et s'est mis à le suivre. Cependant, le tengu est paresseux. Il se sert dans l'esprit



BY NICOLAS RAYMOND (CC BY 2.0), VIA FLICKR



## Cuisine du MJ



d'Arthur, lassé de lui courir après en toute discrétion. Mais, à force de se servir en informations et d'effacer son esprit, il a abîmé le cerveau d'Arthur qui ne va pas bien du tout. Il entend des voix, qui sont les signatures sonores de souvenirs effacés. Arthur est en train de perdre la tête, ne faisant plus la différence entre le réel et ses hallucinations.

Les personnages-joueurs sont des amis d'Arthur (il travaille pour leur fameux oncle milliardaire. Si si, ça existe dans Scion) ou alors ils ont des intérêts dans la même entreprise. Toujours est-il qu'encore une fois, le Destin va envoyer les scions près d'Arthur.

La folie d'Arthur a des répercussions quand celui-ci se met à agresser les personnes isolées. Une petite série de meurtres sauvages. Un tengu qui insiste malgré tout. Spencer en veut toujours plus. Arthur finit par craquer totalement et prend des otages que les personnages-joueurs devront sauver. Pourtant, il restera des indices prouvant que ce pauvre Arthur n'y est pour rien. Il parlera dans son

délire d'un homme-oiseau, qui est comme une ombre noire sur ses yeux...

Avec des indices bien placés (des plumes noires traînant chez Arthur, des coups en bourse qu'Arthur a ratés malgré les informations évidentes dont il disposait dans son ordinateur...), les personnages-joueurs remonteront vers Spencer et son tengu qui, de leur côté, peuvent ne pas rester inactifs et monter un traquenard aux personnages-joueurs.

**CYRILLE BRUNEAU**





JdR1page

## L'Asile d'Ulysse

### Création d'Ulysse

« Bienvenue dans l'Asile, docteur. Conformément à votre demande, nous allons interner votre patient en chambre 112. Cependant, avant de commencer, je vais vous demander de remplir un formulaire. Vous connaissez comme moi la nécessité de respecter les règles dans ce genre d'établissement...

Commençons, si vous le voulez bien : quel est le sexe apparent de votre patient ? Quelle est sa taille ? Son poids ? La couleur de ses yeux, la couleur de ses cheveux ? Quel type de pilosité ?

Bien, commençons à déterminer ses capacités, elles sont séparées en 3 catégories : Intelligence (In), Physique (Ph) et Esprit (Es).

Répartissez 8 points entre ces trois catégories.

Je vois ici que vous avez indiqué que votre patient souffre de multiples personnalités.

Pouvez-vous m'en faire la liste ? Attention à ne pas dépasser le nombre de PJ (personnalités jointes).

- **Bluffeur (Esprit)** : Permet de se faire passer pour un autre.
- **Paranoïaque (In)** : Permet d'avoir les plans des locaux.
- **Discret (Es)** : Permet de se rendre invisible.
- **Chasseur (Ph)** : Permet d'attraper et d'attacher une autre personne.
- **Trouillard (Es)** : Permet de fuir un gardien.
- **Hackeur (In)** : Permet de modifier les données enregistrées sur un patient.
- **Crackeur (Es)** : Permet de bidouiller toute l'électronique du coin.
- **Tueur (Ph)** : Permet de tuer un gardien
- **Manipulateur (Ph)** : Permet de modifier le comportement d'un patient. »

Votre patient possédera 5 P.V. Passons maintenant à l'explication sur le fonctionnement de notre institut.

## Système d'Ulysse

L'Asile d'Ulysse bénéficie des toutes dernières innovations en terme d'analyse de psyché : système simple, rapide et fonctionnel.

Votre patient est capable de répondre au moindre de ses besoins.

Le plus dur sera de déterminer quelle capacité est mise en jeu suivant l'action et de lancer 2d10.

Si le résultat est supérieur à 15 alors l'action est réussie.

Il ne peut cependant qu'appliquer les capacités induites par ses différentes personnalités comme Bluffeur ou Discret.

La capacité liée à l'action est alors notée entre parenthèses.

Dans le cadre d'un combat, votre patient possède 5 P.V. À chaque fois qu'il effectue une confrontation, on utilise la capacité Physique.

Si votre patient perd, alors il perd 1 P.V.

Les P.V perdus ne sont récupérables qu'à la journée suivante. »

## L'Odyssée

« Voilà Monsieur, le dossier est prêt. Vous pouvez dès maintenant rentrer avec chez vous, nous nous en occupons. Bonne journée Monsieur Fitte. »

L'odyssée du patient est divisée en plusieurs journées d'égale importance. Les joueurs représentent chacun une de ses personnalités, cachées dans son esprit.

Mais ils sont coincés dans le même corps physique dans la réalité, ils doivent donc s'accorder pour agir.

Il convient au meneur de jeu de bien se préparer à mener une telle campagne.

Voici les quelques journées auxquelles le

patient peut être confronté :

### Prise de conscience

Le patient se rend compte qu'il est dans un asile et qu'il est prisonnier.

### Libération

Le patient tente de se sortir des griffes du système, afin de pouvoir vraiment agir par lui-même.

### Fuite

Le patient tente de fuir sa ville, en passant outre tous les portiques sécurisés, la sécurité et la police activement à sa recherche.

### Survie

Le patient tente de survivre dans l'hostilité du monde extérieur, mais le système est toujours là...

### Retour victorieux

Le patient revient afin de libérer tout ses semblables du joug des oppresseurs...

## Ulysse 2.0

Entre les différentes journées, le patient est capable d'évoluer, de changer, voire de progresser comme le ferait n'importe quel être conscient.

Pour cela, à la fin de chaque partie, votre patient est capable d'avoir une nouvelle personnalité ou d'en remplacer une.

Dans ce cas, il peut s'il le désire modifier la répartition des points entre In, Ph et Es à condition que votre patient en ait les capacités (matériel, emplacement, etc.) ■

**JULIEN VAUCANSON**





## The Fumble Zone... épisode 5

Retour sur le cinquième épisode de la websérie

### Résumé

**L**éo tente de préparer son scénario de la prochaine partie contre vents et marées...

### Note du réalisateur

Voilà une situation que nous voulions à tout prix traiter : les joueurs qui ne peuvent pas venir et l'annoncent à la dernière minute. Quel meneur ne l'a pas vécu, le cœur serré par cette impression affreuse d'abandon, que personne n'en a rien à faire de son travail ? Dans le cas où l'on joue une histoire déjà écrite avec tant de personnages, il suffit de transformer des PJ en PNJ, mais si vous êtes comme moi et écrivez systématiquement des aventures pour des

personnages spécifiques, c'est problématique, et on peut effectivement se retrouver à réécrire plusieurs fois son scénario. Personnellement, je craignais que cet épisode soit moins bien accueilli que le précédent par ceux qui nous suivent. En effet, on passe d'un épisode 4 entièrement en mode *in game* médiéval à un type seul dans son appartement... Mais d'une part, nous avions vraiment envie de parler du travail du meneur de jeu, très souvent sous-estimé même par ses propres joueurs, et d'autre part la chute nous plaisait tellement qu'il n'était pas question d'en faire l'impasse.

La scène de Thy-Lan a été tournée dans le palais de Rumine à Lausanne en Suisse, qui abrite entre autre le musée des Beaux-Arts, de







géologie, de zoologie, d'Histoire, d'archéologie et monétaire de Lausanne.

La scène de Caro, elle, a été tournée juste devant l'entrée d'un nightclub, également en Suisse. Le gros problème de cette scène fut la présence de la route à proximité. En effet, cette route était une descente avec des lacets, la patience fut donc de mise pour attendre que les voitures passent.

La scène où Léo écrit ce qui va arriver au personnage de Greg est un hommage au manga *Death Note*. Nous nous sommes amusés à reprendre les plans du passage en animé où Light écrit les noms de bandits sur son *Death Note*, ce qui entraîne leur mort. Le parallèle avec un MD (ou un écrivain) choisissant quels PNJ allaient mourir nous semblait évident.

Cet épisode donne beaucoup d'indices sur la direction possible des relations entre certains personnages dans les futurs épisodes, avec la relation Léo / Léna ou encore l'introduction du « Evil MD » incarné par le personnage de Nicolas, qui prendra de l'importance par la suite. ■

**LÉO SIGRANN**

### Les liens web à ne pas manquer

- [fumblezone.net](http://fumblezone.net)
- [facebook.com/FumbleZone](https://facebook.com/FumbleZone)
- [youtube.com/user/MithrilStudio](https://youtube.com/user/MithrilStudio)
- [dailymotion.com/Mithril\\_Studio](https://dailymotion.com/Mithril_Studio)
- Teaser : [youtube.com/watch?v=RRrHYosIjF0](https://youtube.com/watch?v=RRrHYosIjF0)

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

## Note sur le jeu de rôle



© DUNGEONS & DRAGONS

Encore du *Dungeons & Dragons* ! Avouons que si on veut filmer une table couverte d'une multitude de livres d'un seul jeu de rôle, c'est l'un des plus adaptés.

### Scénario « tout prêt » ou scénario à construire ?

Personnellement, je pense que cela dépend du jeu. J'ai un gros faible pour les scénarios déjà écrits de *Maléfices* et de *L'Appel de Cthulhu* qui se lisent comme des romans. Mais ça ne m'empêche pas d'en écrire, même pour ces jeux. Les joueurs doivent se sentir impliqués dans l'histoire, et leurs backgrounds sont finalement un puits sans fond d'idées. Et même quand ils ne se sont pas donné la peine de se créer eux-mêmes des Nemesis, on peut leur inventer des parents, des demi-frères ou demi-sœurs et même des ennemis héréditaires ! Un conseil, si vous basez l'intégralité d'une campagne sur le background d'un joueur, assurez-vous qu'il ne risque pas de vous faire faux bond... ■

**L. S.**



Une histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan

# ਭਾਗੀਰਥ ਵੇਦ ਗਰਾਂਡ ਕੋਰਸ

Ceci est le quatrième épisode des aventures de Darel Garani, qui fait suite aux histoires publiées dans les numéros 17, 20 et 22 des *Chroniques d'Altaride*. Cependant, il n'est pas nécessaire d'avoir achevé les épisodes précédents pour jouer cette nouvelle histoire.

## Création du personnage

**L**ancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total dans la case Habileté de la Feuille d'Aventure. Lancez ensuite les deux dés, ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Endurance. Lancez à nouveau un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu puis inscrivez le résultat dans la case Gloire. Vos points varieront en cours d'aventure, mais n'effacez jamais votre total de départ.

Si vous avez joué *Tu seras un homme, mon fils...* dans le numéro 17 des *Chroniques d'Altaride*, vous pouvez conserver l'aptitude que vous avez acquise. Si vous avez joué *La Nuit de la lune mauve*, dans les *Chroniques d'Altaride* numéro 20, vous disposez de l'aptitude Par-delà le voile. Enfin, si vous avez rempli votre mission dans *Les tablas de Tombalku* (*Chroniques d'Altaride* numéro 22) vous possédez Seul contre tous ! Sinon, tant pis pour vous, le Dashan est un univers cruel.

## Batailles

Un duel se déroule assaut après assaut. Lancez deux dés, ajoutez le résultat à l'Habileté de votre adversaire. Lancez deux dés, ajoutez le résultat à votre Habileté. En cas d'égalité, rien ne se passe, un nouvel assaut commence.

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

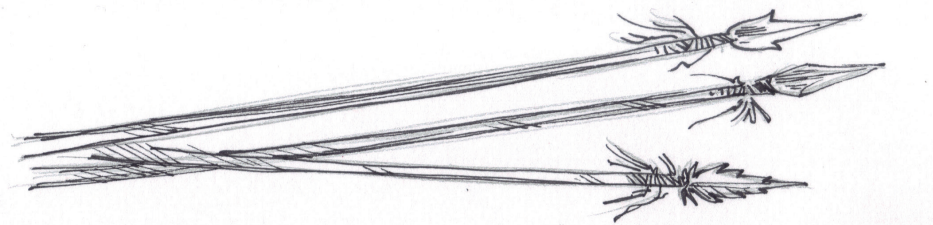
### Combat contre plusieurs adversaires

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

## Gloire

La Gloire représente votre réputation, votre honneur, votre assurance, bref ce qui fait de vous un homme du Dashan. Quand on vous demande de faire un jet de Gloire, lancez

deux dés : pour réussir, le résultat doit être inférieur ou égal à votre score de Gloire. Attention, la Gloire s'effrite et les fanfarons ne font pas illusion très longtemps : pour chaque jet de Gloire, vous diminuez votre score de 1 point !



**V**ous êtes Darel Garani, le fils de Maral Garani, Djah du Radjah Egbish. Vous avez tout juste seize ans et réussi le rituel de la Garapa faisant de vous un jeune noble du Dashan, un homme au service de son Radjah (voir *Et tu seras un homme, mon fils...*). Récemment, vous avez survécu à une nuit des plus étranges, et vous auriez bien eu besoin du conseil des prêtres pour vous éclairer (voir *La Nuit de la lune mauve*). Mais vous avez été contraint d'effectuer une mission pour votre Radjah (voir *Les tablas de Tombalku*), et cela vous a permis au moins de revenir en bonne grâce au palais. Vous n'en avez pas oublié ce qui vous travaille : comprendre l'étrange rêve que vous avez vécu.

Malheureusement, un jeune garçon vient vous chercher, complètement essoufflé. Vous attendez qu'il ait repris haleine pour écouter sa petite voix plaintive : sa sœur, Navély, ne va pas bien du tout. Navély ? Par Allaya, elle était avec vous cette nuit étrange entre toutes. Vous redoutez le pire. Vous êtes dans le Dashan.

### FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ :

ENDURANCE :

GLOIRE :

ARME(S) :

ARMURE :

NOTES :

APTITUDES :

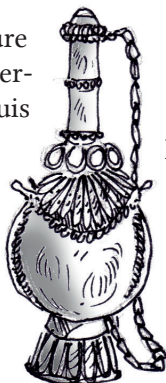


## Pour rappel

- ▶ **Béni des Dieux** : Les gens pensent que les Dieux vous ont à la bonne. À n'importe quel moment de l'aventure, vous pouvez récupérer deux points de Gloire. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.
  - ▶ **Cavalier-né** : Si dans l'aventure il est dit que vous êtes à cheval, lors de chaque combat à cheval (et non pas chaque assaut), vous pourrez relancer un jet d'attaque manqué.
  - ▶ **Coup de maître** : Vous pouvez tenter un Coup de maître par combat. Vous réduisez votre score d'Habileté avant un nouvel assaut du nombre de point(s) que vous voulez. Si jamais vous l'emportez, vous ajoutez aux dégâts infligés le nombre de point(s) d'Habileté mis de côté. À l'assaut suivant, votre Habileté revient au score que vous aviez au début du combat.
  - ▶ **Expert en Kâma-Sûtra** : Vous avez développé un talent indéniable avec le sexe opposé.
  - ▶ **Mains d'Allaya** : Vous savez vous rafistoler avec un rien. Une fois dans l'aventure, récupérez 4 points d'Endurance après un combat. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.
  - ▶ **Souplesse de la Mangouste** : Si on vous demande un jet sous votre Habileté pour autre chose qu'un combat, vous pouvez ajouter un point à votre Habileté pour ce jet. Vous pouvez utiliser ce talent deux fois au cours de l'aventure, après vos articulations vous font souffrir !
- Si vous avez joué *La Nuit de la lune mauve*, voilà ce que vous en avez retiré :
- ▶ **Par-delà le voile** : Au prix d'un point de Gloire, vous pouvez une seule fois par aventure soulever le voile de l'illusion du monde et regardez un paragraphe suivant et revenir sur votre choix si vous le désirez.
- Si vous avez joué *Les Tablas de Tombalku*, vous possédez :
- ▶ **Seul contre tous !** : Au premier tour d'un combat contre plusieurs adversaires, vous pouvez ajouter deux points à votre score d'Habileté. Puis un point au second tour. Votre score redevient normal au troisième tour.

### 1

Vous suivez le garçon jusqu'à la demeure de la jeune fille. Les siens sont au service des Garani, votre famille, depuis des générations, le père, Rafad Yalankar, est en charge d'approvisionner votre famille. Un rôle vital, car il doit être apte à déceler les poisons les plus redoutables. Vous aimez bien Navély, ce serait... Vous entrez sans aucune formalité au sein de la demeure



### 5

Ils sont trop nombreux et vous préférez rebrousser chemin. Malheureusement, attirés par le combat, leurs complices sont venus tendre un piège sur vos arrières. Une lame se plante dans votre estomac alors que vous fonciez dans une rue salvatrice... Dans sa folie, Navély ne connaîtra jamais votre triste sort.

des Yalankar. L'ambiance est tendue, et les regards hésitent entre espoir et mépris à votre égard. Que s'est-il passé ? Rafad, déjà âgé, mais l'air sévère dans sa robe noire, vous fait signe de le suivre en privé. Pour qui se prend-il ? Vous lui rappelez qu'il est un inférieur au 11 ou vous obéissez sans broncher au 17.

### 2

Un religieux vous prend pour un ennemi et vous recevez une pierre, vous perdez deux points d'Endurance, avant qu'un prêtre plus âgé n'impose le calme. Écoutez ce que l'on a à vous dire au 19.

### 3

Vous ne plaisantez pas, mais alors pas du tout, Koumarek comprend vite qu'il souffrira très longtemps entre vos mains s'il ne coopère pas au 36.

### 4

Vous combattez un sentiment de culpabilité naissant. Dire que vous pensiez avoir sauvé Navély cette nuit-là, et voilà que... Vous vous dépêchez à travers les rues d'Egbish, toujours aussi animée, révélant la prospérité de la ville. Pour éviter deux chariots bloquant le passage, vous prenez une petite rue. Celle de gauche pour rejoindre le jardin de Sutraya et atteindre le temple de Keshan au 24 ou celle de droite, en passant devant la fontaine d'Hani le Dieu Mule et atteindre le temple au 35 ou encore, pris d'une audace folle, vous forcez le passage au 10.

6

« Bien, répète après moi ». Vous apprenez la phrase rituelle à prononcer seize fois tout en dessinant un cercle autour de la jeune femme. Pris par le temps, vous laissez partir Koumarek et retournez chez la famille de Navély. Si vous êtes à pied, courez au 21, sinon galopez au 9.

7

« Darel Garani, je te parle en tant que père. J'ignore pourquoi, mais ma fille est au plus mal et tout indique que tu es lié à son triste sort ! »

Avant que vous ayez pu protester, il tire un rideau et dévoile une petite pièce. Par terre, les genoux repliés sous elle, Navély semble occupée à s'entourer d'un cercle de lentilles, qu'elle dispose avec minutie. Mais dès qu'elle bouge, son pied ou son sari heurte la ligne fragile et défait tout : « Darel ! Darel ! » hurle-t-elle avant de recommencer méthodiquement à disposer des lentilles...

Elle n'a rien à voir avec la jeune femme pour qui vous commencez... même si vos lignages... même si... Enfin vous ne... Faites un jet de Gloire, si vous avez Expert en Kâma-Sûtra vous êtes sensible, ajoutez un au jet. Si vous faites un score supérieur à votre Gloire, rendez-vous au 22, si vous faites moins ou autant que votre score, rendez-vous au 14, dans tous les cas vous perdez un point.

8

Il y a bien un homme meurtri et ficelé sur cette charrette. Une foule s'est formée autour de vous, certains vous ont reconnu, nul n'ose intervenir mais vous savez que la garde est déjà en route. Toutefois vous n'avez sûrement pas de temps à perdre en explication. Si vous avez joué La nuit de la lune mauve, vous avez décidément pris l'habitude de sauver des prêtres. Mais celui-ci a perdu quelques dents.



« Ze zuis Koumarek, Navély... ze zais qu'ils zont venus à cause d'elle, z'est zûr, emmenez-moi, ze connaît une cazette ».

Vous êtes d'accord avec lui sur cette idée, et l'aidant à se défaire de ses liens, vous devez maintenant soit réussir un jet de Gloire pour que la foule vous laisse passer, ou si vous êtes à cheval, un jet d'Habileté. Si vous réussissez un de ces jets, rendez-vous au 18, sinon rendez-vous au 13.

9

Des gardes vous barrent le passage de leurs lances, à cheval vous n'êtes pas difficile à repérer. Les explications viendront plus tard, vous êtes certains que les prêtres du temple vous soutiendront, mais Navély doit être soignée au plus vite. Vous bondissez de votre monture pour sauter sur un toit et passer ainsi dans une autre rue. Si vous êtes un Cavalier-né, retirez deux au jet d'Habileté, si vous avez Souplesse de la Mangouste, juste un. Si vous



réussissez le jet, foncez chez Navély au 30.  
Si vous échouez, rendez-vous au 15

## 10

« Place ! Place ! » La situation est trop urgente pour perdre du temps. Malheureusement, ces chariots ont été placés à dessein ! Les quatre imbéciles qui bloquent le passage se tournent vers vous avec leurs kriss ganjiens.

|                       |            |             |
|-----------------------|------------|-------------|
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 8 | Endurance 4 |
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 7 | Endurance 4 |
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 7 | Endurance 6 |
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 9 | Endurance 4 |

Si vous le souhaitez, après deux tours de combat vous pouvez fuir au 5, sinon vous devez triompher pour vous précipiter au 34.

## 11

« Rafad, ne crois pas en imposer à ceux qui te surpassent, je suis un Garani ! » L'homme marque l'arrêt, une étrange lueur traverse son regard, mais il s'incline. « Je te supplie de bien vouloir me suivre, jeune seigneur, ma fille Navély est au plus mal ». Vous regrettez vos propos, mais le Dashan reste un monde sévère. Vous hochez la tête et le suivez au 7.

## 12

Elle hurle, manque de se griffer, mais vous la maintenez et lui répéter son nom sans cesse, comme un mantra, un mantra d'amour. Rendez-vous au 40.

## 13

Vous perdez trop de temps à vouloir forcer le passage et la garde arrive. Votre comportement ne joue pas en votre faveur. Vous faites une ultime tentative et prenez un coup de lance au passage, retirez deux points d'Endurance, et le flanc en sang, foncez au 25.

## 14

Vous avez passé votre Garapa, vous êtes un homme, un noble et un guerrier, rien ne doit vous affecter. Mais voir Navély dans cet état... « Hum, tu es plus courageux qu'on ne dirait, peut-être sauras-tu l'aider ». L'approbation du père vous octroie un point de Gloire. Il isole sa fille en tirant le rideau au 33.

## 15

Les gardes finissent par vous attraper et vous arrêter. Le temps d'expliquer votre situation, il est trop tard pour Navély. Les prêtres vous innocentent, mais il y a désormais un ancien moine impie en fuite et une folle qui compte les lentilles dans la demeure de son père...

## 16

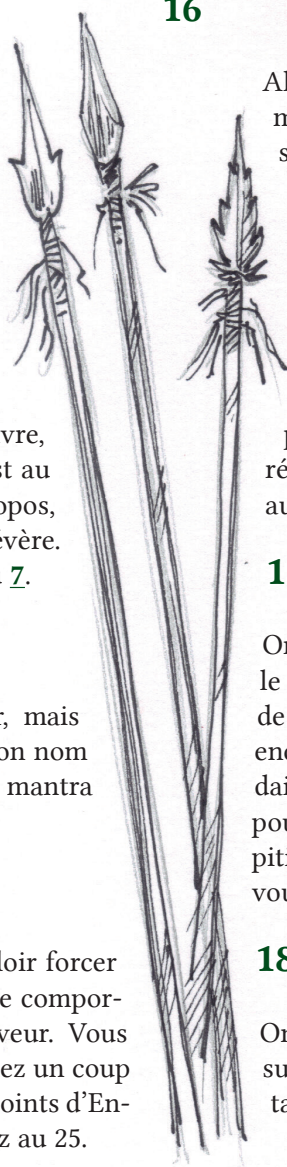
Alors que Navély bave sur elle-même, au milieu de ses légumes secs, vous récitez le mantra et dessinez un cercle. Faites un jet de Gloire, mais ajoutez deux à votre jet. C'est difficile, vous débutez. Vous pouvez forcer votre concentration en vous infligeant des lacérations. Par point d'Endurance sacrifié, vous retirez un point au résultat de jet. Si vous réussissez, rendez-vous au 40, sinon au 20.

## 17

On murmure alors que vous suivez le patriarche. Vous perdez un point de Gloire, et son humeur a l'air encore plus mauvaise. Il ne s'attendait pas à vous trouver si obéissant pour un noble. Le Dashan est sans pitié. Au moins, écoutez ce qu'il a à vous dire au 7.

## 18

On s'écarte devant Darel Garani, et sur les indications du prêtre zozo-tant vous filez au 25.



## 19

« C'est affreux, jeune seigneur ! Des hommes sont venus battre notre frère Koumarek et l'ont emmené et ficelé comme une bête de sacrifice ! Par Allaya, nous lui avons dit de ne pas... Qu'importe, sauvez-le, jamais je n'ai vu autant de violence dans notre temple ! »

Vous apprenez qu'ils sont passés par derrière, vous avez une chance de les rattraper, s'encombrer d'un prisonnier doit les ralentir. Faites un jet en Habileté, si vous êtes à cheval retirez un à votre jet de dé. Si vous faites moins ou autant que votre Habileté, rendez-vous au 31, si vous échouez, rendez-vous au 39.

## 20

C'est un échec. La honte tout entière retombe sur vous, alors que la malheureuse bascule à jamais dans la folie. Vous n'oublierez jamais celle qui... Vous n'oublierez jamais. À tel point que vous prenez la toge des prêtres pour vous dévouer aux autres.

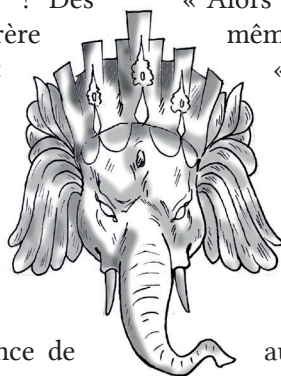
## 21

Les gardes de la ville vous cherchent. Soit vous vous faufilez en réussissant un jet d'Habileté (vous pouvez utiliser Souplesse de la Mangouste) soit vous obtenez l'aide de la population en réussissant un jet de Gloire (certains respectent votre famille). Si vous réussissez courez au 30, sinon rendez-vous au 15.

## 22

Vous ne pouvez cacher votre émotion, vous vous agenouillez à la hauteur de Navély. Vous l'appellez mais elle ne semble pas vous entendre. Vous tendez la main pour lui caresser les cheveux et là elle se tourne vers vous, vous mord violemment. Vous vous redressez et son père vous écarte, tirant de nouveau le rideau. Vous perdez un point d'Habileté pour toute l'aventure, la morsure vous blesse autant la chair que l'âme. Rendez-vous au 33.

## 23



« Alors tu la perdras... mais ezaye tout de même zezi ». Il vous tend une potion.

« Z'est un produit mortel la plupart du temps, en petite dose il permet d'entrer dans un autre état. Zela peut créer un zoc zalutaire ou pas ». Pris par le temps, vous laissez partir Koumarek et retournez chez la famille de Navély. Si vous êtes à pied, courez au 21, sinon galopez au 9.

## 24

À peine êtes-vous engagé qu'un homme armé d'un sabre vous tombe dessus en embuscade !

|                       |            |             |
|-----------------------|------------|-------------|
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 9 | Endurance 5 |
|-----------------------|------------|-------------|



Si vous triomphez, foncez au 34, vous avez un mauvais pressentiment.

## 25

Dans une ruelle peu reluisante, mais non loin finalement du parc de Sutraya, vous entrez dans une petite maison un peu délabrée. Vous savez la cachette provisoire, la garde ou vos ennemis sauront vite par la population où vous êtes.

Mais le prêtre semble savoir ce qu'il fait. Il y a une malle, il en sort des onguents et se soigne... sans s'occuper de vous. Un peu soulagé il vous regarde, l'air amusé en dépit de la situation.

« Ze sais qui tu es, elle me l'a dit. Ze sais quelle étrange expérience vous avez vécue. Zela m'a rappelé des zoses... des zoses qui m'ont valu d'être zazé de mon monastère. Z'ai pu me refaire une vie izi. Mais zela prend fin, il va me falloir quitter ze royaume... »

Vous commencez à voir où il veut en venir.



Vous n'êtes pas tombé sur une âme innocente dévouée aux Dieux. Il y a tant de sectes et tant d'interdits...

Vous comprenez qu'il va vous falloir ruser. Si vous êtes Expert en Kâma-Sûtra rendez-vous au [38](#), si vous connaissez un Coup de maître effectuez un jet d'Habileté, en cas de réussite (score inférieur ou égal), rendez-vous au [3](#), sinon réussissez un jet de Gloire au [29](#). Si vous ratez un jet ou si vous n'êtes pas Expert en Kâma-Sûtra, priez les Dieux au [32](#).

**26**

Il s'incline. « Merci jeune seigneur, je savais pouvoir espérer du sens de l'honneur d'un Garani. Le prêtre qu'elle a vu se nomme Koumarek, je le sais par mon fils. Il n'est pas au Grand Temple, mais à celui de Keshan, c'est un ancien moine, m'a-t-on dit ». Apparemment, Navély vous a devancé, elle a voulu consulter un prêtre après votre étrange nuit. La curiosité des femmes doit être leur première cause de mortalité dans le Dashan. Vous en savez assez, votre instinct vous dit qu'il faut faire vite au [4](#). Comme vous êtes pressé vous pouvez exiger une monture, notez-la. C'est à vous de voir.

**27**

Navély bave sur elle-même, au milieu de ses légumes secs, vous lui pincez le nez et lui faites boire une dose. Vous y prenez-vous comme il faut ? Faites un jet d'Habileté, rien ne peut vous aider. Si vous faites moins ou

autant que votre score, rendez-vous au [12](#), sinon au [20](#).

**28**

Vous imposez votre autorité et les prêtres se calment. Le Dashan est une société d'ordre. Un prêtre plus âgé s'approche de vous. Écoutez ce que l'on a à vous dire au [19](#).

**29**

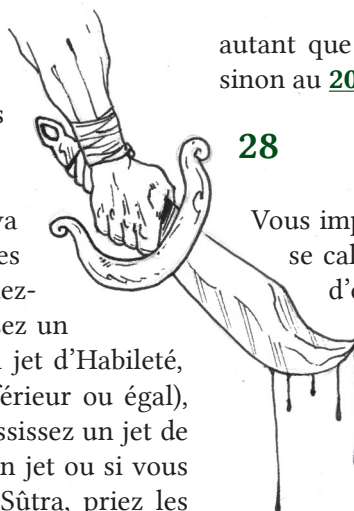
Plein d'assurance, vous lui garantissez la seule chose possible : vous couvrirez... son exil, mais qu'il ne remette plus jamais les pieds à Egbish après vous avoir tout dit au [36](#).

**30**

L'accueil est glacial. L'état de Navély empire. Vous comprenez que la plupart s'inquiètent pour l'honneur de la famille plutôt que pour la jeune fille. Vous serrez les dents. Le père vous regarde et hoche la tête. Il sait que vous allez tout tenter, pour l'honneur de tous. Cet honneur, s'il... vous restez calme. Allez-vous réciter un mantra, si oui rendez-vous au paragraphe équivalent au nombre de fois où vous devez réciter le mantra, ou bien vous disposez d'une potion à faire boire au [27](#) ou vous abandonnez au [15](#) ?

**31**

Ils sont là ! Une mule qu'ils cinglent d'une baguette tire une charrette et vous apercevez une jambe avec un bout de toge safran sous une couverture. Ils sont trois, mais vous n'avez pas le choix, offense a été faite aux prêtres de votre royaume,



morts aux impies ! C'est bon, n'est-ce pas, de sentir la force de son bon droit...

|                    |            |             |
|--------------------|------------|-------------|
| <b>Ravisseur 1</b> | Habileté 8 | Endurance 7 |
| <b>Ravisseur 2</b> | Habileté 8 | Endurance 6 |
| <b>Ravisseur 3</b> | Habileté 6 | Endurance 7 |

Si vous sauvez le prêtre, rendez-vous au **8**.

### 32

Koumarek se moque de vous. Dans la dispute, vous en venez aux mains et l'exécutez de colère. Mauvaise idée, vous venez de tuer un prêtre alors que la garde vous débusque...

### 33

« Elle est comme ça depuis ce matin. Je l'avais réprimandée après qu'elle ait... » Évidemment, il ne peut pas dire que sa fille avait découché cette soirée lors de la fête au palais. Et vous, vous ne pouvez rien dire. Il reprend : « Son petit frère, Yanya, qu'elle adore, mon fils, ma fierté, m'a dit qu'elle était pré-occupée et qu'elle a été voir un prêtre, bravant la punition que je lui avais infligée ! On m'a rapporté que ce sont des prêtres qu'ils l'ont ramenée ici, sans un mot. Les femmes ne savent pas ce qui est bon pour elles, pourquoi ne m'a-t-elle pas écouté ? Quoi qu'il en soit, je ne suis que Rafad Yalankar, je n'ai pas le droit d'interpeler un prêtre. Mais un jeune seigneur sûr de son droit peut demander des explications ».

Vous vous proposez spontanément, les Garani protègent leurs gens, au **26** ou vous

lui demandez ce que vous avez à y gagner au **37** ?

### 34

Un Grand Temple domine Egbish, la ville comme le royaume. Puis des temples mineurs assurent les multiples cultes, tenus par des prêtres dépendants du Grand Temple. Dans la brousse, au loin, se trouvent les monastères. Le temple de Keshan, à l'angle de la fontaine d'Hani et du jardin de Sutraya, accumule les faciès à têtes d'éléphants le long de ses murs. Tradition d'Egbish oblige, les arts du feu, des défenses en fer forgé émergent des murs, peut-être pour décourager les voleurs. Mais vous, cela ne vous arrête pas alors que vous entrez en trombe,

devant des prêtres en toges safran, affolés.

« Pitié ! Ils l'ont emmené ! Bayshu nous vienne en aide ! »

C'est la panique ici, essayez de vous faire entendre avec un jet de Gloire. Si vous le réussissez, rendez-vous au **28** sinon rendez-vous au **2**.

### 35

À peine êtes-vous engagé que des hommes armés d'épées vous tombent dessus en embuscade !

|                       |            |             |
|-----------------------|------------|-------------|
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 8 | Endurance 4 |
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 7 | Endurance 4 |
| <b>Tueur des rues</b> | Habileté 7 | Endurance 6 |

Si vous triomphez, foncez au **34**, vous avez un mauvais pressentiment.





## 36

« Z'ai tout de suite compris que vous avez été victime d'un mantra impie de zakir, fakir, et pour cause, dans mon monastère z'ai étudié des arts interdits. Tu as un ennemi puissant, il avait préparé la petite pour te piéger zette nuit. Par ta bravoure, car ze dois bien te reconnaître zela, tu vous as zauvés. Mais elle, za l'a travaillée. Alors z'ai utilisé un mantra de ma connaissance... pour comprendre. Hélas, z'est un vrai zakir, fakir, qui est derrière tout zela, comment dire, mon mantra l'a averti, il a soufflé l'ézprit de la petite, il l'a connaissait. Moi, ze m'en suis zorti avec un évanouissement. Quand z'ai repris mes ezprits, mes frères avaient ramené Navély zez elle, folle. Z'ai pris peur pour moi, mais z'était trop tard, les brutes zont arrivées ». Tout ceci n'est pas réjouissant, mais comment sauver Navély ? « Zon esprit tourne en rond, ze peux t'apprendre un mantra et le mandala à dèziner avec... mais z'est interdit. Il est zimple, mais ne peut fonctionner qu'avant la nuit. Après, il zera trop tard ».

Vous acceptez de vous compromettre au 6 ou vous refusez tout net au 23 ?

## 37

« Je suis déçu de la part d'un Garani, peut-être que si je disais à votre père que vous avez déshonoré ma fille une nuit, même s'il refusera le mariage, tout le monde saura que vous l'avez rendue folle... ». Il vous siffle ça entre ses dents. Il vous tient. Vous perdez deux points de Gloire et écoutez ce qu'il a à vous dire au 26, avec toute la suavité d'un courtisan du Dashan.

## 38

Vous n'avez pas manqué le regard libidineux que le soi-disant Koumarek a posé sur votre

corps sculptural luisant de sueur. Songeant à Navély, vous prenez sur vous et dispensez un plaisir rapide pour obtenir les informations au 36.

## 39

Vous êtes vraiment mauvais, un peu de fierté, par Bayshu ! Vous donnez toutes vos tripes, perdez deux points d'Endurance et effectuez un jet de Gloire. Si vous le réussissez, vous foncez au 31, sinon une chute idiote a raison de votre tempe quand elle éclate contre une pierre.

## 40

Navély est revenue. Elle ne parvient pas à dire des phrases de plus de dix mots, et elle ne voit plus de l'œil gauche. Elle a si honte d'elle qu'elle refuse de vous voir désormais. Mais vous avez fait ce qu'il fallait. Les prêtres du temple ont expliqué aux autorités vos étranges agissements et vous, vous affirmez que Koumarek a préféré rejoindre un monastère. Pourquoi toute cette violence ? Certainement le coup d'une secte ! Voilà, vous avez menti pour l'honneur de votre famille et celle des Yalankar.

Mais vous ? Vous êtes amer de ne plus aimer... ■

**GABRIEL FÉRAUD,**  
ILLUSTRATIONS  
ORIGINALES DE BERG



## Le Dashan

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



# LES PRINCES D'ASTHORA

un roman de Gabriel Feraud

© ADRIAN SMITH / LE GRIMOIRE

# Bibliothèque



© 2013 ADRIAN SMITH for Le Grimoire Publishing

To come out : November 2013

À paraître en Novembre 2013





## Grincement

Une nouvelle d'Aaron McSley et Vlassis Ycraneos

**J**e guette le moindre mouvement, le moindre chuchotement. Ils ne savent pas que je suis au courant, ils me sous-estiment et c'est là ma seule et unique force. J'ai arrêté de craindre, je suis différent. Les ombres sont insidieuses et leurs actes fallacieux ; elles connaissent nos peurs car elles en sont la source, elles nous observent en silence et resserrent leur emprise dès que l'occasion se présente. Elles sont partout, nous ne pouvons leur échapper. À moins... À moins de connaître la Vérité. Je l'ai découverte, c'est arrivé par mégarde, je ne saurais l'expliquer. Mais depuis lors, je suis sur mes gardes, elles me traquent sans relâche.

Recroquevillé sur moi-même, je me tiens dans un des coins de la pièce. Depuis combien de temps suis-je dans cette position ? Je n'en sais rien, j'ai arrêté de dormir, arrêté de compter. Je ne me nourris plus, j'attends là, sûrement ma mort, mais je ne peux me résoudre à leur tourner le dos. Je n'ai plus la force de combattre, seulement la volonté farouche de ne pas les perdre de vue. Je suis le dernier espoir, et pourtant, mes pairs m'ont délaissé.

Soudain, le plancher craque. Ils s'approchent, doucement, sournoisement. Un frisson parcourt mon corps et la peur me gagne. Aucun mouvement ne m'échappe, aucune respiration ne trouble le silence tendu. Dans une immobilité parfaite je scrute les alentours. Ils

arrivent, je le ressens jusqu'au plus profond de mon être. Il me faudra frapper avant eux, faire preuve de courage. Mais je ne m'en sens pas la force. Je suis faible, je ne ferai rien, je ne suis qu'un lâche au fond...

*Ne dis plus jamais ça, tu m'entends ?*

Oui, c'est vrai, je n'en suis pas un, je ne peux en être un. J'ai été choisi ; je porte le fardeau de la Vérité, je dois m'en montrer digne.

Je retiens un cri d'effroi, il me semble avoir discerné quelque chose non loin. Mes pupilles sont maintenant habituées à l'obscurité, cependant, le manque de sommeil commence à rendre ma vision moins effective. D'ailleurs, il en va de même pour mes autres sens, ce qui ne m'empêche pas de garder toutes mes attentes, quant à mon sort prochain. Ma position est inconfortable ; je resserre davantage mes bras autour de mes genoux, tout en prenant garde de n'émettre aucun son. Je déglutis et plisse les yeux, je n'arrive plus à réfléchir, l'intensité de ma frayeur est trop importante. Je tire sur les jointures de mes mains, jusqu'à ce que la douleur me gagne. Je ne parviens pas à oublier le danger et me résous à ouvrir lentement les paupières. Mais il n'y a rien.

Les ombres, elles se jouent de moi. Comme une bande de hyènes, elles m'encerclent, me provoquent, mais jamais ne s'approchent. Non, elles attendent... Elles attendent que je craque, elles attendent que je faiblisse, encore un peu... Ce n'est qu'une question de temps pour elles... Du moins c'est ce qu'elles pensent.

Je frissonne, mes membres sont gelés. Ne portant qu'un vétuste maillot de corps, mes bras sont nus et mes poils dressés. Je ressens un courant d'air qui me lèche la nuque, la fenêtre de la chambre est ouverte, j'aurais pourtant juré le contraire. Dehors, la nuit est sans lune et la bise piquante s'ébat avec les feuilles du grand saule qui occupe l'espace du jardin. J'ai repéré une paire de draps disposée là, sur mon lit. Je pense un instant à m'en couvrir mais éloigne bien vite cette idée. Je ne peux quitter ma position, je dois veiller, sans cesse.

Mes dents commencent à s'entrechoquer frénétiquement, est-ce là leur plan ? M'obliger à changer de posture ? Je ne tomberai pas dans le piège, je subodore que la fenêtre ne s'est pas ouverte d'elle-même, aussi, je ne suis pas un être aussi faible qu'elles le pensent. La baisse soudaine de température ne peut souffler le feu ardent qui m'habite.

Un éclat de voix se fait entendre depuis la cour. Je les envie, eux les promeneurs insouciantes qui n'ont pas à se soucier comme moi de leur survie. Ils traversent sereins, inatteignables. Leur démarche régulière s'éloigne peu à peu, jusqu'à ce que le silence revienne. C'est alors que de nouveaux bruits de pas attirent mon attention de l'autre côté de mon champ de vision. Derrière la porte passent de nombreuses personnes, bruyantes, sûrement ignorantes de ma situation. Je voudrais appeler au secours, mais je me retiens, de peur d'exciter les ombres alentours. Les sons s'estompent, et encore une fois le silence reprend possession des lieux. Je me détends enfin, le silence est mon refuge. Il est pareil à un promontoire depuis lequel je pourrais guetter les présences ennemies. Rassuré, je tente d'oublier un instant mes agresseurs. Où sont-ils à présent ? Derrière l'armoire délabrée de style baroque, nichés au creux de ses tiroirs, dissimulés à l'abri de ses battants ? Sous le lit pâle, attendant que je m'y abandonne dans un cruel faux espoir ? Au-dessous de moi, aplatis dans les jointures du carrelage, plaqués contre les carreaux bruns ? Mes yeux, fidèles extensions de mon psychisme anxieux, scrutent attentivement les recoins de la chambre, n'osant guère explorer les anfractuosités sur mes côtés, de peur de laisser le front libre.

Je réfléchis un instant. Je ne pourrai pas attendre ainsi, ils pourraient attaquer à l'aube et m'avoir à l'usure. Quelles sont alors les options qui s'offrent à moi ? Me lever rapidement, fuir en courant, chercher une aide à l'extérieur ? Mais ils pourraient me rattraper avant que je pose mes doigts tremblants sur la poignée. Crier ? Ils me bâillonneraient. Non, je n'ai qu'une seule solution. Les tenter, les avoir par la ruse, les pousser à se montrer puis les maîtriser. Je rassemble les parcelles





de courage qui me restent et me mords la lèvre supérieure. Ils ont gagné une bataille, ils n'ont pas remporté la guerre.

Alors que je reprends peu à peu foi en mon dessein, une désagréable sensation parvient à moi. Cet émoi inexplicable ne semble être traduit par aucun trouble extérieur, pourtant, mes poils se hérissent comme la bête qui pressent le danger. Ai-je raté quelque chose ?

#### *Reste sur tes gardes.*

Un craquement me surprend, cela provient bien au-delà de la porte. Que sont-ils en train de planifier ? En tout cas ils ne sont pas encore dans la pièce, je pourrais tenter de fuir... Il me suffit d'une œillade pour retrouver la fenêtre mystérieusement entrouverte. Est-donc ce qu'ils attendent de moi ? Que je m'échappe par cette issue qu'ils m'ont créée ?

#### *Un piège.*

Évidemment que cela en est, cela serait trop

simple... Mes membres sont pris de spasmes, je suis rongé par la terreur, rongé de l'intérieur. Je cherche à reprendre mon souffle et par la même un semblant de lucidité. J'ai fui pendant trop longtemps... Par la fuite, je m'assure une traque sans relâche, ils ne me lâcheront pas tant que je serai en vie... C'en est trop, je ne peux accepter une vie de fugitif... Je dois les affronter.

#### *Tu fais le bon choix.*

La poignée frétille, ils sont sur le point de pénétrer dans la chambre... Mon cœur s'arrête de battre, ils ne sont qu'à quelques mètres de moi, j'entends leurs murmures... La porte s'ouvre tandis que mon rythme cardiaque reprend un tempo plus effréné que jamais. À la volée, je bondis sur ma cible qui semble être bien plus chétive que moi. Cette dernière est rapidement déstabilisée et se retrouve au sol alors qu'aucun son ne sort de son enveloppe corporelle. Peut-être sont-ils plusieurs, je me dois me débarrasser de cet être au plus vite pour pouvoir mettre en sécurité mes

arrières. À califourchon sur la bête, je possède un avantage évident alors que cette dernière se met à gigoter. Je stoppe net cet acte de rébellion en portant un premier coup de poing en pleine tête, suivi d'un second. Ma force est brute, décuplée par l'adrénaline, il n'en faut pas plus pour lui rendre son inertie. Je me lève et me dirige instinctivement vers le premier mur que je trouve.

### *Tu te souviens de cet endroit ?*

Des néons bleus éclairent le pâle couloir vide. Il ne semble y avoir aucun signe de vie. Je jette un coup d'œil de là d'où je viens, la chambre quarante-deux. Combien de temps ai-je passé à l'intérieur ? Je ne me souviens même plus être passé par ici en entrant... Le silence a en tout cas repris son emprise sur ces lieux tandis que les ombres... Les ombres...

Je déglutis, il semble que mon heure ne soit pas encore venue.

### *Le combat n'est pas encore terminé.*

Je sais, je sais...

Alors que je tourne les talons, m'apprêtant à chercher une sortie quelconque dans ce bâtiment, je ne peux m'empêcher d'observer la créature. Son corps est fin et ses cheveux mi-longs ondulent sur deux épaules menues. Certaines de ses mèches brunes sont grossièrement collées à sa joue par un espèce de liquide ocre. Quant à son visage, je ne sais si les boursoufflures sont normales. Des traces violacées barrent ses pommettes et je me demande comment ces balafres sont arrivées sur une figure si gracieuse.

Le bruit d'une clef dans une serrure me sort de ma contemplation et n'écoulant que mes jambes, je prends la fuite. J'entends bientôt des pas et des éclats de voix, tandis qu'une crainte sourde s'empare à nouveau de moi. Je ne me laisserai pas avoir, pas cette fois.

Loin derrière moi, les pas s'arrêtent près du corps inerte. J'accélère de plus belle. Les portes se succèdent sous mes yeux, les lumières aveuglantes défilent. Je ne sais pas

où je vais, ni d'où je viens et je peine à me rappeler qui je suis. Mais une chose est sûre : ici, je n'y serai plus.

Je dévale une multitude d'escaliers. Les marches semblent se dresser devant moi, prêtes à me stopper dans ma course folle. Tout se met alors en travers de ma route, les pots de fleurs me crient d'arrêter et jusque dans les stores baissés j'aperçois des visages menaçants qui semblent envier ma progression hasardeuse.

J'arrive enfin dans un hall sur-éclairé où de nombreuses chaises vides m'observent avec intérêt. Devant moi, une créature semblable à celle qui m'a fait face auparavant me regarde, interloquée. Sur son visage est figé ce sentiment que je ne connais que trop bien. De nombreuses images douloureuses surgissent à mon esprit alors que je l'évite précipitamment, et je me rue sur une porte entrouverte.

L'air est frais et la lune sinistre. Je grelotte tout en me dirigeant vers un fourré qui a attisé mon intérêt. J'espère être à l'abri le temps d'une inspiration, le temps de saluer ma liberté retrouvée. J'inspire, j'expire. Dans un soupir je me retourne enfin. Un sentiment de fierté m'envahit et un frisson me parcourt. Je souris alors au ciel étoilé pendant que mes yeux se portent sur une inscription non loin de là. Les mots sont placardés en lettres majuscules, noires et grandes sur le mur de brique. Je retiens mon souffle et lis à haute voix :

*Asile de Booren. ■*

**AARON MCSLEY  
& VLASSIS YCRANEOS**



Le Monde de la Tour

*« L'unique différence entre un fou et moi, c'est que je ne suis pas fou »<sup>1</sup>*

Avant toute chose, il me faut faire aujourd'hui une précision. Je ne suis pas fou. Pas au sens où vous l'entendez, du moins.

**L**il me faut bien reconnaître que pour certains cercles très bien renseignés, je suis connu sous le terme de « fou », mais cela n'a strictement rien à voir avec mon état mental. Promis. Je suis quelqu'un de parfaitement équilibré et sain d'esprit. Vous ne me verrez jamais la bave aux lèvres, toute raison envolée, en train de débiter des phrases sans queue ni tête.

Comment ça, vous en doutez ! Je ne suis pas toujours très clair ! Tss, tss, rien à voir avec mes facultés mentales, vils détracteurs ! Disons simplement que j'aime entretenir le mystère et que ça peut m'amener à montrer quelque peu cryptique. Considérez-moi plutôt comme le fou du roi, une sorte de conseiller irrévérencieux et globalement au-dessus des lois. Une place qui me convient à ravir.

La folie est une chose difficile à définir, tant elle peut se manifester de manières différentes. Qu'est-ce qu'un fou ! Quelqu'un qui découpe ses congénères sous l'effet de

pulsions destructrices ! Un paranoïaque qui s' imagine que tous veulent lui nuire, ou encore qui voit des choses qui n'existent pas réellement ! Tout cela et bien plus encore, sans doute. Tout le monde peut être poussé jusqu'à son point de rupture, les humains comme les Ombres. Laissez-moi vous raconter une histoire du début des temps

### Le roi Ün

Le plus célèbre exemple de folie se trouve indubitablement chez les Ombres. Je vous ai déjà parlé à plusieurs reprises de la famille régnante du Royaume ecclésiastique. Mais si, souvenez-vous ! Ces seigneurs Ombres qui ne cessent de faire parler d'eux, de géniteur en infant bizarroïde.

Je vous rappelle que les Ombres sont des petites créatures humanoïdes à trois doigts, constituées d'une étrange fumée grise qui tournoie sous une barrière corporelle transparente.

<sup>1</sup> Salvador Dali

Le premier d'entre eux se nommait Ûn, un nom en quelque sort prédestiné (prononcez « oune », s'il vous plaît). Ûn était une Ombre de première génération, c'est-à-dire qu'il était là au commencement des temps, tout comme un certain nombre de ses congénères. Son ascension au rang de souverain est due à un événement apparemment fortuit et très lourd de conséquences. Ûn est devenu, par un hasard étrange, le dépositaire d'un artefact extraordinaire nommé la Couronne des Arcanes.

### La Couronne des Arcanes

Les belles lectrices attentives se souviendront avoir lu, il y a deux mois, un texte sacré évoquant cet événement historique. Qu'est-ce que la Couronne des Arcanes ! Bah, un objet d'une puissance incommensurable arrivé presque par hasard dans le monde de la Tour. Il se trouve simplement qu'Ûn était là pour le recevoir. La couronne a trouvé sa place sur sa tête et l'Ombre s'en est trouvée toute chamboulée.

Bon, c'est dit de manière terriblement prosaïque, je l'avoue. C'est un événement capital pour notre monde. Grâce à la Couronne des Arcanes, Ûn a acquis une quasi-omniscience de notre monde nouveau-né. Il pouvait soudain tout voir et tout comprendre, excepté une seule petite zone d'ombre, quelque part dans les entrailles de la terre. Était-il déjà fou à cet instant ! Peut-être la graine avait-elle été plantée, mais ses nouvelles capacités étaient si grandes que personne n'était en mesure de contester sa prééminence.

La possession de la couronne a fait de lui l'un des êtres les plus puissants du Monde de la Tour, peut-être même le plus puissant. Naturellement, les autres Ombres se sont tournées vers lui pour être guidées et Ûn a endossé le rôle de souverain de la première nation Ombre. Il a donc fondé le Royaume ecclésiastique, une nation Ombre inféodée à la Pureté, son palais royal érigé au-dessus de la Veine primordiale – tant qu'à faire, autant choisir le meilleur emplacement pour s'installer.



Ûn a régné longtemps sur un royaume prospère, souverain sage et incontesté. Cependant, la zone d'obscurité que sa vision ne pouvait percer ne cessait de le perturber. Il s'est alors aventuré au plus profond des souterrains en quête de la seule réponse qui lui échappait encore.

Ce qu'il a vu en bas, je ne peux le décrire. Il semble qu'il ait trouvé ce qu'il cherchait, mais cela ne fut pas sans terribles conséquences. Ûn s'est entouré de six compagnons (le chiffre de la Pureté, bien sûr !) pour mener à bien son voyage dans les profondeurs. Aucun n'a jamais revu la surface de notre monde.

### Petit interlude culturel

Vous ai-je déjà parlé de la méthode de reproduction des Ombres ! Mais non, je vous assure, je ne saute pas du coq à l'âne, tout ceci est très logique. Un peu de patience.

Les Ombres sont asexuées, mais ce n'est pas pour autant qu'elles ne se reproduisent pas. En fait, le terme est parfaitement bien choisi,

car une Ombre n'a besoin de personne pour engendrer. Elle se contente, quand le désir lui en prend, de générer un autre être à partir de son corps. L'enfant Ombre se développe à l'intérieur de son géniteur, comme un petit bourgeois interne – que c'est poétique ! – et grandit jusqu'à ce qu'il soit séparé de son parent. La substance interne des Ombres est une chose très volatile et le géniteur doit ouvrir momentanément sa barrière corporelle pour permettre à son enfant de prendre forme.

Pourquoi je vous parle de ça ! Eh bien, parce que Si Ûn n'est jamais remonté des profondeurs obscures de la terre, deux Ombres totalement inconnues en ont émergé. L'une portait la couronne des Arcanes, l'apanage d'Ûn sur la tête. L'autre avait en main une étrange arme noire qu'elle présenta comme l'épée Arza. Ces deux Ombres se présentèrent comme Er et Ar, les enfants de Ûn.

Les circonstances exactes de cette double naissance demeurent mystérieuses. Comment Ûn a-t-il pu engendrer deux enfants

dans un court laps de temps, leur transmettre tout ce qu'ils avaient à savoir avant de succomber ! À ma connaissance, Er et Ar n'ont jamais donné d'explication – ils n'étaient pas vraiment du genre à se justifier, si vous voyez ce que je veux dire... Ceci dit, leur ascendance prestigieuse n'a pas été remise en question, d'autant plus qu'ils étaient en possession de la Couronne des Arcanes.

## Er et Ar

Ah, que de choses à dire sur ces deux-là ! Mais la place me manque, je vais aller à l'essentiel. Même si le règne d'Er et Ar fut incontesté, leurs bizarreries ne manquèrent pas de perturber leurs contemporains. Ils se ressemblaient comme deux gouttes d'eau et pourtant ne pouvaient être confondus l'un avec l'autre. Er conserva la Couronne des Arcanes et Ar devint naturellement la dépositaire de l'étrange épée noire. Ils gouvernèrent en duo et, chose totalement inédite dans la société Ombre, se présentèrent comme un roi et une reine, un couple dans une société d'êtres totalement asexués. Le fait est, curieusement, qu'Ar avait quelque chose d'indubitablement féminin dans sa manière d'être.

L'histoire officielle garde une image quelque peu idyllique de cette période, Er et Ar sont toujours présentés comme des souverains bons et sages. Comme quoi même les Ombres, qui peuvent vivre un temps infini, peuvent avoir la mémoire courte ! Leur règne fut long mais pas aussi paisible qu'on veut bien le dire, émaillé d'étrangetés, sous des rumeurs récurrentes d'instabilité mentale des deux souverains. Personne n'osait cependant se dresser ouvertement contre eux, tant leur autorité était maintenue d'une poigne de fer.

Leur histoire, comme tant d'autres, se termina de manière tout à fait dramatique.

## Naissances illustres

Car Ar décida un jour d'enfanter. Un événement qui aurait pu être source de réjouissances si la reine n'avait pas porté simultanément deux infants. Des jumeaux éminemment connus dans le Monde de la Tour, les célèbres Sin et Oïn.

Mais si, voyons, vous vous souvenez d'eux ! Sin, devenu plus tard Sith, le Champion de l'Altération, plongeant par la même occasion le Royaume ecclésiastique dans une guerre civile dévastatrice... et Oïn, le créateur de la Tour des Arcanes, représentant ultime de la Pureté... Ah, je vois que vous suivez, c'est bien !

Bref, ces deux éminents personnages vinrent au monde dans la douleur et la terreur de leur génitrice, la reine appelant sans répit son roi absent. On murmure que dans ses derniers instants, toute raison avait fui la pauvre Ar, torturée par un enfantement auquel elle ne pouvait survivre...

L'incompréhensible défection d'Er durant l'enfantement ne manqua pas de frapper de stupeur tous les proches du couple royal. L'affection immense qui unissait les deux infants d'Ūn était incontestable et il paraissait impossible que le roi abandonne sa reine en un moment aussi capital. Et pourtant, personne ne put trouver Er pour le ramener auprès de sa compagne alors qu'elle luttait contre la mort.

Quand il revint enfin, sans que personne ne l'eût aperçu entrer dans les appartements royaux, il était trop tard. Ar était morte et, avec elle, la raison du souverain s'éteignit.

## Er le Fléau

Il devint le Fléau. S'emparant de l'arme noire qui avait été l'apanage d'Ar, il muta en une créature de mort et de destruction. Incapable de supporter la perte de sa compagne, il se transforma en une monstrueuse tornade vivante, une chose montant jusqu'au ciel, hurlant sans fin sa douleur et sa détresse, massacrant et détruisant tout sur son passage, sa rage aveugle ne faisant aucune distinction entre les choses, les bêtes, les Ombres, les hommes...

Je l'ai vu, vous savez. Ce n'était pas beau à voir. C'est même une des choses les plus terrifiantes qu'il m'ait été donné d'observer. Pendant des décennies, Er a écumé le monde, surgissant et disparaissant sans signe



Ūn

Er

Ar

Sin

Oïn

*Est devenu Sith, le  
Champion de l'Altération*

*Est devenu le maître de  
la Tour des Arcades*

*Comment ça, il y a  
quelque chose ici ? Mais  
non, vous n'avez rien vu !*

### *Lignée des souverains du Royaume Ecclésiastique*

avant-coureur, à la recherche d'un être à jamais perdu.

Les dégâts causés furent terribles et dramatiques. La première civilisation humaine, une petite merveille construite à la force du poignet par votre serviteur et l'Ombre que l'on appelle le Prophète, fut balayée de la surface du monde, réduite à un champ de ruines par la colère et la folie du Fléau.

### **Heureusement que Sin est là ! (Si vous voulez mon avis)**

Pendant ce temps, les Ombres du conseil de régence se préoccupaient peu du devenir de leur ancien souverain. Après tout, il pouvait bien écumer le Continent des Hommes tant qu'il ne mettait pas en péril leur pouvoir tout nouvellement acquis. Les infants d'Er et Ar grandirent, Sin devenant le prince idéal, Oïn concentré sur ses études magiques.

Quand il eut atteint sa maturité, Sin décida de partir à la recherche de son géniteur pour le ramener à la raison. Il le traqua pendant bien des cycles avant de réussir à le trouver et à le maîtriser – un exploit qui mérite d'être cité pour la postérité... on a tant oublié des

bienfaits de ce prince avant son allégeance à l'Altération !

On ne sait ce qui fut dit entre les deux mais Sin parvint à pacifier son géniteur, récupéra Arza, l'épée noire, et rentra en héros au Royaume ecclésiastique. Plus personne n'entendit jamais parler d'Er. Toujours est-il que la folie du roi donna une bonne excuse au conseil de régence pour considérer avec méfiance les infants d'Ar, suspectés d'être instables et sujets au même mal. Est-ce cette méfiance qui a mené Sin sur la voie de l'Altération ! Les Ombres fidèles à la Pureté sont nombreuses à penser que son changement d'allégeance et la terrible guerre civile qu'il a provoquée sont des signes de folie parmi d'autres.

Ah, la lignée d'Ūn... je pourrais en parler pendant des heures... mais je dois bien me concentrer sur le sujet du jour. Que dire de plus ! Ah, oui, j'allais presque oublier de vous parler de l'Apocalypse ! Un sujet (presque) sans rapport avec les précédents...

Nous avons déjà parlé des grandes forces qui s'affrontent dans le Monde de la Tour : la Pureté, l'Altération, peut-être même un petit

peu de l'Équilibre... eh bien, que diriez-vous si j'en ajoutais une quatrième! Trop compliqué! Mais non, c'est simple comme bonjour!

## L'Apocalypse (mais pas maintenant)

De rares personnes – dont une passablement désagréable, soit dit en passant – ont eu des visions de l'Apocalypse. Et ce n'est pas joli-joli. Vous me direz, forcément, la destruction du monde n'est pas une chose très sympathique. Ce n'est pas moi qui vais dire le contraire. Tous ces efforts pour en arriver là...

Bref, je suis au regret de vous annoncer qu'un jour, tout cela va se terminer. Le signe de cette fin sera l'émergence d'un immense dragon rouge à sept têtes, le destructeur du monde. Il sortira des flots et sera impossible à contenir. Dans sa folle colère destructrice, il brisera le ciel. Du moins, c'est ce que pensent les prêtres de l'Apocalypse, des gens assez moyennement aimables.

Qui sont-ils! Eh bien, ce n'est pas très clair. Cette croyance en l'Apocalypse trouve apparemment ses racines avant même l'Ère élémentaire. Cependant, ses tenants sont rares et bien cachés. Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'Apocalypse n'a pas pignon sur rue. Il n'est pas impossible que le temps rende ses adeptes plus visibles et même presque fréquentables. Ou pas. Je ne sais pas vraiment si j'ai hâte de voir les prêtres en robes rouges déambuler dans les rues en appelant de leurs vœux la fin du monde par des litanies perturbantes.

La magie de l'Apocalypse, encore discrète à l'heure actuelle, s'appuie sur la folie. Ses flux sont rouges comme le sang. Ses effets portent sur l'esprit, aussi bien pour le paralyser par la terreur de la fin que pour le plonger dans une folie destructrice et irraisonnée.

Il se murmure dans les cercles d'érudits que sept Annonceurs de l'Apocalypse parcourent le monde en secret, œuvrant patiemment pour préparer l'avènement de leur maître, le Léviathan aux sept têtes.

Mais ne vous laissez pas gagner par la panique! Même si l'on accorde du crédit aux divagations des annonceurs de l'Apocalypse, elle n'arrivera pas avant très longtemps. Le monde n'est pas prêt pour ça. Il doit encore se passer deux ou trois brouilles pour qu'il soit prêt à... oh, on m'appelle! Ça tombe bien, j'allais justement dire des choses que j'aurais regrettées par la suite.

Chers amis, belles lectrices, il est temps pour moi de tirer ma révérence. Ne vous laissez pas abattre par les oiseaux de mauvais augure et ne jugez pas trop durement ceux dont l'esprit divague parfois dans les terrains mouvants de la déraison.

Un petit grain de folie est toujours une chose positive. Ne dit-on pas que c'est ce qui fait le génie des artistes ? ■

**AENDO LE FOU**  
(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)

## 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. ■





## TPEΛA !

### Une nouvelle d'Aliciane Khimaira

**1** 788 : publication du Voyage du jeune Anacharsis en Grèce, dans le milieu du quatrième siècle avant l'ère vulgaire, œuvre de l'abbé Jean-Jacques Barthélémy, accompagné par un atlas dessiné par Jean-Denis Barbié du Bocage. Cet ouvrage deviendra une référence dans les périodes suivantes et influencera entre autres l'un des théoriciens de la guerre d'indépendance grecque, Rhigas Velestinlis qui en reprendra des gravures dans sa Grande Carte de la Grèce et des Balkans.

Lors de son Grand Tour, le jeune Percy Whyte, jeune homme de bonne famille écossaise, commence par se rendre à Paris. Déçu et rapidement lassé de cette ville qui ne ressemble pas à l'idée qu'il s'en faisait, il erre

dans les rues en faisant les boutiques quand un ouvrage attire son regard, au détour d'une ruelle sombre.

L'ouvrage était exposé en vitrine d'une boutique, dans une édition luxueuse pour chacun des volumes. Attiré et surpris qu'un tel ouvrage puisse se trouver dans un lieu si insolite, Percy entra dans la boutique et demanda à le voir. Une femme dont il ne pouvait déterminer l'âge lui lança un regard perçant quand il entra et lui fit signe, sans un mot, qu'il pouvait prendre les ouvrages quand il demanda à les examiner.

Percy les prit et ouvrit le premier pour le feuilleter. L'odeur enivrante du papier et de l'encre se répandit autour de lui alors qu'il parcourait rapidement les pages. Malgré le fait d'avoir lu l'ouvrage auparavant, il eut l'impression de découvrir complètement cet ouvrage de l'abbé Jean-Jacques Barthelemy, le Voyage du jeune Anacharsis en Grèce, dans le milieu du quatrième siècle avant l'ère vulgaire, ainsi que les gravures de l'atlas de

Jean-Denis Barbié du Bocage. Il se tourna vers la femme pour lui dire qu'il voulait l'acheter et fronça les sourcils en se découvrant seul dans la pièce. Il regarda autour de lui et fronça les sourcils en découvrant qu'une épaisse couche de poussière se trouvait sur les étagères. Avait-il rêvé ? La boutique dans laquelle il était entré n'avait-elle été qu'une illusion ? Pourtant il tenait bien dans ses mains les volumes ainsi que l'atlas, et les éditions de 1788 de surcroît. Les premières. Percy regarda les ouvrages et un frisson le parcourut. Son séjour à Paris n'avait que trop duré à son goût. Il allait l'écourter et gagner la Grèce le plus vite possible.

Son impatience grandissait au fur et à mesure que l'heure du départ approchait. Chaque fois qu'il posait les yeux sur les ouvrages, il sentait qu'il devait y aller. Que son destin était lié à ce pays qu'il ne connaissait que par ses lectures.

Le voyage fut pour lui un calvaire. Se trouver sur la mer, cette mer tant redoutée et à la fois tellement importante pour les Grecs... Il ne comprenait pas ce qui lui arrivait. Les autres trajets qu'il avait faits sur l'eau ne lui avaient jamais posé pareil problème. Et cet ouvrage qui occupait tout son esprit... Ni lui, ni ses compagnons de voyage n'arrivaient à expliquer ce qui lui arrivait. Il ne savait qu'une chose : il devait y aller.

Enfin, au bout d'un voyage interminable, il posa le pied sur le sol grec. Une impression de vertige s'empara de lui dès ce moment-là. Terre aride mais nourricière. Berceau des civilisations. Mère de la démocratie. Ces mots résonnaient dans sa tête alors même qu'il contemplait le port dans lequel ils étaient arrivés. Un port comme tant d'autres, qu'ils s'empressèrent de quitter pour un périple qui les amènerait le plus rapidement possible à Athènes. Mais quelle Athènes ? Le cœur de Percy se serra. Serait-ce vraiment l'Athènes qu'il avait découverte par les livres ? Serait-elle aussi glorieuse que celle qu'il avait appris à aimer en relisant ses autres livres sur la Grèce pendant le trajet ? Ou ces barbares d'Ottomans l'auraient-ils défigurée ? Tout en suivant des yeux les oliviers qui bordaient

la route, en regardant les montagnes, tantôt pelées, tantôt verdoyantes qui constituaient les paysages grecs, Percy réfléchissait, s'enfonçant de jour en jour dans un mutisme qui commençait à inquiéter ses compagnons.

Ils avaient beau tout faire pour essayer de le distraire, de l'entraîner dans des parties de cartes, dans des discussions, rien n'y faisait. Percy se plongeait de plus en plus dans ses livres, dans cet univers qu'il idéalisait, et surtout dans ce fichu livre qu'il avait récupéré lors d'une promenade parisienne. Certes, l'atlas était magnifique avec ses gravures, mais cela valait-il la peine de voyager jusqu'ici ? Dans ce pays que Percy ne semblait même pas regarder ? De se presser pour arriver quand il se plongeait tous les soirs dans la description du livre pour « lire le chemin par lequel ils venaient de passer » ? Quel était l'intérêt ?

Le regard de Percy s'éclaira une première fois quand ils arrivèrent dans la région de Delphes. Il se promena avec ses compagnons puis s'éloigna du groupe, leur demandant de ne pas le suivre. C'était par là. Il le sentait. Et tout d'un coup, devant lui, comme si la nature avait décidé de le cacher tant qu'il n'était pas arrivé devant, le sanctuaire de Delphes. Le temple d'Apollon, le stade...

Percy ferma les yeux et les rouvrit, pour être sûr qu'il ne rêvait pas. Et pour la première fois cela arriva. L'image changea devant ses yeux. Il vit tout d'un coup le sanctuaire, ces ruines isolées en pleine nature, qui n'avaient pas été épargnées par le temps, se retrouver à nouveau vivantes. Il se retrouva entouré d'une foule disparate, portant d'étranges habits ressemblant aux gravures qu'il avait pu voir sur des vases, des reproductions de fresques. La scène qui se déroulait devant ses yeux, il l'avait lue, ou plutôt il l'avait partiellement découverte lors de ses diverses lectures. Des personnes, des délégations, qui venaient assister aux jeux delphiques, l'une des fêtes panhelléniques dans ce sanctuaire commun à tous, ce lieu de paix et de trêve qui faisait l'honneur de la Grèce. Des hurlements le firent sursauter et il se tourna vers le temple. L'image changea brutalement et il se



trouva comme à l'intérieur de ce temple, en train d'assister à une prédiction de la Pythie. Percy écouta ce qu'elle disait et fronça les sourcils en se rendant compte qu'il avait tout compris. Que se passait-il, bon dieu ? Il ne parlait pas aussi couramment le grec ancien, et encore moins celui employé par la devineuse. Il recula et cligna des yeux en voyant l'image changer à nouveau. Dans une sorte de tourbillon qui lui donna le vertige, les années semblèrent passer, des scènes se succédèrent, scènes de liesse, scènes de désastres, fêtes, jeux, séances avec la Pythie. Puis il vit son arrivée au sanctuaire, sa propre image se tenir devant lui, comme statufiée, ses compagnons venir et poser leurs mains sur son épaule pour le secouer et le tirer de sa rêverie. Puis la scène changea à nouveau et il vit le paysage qu'il avait vu au départ, ces ruines totalement délaissées. Des gens s'en approchèrent, avec des machines étranges qu'il ne s'expliquait pas. Ils semblèrent discuter, donnèrent l'impression de faire des mesures, de prendre des notes, puis d'autres scènes se succédèrent. Il assista à des scènes de reconstruction, des scènes pendant lesquelles ces gens étranges sortaient des objets de terre. La construction d'un bâtiment à l'endroit où il se trouvait. Bâtiment dans lequel se trouvaient bientôt les objets trouvés dans la terre, mis en valeur et commentés, constata-t-il en apercevant et en déchiffrant une des plaques explicatives. Il eut l'impression de sortir et de retourner dans le sanctuaire. Là, une foule bigarrée l'attendait. Armés de machines étranges qu'ils portaient devant leurs yeux devant chaque partie du sanctuaire, se mettant en scène sur les ruines. Les habits qu'ils portaient ne ressemblaient à rien que Percy eut pu connaître, en particulier les femmes, qui étaient habillées pour certaines comme des hommes, mais avec beaucoup moins de goût que la plupart des hommes de leur époque...

Percy eut juste le temps de se faire la réflexion qu'il se sentit secoué par une main posée sur son épaule. Il regarda son compagnon de route avec agacement et regarda autour de lui. Tout semblait être redevenu normal. Avait-il rêvé tout cela ? Son compagnon le regarda avec inquiétude et lui dit quelques mots dans une langue qu'il eut du mal à comprendre au

début, mais qu'il identifia peu après comme étant de l'anglais, sa langue maternelle. Tout cela n'était pas normal.

Percy soupira et suivit son compagnon pour quitter, à regret, la sérénité qu'il avait trouvée dans ce sanctuaire. Ils reprirent la route en direction d'Athènes, non sans faire une escale à Eleusis.

Percy s'éloigna de nouveau de ses compagnons. Le sanctuaire était suffisamment visible pour qu'aucun n'y trouve à redire. Percy sourit et entra dans une grotte. La femme qu'il avait vue dans la boutique se dressa devant lui dans la minute.

— Pas maintenant. Le moment n'est pas encore venu pour toi d'y entrer.

— Que voulez-vous dire ?

— Un jour viendra où tu comprendras... Pour le moment, tu sais où tu dois aller...

— Athinai... fit Percy sans vraiment s'en rendre compte.

La femme hocha la tête et Percy se retrouva à l'entrée du sanctuaire, sans savoir comment il y était revenu. Ses compagnons lui firent signe et ils repartirent vers Athènes.

L'arrivée fut un véritable choc pour lui. Elle ne ressemblait pas du tout à l'image qu'il s'en était faite. Pire, il ne vit rien qui ressemblait à ce qu'il pouvait connaître. Rien d'antique. Il eut l'impression de se retrouver... Il ne savait où. Des bâtiments hideux se dressaient devant lui, une architecture qui n'avait rien à voir avec ce qu'il connaissait. Il aperçut au loin une colline sur laquelle se dressait un temple et soupira de soulagement. Malgré les étranges choses qui se dressaient au milieu, il reconnaissait le Parthénon maintes fois dépeint. Il se dirigea vers cette partie de la ville et se retrouva bientôt plongé à nouveau dans une ville qui ressemblait plutôt au passé. De multiples visions l'assaillirent très rapidement. Paul prêchant au pied de l'Acropole. Des scènes de processions lors des Panathénées. Puis une explosion le fit



sursauter et il vit des machines étranges les survoler et lâcher des choses depuis le ciel. L'une d'elle tomba sur le Parthénon qui était doté d'un toit et celui-ci explosa littéralement. Une autre tomba à côté, sur un des autres bâtiments et celui-ci fut détruit. Puis une autre scène, qui l'emmena dans l'agora, pour assister aux discussions et aux votes du peuple antique. Puis une agora dévastée, de laquelle on extrayait des marbres qui étaient transportés il ne savait où. Puis encore une autre, dans laquelle les gens se promenaient...

Percy ferma les yeux et les rouvrit. Il était vraiment en train de devenir fou ? Qui étaient tous ces gens qui marchaient devant lui, l'air furieux, et pourquoi poursuivaient-ils ces autres personnes ? Quels étaient ces cris ? Il referma rapidement les yeux et les rouvrit en sentant la main de quelqu'un sur son épaule.

— Percy, ça va ?

— Non... Je crois que je deviens fou... Et j'ai mal à la tête...

Son compagnon le fit asseoir et s'assit près de lui.

— Ça va passer... Tu as juste besoin de temps...

Percy le regarda sans comprendre et vit le visage du jeune homme se métamorphoser et la jeune femme apparaître à sa place.

— Je devrais vous expliquer beaucoup de choses... Mais pour le moment, vous devez rentrer dans votre époque.

— Mon époque ?

— Oui. Mais vous reviendrez... Ne les laissez pas vous enfermer cette fois.

Elle lui sourit et disparut.

Il sentit quelqu'un le secouer par les épaules et il se retrouva dans la boutique dans laquelle il était auparavant.

— Monsieur, est-ce que vous allez bien ? Vous





êtes pâle comme la mort, entendit-il dire en français.

Il regarda autour de lui et murmura que ça allait aller. Qu'il avait juste des choses à faire.

— Vous les prenez ?

Il regarda dans ses mains et vit l'édition du Voyage du jeune Anacharsis en Grèce, dans le milieu du quatrième siècle avant l'ère vulgaire ainsi que l'atlas.

— Elles sont très rares, vous savez. Des incunables, comme on dit.

Percy hocha la tête

— Je les prends. Vous pouvez faire en sorte de me les emballer pour éviter qu'elles s'abîment ?

— Bien sûr.

La vendeuse lui tendit bientôt un paquet

et lui sourit.

— Je ne comprends pas trop ce qu'un Anglais vient faire dans la librairie française d'Athènes. Mais si c'est ce que vous cherchiez, vous avez de la chance. Nous avons reçu ces livres en dons, il y a quelques jours. Une jeune femme qui a dit qu'un jeune homme passerait les acheter. Elle a fait votre description.

Percy la regarda sans comprendre.

— Elle a dit aussi qu'il fallait que vous alliez les donner à un certain Rhigas, qu'il en aurait besoin. Je n'ai pas trop compris.

— J'avoue que je ne comprends pas non plus...

Percy régla et sortit de la boutique, songeant à ce qui venait de se passer. Il soupira et se dit qu'il devait probablement vraiment songer à consulter quelqu'un si ce genre de visions venait à se reproduire... Quand...

— Pas encore !

L'exclamation lui avait échappée comme un coup du cœur quand il vit le paysage changer brutalement et qu'il se trouva devant un jeune homme moustachu aux cheveux frisés. Percy soupira et le regarda.

— Rhigas Velestinlis ?

— Oui ? Que me voulez-vous ?

— On m'a dit de vous donner cela. Je crois que vous en aurez besoin...

L'homme regarda d'un air surpris et regarda les ouvrages avant de sourire

— Sas Efcharisto ! Thank you.

Percy hocha la tête et cligna des yeux... Pour se retrouver dans un musée devant un tableau représentant un portrait de Rhigas, à côté de la Grande Carte de la Grèce et des Balkans, avec un de ses amis qui le regardait avec des yeux exorbités :

— Depuis quand tu parles grec ? Tu vas bien ? Ça fait deux heures que tu traînes autour de cette carte et de ce tableau, sans bouger et tu te mets à parler en grec d'un coup...

— Je ne sais pas...

Un vertige saisit Percy et il s'effondra brutalement, sous les yeux effarés de ses compagnons de voyage. Le jeune homme n'avait pas dit un mot depuis le début de ce voyage en France, qu'ils quittaient à cause des émeutes et de cette révolution qui éclatait. Il dessinait des machines et des scènes étranges, qui n'avaient jamais été vues auparavant. Il rêvassait des heures devant des gravures et caressait ses ouvrages sur la Grèce d'un air rêveur. Les médecins qu'ils l'avaient amené voir avaient dit qu'il souffrait de mélancolie, mais personne ne savait quoi faire. Juste le ramener chez lui... En Écosse... Et ils venaient de rentrer...

Dans sa tête, dans son délire, Percy entendit une voix qui lui disait « Merci pour ton aide, jeune mage. Tes dons de psychométrie et de prescience m'ont été très utiles pour

permettre au futur de se dérouler comme il avait été décidé. J'espère que le retour dans ta réalité ne sera pas trop compliqué... ». La forme de la femme qu'il avait vue plusieurs fois se dessina devant lui et elle lui fit un signe amical en souriant « Nous nous reverrons dans une autre vie... »

Le jeune Percy Whyte rouvrit les yeux, se précipita dans la chambre de sa gouvernante, ignorant l'heure avancée de la nuit, et la réveilla pour lui demander en quelle année ils étaient.

— En 1787, monsieur. Pourquoi ne dormez-vous pas ? Vous devez partir pour le continent demain... Pour faire votre Grand Tour... ■

**ALICIANE KHMIRA**

## L'auteure

**Aliciane Khimaira,**  
pseudonyme d'Anne Gaona

Après avoir aiguisé ma plume pour écrire des poèmes enfantins, avoir bien été bercée dans mon enfance par les mangas et japanimations, après avoir été initiée aux jeux de rôle et avoir passé des nuits blanches autour de dés et devant des feuilles à incarner divers personnages, après avoir moi-même fait jouer des joueurs dans l'univers de la *Romance de Ténébreuse* de Marion Zimmer Bradley, j'ai décidé d'explorer d'autres univers. La découverte des fanfictions a été un déclencheur. Après en avoir dévoré un certain nombre, j'ai repris la plume en 2004, lors d'un séjour en Grèce, pour en écrire à mon tour. Tout d'abord centrées sur l'univers de Gundam Wing, j'ai été amenée à développer des personnages originaux, puis leurs histoires. Par la suite, j'ai commencé à créer mes propres univers et j'ai commencé à les explorer et à découvrir les différents personnages qui y évoluent.

Aujourd'hui, je me lance un tout autre défi afin de retrouver le fil conducteur de mes premières histoires et je reprends les visions d'un tout nouveau personnage qui devrait me permettre de découvrir plus en profondeur les multiples facettes de ces univers.

Et si le cœur vous en dit, j'aimerais vous faire participer à cette découverte. ■

**ANNE GAONA**





## Remise à zéro

Une nouvelle de Barbara Cordier

**O**n ne peut pas vivre ici. La tour de Babel n'est pas notre rêve, Ils vous ont menti. Mais il est trop tard pour faire éclater la vérité, je crois que nous sommes tous fichus depuis longtemps. Ils prétendent que nous vivons la plus belle des époques, l'apogée de l'humanité. Peut-on dire le contraire ? Il ne reste plus rien des Anciens depuis le Grand Cataclysme, juste la parole du dernier prophète qui, selon les légendes officielles, nous a délivrés du Malheur, invention d'une civilisation trop immature pour survivre.

Mon ventre se soulève encore quand je pense à ces comprimés dont on m'a gavée toute mon adolescence pour supprimer les mauvaises

pensées de mon esprit. J'ai du sang sur les mains, mais c'est mon œsophage qui se serre. Je les vomirais par centaine si je pouvais. « Tout est une question de fluide, m'expliquait le médecin, les désordres de l'âme se soignent, il suffit de rétablir l'équilibre et tout ira mieux ». J'étais malade, dépressive, comme on aimait le dire avec une profonde pitié. Les jouissances de Babel n'étaient pas pour moi, j'étais le problème, une herbe folle entre deux tranches de béton, une petite fille en larmes devant l'école. J'ai un souvenir très net du jour de ma première rébellion, ce fut un élan de l'âme comme on en a peu, une oppression soudaine, des oreilles qui bourdonnent, un souci d'adéquation entre soi-même et le réel.

Ah, le réel ! Il n'en finissait jamais de s'étendre sur les bancs d'acier. Je voulais apprendre, les autres m'en empêchaient. Nous progressions doucement, au rythme de tout le monde, et surtout de ceux qui, par paresse, s'efforçaient de ne rien comprendre.

Parfois, le soir, les sanglots éclataient, et je plongeais dans une douloureuse perplexité. Quelque chose ne tournait pas rond en moi, une inquiétude fébrile grandissait un peu plus chaque jour. Je revoyais les grilles toutes les nuits. Je m'éveillais anéantie.

La réponse à laquelle je me refusais m'est apparue un matin, avec une cruelle lucidité.

- Je ne veux pas y aller, ai-je dit à ma mère. Je m'ennuie, il ne se passe rien là-bas, ce sont les autres qui progressent, pas moi.

Ma mère était une femme naïve, gentille, pareille à mes camarades en plus âgée.

- Si tu ne te sens pas bien en classe, parles-en à la maîtresse Ylza.

Je l'ai écoutée. La maîtresse m'a rassurée, j'avais une chance immense, j'étais sa meilleure élève, même si, normalement, elle n'avait pas le droit de dire cela.

- Tu iras plus loin qu'eux, tu le sais, mais l'heure des sélections n'est pas arrivée. Même si tu as le niveau d'aller chez les années supérieures, ce ne serait pas bien. Les autres élèves se sentiraient rabaissés, ils t'en voudront, ils ne seront plus motivés à travailler si tes capacités faisaient déjà de toi une privilégiée. Sois patiente, les choses se feront naturellement, et Ils te choisiront.

"Ils", ce sont les enseignants des grandes écoles, celles auxquelles tout le monde a accès mais où peu d'élus demeurent, parce que la plus grande sélection ne se fait pas sur la notation. Les étudiants s'éparpillent peu à peu, victimes de soirées, de divertissements, d'argent gagné aussi facilement qu'il sera perdu. Vous savez tout cela, il y a tellement mieux à faire qu'étudier. Obtenir un diplôme est long, une dizaine d'années, souvent

plus. Que voulez-vous, depuis que la robotique s'est mêlée à nos chairs, nous vivons trop longtemps pour céder la place aux plus jeunes. C'est un vrai mal du siècle. Mais Babel chante tous les jours, on rit dans les bars, les cœurs s'échauffent en discothèque, et on ne dort jamais.

L'avenir est toujours flou, toujours lointain. Même ma mère n'y a jamais pensé. Elle fait partie de cette classe dont on déplore la rareté des naissances. En bas de la tour, ce n'est pas un problème, ça grouille, ça pullule d'êtres dont personne ne se soucie vraiment. Normalement, on ne s'y aventure pas. Les échos nous viennent de ceux qui ont obtenu un transfert d'école. Ils sont rares, souvent terrifiants. Il n'y a pas plus dangereux qu'un « élu d'en bas », comme on les appelle. Ils ont la rage de vivre, de réussir, souvent aucune pitié ni empathie, parce que rien ne survit dans le monde qu'ils ont connu. Ils émergent de la tourbe comme des poissons bouffis de pétrole.

Là où j'ai vécu subsiste une certaine douceur, une enfance perpétuelle. Ma mère n'a jamais pu expliquer les raisons de mon arrivée. Dans ces moments-là, on parle d'une envie soudaine, d'une idée obsédante. Une certaine logique mentale se forge autour de quelques impressions physiques, et vous agissez. Ça ne vous a jamais semblé étrange ?

Je viens de me blesser à la main avec un couteau chirurgical. Je visais les veines, je le sais. Je pourrais vous parler de la noirceur contre laquelle je lutte ces dernières heures, de cette impression de vide et la certitude de l'inutilité de tout, de l'impossibilité à trouver l'illusion du bonheur ici, mais j'ai toujours vécu avec. Il n'y a aucune raison pour que je cherche à en finir maintenant, pour que j'étouffe en moi au point de briser l'étau de la chair. Le couteau m'a raté et je sais qu'il reviendra. On ne me laissera pas courir encore longtemps. Je suis un danger, un être mal conformé.





- Bien sûr, j'aime lire, ce n'est pas le problème.

Je me revois à dix-huit ans, assise à la véranda d'un café encore à la mode. Un ciel doré, plus vif que d'habitude, obscurcirait la peau de ma meilleure amie. Mes doigts tournaient nerveusement le pied de mon verre contre le chrome de la table. J'avais arrêté le traitement depuis peu, sans le dire à personne.

- De quel problème veux-tu parler ? me demanda-t-elle.

Ses grands yeux fixaient, ébahis, la liqueur verte devant sa bouche. Elle se retenait de soupirer, comme souvent lorsque j'essayais de mettre des mots sur le chaos de mes pensées.

- Ça m'a l'air... je ne sais pas... un peu vide. Ne devrait-on pas, par exemple, dire autre chose que des évidences ? C'est comme si tout le monde pensait de la même façon. Mais ce n'est pas aussi simple... non ?

- Je ne vois vraiment pas de quoi tu veux parler. Je m'y retrouve très bien dans ces histoires. Tu devrais arrêter de voir le mal partout, Ylza.

Je savais que je devais me taire, qu'il n'était pas utile d'en dire plus. Je me heurtais à des sourds depuis que j'essayais de réfléchir. Personne ne voulait voir ces vérités qui me transperçaient les yeux à force de me narguer. Aucune création n'était faite pour durer. Les gens s'emballaient un jour pour une chose qu'ils vénéraient entre toutes les autres, puis, une fois que plus rien n'alimentait le phénomène, ils se découvraient une violente passion pour un autre sujet. Rien ne les touchait. Ils s'amusait, disaient-ils. Que désirer de plus ? Je voyais déjà un dérèglement plus profond, une volonté, sans cesse détournée, de s'attacher réellement à quelque chose et se l'approprier pour revêtir, enfin, le visage d'un être différent.

Babel a détruit les plaisirs à force de les exalter. On ne peut se satisfaire de rien ici, il y a toujours un ailleurs à atteindre. Ils vous diront que leur rêve est de travailler au

niveau supérieur de la ville, parce que les gens d'en haut semblent plus heureux. C'est faux. Ils sont semblables, tout aussi dévastés par leur impossibilité à éprouver de vraies passions, devenues, d'une certaine manière, aussi fictives que la magie à force de n'exister que dans les livres.

- J'ai l'impression que tout le monde ici se retrouve dans les mêmes choses. N'avons-nous donc aucune identité propre ? ai-je dit.

- Les histoires sont faites pour parler à tout le monde. Je ne vois pas de quoi tu te plains. Avant, les hommes étaient condamnés à obéir à des règles qui les empêchaient de vivre selon leurs envies. N'as-tu donc pas écouté les cours sur la dictature de la morale ? Alors que nous sommes tous libres, tu prétends que nous n'avons pas d'identité ?

- Es-tu seulement capable de répéter autre chose que le discours qu'on nous sert à longueur de journée ? Et puis, n'est-ce pas curieux qu'on ne puisse pas vérifier par nous-mêmes ces dit-on sur le « avant » ? Nous étions sept milliards de personnes avant le grand cataclysme. Sept milliards, ça laisse forcément des traces. On ne me fera pas croire que tout a disparu d'un coup. En haut, Ils savent, ils ont les preuves. Pourquoi ne nous montrent-ils rien, si l'autre monde était si atroce ?

Elle se contenta de me considérer avec une certaine pitié, comme les autres, en posant une main bienveillante sur la mienne.

- Ne le prends pas mal, Ylza, mais, le directeur du lycée nous a dit que tu étais malade. Les âmes dépressives voient toujours le mal partout, tu dois reprendre ton traitement, je sais que tu l'as arrêté.

- Non, ai-je répondu fermement.

- Oh, je tiens beaucoup à toi, si tu ne fais rien ça empirera et personne ne pourra plus te sauver. Mon oncle était comme ça, il refusait de se soigner, et il a déliré de plus en plus, jusqu'à ce qu'il se... Enfin... Tu sais. Les inadaptés meurent vite. Les pilules te soigneront.

- Certes, avec une prise quotidienne, un cerveau en compote avant ma vingt-cinquième année, je n'en doute pas.

- Ylza, notre époque a fait la synthèse des erreurs du passé. Te rends-tu comptes qu'avant, il existait un millier de langues et de cultures différentes ? Nous ne faisons que nous disputer. Depuis que tout s'est mélangé, nous vivons tous dans la plus parfaite harmonie.

- Non, vous ne vivez pas, ai-je dit en renonçant définitivement à la discussion.



Il fallait des êtres intelligents, mais ces derniers n'avaient pas le droit de mettre leurs facultés au service de la réflexion. J'avais posé trop de questions. Les idées, ce poison de l'âme, grandissaient en moi, toujours plus vives et douloureuses. J'ai mis du temps avant de comprendre l'origine de mes larmes, des crises, des bouts de peau sous mes ongles. Au début, le traitement était fantastique. Je m'ouvrais au silence. Un millier de voix se taisaient pour n'en laisser qu'une seule, celle de la pilule. Ça ne me rendait pas plus heureuse, tout devenait juste très secondaire. Je m'ennuyais d'une autre manière, avec la certitude que ne rien faire était, précisément, la meilleure chose à faire.

Un jour, j'ai repensé à la souffrance d'avant. Elle ne me tuait pas, elle vibrait, broyait ma chair, martelait mes tempes, et tout en moi débordait. Je vivais à l'étroit dans un monde trop petit. Je vivais. En interrogeant mon cœur, j'ai cherché les sanglots. Mes yeux restaient secs. Je m'éteignais peu à peu. J'avais pourtant l'idée d'une horreur qui dépassait ma compréhension physiologique. Elle est revenue, heureusement.

Deux semaines après l'arrêt des pilules, je tremblais à nouveau. Je m'enfonçais dans les abysses, j'avais repris le pouvoir, l'angoisse m'éteignait. Ce n'était pas la plus agréable des sensations, mais, c'était, au moins, quelque chose de palpable, un peu froid,

certes, mais capable de violentes bouffées de chaleur dans ses plus fortes manifestations.

Si je n'avais pas fui, ils m'auraient sans doute reprise. Je suis restée calme, aussi apathique que possible en société. Le désir de comprendre m'aidait à tenir. Je suis devenue stupide. J'ai échoué mes études pour chercher un travail en bas, sur les fondations de la ville, et les vestiges de l'Ancien Monde.



Les on-dit n'ont pas menti, n'est-ce pas ? Personne ne voudrait être muté ici. Les habitants ont un physique incroyable, pas qu'ils soient difformes, mais une certaine lourdeur afflige leurs traits. Les yeux tombent, la lèvre pend. Ils parlent une forme très bâtarde de notre langue, un dialecte instinctif, idiot d'un point de vue humain, mais surtout différent, comme si une autre culture émergeait de leur incapacité à suivre l'idéal de notre société. Peu de choses avaient de réelle emprise sur eux. La vie n'est pas compliquée, en apparence, sur les fondations. On touche les aides plus qu'on ne travaille, faute d'aptitudes utiles à la société. Les gens boivent, se battent, et l'insécurité s'aggrave tous les ans. Babel ne cesse de s'élever, les meilleurs suivent, les autres restent, on les oublie à moitié. Quelques policiers sont envoyés en bas parfois, mais il est difficile de faire croire à un engagement volontaire quand tout le monde redoute la mutation. Alors, ils se sont raréfiés. La situation devenait très instable à mon arrivée. J'avais pris mes fonctions dans le poste de police d'un quartier dit « en zone rouge ». Mon supérieur et mes collègues étaient des imbéciles alcooliques, comme à peu près tout le monde ici, des incompetents qu'on laissait porter l'uniforme pour sauver les apparences. En fait, je n'avais rien d'autre à faire que recevoir des plaintes, tous les jours.

Le soir, j'explorais les vestiges par-dessus lesquels on avait dressé des blocs de verre et de fer. Il m'a fallu deux ans avant de mettre la main sur une preuve, un livre jauni écrit dans une autre langue. Une autre langue, oui,





vous m'avez bien entendu. Certains mots ressemblaient aux nôtres mais je n'y comprenais rien. Les échos sur l'Ancien Monde, aujourd'hui assimilés à la Légende, sont bien réels. Babel n'a pas toujours été unie. La persévérance m'a permis de déterrer une bibliothèque posée stratégiquement à un endroit à la fois évident et compliqué. Il n'y avait pas qu'une seule langue dans ces livres. Les unes chantaient, les autres avaient la dureté du roc. Au contact de ces ouvrages, j'ai découvert, enfin, un sentiment proche de la passion.

Je m'y consacre entièrement depuis cinq ans, ils sont mon unique consolation lorsque je dois écouter les bégaiements abstraits des plaignants. J'ai mis au point un programme pour m'aider à décoder les langages. Je n'en maîtrise qu'un, il m'a permis de comprendre deux livres, des histoires sur le monde d'avant, des pages piquées d'odeurs, d'images et d'impressions comme nous n'en éprouvons plus ici. Ce n'était pas barbare, c'était beau. Pourquoi nous imposer cette ignorance et cette existence-là ? Nous avons perdu le bonheur

à force d'avoir accès à tous ses ersatz. J'aimerais vous donner les réponses, elles sont peut-être quelque part dans les autres textes, écrites dans une autre langue.

Mais mon programme a été identifié et détruit. Ils m'ont retrouvée. J'écris à la hâte. Ma main saigne, ils finiront par me contraindre au suicide. J'irai au devant, comme le philosophe qui écrivit les lignes d'un de ces ouvrages.

Mon travail est sous clé. Je l'abandonne dans cette bibliothèque que personne, en cinq cents ans, n'a pu trouver. Je vous laisse le soin de poursuivre mon travail. Ne vous dressiez pas contre le pouvoir, répandez les mots anciens, enseignez ces langues exhumées, lisez les témoignages du passé, détruisez la tour de Babel. ■

**BARBARA CORDIER**

# La chronique

de Christophe Dénouveaux

## Un peu, beaucoup, à la folie...



De la folie douce à la démence, du grain de folie à la psychopathie, la folie prend bien des formes. Se situant au-delà des normes imposées, en fonction de son aspect, elle peut prêter à sourire ou inspirer la peur.

Nos sociétés occidentales imposent une quantité de normes, tentant d'exclure toute folie et ce afin de nous garder dans le droit chemin. Dans d'autres cultures, les fous sont respectés et même considérés comme des demi-dieux. Qui a raison dans tout ça ? À vous de juger !

Pour ma part, je pense qu'un coup de folie ne fait de mal à personne et permet de se lâcher au quotidien. Mille et une manières existent pour y parvenir. Parfois même, j'ai bien envie de péter un plomb. Et là, je me dis « Oh tiens, le jeu de rôle c'est génial pour faire le fou/cinglé/psychopathe (rayer la mention inutile) ! ». Eh oui, comme ça tout est dans ma tête et je ne fais de mal à personne !

Le meneur de jeu n'a pas trop de mal avec l'interprétation de la folie. Interpréter un personnage non-joueur atteint du ciboulot est simple pour lui. Pourquoi ? Parce que ce dernier se prend déjà pour un dieu, même s'il dit le contraire. Oui, le meneur, atteint de schizophrénie rôlistique avancée, est l'incarnation de la folie. De fait, la folie ne lui pose pas de problèmes.

Quant aux joueurs, c'est un peu plus dur. Avez-vous déjà vu l'un d'eux incarner correctement un fou ? Moi, non et j'attends encore. Si vous vous en sentez capables, je vous invite à ma table de jeu !

Donc bref, la folie, c'est bien, c'est beau, mangez-en. ■

**CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX**

# et l'antichronique

de Fabrice Pouillot

## Accroche-toi au pinceau...



Bon, manquait plus qu'un thème aussi racoleur que la folie ! Je sens que Mireille et Jean-Pierre vont adorer récupérer l'idée pour relancer, au détour d'une grande messe télévisée, l'alerte au jeu de rôle entraînant ses participants dans de dangereux troubles de la personnalité, au bord de la dépression, aux frontières de la folie. *Bullshit* ! comme dirait Bob, mon voisin de chambrée, anglo-saxon et peintre de son état. Il n'y a rien de plus carré que notre obsession pour cette activité ludique, la folie n'y ayant tout simplement pas sa place. Imaginez ce que donnerait un joueur mentalement dérangé... il s'exciterait sur sa chaise en faisant nerveusement rouler ses dés, criant ses joies et pleurant les aléas de la vie qui tombent sur les épaules de son double ludique. Comment, Bob ? Les joueurs se comportent tous comme ça ? Ha ! Bon, alors accordez-moi qu'un Meneur n'a rien à voir avec quelqu'un atteint de troubles psychiques, capable d'apprendre des pages entières de règles, de tables et tableaux, apte à dévorer et à retenir quelques milliers de pages sur un monde imaginaire et jouissant des actes sadiques prodigués par ses personnalités multiples... Bon, je sens que Bob ne va pas valider non plus cet exemple... Mais croyez-moi, pas une once de folie chez ces auteurs capables d'écrire, juste pour le plaisir, quelques centaines de pages à propos des mondes qui hantent leur esprit. Pas un éclat de démence parmi tous ces gens rassemblés autour de tables de jeu, envahies par des dés difformes, qui devisent à propos d'une déité obscure et du cure-dent qui pourra la déglinguer... Merde ! Bob ! Arrête de ricaner ! Tu m'emmerdes ! Je te dis que les rôlistes sont les gens les plus sains et normaux du monde, que c'est l'activité la plus conventionnelle et évidente qui soit !

Bon, Bob, fais gaffe... j'enlève l'échelle ! ■

**FABRICE POUILLOT**

Bar



# Mentia Mancie

## Un système de jeu par Luna

**M**entia Mancie est un système de jeu qui a pour humble objectif de permettre de jouer des scénarios où la folie des personnages est enfin un protagoniste important pour l'histoire. C'est mon insatisfaction face aux lourdeurs de certains systèmes ainsi que ma frustration quant au manque d'intérêt des folies proposées qui ont motivé cette élaboration.

Ce jeu permet d'avoir des règles communes, offrant l'opportunité de concevoir des scénarios en cross-over pour les univers suivants : *L'Appel de Cthulhu*, *Delta Green*, *CthulhuTech*, *Unknown Armies*. D'autre part, il s'adapte sans problème à tout scénario impliquant de l'horreur, de la psychologie, du surnaturel ou les trois. Donc libre à vous d'en faire ce que bon vous semble.

Vous l'aurez compris, ce système fait la part belle des règles à la folie. Les personnages sont tablés pour réussir les actions normales sans trop de soucis. Mais lorsque les choses se corsent, ils devront faire appel à leurs troubles mentaux pour avoir une chance de s'en sortir. Finalement, c'est le joueur qui choisira quand sombrer dans la folie pour éviter la tombe.

## La création de personnage<sup>1</sup>

Ce système a pour objectif de permettre une création de personnage en 30 minutes maximum pour un peu qu'on ait une idée de ce que l'on veut jouer.

## Les caractéristiques

Elles définissent les forces et les faiblesses du personnage. Répartissez 15 pts dans les caractéristiques, de 1 à 5. Plus le score est élevé plus le personnage est doué.

### Liste des caractéristiques :

- **Force** : force physique et musculaire du personnage, elle sert aussi lors des attaques au corps à corps.
- **Ténacité** : association de volonté et d'endurance, c'est la résilience du personnage face aux menaces physiques et mentales.
- **Agilité** : alliance d'adresse et de rapidité, cette caractéristique permet de résoudre les attaques à distance, d'éviter les coups et de définir l'initiative.
- **Analyse** : l'intellect et la mémoire, cela permet de comprendre et d'élaborer de nouvelles idées.
- **Charisme** : c'est le charme et le magnétisme du personnage, cela représente ses talents sociaux, et à quel point il peut marquer les autres.
- **Sens** : l'ensemble des cinq sens, l'intuition ainsi que l'empathie sociale, il s'agit de la capacité à remarquer les choses.

Une fois les points répartis, il vous reste à associer deux branches parmi les troubles mentaux du pentacle (présentes au centre de la fiche personnage) pour chaque caractéristique. Sauf pour une seule des caractéristiques (à choisir) qui, elle, sera liée à l'ensemble du pentacle. Vous pouvez noter les troubles associés sur les petites lignes à côté

<sup>1</sup> La feuille de personnage est téléchargeable au format PDF : [www.lunart.fr/jdr/MentiaMancie/MentiaMancie4-150dpi-edit.pdf](http://www.lunart.fr/jdr/MentiaMancie/MentiaMancie4-150dpi-edit.pdf)



# Hanagar aux scénarios

IDENTITÉ

SEX: ♀ ♂ AGE: ans

Joueur

NOM:

CONCEPT:

DESCRIPTION:

CONTACTS

CARACTÉRISTIQUES:  
SANTA A REPARTIR  
DE 1 A 5

FORCE

TENACITÉ

ANALYSE

AGILITÉ

CHARISME

SENS

PROFANES

ATOUS

SURNATURELS

SEUIL

CHOISIR UN TROUBLE A -1

HYSTÉRIE, CATATONIE, PHOBIE

SANG-FROID

HALUCINATIONS, DÉLIRES, DÉRÉGLISATION

Schizophrénie

MONSTRE

Dissociation

PERSONNALITÉS MULTIPLES

MANIES

SOCIOPATHIE

PERVERSIONS

PULSIONS

T.O.C.

PSYCHOSE

paranoïa

PILULES

HÉMATOMES:  
PLAIES:  
HÉMORRAGIES.

INVENTAIRE

RIP

JOURNALISTE

ESPION

MALFRAT

MILITAIRE

PILOTE

ARTISTE

CROYANT

ERUDIT

SCIENTIFIQUE

MEDECIN

NOTES



des caractéristiques. Vous ne pouvez sélectionner plus de deux fois le même trouble mental lors de cette répartition.

Il n'est pas très pertinent de mettre deux fois le même trouble pour une seule caractéristique puisque cela amputera le personnage d'un potentiel choix entre ces deux troubles. Cette répartition favorise une évolution vers la folie plus progressive.

## Les métiers

Les métiers correspondent à l'ensemble des domaines de compétences liés à une profession, ainsi qu'aux contacts nécessaires pour pratiquer l'activité. Toutes les professions ne sont pas présentes, seules les plus emblématiques du genre sont proposées. Si votre personnage n'est proche d'aucune profession proposée, tentez de composer sa profession en répartissant ses points en fonction des compétences liées. Ne créez pas de nouvelle profession à moins de donner plus de points à répartir. Vous avez 15pts à répartir dans les métiers, de 0 à 5.

Cette liste des métiers détaille des exemples de domaines connexes pouvant justifier l'emploi du susnommé métier pour un test :

- **Journaliste** : orateur, fouineur, diplomate, rédacteur, bibliothèque, administration, imposture, investigation, mensonge, politique, pister, chercher, etc.
- **Artiste** : orateur, star, perceptif, art, artisanat, sensibilité, émotion, imposture, comédie, kinésique, mensonge, discourir, animaux, empathie, vigilance, déguisement, etc.
- **Espion** : esquivé, assassiner, discrétion, se cacher, observer, larcin, crochetage, imposture, investigation, mensonge, intrusion, vigilance, déguisement, etc.
- **Croyant** : orateur, convaincre, persuader, intimidation, discourir, volonté, art, politique, animaux, empathie, commerce, psychologie, etc.



- **Malfrat** : combat, bagarre, esquivé, truand, larcin, crochetage, intimidation, intrusion, commerce, tromperie, falsification, etc.
- **Érudite** : savant, universitaire, connaissance, décrypter, bibliothèque, administration, occultisme, penser, décoder, comprendre, littérature, rechercher, etc.
- **Militaire** : combat, arts martiaux, esquivé, police, acrobatie, escalade, natation, sport, survie, vigilance, tactique, commandement, etc.
- **Scientifique** : savant, science, biologie, chimie, technologie, *hardware*, ordinateurs, super-science, programmation, bricoler, construire, etc.
- **Pilote** : conduire, véhicule, réparer, perceptif, acrobatie, natation, sport, sports de l'extrême, survie, navigation, orientation, pister, etc.
- **Médecin** : médecine, pharmacologie, biologie, infirmier, premier soin, diagnostiquer, stabilisation, psychologie, psychanalyse, etc.

Il est normal que certains domaines des métiers se chevauchent, cf. « Résoudre une action ».

## Atouts

Les atouts permettent au personnage de se différencier face à d'autres profils similaires au sien. Cela le professionnalise en lui offrant des bonus qui n'attisent pas sa folie pour des domaines d'expertise. Cela sert aussi à simuler l'acquisition de nouvelles capacités, surnaturelles ou technologiques, qui normalement ne sont pas à la portée du premier humain venu. Cela permet aussi de thématiser un personnage au travers du filtre de l'univers choisi. Un atout devrait toujours être plus restreint dans son champ des possibles que les caractéristiques ou les métiers.

Les trois colonnes d'atouts permettent de les différencier entre le réel et le surnaturel. Les atouts profanes correspondent à ce qui est généralement accepté par l'humanité dans son ensemble. Les atouts surnaturels mettent en évidence les pratiques mystiques, pouvoirs et artefacts étranges que les personnages peuvent glaner. La colonne centrale sert à placer les atouts ambigus. Le conteur est le seul juge pour autoriser ou interdire un atout. Il est recommandé d'offrir gratuitement l'atout correspondant au rôle que devra impérativement jouer le personnage pour être raccord avec le scénario.

*Exemple : le statut « agent Delta Green » dans le cadre d'une partie de Delta Green. Ou encore « pilote de Engel » dans le cadre d'une partie de CthulhuTech.*

Le niveau des atouts est utile lorsque le personnage souhaite y faire appel au cours d'une résolution d'action. Il existe trois niveaux pour les atouts : Trivial, Conséquent, Majeur.

| Niveaux des atouts |    |
|--------------------|----|
| <i>Trivial</i>     | +1 |
| <i>Conséquent</i>  | +3 |
| <i>Majeur</i>      | +5 |

Cela indique le niveau d'expertise. Ils offrent respectivement un bonus de +1, +3, +5 pour une action où ils peuvent intervenir. Le joueur propose mais c'est le conteur qui décide si l'atout peut ou non servir.

Celui qui est offert l'est au niveau Trivial. Puis répartissez 7 niveaux d'atout. Chaque niveau permet soit d'acheter un atout Trivial, soit d'augmenter le niveau d'un atout de Trivial à Conséquent ou de Conséquent à Majeur.

Pour des personnages disposant de dons surnaturels, il est recommandé de les contraindre à l'achat d'un seul atout de ce type lors de la création. Ceci dit, le niveau de l'atout peut être augmenté normalement jusqu'à un niveau Majeur.

Les atouts peuvent couvrir absolument tous les domaines d'expertise :

- **Physiques** : souplesse, endurance, adresse, précision, musculature, sportif, rapidité, nageur, *parkour*, arts martiaux, bonne vue, bonne audition, etc.
- **Sociaux** : statut social (influence définir le milieu), passe-droit (définir l'agence : police, FBI, etc.), richesse, notoriété (définir le milieu), contacts privilégiés (définir le milieu), charme, magnétisme, aura, beauté, éloquence, langue de bois, linguiste (autant de langues supplémentaires que le niveau d'atout), etc.
- **Mentaux** : mémoire, mémoire photographique, virtuose (définir l'instrument), volonté, logique, mathémagicien, planification, tactique, stratégie, vigilance, observateur, etc.
- **Surnaturels** : accroissement d'une faculté naturelle vers du hors-norme (définir la faculté), une invocation de créature, un rituel, un sortilège, un pouvoir psychique, un *angel*, un *tager*, un symbiote, une nature différente (spectrale, mort-vivant, cybernétique, photosynthétique, IA, etc.), des avantages liés à cette nouvelle nature (comme des bras cybernétiques, une insensibilité aux armes à feu pour les morts-vivants, ou régénération accrue pour les mutants, carapace impénétrable...), etc.



## Troubles

Lors de la création d'un nouveau personnage, choisissez-lui une des cinq branches de trouble (le pentacle au centre de la feuille) où il aura une très légère fragilité. Mettez le score de -1 dans le rond correspondant. Lorsque le joueur fera appel à ce trouble le test subira le malus correspondant. Les autres troubles débutent à 0.

Cela veut simplement dire que le personnage a déjà subi un traumatisme dans son passé. Ce peut être la mort d'un proche, une affaire obsédante non résolue, ou un événement inexplicable.

## Seuil

Le seuil correspond au « seuil d'échec critique » des actions du personnage. Celui-ci est toujours égal à la somme des valeurs absolues de l'ensemble des troubles (faites-en la somme sans tenir compte du signe -).

En bref, plus le personnage sombre dans la folie, plus il est enclin à échouer lamentablement ce qu'il entreprend. Mais rassurez-vous, faire appel à sa folie apporte aussi des avantages, cf. « Résoudre une action. »

## Le système

### Résoudre une action

Les tests s'effectuent en lançant 1D10 (allant de 1 à 10, sans explosion) auquel on ajoute une caractéristique, un métier et parfois un atout, voire un équipement. La somme définit la qualité de l'action. Si elle est égale ou dépasse la difficulté alors l'action est une réussite, si elle est inférieure alors c'est un échec.

Il faut nécessairement que ce que l'on ajoute lors d'un test soit cohérent avec l'action entreprise. La caractéristique est toujours définie directement par le conteur. Celui-ci va ensuite citer de 1 à 3 métiers concernés par l'action, le joueur n'aura qu'à ajouter celui pour lequel son personnage est le plus compétent.

Un seul atout et un seul équipement peuvent être ajoutés, à condition que le bon sens indique leur pertinence au cours de l'action.

#### Résolution d'action

1D10 + 1 caractéristique + 1 métier + 1 atout + 1 équipement

## Niveau de difficulté

Les actions entreprises par le personnage sont sujettes à un niveau de difficulté fixé par le conteur. Les circonstances extérieures peuvent intervenir sur ce niveau de difficulté en bien comme en mal. Il est donc possible de choisir au jugé le niveau de difficulté d'une action donnée. Cependant voici un tableau en guise d'exemple où sont rangées les difficultés typiques associées à leurs valeurs chiffrées :

| Niveau de difficulté |              |
|----------------------|--------------|
| 5                    | Facile       |
| 10                   | Moyen        |
| 15                   | Ardu         |
| 20                   | Difficile    |
| 25                   | Extrême      |
| 30                   | Parangonique |
| 35+                  | Surhumain    |

### Exemples de circonstances :

- Voir dans l'obscurité totale -6,
- Retrouver son chemin de nuit, dans une forêt dense et sans lumière -8,
- Utiliser une épée pour frapper +3,
- Voir sous la pluie battante -2,
- Utiliser une longue vue +3,
- Courir une jambe blessée -6,
- Passer du temps à préparer son action, de +1 à +3,
- Etc.

## Test en opposition

Lorsque s'affrontent deux protagonistes, comparez directement les scores obtenus. La difficulté à battre devient le score atteint par l'adversaire. Le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité de score, on estime que les personnages on fait match nul.

## Marges de réussite

La marge de réussite est égale à la différence entre la difficulté et le score obtenu. Elle sert notamment pour définir les dommages, cf. « Blessures ».

Chaque groupe de 5 points de marge correspond à une plaie infligée à l'adversaire. Les points excédentaires servent à définir les hématomes reçus lors de l'impact. 1 ou 2 points de marge indiquent l'ajout d'un hématome. 3 ou 4 points de marge indiquent l'ajout de deux hématomes.

*Exemple : le Comte Saint-Germain est visé par un sniper. Le tireur fait une marge positive de 12. Deux paliers de 5 points sont franchis, alors le Comte reçoit 2 plaies. Les 2 points de marge restants indiquent qu'il reçoit en prime 1 hématome. Donc cela lui fait un total de dommage correspondant à 2 plaies et 1 hématome. Un homme normal serait grièvement atteint, mais c'est compter sans l'immortalité du Comte.*

## Équipement

Un équipement peut apporter son soutien lors de certaines actions. C'est principalement le cas des armes, armures et des outils. Le bonus apporté par un équipement peut débiter à 0, et ne devrait jamais excéder 5, sauf situation exceptionnelle. Le bonus devra être appliqué avec bon sens, en fonction de l'action entreprise. Si le personnage devait s'équiper de deux objets accroissant ses chances lors d'une même situation, on ne considère que le meilleur des deux bonus.

### Exemples de bonus d'équipement :

- +1 Couteau, piolet, etc.
- +2 Pistolet, lampe torche, glaive, etc.
- +3 Pistolet mitrailleur, fusil de chasse, épée longue, etc.
- +4 Fusil d'assaut, fusil à pompe, épée à deux mains, etc.
- +5 Canon d'assaut, sniper, mitrailleuse, poutrelle, etc.

## Appel d'un trouble



Avec la somme de toutes ces valeurs et du dé, il n'est pas impossible d'atteindre le score maximum de 30. Du moins s'il s'agit d'un domaine ultra-spécialisé et plus qu'optimisé du personnage. Seulement n'oublions pas que dans les univers lovecraftiens, il n'est pas rare d'affronter des menaces capables de largement surclasser le potentiel d'un mortel. Ainsi, afin que le personnage puisse se dépasser, il peut faire appel à un de ses troubles mentaux pour s'aider. Ils

sont représentés par le pentacle central sur la feuille de personnage. Il s'agit de la Peur, la Dissociation, la Paranoïa, la Psychose, et de la Schizophrénie. C'est aussi le seul moyen de faire une réussite critique, cf. « Critiques ».

Lorsqu'un joueur souhaite que son personnage fasse appel à un trouble, il doit premièrement choisir un trouble en rapport avec la caractéristique concernée par l'action. Puis il doit cocher une des 7 cases décorant les branches du pentacle (7 ronds de tentacule pour la Peur, 7 morceaux de miroir blanc pour la Dissociation, 7 yeux grands ouverts pour la Paranoïa, 7 lames de couteau blanches pour la Psychose, et 7 morceaux de pilule blancs pour la Schizophrénie). Et finalement



il obtient 1D10 supplémentaire à lancer et à additionner pour la résolution du test. Pour un test donné, le personnage ne peut faire appel qu'une seule fois à un seul trouble.

## Dépense d'un point dans les jauges des troubles

Ajoute +1D10 à l'action entreprise

Il existe aussi d'autres façons de cocher des points dans les jauges des troubles. Dès que la situation implique la santé mentale, la possibilité de sombrer dans la folie ou des situations de stress, le conteur peut faire cocher un nombre de points qu'il estime en rapport avec l'intensité de la situation. Dans ce cas-là – et puisqu'aucune caractéristique n'est impliquée – le joueur peut choisir le trouble qui sera affecté. Cependant il devra cocher l'ensemble des points imposés par le conteur dans ce même trouble.

### Exemples de perte :

- ▶ *La découverte d'un cadavre : 1 pt*
- ▶ *Être pourchassé par des cultistes en colère : 1 pt*
- ▶ *Assister à la torture d'un ami : 3 pts*
- ▶ *Voir des effets surnaturels inhabituels : 2pts*
- ▶ *Voir un monstre du mythe : de 1 pt à 10 pts*
- ▶ *Invoker une créature : +1 pt*
- ▶ *Rencontrer un grand ancien : 15 pts*
- ▶ *Subir une mutation involontaire : 4 pts*
- ▶ *Etc.*

## Démence passagère

Lorsque le personnage coche ses jauges de trouble, il peut être atteint d'une démence passagère en rapport si possible avec la situation. Le conteur peut décider d'ignorer la démence passagère si cela ne cadre pas avec la situation (pas besoin d'entrer en démence pour commander son pain à la boulangerie). Vous pouvez la choisir ou la tirer au hasard sur la table des séquelles, cf. « Fin ». S'il s'agissait d'une perte volontaire de santé mentale, laissez la scène se terminer tranquillement (finissez l'action du combat, le dialogue) et amenez la folie discrètement en suivant. Sinon, inspirez-vous du trouble sélectionné et de la situation pour infliger une démence passagère.

## Contracter des séquelles

Vous aurez noté que les troubles ne comportent que 7 cases. Une fois qu'elles sont toutes cochées, le personnage contracte une séquelle permanente, choisie ou tirées au hasard dans la table des séquelles. Le joueur la note en face de la branche de trouble correspondante et ajoute un -1 dans la valeur de cette branche. En répercussion, le Seuil est augmenté de 1. Puis, il efface les cases cochées sauf une. Cette dernière est définitivement noircie (utilisez un stylo). Le personnage est à nouveau prêt pour se servir de ce trouble mais il ne dispose plus que de 6 cases. À chaque diminution de la branche, la jauge est amputée définitivement d'une case. Il est possible, lors d'une lourde perte de santé mentale, de perdre plusieurs cases de la jauge en une fois. N'oubliez pas de modifier le Seuil après chaque changement. Ainsi le personnage glissera inexorablement vers la folie. C'est au conteur de choisir à partir de quel moment il estimera le personnage totalement hors de contrôle du joueur, mais usuellement un seuil de 6 est suffisant.

## Guérir la folie

Loin d'être une science exacte, il existe des moyens de guérison, à un rythme toujours lent et progressif. Ce qui justifie l'existence des psychiatres, et des hôpitaux psychiatriques. Les gains (effacement de cases cochées) sont à établir, par semaine ou par mois, mais jamais ils ne devraient être plus rapides que les pertes (cocher des cases). Le conteur est le seul juge pour estimer les apports d'un soin psychiatrique que subit le personnage.

### Exemple de récupération :

- ▶ *1 semaine de repos : 1 pt*
- ▶ *1 semaine de repos avec suivi psychiatrique : 2 pts*
- ▶ *1 mois de repos : 4 pts*
- ▶ *1 mois de repos avec suivi psychiatrique : 8 pts*
- ▶ *1 journée de psychochirurgie : 1 pt.*

Perdre une séquelle permanente est un autre



tour de force. Cela peut prendre des années, voire ne jamais arriver, à la discrétion du conteur.

## Monstre

Au centre du pentacle existe un niveau de corruption. Cela est valable pour les personnages qui dérapent vers les forces obscures du mythe, ceux qui ont tendance à trouver les plans des grands anciens à leur goût ou qui apprécient se voir muter en d'immenses créatures. Cela peut aussi arriver involontairement sous le coup d'une malédiction. Chaque fois que le conteur le juge cela nécessaire, il peut attribuer des points dans la jauge monstre. Chaque lettre du mot MONSTRE est une case que l'on peut cocher.

À la façon des troubles, lorsque les 7 cases sont cochées le niveau de Corruption gagne 1 point. Chaque point de Corruption est égal à +1D10 de bonus permanent pour tous les jets de dés. Y faire appel coûte tout de même un point dans les troubles comme à l'accoutumée. Le défaut est que chaque point de Corruption implique une mutation physiologique profonde et potentiellement visible. En bref, le personnage devient peu à peu un monstre.

Mais être un monstre rend puissant, nombre de sorciers se laissent appâter de la sorte.

Vous pouvez inventer, choisir ou tirer au hasard la mutation que subit le personnage qui gagne un niveau de Corruption. Considérez que jusqu'au niveau 2 de Corruption les mutations sont encore camouflables à grand renfort de vêtements amples. Au-delà c'est bien trop visible pour être masqué.

Cette caractéristique supplémentaire, qui permet d'avoir des personnages faisant des jets avec 3D10 ou plus est parfaite pour manifester les forces des classiques antagonistes d'une partie lovecraftienne.

## Critiques

Si les dés lancés (celui de base + ceux obtenus grâce à un trouble ou une nature corrompue) indiquent un double, alors le résultat est toujours un critique.

Si le chiffre du double est inférieur ou égal au Seuil, le résultat est un échec critique. En termes de marge, l'échec critique inflige un malus de -5.

Si le chiffre du double est supérieur au Seuil, alors c'est une réussite critique. En termes de marge, la réussite critique octroie un bonus de +5.

Ainsi, la chance de faire des échecs critiques augmente à mesure que le Seuil augmente.

*Exemple : John Constantine a un Seuil de 3, il obtient 22. Le chiffre du double est inférieur à son seuil alors c'est un échec critique. S'il avait obtenu 33 ou plus, cela serait une réussite critique.*

## Blessures

Les armes s'ajoutent au test tout comme les armures car ce sont les marges de réussites qui définissent directement les blessures, cf. « Marges de réussite ».

Tous les personnages sont par défaut de simples mortels. Ils ne disposent donc que de





3 hématomes, de 2 plaies et d'1 seule hémorragie. Un protagoniste inhumain ou surhumain pourrait facilement avoir un plus grand nombre de cases de dommage pour représenter leurs résistances hors du commun. Réservez ce genre d'avantages aux antagonistes.

Lorsqu'un personnage doit contracter une blessure dans une ligne déjà remplie, il transfère la blessure dans la ligne de dommage plus grave. Si tous les hématomes sont cochés et qu'il en reçoit un de plus, cela se transforme en plaie. Si toutes les plaies sont cochées cela se transforme en hémorragie. Si l'hémorragie est cochée cela indique la mort instantanée du personnage.

Optionnellement, vous pouvez attribuer des malus aux actions en fonction de l'état de santé du personnage. Annuler le malus d'une blessure coûte 1 point de trouble et n'est effectif que pour une action. Cette dépense se fait à la place de celle qui permet d'avoir un dé supplémentaire. Pour avoir le droit d'agir quand le personnage a une hémorragie, il doit dépenser un point supplémentaire.

|                                                                      |                                             |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| <b>3 Hématomes</b>                                                   | Malus -1 1 pt de trouble = annuler le malus |
| <b>2 Plaies</b>                                                      | Malus -3 1 pt de trouble = annuler le malus |
| <b>1 Hémorragies</b>                                                 | Malus -7 1 pt de trouble = annuler le malus |
| <i>Avoir le droit d'agir coûte 1 point de trouble supplémentaire</i> |                                             |

## Guérison

Les hématomes guérissent dans la journée. Les plaies nécessitent une aide médicale et mettent des jours, voire des semaines à guérir. Les hémorragies sont des blessures graves qui imposent que le personnage soit stabilisé rapidement sous peine de mourir quelques minutes après. Puis sa convalescence peut durer des mois, voire une année.

## Expérience

Les points d'expériences sont à distribuer à la fin de la séance de jeu, si les personnages sont encore vivants ou jouables. Comptez environ 1 point par heure de jeu. Ce qui donne pour une partie de 6 heures, 6 points d'expérience.

|                         |                               |
|-------------------------|-------------------------------|
| <b>Px par séances</b>   | 1/heure                       |
| <b>Caractéristiques</b> | niveau à atteindre x3         |
| <b>Métier</b>           | niveau à atteindre x2         |
| <b>Atout</b>            | niveau à atteindre x3         |
| <b>Trouble</b>          | baisser un niveau actuelle x5 |

## Mode de jeu

Voici une option de jeu que j'ai développée permettant le *crossover* entre les 4 univers cités en introduction.

## Historique

Dans le futur de *CthulhuTech*, l'humanité a fait bien des bêtises dans l'espoir de trouver de nouvelles technologies pour lutter contre les envahisseurs. L'État du Nevada en est une. Un vortex permanent, aux connexions inter-dimensionnelles, y est présent. Comme le temps est une dimension, des scientifiques ont imaginé un procédé au cours duquel de valeureux patriotes seraient connectés mentalement au vortex leur permettant de voyager mentalement au travers du temps. À la manière du héros de *Code Quantum*, les esprits des personnages s'incarneraient dans des contemporains de l'époque ciblée. L'humanité est en péril, et finalement l'arme absolue pour la sortir de ce mauvais pas est peut-être à portée de main sous le nom de code de Projet Vortex. Remonter le temps en tentant de changer les événements qui ont conduit à un futur aussi pessimiste, est un but noble mais c'est sans compter sur les aléas du vortex dont la limite fluctue telle une marée. Ainsi, malgré l'entrée de paramètres précis permettant de localiser des nœuds temporels à défaire, ce processus reste une science très inexacte. Finalement personne ne sait vraiment à l'avance où et quand seront envoyés les esprits des personnages. C'est l'occasion de faire vivre les aventures de toutes les époques aux mêmes personnages.

## La fusion mentale

L'esprit projeté conserve les souvenirs de sa vie issue du futur, mais se souvient en surimpression de la vie de son nouvel hôte charnel.

Il faut donc faire une fiche pour chaque personnage. Une option permet à l'esprit de manifester un de ses métiers ou atouts au travers du temps. Cela coûte un point de trouble pour autoriser un tel transfert.

Le personnage est directement influencé par le corps et l'esprit qu'il hante, sa psyché se fond avec l'autre. Pour la personne habitée, elle aura simplement le sentiment d'avoir été inspirée durant la période de possession. Normalement, une fois de retour, les points de santé mentale perdus dans les troubles se répercutent à moitié (arrondi à l'inférieur) sur le personnage participant au Projet Vortex. Les points d'expérience acquis se répercutent aussi à moitié (arrondi au supérieur).

Autorisez le développement de capacité favorisant le transfert de compétence au travers du Vortex. Après tout, dans l'univers de *CthulhuTech*, il y a tout ce qu'il faut pour justifier que ce genre de recherches aboutisse.

## Les Séquelles

Au nombre de cinq, elles permettent au joueur de faire un choix dans ses actions et de favoriser, ou non certaines tares mentales. À la création, on choisit un trouble pour lequel on met un -1.

### *Peur, Phobie, Hystérie, Catatonie* – *Sang-froid.*

1. Phobie : Catatonie en position fœtale.
2. Phobie : Tétanie, reste figé sur place telle la biche devant la voiture.
3. Phobie : Chercher à se cacher à tout prix.
4. Phobie : Tremblements incontrôlables.
5. Phobie : Hurler sur place jusqu'à en avoir les jambes qui lâchent.
6. Phobie : Fuite éperdue en courant le plus loin possible.
7. Trouble arthritique, difficulté d'articulation, bégaiement, balbutiement irraisonné
8. Logorrhée, diarrhée verbale, besoin impérieux de parler sans qu'il y ait de sens.
9. Rage Téméraire, envers la source de la peur et sans tenir compte du danger.
10. Amnésie Partielle, se souvient de la raison de sa présence.



## *Schizophrénie, Hallucination, Délires, Déréalisation – Imagination.*

11. Entend des sons imaginaires.
12. Sent des odeurs imaginaires.
13. Voit des personnes imaginaires.
14. Semble percevoir la réalité comme n'étant qu'un décor factice.
15. Les animaux se mettent à parler.
16. Persuadé d'être traqué par des tueurs du gouvernement.
17. Le monde s'est ligué contre toi pour faire des expériences sur ton corps.
18. Mégalomanie, tu viens d'obtenir des superpouvoirs, c'est l'occasion de les utiliser.
19. Crise mystique, vous êtes investi d'une mission divine, céleste ou héroïque.
20. L'ensemble du monde n'est qu'une construction avec pour but de vous faire du tort.

## *Dissociation, Multiple personnalité, Dépersonnalisation, Manies – Protection.*

21. Tu es un frère ou une sœur, enfant, simple et sensible.
22. Tu es un père combattant, violent et protecteur.
23. Tu es une mère compatissante, protectrice et dominatrice.
24. Tu es un monstre abominable, il te faut de la chair humaine.

25. Le monde manque de réel, et tu te sens irréel, comme une image dans un miroir ou un être virtuel.
26. Kleptomanie, voler compulsivement des tas de trucs triviaux.
27. Chaos, besoin de rompre l'harmonie ou la symétrie.
28. Sitiomanie, besoin impérieux d'absorber des grandes quantités de nourriture.
29. Mythomanie, mentir à tout bout de champs.
30. Pyromanie, faut que ça crame !

## *Psychose, Sociopathie, Perversion, Pulsions, T.O.C. – Social.*

31. Froideur, Frigidité mentale et émotionnelle.
32. Érotomanie, persuadé d'être aimé par une personne fictive.
33. Parasexualité, la libido s'exprime dans un sens inhabituel pour combler un besoin d'équilibre mental.
34. Besoin de tuer des êtres vivants régulièrement. Ça commence par les animaux, puis les humains.
35. Hypersexualité, ou le syndrome de l'excitation permanente. Un rien te fait jouir et c'est reparti pour un tour.
36. TOC, ou Obsession, idée qui s'impose toujours à toi. Pensée persistante intrusive et récurrente.
37. Tics nerveux, mouvements erratiques causant une gêne sociale.

38. Ordre, besoin de symétrie, d'harmonie ; nettoyer, ordonner les choses et les gens te calme.
39. Pansexualisme, réduction du langage autour du sexe.
40. Frénésie, colère psychotique ininterrompue, crise de tuerie.

***Paranoïa, Méfiance, Anxiété, Délires – Perception.***

41. Hypochondrie démentielle, détérioration du corps en plus.
42. Asthénie, impression d'épuisement nullement amélioré par le repos.
43. Délire d'empoisonnement, tu es la cible d'un complot visant ton empoisonnement.
44. Compulsion, besoin de répéter une action pour se rassurer une anxiété.
45. Délire de persécution, tu es la cible d'une constante attention extérieure.
46. Délire d'influence, tu es sous l'influence d'une entité, possession démoniaque, extraterrestre, etc.
47. Délire de revendication, il te faut dire toutes les horreurs subies.
48. Coprolalie, syndrome de la Tourette, dire des insultes au milieu des phrases.
49. Phobie, la peur qu'engendre la source de la méfiance en est devenue insoutenable.
50. Orthorexie, obsession sur la qualité des nutriments ingérés.

***Corruption, Mutations, Monstruosité.***

51. La peau devient écailleuse, offrant par la même occasion une petite armure.
52. La tête s'allonge en un puissant tentacule rouge sang capable d'écharper l'adversaire.
53. Le cou et la langue confluent offrant la possibilité de cracher une substance dangereuse (feu, acide, froid, énergie, etc.).
54. Des visages supplémentaires apparaissent sur le corps accordant une voie hypnotique.
55. Le torse se couvre de tentacules donnant la faculté de saisir jusqu'à 4 cibles en même temps avec une grande force.
56. Des membres supplémentaires poussent par paire en un lieu incongru du corps, ailes, bras, jambes, etc.
57. Des organes sensitifs naissent à un endroit incongru du corps, accroissant la perception.
58. Les tissus organiques perdent en solidité rendant le corps plus souple, capable de se mouvoir étrangement.
59. Un œil apparaît sur le front, offrant une vue surnaturelle, fantôme, vitale, rayon X, etc.
60. La tête quadruple de volume offrant un pouvoir de *mindblast*. ■

LUNA



# De la Psychose à la névrose

AVERTISSEMENT :  
CE SCÉNARIO  
CONTIENT DES  
SCENES DE NUDI-  
TÉ, DE CRUAUTÉ  
ANIMALE ET DE  
BARBARIE

## Un scénario d'horreur psychologique pour *Mentia Mancie*, par Luna

« Vous êtes une schizophrène, me disait souvent Sartre : au lieu d'adapter mes projets à la réalité, je les poursuivais envers et contre tout, tenant le réel pour un simple accessoire ». Mémoires d'une jeune fille rangée - citations de Simone de Beauvoir

Ce scénario est un plongeon dans les abysses de la terreur. Le désespéré, le pyromane, l'hypersexuel, le tueur d'enfants et le boucher sanguinaire, tous des psychopathes schizophrènes en quête de vérité. Voyage mystique et surréaliste dans un univers glauque, sinistre et *trash*. Pour joueurs avertis !

Le but de ce scénario d'horreur est de faire comprendre aux joueurs peu à peu que leurs personnages sont eux-mêmes la source de l'horreur.

De nos jours, printemps 1981, à l'hôpital Sainte-Marie, dans la ville de Charleston, Caroline du Sud, USA. Le docteur en psychologique Douglas Valentine essaye un nouveau traitement expérimental contre la schizophrénie. Le but du procédé est de faire partager l'univers intérieur des schizophrènes entre eux. Cela devrait leur permettre de s'entraider pour s'extraire de leurs illusions et de leurs délires schizophréniques, simplifiant leur psychose en névrose.

Les personnages sont tous atteints d'une plus ou moins forte schizophrénie. Comme tout malade en début de traitement, aucun n'est conscient de son état mental. Certains se pensent totalement sains d'esprit...

Le bon docteur Valentine va essayer de les soigner grâce à sa nouvelle expérience à base de psychotropes et d'une chaise de contact mettant les mondes intérieurs en relation. Valentine se résumera au début à une simple voix désincarnée, s'exprimant au travers d'un micro derrière une vitre sans tain. Il leur demandera de s'asseoir sur la chaise.

### Information générales

Ce scénario se déroulera en une succession de cinq huis clos, cinq interprétations différentes du même décor. C'est le dédale mental dans lequel est enfermé le groupe de personnages-joueurs schizophrènes. Et ce n'est qu'à la fin du voyage qu'ils auront une chance de pouvoir vaincre leur illusions, voyant l'extérieur, le monde réel et constatant les dommages qu'ils ont causés.

Essayez de noter les dommages infligés aux décors et aux monstres et ennemis au cours des huis clos, car ceux-ci sont en réalité infligés à l'hôpital et à l'innocent personnel soignant.

Les blessures que les personnages subiront pourront être soignées par le médecin du groupe. Il donnera l'impression de faire un excellent travail. Pourtant, de retour dans la réalité, la désillusion sera grande.

## Les personnages des joueurs

### Abby Miller

C'est une jeune étudiante en art contemporain qui a des dons de voyance. Elle perçoit parfois les morts qui lui livrent des informations sur leur décès. Allan Gilder Stone, de la police criminelle, a déjà prêté attention à ses divagations morbides. C'est ce qui lui a permis de résoudre quelques affaires policières grâce à ses dons de médium. Mais depuis la disparition de son amie Carolyn, elle a sombré dans une profonde dépression où ses visions se font plus intenses. Elle est donc depuis quelques temps en suivi intensif à la clinique Sainte-Marie pour son propre bien.

**La crue vérité :** *En réalité elle n'est pas étudiante, et ses dons de voyance n'existent pas. Il s'agit de fenêtres sur des éléments du réel. Une sorte d'appel à l'aide de son propre esprit. Elle a simplement des crises de lucidité lors de sa schizophrénie. Cependant, comme ses visions sont très brèves, elles la terrifient, telles des apparitions fantomatiques. Elle a été kidnappée avec son amie Carolyn durant sa jeunesse par le terrible psycho-pédophile de l'affaire du « Démon de Babylone ». Le boucher l'a forcée à tuer sa propre amie, après les avoir violées et torturées toutes les deux. Parvenant à s'enfuir, elle a occulté ces événements. Elle s'est persuadée que Carolyn, encore en vie, l'attendait quelque part. Convaincue que ses dons de médium lui permettront de la retrouver un jour, elle a sombré dans une profonde démence schizophrénique. Elle cherchait alors Carolyn dans les maisons familiales isolées similaires à celle dans laquelle elle avait été cloîtrée. Persuadée qu'ils étaient les coupables, elle les massacrait tous, puis investissait une nouvelle maison. Reproduisant les tortures et les meurtres qu'elle avait vus plus jeune, elle a été arrêtée et internée dans l'hôpital Sainte-Marie. Cela fait sept ans maintenant qu'elle s'est construit sa nouvelle identité.*

### Jordan Foster

C'est une junkie nymphomane. Cela fait peu de temps qu'elle a découvert ses origines royales. Elle est princesse d'Angleterre, mais comme une des nombreuses bâtardes, la famille royale ne veut pas en entendre parler. N'ayant jamais pu bénéficier des avantages de son statut, elle a compensé en plongeant dans les expérimentations sexuelles et les drogues. Elle a développé depuis un syndrome de manque psychologique, autant pour le sexe que pour les drogues. Les camisolés chimiques ne semblent pas capables de les refreiner.

**La crue vérité :** *En réalité, affublée de nombreuse paraphilies déviantes, elle s'est laissée sombrer dans la drogue voilà longtemps. Elle s'est autoproclamée princesse d'Angleterre depuis qu'elle est devenue, sans vraiment s'en rendre compte, le sujet d'expérience de Norman Kendrik. Les drogues qu'il lui a données lui ont détraqué le cerveau, faisant d'elle une parfaite schizophrène. Depuis, ses penchants pour la drogue et le sexe se sont développés dans un abominable mélange de zoophilie et de cannibalisme extrême : la voraphilie (excitation à l'idée de manger le partenaire ou se faire manger.) Arrêtée, elle a été internée.*

### Franck Peterson

C'est un excellent pompier qui passe son temps à sauver la veuve et l'orphelin. Brûlé dans l'exercice de ses fonctions, son dur travail l'a confronté à de graves pressions psychologiques. Comme cela est courant chez les pompiers, son supérieur n'a vu aucun inconvénient à lui offrir un congé maladie prolongé afin qu'il guérisse. Il prend donc du repos dans l'espoir de rapidement réintégrer son corps de métier au sommet de sa forme.

**La crue vérité :** *En réalité il n'a jamais réussi le concours de l'académie des pompiers, car il a été jugé trop instable. Depuis, sa passion pour les flammes et le feu s'est amplifiée. La plupart des souvenirs qu'il possède en tant que pompier sont liés aux personnes qu'il essaie vaguement de sauver dans les incendies qu'il provoque intentionnellement. Son loisir : marcher au milieu des flammes vives en sentant la douce caresse du feu. Cela lui a valu une belle brûlure au torse, juste avant d'être interné.*

### Allan Gilders Stone

C'est un enquêteur de la police criminelle. Il a travaillé longtemps sur une affaire extrêmement stressante : un psycho-pédophile sillonnait le pays, enlevant des enfants qu'il violait et torturait puis tuait. Cet assassin, méticuleux, ne laissait que très peu d'indices derrière lui. C'est pour cela qu'il a fallu 5 ans à Allan pour l'arrêter. Maintenant qu'il a la certitude que le vrai criminel est sous les verrous, le stress accumulé l'a plongé dans une profonde apathie. Ainsi, il reçoit des soins à l'hôpital Sainte-Marie avant de se sentir assez fort pour reprendre le travail. Il n'a aucun souvenir d'Abby.

**La crue vérité :** *En réalité c'est lui le tueur pédophile, c'est ce qui explique qu'il ait eu tant de mal à s'arrêter lui-même. Il a tué 258 enfants avant d'abattre son coéquipier, qui avait compris un peu tard. Ce sont les remords de ce dernier geste qui l'ont poussé à se livrer à la police dans un bref instant de lucidité. Depuis, il a totalement oublié le monstre qu'il est et reste convaincu d'être un bon flic au service du bien qui protège les enfants.*

### Norman Kendrik

C'est un médecin réputé, issu de la C.I.A., avant-gardiste qui explore de nouvelles méthodes de soin pour ses patients. Valentine lui explique avant le début de l'expérience qu'il sera l'élément sain témoin. Il a un rôle d'observateur et pourra ainsi juger de la réussite du processus. Il codirige l'expérience en cours de l'intérieur, tandis que Valentine reste en observation extérieure. Il n'a aucun souvenir de Jordan.

**La crue vérité :** *Les expériences qu'il a pratiquées sur ses victimes, pas toujours consentantes, sont dignes des plus abominables scientifiques nazis. Seulement, de son point de vue il ne fait rien de mal, car il peut apporter au monde des connaissances inestimables qui sauveront de nombreuses vies. Persuadé d'avoir travaillé longtemps sur le projet MkUltra, il y faisait usage de psychotropes et images subliminales dans l'espoir d'établir un procédé de contrôle mental. Il est à la recherche d'une preuve de l'existence de l'âme. En réalité, ce n'est qu'un imposteur sans diplôme ni compétence qui pratique ses expériences de greffe et d'ablation sur tous ceux qu'il croise. Il n'est pas conscient d'être un patient comme les autres.*



### *La chaise*

Suite à une brève description à votre goût de l'univers carcéral ou médical de chacun des personnages, ces derniers vont être menés sur la chaise médicale du docteur Valentine. Il vous faudra adapter la situation aux perceptions individuelles de chaque personnage. Dans tous les cas, chacun pense être le seul à subir l'expérience.

La chaise est un instrument qui permet de mettre en jonction l'univers intérieur des schizophrènes en les confrontant en groupe à ce que leur esprit réfute. Ils passeront ainsi le premier huis clos, avec quelques injections de psychotropes, tous dos à dos.

Ils entrent seuls dans une pièce d'un blanc immaculé et la voix rassurante du docteur Valentine leur demande de bien vouloir s'asseoir sur la chaise. Celle-ci, qui au départ a l'air inoffensive, se referme automatiquement sur les bras et jambes des personnages, injectant grâce à un mécanisme sophistiqué le produit dans le cou.

Enfin, la lumière de la salle vacille, puis s'éteint. Une veilleuse de sortie de secours au-dessus de l'unique porte irradie toute la salle d'une faible lueur bleu pâle. Là, les personnages remarqueront la présence des autres, et pourront, après une brève présentation, tenter de se libérer. On peut arracher les attaches de cuir en tirant dessus assez fort. C'est l'occasion d'une première coopération.

### *Le Dédale*

Les mondes intérieurs seront tous des huis clos ayant pour décor couloirs et salles, en plus ou moins en bon état. Une règle fondamentale cependant doit entrer en vigueur : les portes ou les fenêtres qui mènent à l'extérieur seront toutes absolument fermées ou

introuvables. Faites en sorte qu'il ne soit pas possible de sortir du dédale, tout en maintenant l'illusion d'une cohérence le plus longtemps possible. Ils pourront s'en extraire uniquement une fois les cinq épreuves traversées avec succès. Dernier point, les objets obtenus dans un monde sont conservés d'un huis clos à l'autre.

### **Huis clos 1 - Fantôme**

C'est le monde intérieur d'Abby Miller. Dédale conçu dans un décor glauque d'hôpital désaffecté, ils seront poursuivis par des fantômes. Dans ce monde, tous ont la capacité de voir les fantômes. Ils accuseront Abby d'être une tueuse en lettres de sang griffés sur le mur. Pensez à mettre sur la route des personnages quelques scalpels ou d'autres armes improvisées, ainsi que des ustensiles de premiers soins. Kendrik se fera une joie de s'en emparer. Comme il est immensément talentueux, il sait même réparer une amputation, greffant à nouveau le membre en un temps record.

Abby a un avantage : les fantômes de son monde préféreront s'en prendre aux autres et la laisseront tranquille. Elle peut, si elle comprend que Carolyn est morte, invoquer son fantôme.

### *Pourchassés comme des rats*

À peine sortis de la salle de la chaise, l'ambiance pesante typique des films d'horreur plane. Une combinaison de points froids, de bruits étranges et mouvement suspects fera monter le suspense. Puis au gré de leurs explorations, ils découvriront des cadavres dans des salles de chirurgie ou des morgues. Ce sont les victimes d'Abby. Ceux-ci se comportent comme des spectres : ils pourront au besoin de mettre à bouger, disparaître pour

*Sur le site Internet Lunart, retrouvez le système de **Mentia Mancie**, le scénario **De la Psychose à la névrose**, les feuilles de personnage et le background des prêtirés : tout le matériel pour jouer !*

<http://www.lunart.fr/essays/categories/mentia-mancie/>



réapparaître là où on les attend le moins. Ils chercheront à blesser les compagnons d'Abby. Des indices seront disséminés afin que tous comprennent que Carolyn est morte.

On entend des bruits sourds qui martèlent le mur, le plancher ou le plafond, jusqu'à le trouer. Une créature immense, vaguement humanoïde, s'échappe alors. Elle a des tiges de métal plantées dans sa chair nue et sanguinolente et semble composée d'un agrégat de cadavres humains. Celle-ci pourchasse les personnages, détruisant tout sur son passage. Bien sûr, aménagez quelques instants de répit, pour qu'ils entendent à nouveau la voix de Carolyn qui traitera Abby de « KILLER », ou que le mot apparaisse en lettres de sang sur les murs.

Le spectre de Carolyn demandera aussi « WHY », pourquoi elle est morte. Enfermés dans des boucles obsessionnelles, les fantômes seront assez peu communicatifs et plutôt menaçants. Carolyn est plutôt pacifique. Resplendissant d'une lueur froide et rassurante, seule Abby peut la calmer quelques instants, afin d'avoir une vraie conversation.

### *L'épreuve*

Pour passer au monde suivant, il faut qu'Abby puisse comprendre qu'elle peut être responsable de la mort de Carolyn. Elle n'est pas obligée d'en être sûre, mais elle doit au moins poser intelligiblement la question au fantôme. Cela ne pourra arriver qu'après le dialogue avec Carolyn. Le fantôme brillera alors d'un blanc intense, aveuglant tout le monde quelques instants.

### **Huis clos 2 - La fête orgiaque**

C'est le monde intérieur de Jordan Foster. Il s'agit d'un dédale de salles orgiaques, allant de la simple boîte de nuit aux lupanars prévus pour de grandes partouzes, sur fond de zoophilie et de cannibalisme. On proposera régulièrement tous les plaisirs liés au sexe et la drogue aux personnages.

Jordan a un avantage : elle est vénérée comme une princesse. Les drogues ne lui feront aucun effet. Tous diront qu'elle est digne de prendre la drogue du Savant-Dieu pour trouver l'extase suprême. Il ne reste plus qu'à la trouver...

### *La fête bat son plein*

Une fois la lueur blanche aveuglante disparue, ils se retrouveront tous dans l'antichambre d'une boîte de nuit avec quelques drogués gisant au sol. La porte d'entrée franchie, ils découvriront un squat occupé par des junkies, punks et alcoolos, écoutant de la musique forte et entourés d'animaux dans des cages. La fumée basse, les murs couverts de tags et d'humidité, quelques canapés et autres parterres d'oreillers décorent la pièce. Il a aussi un bar qui propose, en continu et gratuitement, boissons et drogues diverses.

Sur les murs, en hauteur sont placés des écrans de télé qui diffusent, entre chaque morceau de musique, toujours le même programme : une silhouette floue et sombre d'un homme sur fond blanc qui vante les mérites de l'Ultima. « Ultima la drogue qui fait de vous un dieu ! Inventée par le Savant-Dieu,





venez en réclamer une dose, si vous en êtes digne ! » Tous les personnages non-joueurs interrompent quelques secondes leurs activités pour écouter le clip.

Ils se plaindront de ne pas être encore assez éveillés spirituellement pour être dignes de prendre de l'Ultima. Pour cela, ils s'assommeront de drogue et en proposeront aux personnages-joueurs. Parmi le cocktail d'excitants, d'assommants et d'hallucinogènes, il y aura bien évidemment des aphrodisiaques. Ainsi débutera l'orgie, tous s'embrassant et se dévêtant dans un immense laisser-aller.

En poursuivant leur route dans le dédale, les personnages-joueurs pourront franchir une double porte battante qui clôt l'espace. De l'autre côté, la partouze a pris un tournant plus *trash*, les gens baisent sans pudeur dans tous les coins et s'injectent toutes sortes de drogues. Les personnages non-joueurs chercheront à attirer les personnages-joueurs dans leurs délires sexuels *hardcore*.

Dans la salle suivante, les animaux sont libérés de leur cage et participent à la partouze. Âne, chèvre, cochon, orang-outang, singe, poney, lion, tigre, lapin, chiens, éléphanteau, etc. tous sont profondément impliqués dans des actes zoophiles extrêmes. Encore une fois, ils chercheront à attraper, cette fois avec plus de violence, les PJ pour les contraindre à participer.

Si nos PJ parviennent à franchir la salle, ils se retrouveront au comble de l'horreur car l'orgie de la prochaine pièce a dégénéré en massacre. Les couples se dévorent mutuellement les membres. Le sol spongieux gorgé de sang et de tripes est particulièrement glissant. Là les PNJ feront tout pour retenir les PJ, les forçant à partir à leurs jeux abominables.

### L'épreuve

Il leur faudra trouver le bureau du Savant-Dieu, poursuivis par une horde de junkies et d'animaux qui feront tout pour les ensevelir dans l'orgie. Afin de se sortir de cet enfer, seule l'autorité de la princesse Jordan permettra de

se frayer plus facilement un chemin au travers des déviants. Pourtant cette autorité ne sera pas efficace bien longtemps, et il leur faudra jouer des coudes, voire agresser les junkies pour se frayer un chemin.

Au fond du dédale se trouve la porte qui mène au bureau du Savant-Dieu. L'intérieur est une pièce vide, plus calme qu'à l'extérieur, les *junkies* n'osent pas s'approcher. Une caméra sur un trépied filme une vitre fumée d'où parvient le son diffusé régulièrement par le clip. Derrière le verre fumé on distingue la silhouette sombre sur fond blanc. Cette barrière brisée dévoile un mannequin en plastique qui porte un haut de costume et une cravate, une paire de lunettes et un haut-parleur dans la bouche.

Jordan reconnaît aussitôt les vêtements de Norman Kendrik. Alors qu'ils se posent quelques questions, une odeur de brûlé leur parvient. Une porte camouflée dans le mur exhale quelque vapeur sombre, signe d'un probable incendie. Elle sera facile à défoncer.

### Huis clos 3 - Les flammes du pompier

C'est le monde intérieur de Franck Peterson, un immeuble résidentiel en proie aux flammes. Les couloirs sont jalonnés de portes menant aux appartements, et la cage d'escalier empêche d'aller au rez-de-chaussée ou sur le toit. Il sera cependant possible de trouver une hache, une lance à incendie non alimentée et des couteaux de cuisine. À l'intérieur des appartements, les fenêtres restent inaccessibles soit par un imposant rideau de flammes, soit par un effondrement du plafond.

Franck sera totalement immunisé contre les flammes et leurs effets dévastateurs.

#### *Un immeuble en proie aux flammes*

La porte dévoile le couloir d'un immeuble résidentiel encombré par une épaisse fumée noire qui s'accumule au plafond. Une famille, composée d'une mère obèse et de ses trois morveux, sort paniquée d'un appartement, réclamant de l'aide.

Interrogée, la mère de famille dira qu'un fou a mis le feu. En fuyant le lieu, débrouillez-vous pour que l'incendie les rattrape et tue la mère et quelques-uns des enfants. Gilders pourra peut-être en sauver un. Pendant ce temps, l'incendie gagne du terrain.

Cherchant la sortie, les personnages-joueurs tombent sur un couloir bouché par les flammes, avec la silhouette de l'incendiaire en train d'arroser au lance-flammes la zone. Lorsqu'il remarquera les personnages-joueurs, il les visera sans scrupule. Il sera possible de se mettre à couvert en défonçant une des portes d'entrée vers les appartements.

Le pyromane est recouvert d'un grand manteau noir ignifugé et porte un masque de hockey sur le visage. Il porte la lourde bombonne du lance-flammes dans le dos et pointe le canon vers tout ce qui l'amuse. Cette grande silhouette n'est pas identifiable et demeure totalement invulnérable aux agressions.

#### *L'épreuve*

Pour vaincre l'incendiaire, il faut le démaquer : tous verront qu'il s'agit du jumeau exact de Franck. Il est probable que le pompier s'impliquera dans la mêlée, ce qui facilitera la transition suivante. Roulant l'un sur l'autre et se rouant de coups, tous verront la bombonne du lance-flammes exploser, ne laissant qu'une seule silhouette, portant les vêtements du pyromane : Franck.

### Huis clos 4 - La maternité de l'horreur

C'est le monde intérieur d'Allan Gilders Stone. Le dédale y prend l'aspect d'une maternité sinistrée, laissée à l'abandon depuis plus d'un demi-siècle. De lourds établis de bois brut avec des reliquats de couffins, des cages de métal et des hachoirs rouillés sont facilement trouvables. On y voit aussi d'atroces sculptures faites d'enfants éventrés, estropiés, mutilés et parfois encore gémissants, qui décorent les lieux.

Allan est totalement invulnérable dans ce monde. Quelle que soit la blessure qu'il



subit, il régénère en un instant. D'autre part, chaque fois qu'il toise de son regard un autre PJ, ils rajeunissent de dix ans (une seule fois par tour et par action).

Les personnages apparaîtront séparés en trois groupes. Faites en sorte qu'Allan soit seul.

## *Une clinique sinistre*

Suite à l'explosion de la bombonne du lance-flammes, les personnages se retrouveront à différents endroits du dédale, qui devient peu à peu plus sombre, humide. Il semble être désaffecté depuis longtemps. Quelques grandes vitrines, derrière lesquelles trônent des couffins vides et moisiss, suggèrent qu'ils sont dans une clinique.

### *1<sup>er</sup> groupe*

Ils rencontrent un agent de police blessé au ventre et mourant, qui accuse dans un dernier souffle son équipier de l'avoir abattu. C'est Troy Moriarty, le coéquipier d'Allan. Les personnages-joueurs pourront lui prendre son arme de service, un six-coup. Ensuite, ils entendent des cris venant du bout du couloir, une porte entrebâillée dévoile l'antre du boucher.

### *2<sup>nd</sup> groupe*

Eux croiseront une grande baie vitrée donnant sur une maternité de l'horreur : des couffins mais aussi des cadavres mutilés d'enfants gisent, épars. Il est possible d'estimer l'âge des victimes, de 5 à 15 ans. Un examen révélera qu'elles ont été violées avant d'être tuées. Il est possible de s'y fournir en hachoirs rouillés, qui sont plantés dans les établis. Ils entendront eux aussi des cris venant du bout du couloir, verront la porte entrouverte et découvriront l'antre du boucher.

### *Allan tout seul*

Allan aura une vision déformée des faits. Il entendra les cris d'enfants maltraités venant de la pièce où le tueur œuvre. Étant le premier sur place, il essaiera d'arrêter l'homme. C'est plus un monstre abominable qu'un

homme. Couvert d'une toile de jute couverte de taches de sang séché et percée de clous rouillés, son visage est masqué. Des chaînes lui entourent les poignets et les hanches. Il manie deux hachoirs titanesques avec une force et une vitesse incroyables. Pendent à sa ceinture de nombreux couteaux, hachoirs et couperets.

Au fond de la pièce se trouve un trou dans le sol barré de métal et servant de cage aux enfants. Il ne lui reste plus qu'à affronter le geôlier pour les libérer. Chaque fois qu'il est blessé, il voit les enfants tendre leurs mains douces vers lui, et ses blessures se guérissent. Parfois, le bourreau fera plusieurs actions à la fois, comme s'il était mû par une inconcevable vitesse. Il est aussi possible de lui faire pousser des tentacules garnis d'yeux et de membres d'enfants.

### *Ce que voient les autres*

Réunis en un seul groupe, ils entrent au même moment dans la salle. Ainsi, ils constatent qu'Allan est en train d'écharper un enfant. Le face à face provoque sa réaction instantanée. Allan persuadé d'être confronté au tueur va probablement répondre par la violence.

Les enfants qu'Allan pensera avoir libérés se retrouveront dans le trou grillagé qui, à cause d'une conduite d'eau percée, est peu à peu en train de se remplir. D'autre part des câbles électriques à nu projettent des étincelles non loin de là, menaçant tous ceux qui s'approchent d'électrocution. La pièce est occupée par quatre longs plans de travail de bois brut. Sur les établis plusieurs enfants y sont attachés et torturés. Chaque fois qu'Allan pense rassurer les enfants, leur faire une tape amicale, en réalité il plante profondément son hachoir dans leurs chairs.

### *L'épreuve*

Allan en l'état est virtuellement invincible. Les autres devront éviter l'affrontement direct. Faites en sorte que l'affrontement direct soit en défaveur des adversaires d'Allan. Ces derniers, s'ils insistent, devraient perdre des membres et écoper de blessures graves.



Seul le dialogue peut résoudre la situation. Le but est de parvenir à faire accepter la possibilité qu'Allan puisse être le tueur. Si lui-même envisage l'idée, bien qu'il ne soit pas obligé d'y croire, cela suffit. Alors une puissante explosion électrique a lieu. Un câble qui s'est détaché du plafond a provoqué un fort court-circuit, qui aveugle tout le monde.

### Huis clos 5 - La galerie des monstres

C'est le monde intérieur de Norman Kendrick. Ce dédale prend la forme d'un laboratoire expérimental secret, enchaînant des couloirs aseptisés et de salles de chirurgie. Dans les salles d'opération dévoilées par des baies vitrées, des aides médicales procèdent à des greffes improbables. Les victimes encore conscientes se voient pourvues de membres surnuméraires à des endroits inhabituels, des parties animales ainsi que des parties mécaniques. Les patients sont maintenus dans une sorte de léthargie car de grands écrans bombardent leurs rétines d'images subliminales. Toutes cherchent un moyen de dévoiler l'âme humaine.

L'avantage de Norman : il peut donner des ordres aux aides-soignants. Il est aussi capable, en consultant les écrans de contrôle situés dans son bureau, d'apercevoir le monde réel. C'est une fenêtre dévoilant les conséquences de leurs actes : hôpital dévasté, victimes en nombre important, ciel bleu et sirène de police lointaine.

### Une clinique sinistre

Une fois l'explosion de lumière passée, ils se retrouvent tous dans un couloir immaculé, avec en face d'eux des salles à l'intimité dévoilée par de grandes vitres. Affairés à modifier d'innocentes victimes, des aides-soignants en blouse blanche les mutilent joyeusement. Ces salles de torture contiennent des hommes, le crâne ouvert, d'autres fusionnés en un seul être informe, certains ont des insertions de mécanique faisant bouger tout seuls des membres amputés, ou même des trompes d'éléphant greffées dans le dos, etc. Inspirez-vous des pires horreurs que vous pouvez imaginer.

Des aides médicales scientifiques rôdent, avec divers oculaires mécaniques rouges greffés sur la tête. Leurs doigts sont remplacés par des outils de chirurgie, bistouris, scies électrique, tenailles, etc. Ils passent d'une salle à une autre en empruntant le couloir central. En blouse blanche, ils se pensent médecins et sont convaincus d'agir pour le bien commun. Grâce à leur vision améliorée directement greffée dans le crâne, ils ne manqueront pas de remarquer les personnages-joueurs.

Ils tenteront par tous les moyens de les attraper pour leur faire subir une des expériences médicales de leur cru. Ils les sangleront, si besoin les amputeront pour les calmer, puis leur diffuseront des images subliminales. Si Kendrick s'oppose à cela, les aides-soignants tenteront de le convaincre en lui disant qu'ils



sont proches de la solution. En effet, plus que quelques expériences et enfin l'âme humaine sera dévoilée, visible par tous. Ainsi, ils insisteront pour procéder à ces dernières expériences. S'il refuse toujours cette attitude, les aides-soignants enfermeront le docteur Kendrik dans son bureau d'où il pourra assister à toutes les opérations. Par contre, s'il émet des idées de transformations corporelles, alors joyeusement les bouchers se mettront au travail.

### *L'épreuve*

Le docteur Kendrik verra ses camarades partir dans le vague lorsqu'ils subiront le cocktail d'injection dosé avec soin et les images subliminales. Tous seront partis découvrir la vérité sans lui. Si l'idée ne germe pas, un aide-soignant pourrait la lui souffler. Ainsi, afin de réussir son épreuve, le docteur devra accepter de subir les mêmes expériences que les personnages-joueurs. Avec un dynamisme radieux, les aides-soignants se mettront à l'ouvrage.

Peu à peu les images subliminales qui défilent à grande vitesse font perdre pied. Et la conscience semble s'élever.

## **Conclusion**

### *L'acceptation ou le déni*

Le seul moyen pour que les personnages-joueurs parviennent à comprendre la réalité telle que tous la perçoivent est d'accepter qui ils sont. Prenez chacun de vos joueurs en aparté rapide, afin de lui demander sincèrement s'il pense que son personnage est capable d'accomplir, d'infliger les sévices qui correspondent à son huis clos. Essayez de savoir si le joueur croit le personnage responsable des horreurs qui s'y sont déroulées.

Pour tous ceux dont la réponse est OUI : ils sont finalement libérés de leur schizophrénie. Et perçoivent le monde tel qu'il est. Ainsi, ils auront le temps de réagir et de fuir la police.

Pour les autres, le rêve collectif se poursuit en les faisant revenir au premier huis clos.

Seuls les mondes de ceux qui se sont libérés disparaissent. Malheureusement, ils n'auront pas le temps de refaire un voyage complet. La police les abattra avant.

Ceux qui sont parvenus à accepter l'horreur profonde qui se terre au fond d'eux pourront constater tous les dommages qu'ils ont provoqués. L'hôpital Sainte-Marie est à moitié effondré (acte 1), en train de brûler (acte 3) et avec des parties inondées (acte 4). Tout au long de leur libération, un sillon de cadavres les suit. Des morts par dizaines, peut-être plus.

Les personnages sont vêtus de simples tenues d'hôpital maculées de sang, et tiennent leurs armes à la main. Leurs blessures, toujours présentes, semblent infectées. Les soins d'urgence de Kendrik ont été faits avec de la grosse ficelle de chanvre. Et bien qu'il ait réussi à interrompre les hémorragies, il n'a pas pour autant guéri le corps meurtri. Si Kendrik a dû recoudre un membre des suites d'une amputation, il a, à la place, greffé un ustensile quelconque : pelle, râteau, balai, morceau de chaise, canne, pince, etc. Et fixé le tout avec du gros scotch.

Les sirènes de la police et des pompiers retentissent au loin, ils peuvent donc décider de s'échapper avant leur arrivée.

### *Et si...*

Certains mourraient avant la fin ? Débrouillez-vous pour que ça ne soit pas le cas, mais dans la pire des situations, le docteur Kendrik pourra simplement rendre un peu de santé au personnage afin qu'il poursuive l'aventure.

Aucun n'accepte sa nature profonde ? Ils resteront piégés de leur vision commune, agressant tous ceux qu'ils croiseront en les traitants de meurtriers, cannibales, pyromanes, pédophiles et bouchers. Puis tous seront abattus par les forces spéciales déployées. Elles les prendront pour des forcenés évadés, et n'auront pas tort.

**LUNA**

## Abby Miller

### L'étudiante Médium

Tu as vécu une charmante enfance à la campagne auprès de tes parents attentionnés. Tu a su être suffisamment brillante au lycée pour sauter une classe et c'est à peine à 17 ans que tu es entrée à l'université. Ta meilleure amie Carolyn, plus âgée d'un an, a suivi le même cursus que toi.

Maintenant, tu es une jeune étudiante en art contemporain dans la ville de Charleston. Mais ce qui te caractérise depuis toujours c'est ton extrême sensibilité. Tu as des dons de voyance, parfois tu rêves du passé ou du futur. Ainsi il t'est déjà arrivé de prévoir des événements avec exactitude. D'autre part, depuis toute petite tu perçois les fantômes. Ils sont difficiles à attraper du regard car ils échappent par nature à notre vision. Mais en plissant les yeux et en bordure de ton champ de vision, tu discernes souvent leurs silhouettes translucides.

Ces visions t'ont toujours un peu effrayée, néanmoins cela fait presque dix ans que tu vis avec. Tu as réussi à t'y habituer. De nombreuses fois, lorsque tu étais seule, tu as essayé de les contacter, mais il semblerait que les fantômes n'aient pas envie de communiquer. Seule ton amie Carolyn connaît ton secret.

Un jour, tu as eu un flash terrible, beaucoup de violence et de sang. Tu sentais qu'un criminel était à l'œuvre. Ta vision était vraiment très précise. Tu as essayé d'alerter la police, peu convaincue d'y parvenir. Tu as expliqué ton parcours et après avoir essuyé nombre de moqueries tu as trouvé une oreille compatissante en l'inspecteur Allan Gilder Stone.

Celui-ci a cru à ton histoire, il l'a vérifiée et le criminel a rapidement été jeté derrière les barreaux. Cela t'a valu de passer dans le journal, ainsi que la médaille du mérite, remise par le central de police.

Tu as repris tes études, toujours entourée de tes visions de l'au-delà. Lorsque quelques temps plus tard Carolyn a disparu, sans

laisser d'indice, aucune lettre. Tu craignais qu'elle ne fût enlevée. Tu l'as cherchée désespérément, sans succès. Pour la première fois de ta vie tu as espéré de tout ton cœur avoir des visions qui te permettraient de savoir où elle avait pu aller. Mais rien. Le vide, le néant absolu. C'est comme si depuis ce jour tu n'arrivais plus à ressentir correctement les choses.

Tu as sombré dans une profonde dépression, les visions intenses étaient impossibles à comprendre et assaillaient ton esprit. Finalement, on t'a mise en suivi intensif à la clinique Sainte-Marie. Le docteur Douglas Valentine t'a fait suivre un traitement pour ton propre bien.

Récemment, il t'a proposé de participer à une nouvelle méthode thérapeutique. Cela te permettra sans doute de retrouver toutes tes facultés, ainsi tu pourras mieux contrôler tes visions et découvrir où est Carolyn.

- **Personnalité** : Dépressive, tu sais te montrer forte lorsque la situation est désespérée.
- **Stimulus de Rage** : Insulter Carolyn, dire qu'on ne la retrouvera pas.
- **Stimulus de Peur** : Ne pas retrouver Carolyn, que tes visions te harcèlent.
- **Stimulus de Noblesse** : Tout faire pour retrouver Carolyn. ■



## Norman Kendrik

### Le Médecin expert en Neurosciences

Issu d'une prestigieuse université allemande, tu as reçu ton diplôme avec les honneurs. Étudiant brillant, chercheur inventif, voilà comment on t'a toujours qualifié. Après tout, tu méritais amplement les félicitations du jury, tes perceptions des choses ont toujours su être avant-gardistes. Tes compétences médicales ne sont plus à prouver, tu es excellent en neurosciences, un psychologue éclairé, et un parfait connaisseur des techniques médicales les plus pointues.

Tu es devenu Américain avant la Guerre mondiale, échappant aux problèmes du monde. Tu as été contacté en 1956 par les services de la C.I.A. Ils t'ont fait travailler sur un projet ultra secret, du nom de MK-Ultra. Quelle joie de pouvoir enfin expérimenter, sans contraintes, tous les processus inventifs auxquels tu avais pensé, mais qui nécessitaient des cobayes humains !

Le projet MK-Ultra t'a fait travailler sur l'étude des psychotropes et de leurs influences sur le comportement humain. La C.I.A. espérait des résultats permettant de contrôler l'esprit humain. Ces recherches, certes intéressantes, ne sont pourtant pas ton principal objectif. Au cours des années de nombreux patients - volontaires ou non - t'ont appris beaucoup de choses sur l'esprit humain. Tu te targues d'être un maître en la matière. Tu saurais dégager chaque zone du cerveau et expliquer ses fonctions. Cependant la question qui t'a toujours poursuivi est d'une nature plus ésotérique.

Toi, ce qui te fait vraiment vibrer, c'est de découvrir la preuve de l'existence de l'âme. Tu es persuadé que le siège de l'âme est quelque part dans le cerveau. Cela ne fait aucun doute que tu parviendras à la découvrir. Cependant, tu refuserais de partager les honneurs avec quelqu'un qui t'aurait devancé. Car si on peut analyser l'âme, si on peut la lire, on peut comprendre l'humanité. Cela offrirait une infinité de réponses qui pourraient combler les immenses lacunes actuelles. Tu as clairement réalisé que pour cela, il te

faudrait franchir les limites de l'éthique et de la morale.

Tes longues années de service pour la C.I.A. t'ont appris le nécessaire, afin de devenir un parfait chercheur autonome. Il ne te manque qu'un groupe de sujets d'expérience, et peu importe s'ils ne sont pas volontaires. Après tout, la C.I.A. t'a souvent demandé de faire bien pire...

Alors que tu approches de la cinquantaine, tu as accepté un poste à l'hôpital Sainte-Marie de Charleston. Cet hôpital est dirigé par quelqu'un d'assez ouvert d'esprit, qui te laisse carte blanche pour procéder à tes expériences. Le groupe de sujets qui te semblent pouvoir parfaitement répondre à tes exigences sont des malades atteints de troubles mentaux.

C'est d'ailleurs en collaboration avec le docteur Douglas Valentine que tu as élaboré un processus complexe, qui devrait apporter la réponse que tu cherches tant. Tous ces cobayes qui mènent une existence futile vont enfin servir à quelque chose ! Ils vont servir la science ! Tu t'es porté volontaire pour être le sujet témoin de l'expérience, afin d'observer la réponse à ta question de l'intérieur. Le docteur Valentine te seconde à merveille et tu as toute confiance en ses capacités.

Enfin, tu vas pouvoir explorer la psyché humaine et découvrir les réponses aux questions fondamentales de l'univers.

- **Personnalité** : Sûr de toi et de tes compétences. Tu es parfois un peu hautain. Tu te considères d'une intelligence supérieure. Une légère excentricité vestimentaire.
- **Stimulus de Rage** : Remettre en cause ton talent médical.
- **Stimulus de Peur** : De ne pas découvrir les réponses que tu attends dans cette vie.
- **Stimulus de Noblesse** : Sacrifier quelques cobayes sans intérêt afin d'apporter les réponses aux questions que se pose l'humanité. ■

## Franck Peterson

### Le Pompier Fatigué

Sportif depuis ta prime jeunesse, tu t'es fait une réputation en or dans ton village natal. Tu as réussi à conquérir le cœur des femmes et te faire aduler par tous les membres de la communauté depuis le grand incendie.

En effet, à l'époque tu étais un simple lycéen, mais c'est au péril de ta vie que tu as su sauver une dizaine de personnes d'un grand bâtiment en flammes. Tu as passé ton brevet de secouriste avec brio et tu es allé à la ville afin de parfaire tes compétences de sauveteur. Puis tu as réussi sans problème les épreuves pour devenir pompier.

Ton courage te faisait briller dans la société de Charleston. Apprécié de tous, tu arrivais toujours à temps pour sauver la veuve et l'orphelin des flammes.

Bien que le feu fasse des ravages, c'est une force de la nature que tu respectes. Tu sais qu'il ne faut pas la sous-estimer, et tu sais qu'on peut arriver à la dompter. Tu as appris toutes les techniques qui permettent de maîtriser un incendie, avec ou sans matériel. Les années ont passé et tu as gagné en confiance.

Cependant, après plusieurs années d'une carrière sans tache tu as manqué à ton devoir. Les flammes ont emprisonné une trentaine de victimes, tu es arrivé trop tard. Il te fallait quitter les lieux, mais tu es resté jusqu'à la dernière seconde. Ton courage est devenu témérité, puisqu'une poutre enflammée t'est tombée sur le torse, te brûlant sévèrement.

Tu t'es réveillé à l'hôpital, ta brûlure était soignée mais t'a laissé à jamais la marque de ton échec. Tu ne pouvais te résigner à accepter le sort de ces pauvres victimes. Tu te sentais responsable. Au final tu as changé simplement de service médical, afin de prendre un peu de repos. Tu le savais, il n'est pas rare de voir un fier pompier craquer sous la pression de son devoir. La douleur morale était trop forte, tu ne pouvais la supporter. Tes nuits sont devenues agitées de cauchemars, où des victimes en proie aux flammes te réclament de l'aide,

mais tu te sens incapable de bouger et tu les vois brûler lentement. Ton médecin traitant t'a conseillé de rester quelques temps dans le service de soin de l'hôpital Sainte-Marie. Il t'a dit que tu pourrais partir lorsque tu te sentiras prêt à reprendre le travail. Tu es pour l'instant incapable d'oublier ton sentiment de culpabilité.

Le docteur Douglas Valentine t'a proposé de participer à une nouvelle méthode de soin qui, t'a-t-il dit, devrait te convenir parfaitement. Tu as accepté, espérant pouvoir bientôt reprendre du service, les victimes des flammes ont besoin de toi, le monde a besoin de toi !

- **Personnalité** : Courageux, parfois téméraire, tu respectes le feu pour son pouvoir destructeur et tu aimes sauver les gens.
- **Stimulus de Rage** : Que l'on sous-estime le pouvoir destructeur du feu.
- **Stimulus de Peur** : Ne pas arriver à sauver une victime des flammes.
- **Stimulus de Noblesse** : Se lancer dans les brasiers afin de sauver le plus possible de victimes des flammes. ■



## Allan Gilders Stone

Fils d'une famille de fermiers américains, tu as toujours été passionné par les thrillers. Rêvant plus jeune d'enquêtes et d'aventures dignes de Sherlock Holmes, c'est tout naturellement que tu t'es engagé dans des études qui feront de toi un inspecteur de la police criminelle.

Tu es un inspecteur au Département de la police de Charleston (CPD). Ça fait maintenant quinze ans que tu es en service. Le début de ta carrière a été marqué par de nombreuses arrestations gratifiantes. Tu es un bon agent de terrain et un enquêteur minutieux, respecté de tes pairs et apprécié par la hiérarchie.

Cependant, l'affaire du « Démon de Babylone » a été le cas le plus pénible à résoudre. Un violeur et tueur d'enfants sévissait. Il a laissé dans son sillage pas moins de 258 enfants abominablement mutilés, morts dans des souffrances atroces. Tous n'auraient pas encore été retrouvés...

En permanence angoissé de le savoir en liberté, tu y as consacré tout ton énergie. Ta femme t'a quitté, tes amis se sont éloignés, tu faisais preuve d'acharnement, presque d'obsession.

Malheureusement, il était bien trop prévoyant et ses victimes semblaient prises totalement au hasard. Malgré les ordres de surveiller les sorties d'écoles et autres endroits fréquentés par les enfants, il a été impossible de le retrouver. Le F.B.I. a apporté son aide mais sans succès : les pistes menaient toutes à des impasses. Les indices trop maigres rendaient la recherche impossible.

Troy Moriarty, ton partenaire et toi, avez passé des nuits interminables de surveillance, recoupant les pistes afin de mettre la main sur le coupable. Finalement votre travail épuisant a porté ses fruits sur le tard.

Ce n'est qu'après une éreintante traque de cinq ans que tu as réussi à mettre le coupable derrière les barreaux. Cela a coûté la vie à

ton partenaire. Enfin débarrassé de cette harassante tâche, tu n'arrivais pourtant pas à ressentir la fierté d'avoir sauvé l'Amérique d'un dangereux détraqué !

Cinq ans de fatigue, de stress, de pression constante, mais aussi la perte de ton partenaire ont eu raison de ta bonne santé. Tu as plongé dans une profonde apathie. Cette enquête était devenue toute ta vie, mais maintenant qu'elle est terminée tu n'arrives plus à te concentrer sur autre chose.

Ton commissaire t'a conseillé de prendre un repos prolongé à l'hôpital Sainte-Marie. Comme ton apathie a atteint des profondeurs insondables, tu as eu la sensation que ta vie glissait entre tes mains sans pouvoir t'accrocher à quoi que ce soit. Il te manque quelque chose d'essentiel. Il te manque une mission sacrée.

Il t'arrive de souhaiter ne pas avoir réussi à arrêter le « Démon de Babylone ». Tu souhaiterais que ton collègue soit toujours en vie, et que la routine de l'enquête se poursuive, sans fin. Mais tu as honte d'éprouver cela. Tu trouves cela infâme, surtout lorsque tu penses à tous ces enfants qui ont souffert par ta lenteur à résoudre cette affaire. Ils sont morts, et tu en portes la croix ! Tu as du mal à te pardonner.

Le docteur Douglas Valentine t'a proposé une nouvelle méthode de soin qui devrait te permettre de remonter plus facilement la pente. C'est sans conviction que tu as accepté de participer. Quelque part, tu espères qu'une fois en meilleure forme, tu pourras reprendre le travail, reprendre ta lutte pour la justice.

- **Personnalité** : Apathique, manque de confiance en toi, protecteur.
- **Stimulus de Rage** : Que quelqu'un menace des enfants.
- **Stimulus de Peur** : Être incapable de protéger des enfants en danger.
- **Stimulus de Noblesse** : Mettre les coupables sous les verrous. ■

## Jordan Foster

### La Princesse Junkie

Tu es originaire des banlieues d'immigrants en situation difficile. D'origine anglo-saxonne, tu t'es assez facilement intégrée. Tu vivais seule avec ton alcoolique de père. Celui-ci était dur avec toi, même terrible, il te battait. Tu as grandi, gardant cela pour toi, et dès que tu as été assez âgée tu as pris la route de la grande ville, Charleston. Tes études entamées sont restées en l'état : la vie trépidante de la rue t'attirait plus que les longues heures d'études ennuyeuses.

Tu as rencontré Max Anger, un voyou plutôt sexy. Afin de payer le nécessaire, tu n'as pas hésité à faire un tas de conneries. Tu réussissais toujours à te foutre dans la merde, mais Max était là ! Il te protégeait. Finalement, il s'est mis à prendre de la drogue, et la tête brûlée que tu étais a essayé. Après tout, c'était à la mode ! Tu as pris toutes sortes de drogues : mescaline, ecstasy, héroïne, cocaïne, LSD, tout était bon pour l'éveil de tes sens endoloris.

D'ailleurs, tes potes prenaient de tout, ça te donnait parfois de fortes pulsions sexuelles. Heureusement que Max et toi vous viviez un amour libéré. Tu ne t'es pas gênée pour expérimenter aussi dans ce domaine-là. Votre maison a évolué en un sordide squat, dans lequel des bandes de potes plus drogués les uns que les autres défilaient en permanence.

Mais un jour l'équilibre précaire de ton couple a basculé, lorsque tu appris la vérité sur tes origines. Tu n'avais jamais connu ta mère, et lorsque ton père est mort tu as hérité de quelques biens. C'est ainsi que tu as découvert qui était ta mère : Élisabeth II... la reine d'Angleterre !

Tu n'y croyais pas, tu étais un fichue princesse ! Une fille de reine, c'est bien une princesse, non ? Comme dans les contes de fées ! Pourtant ça faisait longtemps que tu n'y croyais plus, aux contes de fées. Mais c'était la réalité. Alors tu as envoyé des tas de lettres, espérant qu'elle te réponde. Tu voulais que ta mère te retrouve. Et elle t'a

répondu, à ta grande surprise ! Tu ne pouvais pas la rencontrer aussi rapidement. C'était quand même la reine d'Angleterre.

Là, tu as réalisé qu'il te faudrait changer de vie, si tu voulais la convaincre de venir te voir. Il te fallait arrêter tous tes excès. Tu as viré tout le monde de chez toi et Max, fou de rage, t'a quittée. Mais le pire, c'était ce profond sentiment de manque. Un besoin fou te dévorait littéralement. Tu repoussais sans cesse ta future rencontre avec ta mère parce que, pour un rien, tu replongeais dans les abysses de la drogue.

Au bout de quelques mois de désillusions, persuadée de ne plus être capable de la voir, tu as rencontré un médecin talentueux, le docteur Kendrik. Il t'a proposé un traitement médical qui devrait te sevrer en quelques semaines. Trop heureuse, tu as participé et en effet tout semblait s'améliorer. Pour terminer le traitement convenablement, tu es allée à l'hôpital Sainte-Marie sur ses conseils. Tu y as poursuivi ta cure de désintoxication. Ça fait maintenant presque une année complète que tu y résides et le traitement ne semble pas encore vraiment efficace. Les symptômes de manque te font toujours cruellement souffrir.

Le docteur Douglas Valentine t'a proposé de participer à une nouvelle méthode de soin. Tu as accepté, dans l'espoir de voir ta mère un jour prochain.

- ▶ **Personnalité** : Exubérante, excessive.
- ▶ **Stimulus de Rage** : Les péteux qui n'ont jamais rien expérimenté de leur vie et qui se permettent de juger les autres.
- ▶ **Stimulus de Peur** : Replonger la tête la première dans la vie illusoire qu'offre la came.
- ▶ **Stimulus de Noblesse** : En manque, tu fais de gros effort pour ne pas replongée dans l'excès. Il faut que tu te montres digne de ta mère. ■



# 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°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](http://www.altaride.com)



# J&R STAR-WARS



LA FOLIE RECOUVRE PLUSIEURS RÉALITÉS, ET DES TERMES PLUS SPÉCIFIQUES SONT EMPLOYÉS PAR LES SPÉCIALISTES (PSYCHOSE, SCHIZOPHRÉNIE, PARANOÏA, TROUBLE BIPOLAIRE, PSYCHOPATHIE...). DES CARACTÉRISTIQUES SOUVENT ASSOCIÉS AU CÔTÉ OSCUR. MAIS LAISSONS UN SPÉCIALISTE DES JEDI NOIRS VOUS EN PARLER, J'AI NOMMÉ : ILLA.





du 19 au 21 avril 2014

# LES CROISADES D'UNNORD XIX

L'EXIL

Jeux de rôles - Jeux de plateau - Jeux de cartes - Jeux de figurines  
Grandeur nature - Rencontres - Initiations - Animations

65 rue Roland 59000 Lille - entrée 1€

[WWW.CROISADESDUNNORD.FR](http://WWW.CROISADESDUNNORD.FR)

Artwork : CHIMÈRE art&design 06 64 63 34 05 - Ne pas jeter sur la voie publique.

