

Chroniques d'Altaride

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

N°24



BY PADDY BOHAN (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

► L'AVENIR
DU JEU DE RÔLE
EN FRANCOPHONIE

► SCÉNARIO AVENTURES
DANS LE MONDE INTÉRIEUR:
LA TOUR INTÉRIEURE

► GRAND DOSSIER : LES
MÉDIAS, L'INFORMATION
ET LE JEU DE RÔLE

Le danger sur les ondes

« Si on avait cherché un moyen efficace et rapide d'empêcher le génocide au Rwanda, arrêter les émissions de la radio RTLM aurait pu être un bon début » déclarait le journaliste américain Philip Gourevitch.

La RTLM¹ n'est certes pas la seule responsable du génocide, fruit d'années de rivalités ethniques et de stigmatisation de l'« élite » tutsi face à la majorité hutu². Mais elle a largement contribué à attiser la haine et à guider les milices durant les massacres.

Naissance discrète

Créée en juillet 1993, cette radio privée, interactive, s'adresse d'abord à une population rurale, face à la radio nationale officielle. Elle est un contre-pouvoir très relatif, puisqu'une partie de ses collaborateurs est issue des médias officiels. La RTLM sait se faire discrète à ses débuts : elle diffuse des programmes musicaux à des heures de faible écoute, le matin (8h-10h) et le soir (18h-20h). Sa programmation musicale, essentiellement de la pop zaïroise, va contribuer à son succès, notamment auprès des jeunes.

Mais dès sa fondation, le ton est donné : la RTLM est la radio du «peuple majoritaire», et exacerbe les rivalités entre Hutu et Tutsi. Certains de ses journalistes sont d'ailleurs issus de journaux extrémistes.

1 Radio télévision libre des mille collines.

2 cf. http://fr.wikipedia.org/wiki/Ethnisme_au_Rwanda.

L'humour et la haine

Le ton employé sur les ondes de la RTLM secoue le paysage médiatique rwandais. Les journalistes emploient l'humour, la gouaille, un franc-parler qui s'inscrit dans la tradition rwandaise.

Les journalistes de la RTLM sont par ailleurs de vrais professionnels : Kantano Habimana devient une des stars de la station. « Il ne laissait jamais de «blancs» à l'antenne, il avait le verbe facile. Il avait toujours le mot pour faire rigoler les gens, y compris ceux qui ne l'aimaient pas [...] Même pendant les massacres ».

Ce professionnalisme, ce dynamisme par rapport aux programmes poussiéreux de Radio-Rwanda vont faire de la RTLM le média dominant.

La musique choisie par la rédaction va également contribuer au climat de haine anti-Tutsi : les chansons de Simon Bikindi, qui reprend les formes de chansons populaires, appelle les Hutus à être vigilants, à tuer les Tutsis. De telles chansons peuvent être diffusées jusqu'à dix ou quinze fois par jour, devenant des « tubes » auprès de la population.

La radio du génocide

Une demi-heure après l'assassinat du président hutu Habyarimana, la RTLM change sa stratégie. Il ne s'agit plus de se méfier des Tusti, des militants du FPR³ et de leurs complices, mais bien de les éliminer. L'ennemi à abattre devient un inyenzi⁴. Les

3 Front patriotique rwandais, opposants au régime d'Habyarimana, accusés de l'attentat.

4 Cancrelat. cafard.





BY GRAHAM HOLIDAY (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR



COLLINES RWANDA BY CIAT INTERNATIONAL (CC BY)

Fenêtre sur...

milices interahamwe⁵, mais aussi la population locale, sillonnent le pays, traquant Tusti et opposants hutu au régime.

La RTLM est d'autant plus efficace que le paysage médiatique rwandais est désertique... et qu'elle brise le tabou de l'appel direct au meurtre. « Citoyens rwandais, organisez vos barrages, utilisez sans faillir vos armes traditionnelles, machettes, lances, houes, comme je sais que vous savez vous en servir. » « Chers auditeurs, mesdames et messieurs : ouvrez grand vos yeux. Ceux d'entre vous qui vivez le long des routes, sautez sur ceux qui ont de longs nez, qui sont grands et minces et qui veulent vous dominer⁶. »

La radio guide les milices, indique les personnes à abattre, cite les noms des opposants, des journalistes « ennemis », encourage à remplir les fosses communes.

Trois mois plus tard, entre 500 000 et un million de personnes ont été exterminées, tous âges confondus.

La Radio télévision libre des mille collines cesse d'émettre le 31 juillet 1994, après que le FPR a repris le contrôle du pays.

Trois associés de la radio, Jean Bosco Barayagwiza, Ferdinand Nahimana et Hassan Ngeze, ont été condamnés en 2003, pour génocide et incitation au génocide, par le Tribunal pénal international pour le Rwanda (TPIR) en première instance.

Parmi les médias partisans, la RTLM est un exemple de dérive extrémiste, au vu et au su de tous, gouvernements locaux et internationaux réunis. ■

SOPHIE PÉRÈS

5 Milices créées par le président Habyarimana <http://fr.wikipedia.org/wiki/Interahamwe>.

6 Allusion au "type" tusti, présumé plus grand et mince que la moyenne hutu.



Fenêtre sur...

RADIO RWANDA, BY GRAHAM HOLLIDAY (CC BY-NC 2.0), VIA FLICKR



Éditorial

La médiatisation du jeu

Un sujet complexe pour ce numéro. Les rôles de l'information et de son vecteur sont essentiels pour la mise en valeur d'un sujet. Le jeu de rôle en sait quelque chose ! Malmené par les médias dans les années 90, il peine encore à se redresser. Le rôliste n'a jamais eu honte de sa passion mais il n'était pas facile le temps où certains estimaient qu'il filait un mauvais coton... Aujourd'hui, la situation a bien changé. Le geek est à la mode et le rôliste se sent souvent comme un poisson dans l'eau au milieu du web, familier des réseaux sociaux virtuels, des avatars et des mondes imaginaires que découvrent nombre de nos contemporains émerveillés. Pour les *Chroniques d'Altaride*, ce numéro est donc l'occasion de faire un point sur la situation. Comment se porte le jeu de rôle ? Qui travaille sur l'image médiatique de ce loisir ? Et quel avenir s'offre à lui ? Nous avons donné la parole à plusieurs organisations qui rassemblent des joueurs français ou francophones pour avoir leur point de vue.

Les *Chroniques d'Altaride* sont aussi, elles aussi, à leur modeste manière, un média rôliste. Chaque mois, l'information que véhicule la revue se veut le reflet des courants de pensée de la communauté rôliste. On le sent particulièrement ce mois-ci, avec un numéro qui donne la parole à de nombreux intervenants de tous poils : joueurs, meneurs, responsables associatifs, activistes, éditeurs, auteurs... Mais c'est le cas toute l'année, puisque la revue est toujours le fruit des contributions de celles et ceux qui, motivé(e)s, estiment qu'il est important de discuter, de dialoguer entre rôlistes pour faire connaître les innombrables manières de jouer pour enrichir et élargir notre imaginaire.

À vos dés !



“ Qui travaille sur l'image médiatique de ce loisir ? Et quel avenir s'offre à lui ? ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Mai 2014 N°24

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Alex Bonnaud, Axelle Bouet, Yannic Buty, Benoît Chérel, Camille Claben, Barbara Cordier, Cowkiller, Christophe Dénouveaux, Sybille Fairmarch, Benjamin Frebourg, Philippe Gauron, Jérôme Gayol, Audrey Haberland, Amaël Jasnault, Frédéric Joye, Joël Laurent, Stéphane M'Issey, Olivier Monseur, Sophie Pérès, Fabrice Pouillot, Yan Rasquin, Hélène et Romain Rias, Jérôme Rutily, Léo Sigrann, Laurent Somme, François Vanhille, « Sigfrid », « Kakita Inigin ». Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch / 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 : by Paddy Bohan (CC BY NC SA 2.0), via Flickr.

Contact : altaride@gmail.com
S'abonner gratuitement : goo.gl/9ju7B
Réagir : goo.gl/eJiRDS

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- Le danger sur les ondes.....2

L'Entrée

- Éditorial - La médiatisation du jeu.....6

Portrait de rôliste

- Axelle Bouet, reflets d'une rôliste8

Feuille de perso

- La Feuille de personnage de Psychée..... 13

Salle de jeu

- Grand dossier - Les médias, l'information et le jeu de rôle.. 14
- Aide de jeu - Les médias comme outil ludique..... 16

Cuisine du MJ

- Aide de jeu - « Les convoyeurs attendent »..... 18

Fumoir

- Entretiens - L'avenir du jeu de rôle en francophonie..... 22
 - Fédération belge de jeu de rôle..... 24
 - Groupement azuréen des associations ludiques 26
 - Fédération française de jeu de rôle..... 28
 - Projets R..... 30
 - Guide du rôliste galactique 32
 - Rôlistes de France..... 34
 - Opale rôliste..... 36
 - Site de l'elfe noir 38
 - Union rôliste francophone 40
- Culture rôliste - Festivals des cultures de l'imaginaire : grand public ? 42

Bar

- Humour - Gigi et Juju 46
- Chronique et antichronique..... 47
- À la découverte des éditions Luciférines 48

Home Cinema

- The Fumble Zone... épisode 6 50

Bibliothèque

- Oyez, oyez..... 52
- Hesh-Nedda..... 58
- Frédéric Joye, auteur de *La Griffé de Melchor*..... 62
- *La Griffé de Melchor* - extrait jouable..... 64

Hangar aux scénarios

- Scénario *Aventures dans le monde intérieur - La Tour intérieure*.....84

Véranda graphique

- Interview - Cowkiller 96
- Bédé - *Empty Dungeons #1 La quête du Grahal*..... 98
- Bédé - *Star Wars, le jeu de rôles* - épisode 24 99



Axelle Bouet, reflets d'une rôliste

Qui êtes-vous ?

Axelle Bouet, surnommée Psychée. À la fois mon nom d'artiste et un surnom que je porte depuis une vingtaine d'années — longue histoire. Je suis illustratrice professionnelle, et j'ai fait un bout de ma carrière dans le jeu de rôle, et pas forcément en ne dessinant que mes Mickeys. Je suis née en Normandie, j'ai grandi en Corse, j'ai vécu à Nice, puis Paris, je suis Suisse, bref, j'ai un peu eu la bougeotte.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Hou... j'avais onze ans. Oui, les diplodocus gambadaient encore dans la prairie.

Des vacanciers parisiens, moyenne d'âge seize ans, sont venus rejoindre leur papa, ami du mien, pour l'été, et plutôt que la plage en plein soleil à faire une honorable imitation de chipolata, ils restaient à l'ombre d'une terrasse, gesticulant dans tous les sens et parlant fort de choses étranges. Et ils jetaient des dés. Je suis venue voir, curieuse : que quoi t'est-ce que ça ?... et je me suis retrouvée embringuée dans la campagne de *Dungeons & Dragons Ravenloft* (si je me rappelle bien), sans rien



savoir du jeu de rôle, sans rien comprendre vraiment, un guerrier dans les papattes, parce que c'était le plus simple à jouer. J'ai perdu mes cinq premiers personnages - vraiment méchant, ce donjon - je ne suis pas sûre d'avoir mieux compris après qu'avant, mais j'ai adoré, c'était foutu. Ils sont revenus les étés suivants, devinez ce que je faisais ?

Pendant longtemps, cependant, sauf l'été, j'ai eu du mal à trouver des partenaires, et des meneurs ; je me suis donc improvisée meneuse de jeu, avec mon petit frère et ma petite sœur, avec princesses, sorcières, et méchant dragon, la totale. J'animais par la suite un petit club de collègue, avec *L'Appel de Cthulhu*, et ce bon vieux *Dungeons & Dragons*, jusqu'à croiser, trois ans plus tard, des rôlistes du premier club nouvellement créé à Ajaccio.

Mais c'est ma rencontre avec mon premier meneur de jeu — j'entends par là littéralement un titre de noblesse — un grand ami, Laurent Bisgambiglia, dans ce club, qui a

achevé de gâcher ma belle jeunesse innocente en me filant à tout jamais un virus qui ne me quittera plus.

De ces jours-là et jusqu'ici, j'ai toujours gardé en tête ce qui m'a motivé toute ma vie : « rêver et donner à rêver ». Sans le jeu de rôle, je n'aurais sans doute jamais été illustratrice.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

On va pas parler de l'évolution de mon style et de ma pratique en jeu de rôle. J'ai commencé avec du porte-monstre-trésor, c'est dire ! Mais une constante, c'est que j'aime, adore, et parfois, était bien obligée, être meneuse de jeu. Créer des univers, les faire vivre, créer des intrigues et des histoires impossibles me passionne. J'ai un style narratif qui se compare sans mal à l'ambiance et au rythme des séries et films d'action. Je n'aime ni l'intimisme, ni le politique pur et dur, et je n'apprécie pas de marionnetiser les personnages de mes joueurs. Pour moi, le bonheur,



c'est quand dans une partie de jeu de rôle, mes joueurs se lèvent, halètent, parlent fort, sont essouffés, se demandent comment ils ont survécu, après m'avoir forcée à improviser et réviser tout mon scénario - quand j'en ai un - et qu'ils en redemandent encore. J'ai la fierté d'avoir épouvanté, effrayé, mis en colère et fait pleurer plusieurs fois des joueurs à ma table.

En gros, je fais de mon mieux pour leur faire vivre l'émotion et la tension de leurs aventures, des aventures qui ne sont jamais simples ou modestes. Leurs personnages sont des héros, ils vont changer le monde ou le sauver, se retrouver face à bien plus grand qu'eux, sans jamais vraiment avoir clairement l'assurance ou le confort de leur propre puissance. Et ils vont devoir en endosser le risque et la responsabilité.

Je veille à rendre les règles oubliables, je triche sans hésiter sur mes jets de dés quand je suis meneuse de jeu si cela sert l'histoire et la tension des joueurs. Par moment, je m'assieds

sur le système de jeu, je ne laisse jamais intacts les univers de jeu que j'emploie, que je réviser et adapte toujours à mes envies. Si je peux créer, inventer et faire rêver, tout me va.

Après, il doit bien y avoir un an que je n'ai plus fait jouer. L'âge, l'éloignement, le travail, la vie, toussa. Mais nous jouons toujours régulièrement, une à deux fois par mois. Mon meneur de jeu actuel a une approche similaire à la mienne et nous nous régalons. Mais si je suis un peu plus éloignée du monde du jeu de rôle, de ses dernières sorties et de ses évolutions — Le narrativisme ? c'est quoi ce truc étrange ? — je m'en tiens toujours au courant.

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

Ce qui a changé avec le jeu de rôle.... Heu... Tout ? À la base, je voulais devenir médecin

vétérinaire. C'est un peu loin de ce que je fais. Dès que, à partir de 15-16 ans, j'ai gardé à jamais le virus, celui-ci a changé mon regard entier au monde, en l'ouvrant de manière large, et surtout, en faisant exploser en vol nombre de barrières et d'idées reçues. Je me suis mise à dessiner, à peindre, à faire de l'art, de l'illustration, je dessinais tout le temps - j'étais la bête noire de mes profs, c'est fou comme ils détestent les élèves qui ne prennent jamais de notes. L'illustration est née de ma passion pour le jeu de rôle et j'en ai fait mon métier, même si la majorité du temps, c'était du travail de graphisme bien loin des mondes imaginaires. On ne peut pas avoir de vie plus changée que cela par le biais de son loisir, je crois, non ?

Le fait est que même dans mon CV, c'est indiqué noir sur blanc, et mes activités avec. J'ai travaillé plusieurs années dans le milieu du jeu de rôle, j'y ai toujours collaboré, et une partie de ma production actuelle en illustrations y est toujours mêlé de plus ou moins près.

Mais le jeu de rôle m'a aussi ouvert l'esprit, les idées, les principes, et l'éthique. Et vu mon parcours personnel, je pense qu'à bien des égards, le jeu de rôle n'a pas fait que changer ma vie professionnelle. Il m'a surtout, et avant tout, aidé à rester en vie, et admettre que la seule manière de vivre, consiste à prendre tous les risques pour suivre la route que l'on désire le plus prendre, quel qu'en soit le prix, mais le faire en ayant tenté d'anticiper tout ce que la route à suivre va exiger comme prix, afin d'être en mesure de l'assumer.

Êtes-vous plutôt joueuse, meneuse ou auteure ?

Je fais un peu doublon avec une question plus haut, à vrai dire.

Mais je suis les trois.

Cependant, avant d'être les trois, je suis créatrice d'univers. Je rêve, donne à rêver, et travaille énormément à cela. Je n'ai jamais jusqu'ici créé un jeu de rôle dans le but de le commercialiser. Pourtant, j'en suis à trois,

et bientôt quatre univers plus ou moins complets, et les règles qui vont avec, je vais y revenir.

Le truc est que j'ai besoin de créer. Je suis illustratrice, j'adore écrire, mais il a fallu que j'attende d'avoir 42 ans pour être convaincue que j'étais aussi potentiellement romancière, en grande partie grâce à la rencontre avec Igor Polouchine, le créateur de *Shaan*.

Ayant besoin de créer, de donner vie à des univers, je consacre cette passion, et mes talents d'écrivain, à travailler sur un roman, qui, bien sûr, se déroule dans un univers créé de toutes pièces. Et qui, apparemment, donne à bien des gens envie aussi bien de lire le roman que de jouer au jeu de rôle dans cet univers.

Pour ce qui est du jeu de rôle, il y a quelques années que j'ai créé un système adapté à ma manière de faire jouer, il se nomme *Open-range*. Il mériterait un sacré coup de nettoyage, mais il a été envisagé pour faire jouer dans une ambiance de séries et films d'action, avec un système simple, ouvert, adaptable, surtout, et juste assez simulationniste pour satisfaire mes goûts de ludosaure du jeu de rôle. Je l'emploie à toutes les sauces, quand un système de jeu ne convient pas au jeu auquel je souhaite faire jouer. Après, deviendrai-je auteur de jeu de rôle ?..

Bonne question, mais a priori, je crois que mes amis, mon entourage, et la voie que je prends actuellement ne vont pas me laisser d'autre choix, et c'est pas comme si ça m'embêtait !

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Ho... Faire du jeu de rôle. Hm... ne pas regarder un film, ou une série, mais en être un des acteurs. Vivre des aventures échevelées, des intrigues surprenantes, sauver le monde ou le changer, en sortir essoufflé, des étoiles dans les yeux et recommencer.

Incarner des émotions, des doutes, des dilemmes, devoir choisir en sachant que



Chants de Loss

chaque choix se paie et que le prix n'est jamais clair. Survivre à ce qui semble mortel, vaincre ce qui semble insurmontable et ne jamais, jamais, même en jouant le dernier des personnages bourrins et bas du plafond, cesser de devoir réfléchir, et se rappeler qu'un héros s'incarne par ses faiblesses, et non ses qualités.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

J'ai deux projets, dont l'actuel n'est pas directement ludique, il est appelé à le devenir, en fait, bref, c'est un peu flou.

Il faudrait vraiment que je finisse *Openrange*, mon système de jeu, qui est, qui plus est, sous licence Open source. Oui, en gros, offert à tous. Mais qui demanderait un gros coup de jeune et de nettoyage, puis que j'en fasse des PDF propres en un beau livre.

L'autre projet, c'est *Loss*, et mon roman, *Chants de Loss*, sur lequel je passe tout mon temps qui n'est pas consacré à mon travail d'illustratrice.

Loss est déjà un gros pavé, et risque sans doute, pour le premier des trois roman, de

faire 500 pages au moins. Mais à côté, c'est quasi 100 pages de notes, un univers dont je dois rédiger l'histoire, le contexte, les spécificités planétologiques et biologiques, les civilisations, les peuples, la culture et la technologie, les interactions politiques, et ce sont surtout mes inventions et étrangetés sur ce monde qui ont donné envie à mes amis de me dire : mais fais-en un jeu de rôle.

Je ne vais pas l'oublier. Mais pas tant que le premier tome ne sera pas achevé. ■

AXELLE BOUET



La Feuille de personnage de Psychée

- **Nom, prénom** : Axelle « Psychée » Bouet
- **Classe de personnage** : Illustratrice professionnelle, reine des maladies à la con, empathie (oui, je triclassé mode grosbilliste)
- **Force** : Minable. Vraiment. Sauf quand je tape sur les cons, ça doit être un super-pouvoir.
- **Dextérité** : Pareil, avec une quintuple spé « crayon en main » pour compenser.
- **Intelligence** : Trop. D'abord parce que les gens me trouvent alien, ensuite parce que je me retrouve avec le surnom d'« encyclopédie sur pattes », enfin, parce que parfois, je cherche le bouton « off » sur le cerveau.
- **Charisme** : Trop aussi. Que je compense en cultivant une excellente misanthropie.
- **Compétences** : Dessiner, écrire, faire

rêver, planter les ordinateurs à coup sûr, casser la vaisselle, dire exactement ce qui fâche le mieux, ne pas avoir la langue dans ma poche, casser les gens fâcheux qui viennent m'embêter, tomber malade, déprimer royalement, engranger des tonnes de connaissances culturelles dont on se demande à quoi cela sert, mettre les gens à poil en leur parlant.

- **Armes** : Crayon, pieds et poings, langue de pute.
- **Équipement** : wakisashi, tablette graphique, ordinateur portable, papiers en masse, Dafalgan - vous faites comment pour survivre sans tout ça ? ■

A. B.

Pour en savoir plus
sur Axelle « Psychée » Bouet :
www.psychee.org/blog

Grand dossier

*Les médias,
l'information
et le jeu de rôle*



PRINTTEMPS ÉRABLE BY ALEXANDRE G. (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

Salle de jeu

Les médias comme outil ludique

Quelle place occupent les médias dans les scénarios de jeu de rôle ? Étonnamment, elle est rarement importante. Pourtant, dans la réalité, se tenir informé, à tous les niveaux de la société, est souvent considéré comme très utile, sinon indispensable. Comment mieux intégrer la dimension médiatique aux parties pour les enrichir et rendre les personnages et l'intrigue plus crédibles ?

S'intéresser au monde qui les entoure

Les personnages des joueurs s'intéressent rarement au quotidien de la société qui les entoure. Souvent plongés jusqu'au cou dans l'aventure, ils n'ont guère le temps d'ouvrir un journal ou de regarder le journal de 20h... D'autant que ces outils n'existent parfois même pas dans leur monde. Pourtant, se tenir informé est sans doute le fondement même de l'héroïsme : comment pourrait-on sauver la veuve et l'orphelin si on n'était pas au courant de leur détresse ? En premier lieu, le personnage doit donc s'intéresser à ce qui se passe autour de lui.

Et là, c'est au meneur de jeu de fournir au joueur des occasions, en particulier via les PNJ, parfois insignifiants, qu'il pourra animer. Par exemple, dans un univers médiéval, le peuple n'était pas informé par écrit mais par oral : des hérauts, des crieurs publics, des tambours,

ont pour travail de faire circuler les nouvelles. L'écrit ayant une place mineure dans ce genre de société, la population connaît bien l'importance du bouche à oreille.

Les informations s'échangent dès qu'une occasion se présente et offrir une nouvelle inédite est toujours un présent digne d'intérêt. Des personnages avisés pourront ainsi briser la glace avec leur interlocuteur en leur divulguant une nouvelle encore inconnue dans la région. Comme les personnages des joueurs voyagent souvent beaucoup, il leur est facile de glaner des informations relative-

ment anodines dans une cité est les réutiliser ailleurs, où elles seront considérées comme nettement plus précieuses.

Le business de l'info

Certains en font même un véritable métier, revendant à prix d'or des rumeurs ou des indications précises sur des contrées lointaines et difficiles d'accès. D'autres encore, moins scrupuleux,





« *Les convoyeurs attendent* »

Le pigeon voyageur fait partie des moyens de communication longue distance les plus anciens et les plus pittoresques. On l'imagine bien apportant les nouvelles dans quelque donjon, à la cour d'un seigneur ou d'une armée médiévale. On l'imagine peut-être moins apportant des messages cryptés durant la Première Guerre mondiale.

Dans le cadre d'un scénario de jeu de rôle, le pigeon peut se révéler très utile de par sa discrétion (comment distinguer un messager d'un pigeon lambda ?), sa rapidité et sa fiabilité.

Petit tour d'horizon colombophile à usage des personnages-joueurs... ou d'un meneur de jeu.



« Pigeon ! Oiseau à la grise robe... »

Le pigeon voyageur fait partie de la famille des bisets, autrement dit le pigeon des villes, célébré par Ben (poète. Entre autre)¹.

Il pèse entre 500 et 800 grammes, vit entre 5 et 10 ans en couple stable et assez égalitaire, puisque mâle et femelle partagent toutes les tâches. Y compris celle de nourrir les petits de lait de pigeon (substance issue du jabot, riche en protéines).

Côté nourriture, quiconque a observé un pigeon dans les rues pourra en déduire qu'il n'est pas difficile, ni très regardant sur l'origine de ses repas. Ce qui explique peut-être que les fientes soient très acides et dégradent statues et rebords de fenêtre...

Le pigeon n'est pas le seul animal à avoir apporté des messages. À la fin du XIX^e siècle,

¹ Tueur en série et personnage principal de *C'est arrivé près de chez vous*, film de Rémy Belvaux (1992).

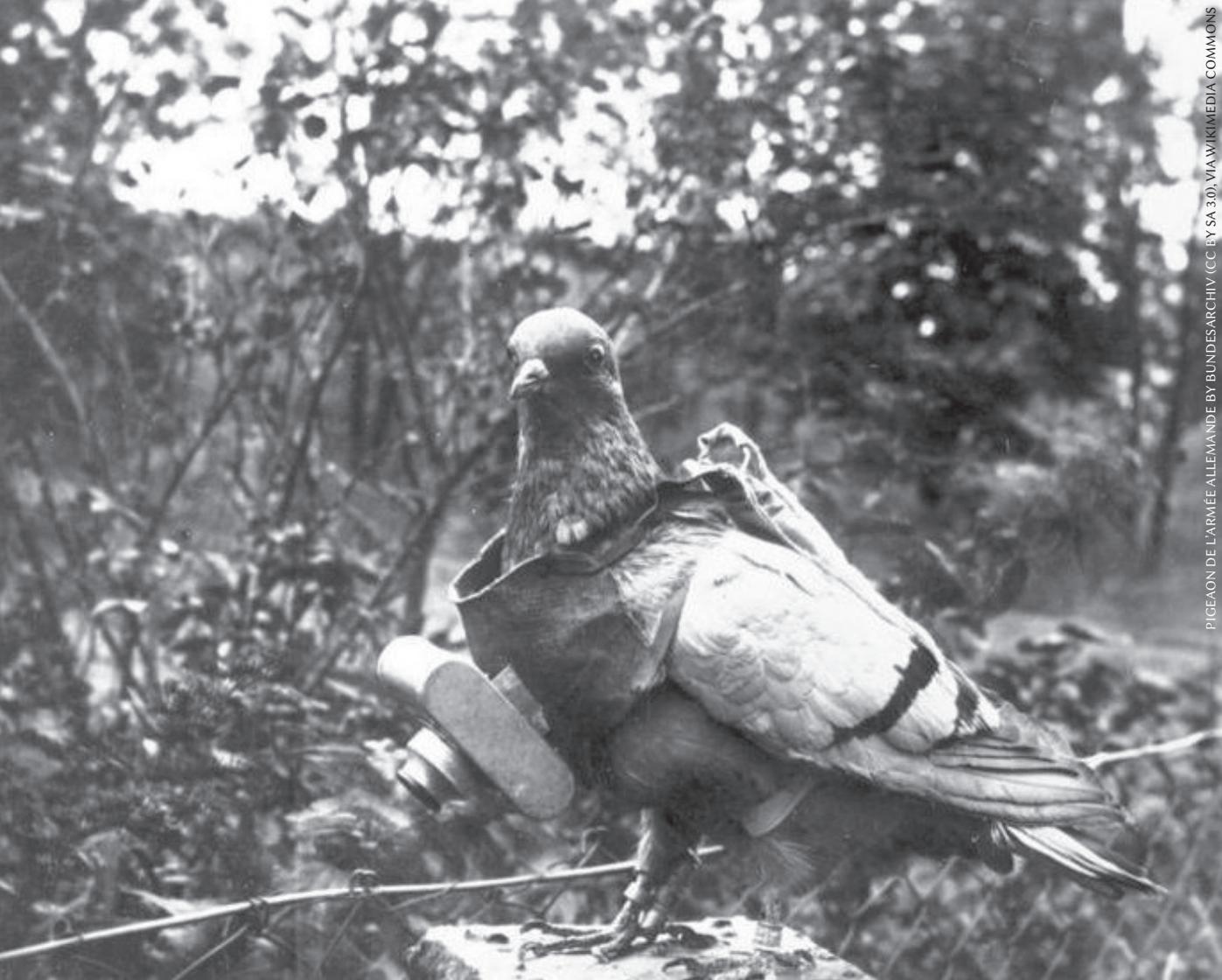
Jean Desbouvrie a essayé de le remplacer par l'hirondelle, plus avantageuse puisqu'elle peut se nourrir en route, vole plus haut et plus vite que le pigeon, ce qui la rend moins vulnérable aux prédateurs. Petit bémol tout de même : l'hirondelle étant un oiseau migrateur, il faut sans cesse lutter contre son instinct et la protéger du froid en hiver.

Le pigeon reste donc le roi du message aérien, et ce depuis l'Antiquité.

Home sweet home

On utilise en général le terme de colombier (le terme « pigeonnier » date du XIX^e siècle). Les colombariums romains pouvaient contenir jusqu'à 5 000 individus, nourris par des serviteurs, des esclaves ou des soldats spécialisés.

La plupart des colombers sont construits loin des arbres (pour limiter les attaques de rapaces), à l'abri des vents dominants.



Les parois sont lisses pour éviter que chats, rats et belettes ne viennent se servir.

Chaque colombier possède des niches appelées boulins, destinées à accueillir un couple de pigeons. Plus on est riche, plus on a de terres, plus on a de boulins. Et comme il est assez difficile d'aller vérifier, certains propriétaires soucieux de bien marier leurs enfants ajoutent de faux boulins : une origine possible de l'expression « se faire pigeonner ».

Avant d'ouvrir la cage

Rappelons que le pigeon ne sait pas se rendre dans un lieu inconnu.

Il sait seulement retourner à son pigeonnier d'origine, ce qui complique parfois les échanges. En effet, si on garde trop longtemps un pigeon appartenant à un autre pigeonnier (pour envoyer une réponse, par exemple), il peut finir par se sentir chez lui... et ne plus retrouver son chemin.

Un pigeon qui n'a jamais vu la lumière du soleil n'aura jamais le sens de l'orientation. On peut donc penser qu'il s'appuie sur la position du soleil, peut-être celle des étoiles, pour s'orienter.

Il peut également s'appuyer sur les infrasons issus du pigeonnier, ainsi que sur le champ magnétique terrestre, comme de nombreux autres animaux d'ailleurs (abeilles, fourmis...)

On a même pensé que le pigeon suivait les routes, mais ce phénomène serait dû aux légers courants ascendants, au-dessus du bitume chauffé en été.

Le pigeon voyageur dans l'Histoire

Les premières traces d'usage de pigeons remontent à la Grèce antique, lors des Jeux olympiques, où ils étaient chargés d'annoncer dans tout le pays le nom du vainqueur.

Durant l'Empire romain, les pigeons ont joué

un rôle important dans certaines batailles : durant siège de Modène en 43 av. J.C., le consul Aulus Histius a communiqué avec le commandant de la ville, via un pigeon voyageur.

Charlemagne rend l'élevage des pigeons « privilège nobiliaire », au grand désespoir des paysans du coin, qui voient leurs récoltes ravagées par les centaines d'oiseaux que pouvait contenir un pigeonnier.

Les Croisés utilisent également le pigeon, créant ainsi un réseau très efficace.

Le pigeon a longtemps participé aux batailles, y compris au XX^e siècle.

Même si la Première Guerre mondiale a vu l'émergence de moyens de communication modernes, comme le téléphone, il arrivait que des groupes soient isolés ou que des messages doivent être envoyés sur de longues distances.

Pour gérer les bêtes, on a même utilisé un bus à impériale comme pigeonnier roulant : le bas de caisse contenait une réserve de grain et d'eau, ainsi qu'un logement pour le soigneur, et le haut du véhicule constituait le pigeonnier.

Un de ces pigeons militaires est passé à la postérité : Vaillant, dernier pigeon du fort de Vaux, qui a traversé les tirs et les fumées toxiques du champ de bataille pour apporter le message du commandant Raynal à Verdun, en juin 1916. Cet exploit a failli lui coûter la vie et lui a valu d'être cité à l'Ordre de la Nation.

L'armée belge a été une des dernières à utiliser les pigeons voyageurs durant la Seconde Guerre mondiale. Une statue leur est d'ailleurs dédiée à Bruxelles.

De nos jours, la colombophilie est beaucoup plus pacifique. Les colombophiles se réunissent lors de compétitions régionales, nationales et internationales. En France, près de la moitié des pratiquants se trouvent en Nord Pas-de-Calais.

Et dans le jeu de rôle ?

Ce tour d'horizon est loin d'être complet, bien entendu. Mais il peut aider un meneur de jeu ou un groupe de joueurs qui souhaiterait, par exemple, intercepter des pigeons à l'aide de rapaces. Ou pourquoi pas dans un univers post-apocalyptique, où tous les moyens de communication modernes deviennent inutiles, faute d'énergie disponible ?

Le pigeon pourra être remplacé par un autre volatile : l'hirondelle chère à Desbouvrie (à condition que le climat soit assez chaud... ou se soit assez réchauffé), le corbeau (cf. *Game of Thrones*), le faucon (moins discret)...

Sans oublier que, si le pigeon apporte en règle générale des messages, des microfilms et autres petits objets, il peut aussi être un vecteur de maladies. On pense que les pigeons voyageurs ont été en partie responsables de la forte propagation de la grippe espagnole dans les tranchées dès 1917.

Avis aux amateurs d'attaques bactériologiques qui auraient du vieux pain à écouler. ■

SOPHIE PÉRÈS

Le titre

« Les convoyeurs attendent » est une expression colombophile belge. Elle signale aux propriétaires des pigeons que le temps est mauvais, obligeant les personnes chargées du lâcher à attendre. ■

Fumoir



Grand dossier

L'avenir du jeu de rôle en francophonie

Derrière ce titre un brin grave et grandiloquent se cache un dossier sur la situation actuelle de ce qu'on peut appeler la communauté rôliste française, et plus largement francophone. Il y a quelques mois, fin 2013, la Fédération française de jeu de rôle (FFJDR) a traversé une crise importante. Suite à la démission des derniers membres du conseil d'administration encore actifs, un vote de dissolution a été demandé. Une annonce qui a déclenché de nombreuses réactions chez les joueurs, bien au-delà des adhérents à la fédération. Des débats et des initiatives sont nés çà et là, en particulier sur les réseaux sociaux et les gros forums d'associations ludiques.

Que ressort-il de ces réflexions ? Où en sont les différentes initiatives lancées à ce moment-là ? Et quelle est la position des structures rôlistes préexistantes ? Ce dossier est certainement bien incomplet. Nous n'avons pas pu donner la parole à tous. Il peut néanmoins permettre d'obtenir quelques clefs de compréhension au sujet de l'organisation de ce petit univers de passionnés qu'est le jeu de rôle francophone.

Et vous êtes cordialement invité(e)s à poursuivre la réflexion sur le forum des Altariens !

UN DOSSIER RÉALISÉ
PAR BENOÎT CHÉREL

Interview

Fédération belge de jeu de rôle

Olivier Monseur, porteur du projet de la FBjDR, répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*.

Chroniques d'Altaride : Qu'est-ce qui a déclenché la création d'une fédération de jeu de rôle en Belgique ?

Olivier Monseur : Une prise de conscience lors du Trolls et Légendes de 2011. J'y étais en tant qu'animateur avec mon club de jeu de rôle : le Fumble Asylum. J'ai remarqué que, malgré les rumeurs habituelles qui insinuaient que le jeu de rôle était mort ou qu'il n'était pas attractif pour le public, il y avait une foule d'intéressés. Cette foule ne désemplit pas jusqu'à maintenant. Cependant, il y avait un énorme problème de présentation, de mise en exergue du loisir. Et à l'édition précédente, c'était encore pire. Si j'étais visiteur néophyte, je ne saurais absolument pas me repérer, comprendre ce qui se passe, savoir ce que j'ai devant les yeux là à l'instant s'appelle du jeu de rôle et consiste à vivre une aventure en interprétant un rôle, pendant qu'un conteur, tour à tour, narre l'histoire et arbitre certaines phases critiques. Je voulais apporter une vitrine concrète et explicite au jeu de rôle, le présenter là où on ne l'attend pas et faire en sorte d'attirer les personnes qui n'y connaissent rien vers lui. Car dans ce contexte que j'ai décrit, le jeu de rôle n'attire que les rôlistes. Certes, c'est intéressant de présenter des jeux et des systèmes aux curieux passionnés. C'est un travail promotionnel qui correspond aux objectifs sociaux de notre club, et de ce que devait être le Projet FBjdr. Mais ce n'est que la partie émergée de l'iceberg. En tant qu'animateur jeu de rôle et initiateur du projet, faire découvrir le jeu de rôle est un objectif plus ambitieux, plus gratifiant.

C. d'A. : Où en êtes-vous aujourd'hui ?

O. M. : Nulle part. Après avoir effectué un sondage (intégralement dépouillé) qui a eu pas mal de succès, il s'est avéré que la majorité des sondés étaient favorables à l'émergence d'une fédération en Belgique francophone. Les données recueillies sont très intéressantes. Malheureusement,

faute de motivation de ma part, les résultats sont toujours en cours d'écriture. Pourquoi la motivation a-t-elle baissé ? C'est très simple : personne ne s'est trouvé aussi motivé que je l'étais au moment où j'en ai eu besoin. Des webmasters qui ne tiennent pas leurs engagements, en tête de liste des facteurs démotivants ! Mon outil principal devait être un site web afin de centraliser toutes les infos nécessaires aux joueurs de jeu de société concernant les associations, les événements, les sites, etc. Un annuaire géant du jeu de société en Belgique francophone, ciblé sur l'associatif, doublé d'une banque de liens utiles sur le jeu de rôle (sites incontournables, blogs, etc.). Aujourd'hui, je ne sais toujours pas où en est le site web. Les quelques personnes qui semblaient avoir envie de me suivre pour la constitution de l'association Projet FBjdr semblent aujourd'hui s'en désintéresser complètement, ou bien sont très difficiles à joindre. Je ne peux pas avoir de la motivation pour 10 personnes. Je trouve toujours qu'il est temps de faire quelque chose pour le jeu de rôle en Belgique francophone, mais tant que je demeure seul, cela sera impossible.

C. d'A. : Avez-vous un programme, des projets, une ligne directrice ?

O. M. : Mon programme actuellement est de me recentrer sur mon club de jeu de rôle, à plus petite échelle donc, en espérant toutefois pouvoir viser plus haut par la suite. Notre club est très dynamique et a un sacré potentiel. À titre personnel, j'essaierai de remplir certains objectifs qui devaient être ceux de la fédération à travers le club. Sans pour autant faire porter sur les épaules de celui-ci ce qui aurait pu être le « fardeau » de la fédération. Je n'ai pas de ligne directrice, car je n'ai aucun groupe où échanger des idées, débattre de cette ligne conductrice et fixer des choses sur le papier. Et si je le fais tout seul, je serai obligé d'imposer ma vision à d'autres quand ils me rejoindront, ce que je ne souhaite pas. Je voudrais

construire une fédération où chaque intervenant apporte sa pierre personnelle à l'édifice.

C. d'A. : Quelles sont vos relations avec les autres grandes structures du monde ludique (et en particulier du jeu de rôle) ?

O. M. : La FFJDR avait tenté d'établir quelques rapports avec moi au début du projet. Au début, je me disais qu'il serait possible de faire certaines choses en commun au niveau culturel. Mais ensuite, elle a commencé à se rendre de plus en plus ridicule par des interventions passables, sur Facebook notamment... Puis, son attitude dirigiste et austère m'a rapidement refroidi. Je lui ai fait savoir que je ne souhaitais pas collaborer. Un fichier honteux, contenant une sorte de déclaration, m'avait été envoyé. J'étais censé signer ce « protocole d'accord » qui stipulait que la fédération « ne souhaite pas s'intéresser aux activités de jeu de rôle en France, en tant que fédération belge »... Idem pour la FFJDR qui s'interdisait toute intrusion sur le plat-pays. Autant dire que... enfin... vous voyez ce que je veux dire... Comment prendre cela au sérieux ? On nageait en plein délire. Qui plus est, le document associait automatiquement la Belgique et le Luxembourg, comme si l'entité était logique de facto. Je n'ai jamais décidé de fédérer quoi que ce soit au Luxembourg. Enfin... espérons que la nouvelle FFJDR redore le blason. J'ai voulu m'impliquer dernièrement au sein de l'URF, qui utilise actuellement une version adaptée de mon sondage. Mais la motivation pour mon propre projet n'étant déjà plus très envolée, j'ai autant de mal à en trouver pour cette dernière. Mes excuses d'ailleurs.

C. d'A. : Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle en Belgique et en francophonie ?

O. M. : Contrairement au jeu de plateau, pour lequel nous avons de fiers représentants, tant au niveau de la conception de jeux que de l'édition, il est dommage de constater que nous manquons d'effectif pour créer un pôle jeu de rôle belge, en parlant du produit. Pour ce qui est de sa pratique, j'imagine que nous allons nous diriger vers de plus en plus de tournois. Ce concept a la côte en moment, grâce à La Guilde des Fines Lames qui a relancé la mode voilà deux ans environ. Le Fumble a pris le pli en adaptant ses concepts « Nocturnight » et « Fumble Town » à la sauce tournoi. De même, lors du festival des Anthisoises, le collectif D12 in Your Face vous propose son propre tournoi ! Je pense que le concept séduira et se

propagera les années à venir.

Le jeu de rôle est amené à se renouveler en devenant de plus en plus dynamique. Il y aura toujours un public pour du jeu plus tactique à la *D&D* (je ne m'en exclus pas, et le sondage a révélé qu'un Belge sur trois mentionne *D&D* dans ses jeux de rôle préférés - mais il faut dire que, dans certains cas, les joueurs ne connaissent que ça et ne précisent presque jamais s'il s'agit de *Royaumes Oubliés*, *Ravenloft*, *Dragonlance*, ou autre... ce qui fausse le résultat et montre que les joueurs, aussi assidus soient-ils, peuvent méconnaître leur propre loisir -, mais le jeu de rôle, plus globalement, semble évoluer vers un gameplay offrant un pouvoir narratif de plus en plus grand aux joueurs. Pour exemple : les flashbacks à *Hollywood*, les points de panache à *Metal Adventures*, les Fragments à *Terra incognita*, les cartes à *Wolsung*... Autant d'éléments qui permettent aux joueurs de prendre momentanément la main sur la narration, littéralement de couper la parole au MJ, afin d'en modifier le cours selon leur besoin. Le MJ reste libre de refuser s'il constate un abus, mais de manière générale, le joueur a beaucoup plus de pouvoir aujourd'hui qu'avant (je dirais que cette tendance date d'il y a environ cinq ou six ans et qu'elle se généralise de plus en plus). Certes, le joueur a toujours eu cette liberté d'action, emmenant parfois le MJ en des terres inattendues, mais jamais il n'avait encore eu la possibilité de modifier le décor, de faire intervenir un personnage auquel le MJ n'avait pas pensé, etc. Le phénomène récent des jeux narratifs, cousins du jeu de rôle, renforce mon impression. Certains jeux prévoient une narration tournante, où chacun est MJ à tour de rôle, par exemple. Dans le sillage du boom extraordinaire des jeux de plateau (très palpable en Belgique où les soirées jeux pululent), les jeux de narration sont probablement amenés à se simplifier et dynamiser leur gameplay pour toucher un plus large public. Tout en cohabitant avec les monstres sacrés du jeu de rôle et tous les autres.

Merci aux *Chroniques d'Altaride* de s'intéresser à nous et nos relations avec notre loisir (qui parfois, à ce stade d'implication, peut devenir plus qu'un loisir, mais reste toujours un plaisir). ■

Pour aller plus loin :

Le site de la F.B.J.D.R. : www.fbjdr.be

Interview

Groupement azuréen des associations ludiques

Jérôme Gayol, vice-président du GRAAL, répond à nos questions.



D.R.

Chroniques d'Altaride : Qu'est-ce que le GRAAL et quels sont ses objectifs ? Depuis quand existez-vous ?

Jérôme Gayol : Le GRAAL, Groupement Azuréen des Associations Ludiques, regroupe des associations de jeux de simulation comme le jeu de rôle, le jeu de rôle grandeur nature, les jeux de cartes à collectionner et de plateau, les wargames et la peinture sur figurines.

Le GRAAL est le lieu de rencontre des associations dans le but de partager les compétences et le matériel de tous, et de promouvoir les jeux de simulation par tous les moyens possibles. Il coordonne l'organisation de manifestations assurant la promotion des jeux de simulation sur la Côte d'Azur, auxquels participent ses associations membres.

La principale de ces manifestations est la Quête du GRAAL, qui a lieu durant le festival international de jeux à Cannes, chaque année au printemps. La Quête du GRAAL accueille chaque année plusieurs centaines de compétiteurs aux différents tournois, des invités de choix (auteurs, illustrateurs, musiciens) et une foule de 150 000 curieux venus découvrir de nouveaux jeux.

Depuis 1996, plusieurs associations participaient, chaque année, à l'organisation du Festival international de jeux à Cannes. Il leur a semblé naturel de se fédérer pour gérer plus efficacement cette manifestation et pour étendre leur collaboration tout au long de l'année. C'est ainsi que le GRAAL a été créé en 2001. Depuis, beaucoup d'autres associations nous ont rejoints. Aujourd'hui, il en regroupe 25.

C. d'A. : Quelles relations avez-vous ou avez-vous eu avec d'autres structures d'envergure nationale dans le domaine du jeu de rôle et comment cela se passe ?

J. G. : Le GRAAL a toujours eu en son sein des représentants des diverses fédérations (FFJH, FédéGN et FFJdR). J'étais moi-même une « personne ressources » de la FFJdR (genre de VRP) lors de la création du GRAAL. J'ai donc poursuivi mes actions de personne ressources en coordination avec le GRAAL, avant qu'il n'acquière le statut de comité régional de la FFJdR, en 2003.

La mise en place de ce réseau nous a toujours semblé être un plus pour une meilleure organisation et une meilleure communication, vers

les joueurs et le grand public.

Malheureusement, la communication avec la FFJdR s'est tarie, faute d'interlocuteurs. Nous n'avons reçu quasiment aucune information en provenance de la FFJdR et pris par nos occupations locales, nous n'avons probablement pas non plus fait l'effort nécessaire pour rester en contact.

Il n'en reste pas moins que je reste convaincu de l'utilité de la mise en réseau de la FFJdR avec le GRAAL, pour les raisons que j'évoque plus bas.

C. d'A. : En quoi le jeu de rôle francophone a-t-il besoin (ou pas) d'un organisme rassembleur ?

J. G. : C'est « la » question. Celle qui revient inlassablement au fil des années. Chacun aura son avis dessus. À mon sens, il n'en a pas besoin. Un joueur n'a pas « besoin » de fédération pour jouer, une association n'a pas « besoin » de fédération pour organiser des parties et se développer, l'industrie n'en a pas « besoin » pour publier des jeux. Ils font tous la promotion du jeu de rôle en jouant, en organisant, en publiant.

Mais qu'est-ce que la vie est plus simple quand on est regroupés !

Un joueur qui déménage dans une nouvelle ville cherche des joueurs, des boutiques ou une association : la FFJdR peut l'aider.

Des joueurs veulent créer une association : la FFJdR peut les aider.

Un auteur cherche à diffuser son jeu de rôle amateur : la FFJdR peut l'aider.

Une association a du mal à mettre en place sa manifestation : la FFJdR peut l'aider.

Un éditeur cherche à faire tester un nouveau jeu : la FFJdR peut l'aider.



Et on pourrait continuer comme cela encore longtemps.

Ajoutons à cela que la communication au niveau national, avec le grand public et les médias, ne peut qu'y gagner en lisibilité et en cohérence.

La simple mise en relation de personnes ou d'associations qui ne se connaissent pas est déjà un grand pas en soi. Partageons nos expériences, nos compétences et nos ressources, ensemble nous sommes plus fort.

Nous le constatons au GRAAL, les associations se parlent et s'aident tout l'année. Elles font en sorte que leurs manifestations ne se déroulent plus aux mêmes dates, mieux : elles se déplacent pour participer à celles des autres. Elles se prêtent du matériel, des ressources humaines et se conseillent.

C. d'A. : Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle ?

J. G. : Le jeu de rôle a connu beaucoup de hauts et de bas. Mais les rôlistes ont fait un gros effort de communication depuis les années 90, soit directement, soit par le biais de leurs associations et de la FFJdR. Aujourd'hui, le grand public connaît mieux le jeu de rôle, nous le constatons chaque année lors du Festival international des jeux de Cannes, à travers les questions qui nous sont posées par le public.

Les joueurs sont toujours aussi passionnés, les associations et les conventions sont nombreuses, les auteurs sont prolifiques. Tous cela est la preuve que le jeu de rôle est bien là et pour longtemps. Et cela nous motive d'autant plus à promouvoir ce merveilleux loisir culturel. ■

Pour aller plus loin

Le site du GRAAL : www.graal-sud.com

Interview

Fédération française de jeu de rôle

Yannic Buty, Sybille Fairmarch, Philippe Gauron, Joël Laurent, Yan Rasquin et Laurent Somme. Six nouveaux visages pour le conseil d'administration provisoire de la FFJdR. Ils ont accepté de répondre sans détour aux questions des *Chroniques d'Altaride*.

Chroniques d'Altaride : Pourquoi, à titre personnel, avez-vous choisi de rejoindre ce conseil d'administration provisoire de la fédération ?

Laurent Somme : Ça fait longtemps que j'y songe mais mon emploi du temps ne me le permettait pas. J'arrive en fin de mandat de conseiller municipal et j'ai décidé de ne pas me représenter (treize ans, c'est déjà pas mal !) Je voudrais pouvoir donner un peu de temps pour aller au-delà de mon cercle local au bénéfice du jeu de rôle.

Yannic Buty : Une association nationale, ce n'est pas vraiment une nouveauté pour moi. À chaque fois que je me suis frotté à ce type d'association, j'y ai trouvé la même passion qu'en club, mais une grande ouverture et des gens motivés et expérimentés. J'y suis allé en mode altruiste « bon, la fédération a besoin de gens prêts à s'exposer et à retrousser leurs manches et c'est une « bonne » cause, allons-y ». Je ne regrette pas : l'associatif, comme le jeu de rôle, ce sont des rencontres humaines avant tout.

Philippe Gauron : J'ai suivi la FFJdR depuis sa création et je m'y suis engagé comme actif, puis administrateur jusqu'à une période professionnelle intense, mais j'ai continué de me sentir concerné par ce qui s'y faisait, même si je n'étais pas toujours d'accord. Dernièrement, il s'est avéré que la fédé avait besoin de gens et que je pouvais apporter une expérience associative utile pour la remise sur pied, le temps qu'une équipe de plus longue durée prenne le relais.

Sybille Fairmarch : Comme Yannic, je pense que c'est une « bonne cause » qui avait juste besoin d'un coup de pouce, ce à quoi je pouvais contribuer donc... *Just do it!*

C. d'A. : D'autant que les contacts sont chaleureux et ça fait plaisir à voir.

Yan Rasquin : J'ai choisi de rejoindre le conseil d'administration provisoire par envie de mettre mes compétences et mon expérience au service des joueurs de jeu de rôle. La FFJdR avait besoin d'idées actualisées, de motivation renouvelée et parce que je crois qu'il y a un avenir pour le jeu de rôle.

C. d'A. : Pouvez-vous nous décrire comment vous voyez la situation actuelle de la fédération ?

L. S. : C'est encore difficile à dire. Je souhaite que la FFJdR continue, mais c'est aux membres de se saisir de leur association pour dire ce qu'ils veulent en faire.

Joël Laurent : La situation actuelle est compliquée,

mais nous sommes six et motivés pour faire en sorte que la fédé s'en sorte.

P. G. : L'image de la FFJdR n'est sans doute pas au mieux, mais il y a une volonté d'au moins une part des rôlistes de garder un outil qui a montré une utilité par certaines de ses actions. J'espère pouvoir montrer aux autres qu'elle peut être une chance et qu'elle cesse d'être perçue comme un risque.

S. F. : Je pense que pas mal de rôlistes sont plutôt favorables à une entraide, à une mise en commun des ressources, mais la FFJdR a eu des hauts et des... bas et, du coup, il y a forcément eu une perte de confiance. Je pense qu'il faut simplement rassurer sur ce qui est un outil : une fédération est ce qu'on en fait.

Y. R. : Je rejoins mes collègues : une fédération vit par et pour ses membres. La remise en « état » est certes complexe, mais indispensable pour pouvoir s'adapter à notre société en évolution permanente.

C. d'A. : Pourquoi voulez-vous sauver la fédération alors que tant de monde souhaite qu'elle disparaisse ?

L. S. : Je ne suis pas sûr qu'il y ait tellement de gens qui veulent qu'elle disparaisse. Je crois qu'il y a beaucoup de gens qui veulent qu'elle soit plus en adéquation avec leurs besoins. Il semble que le fait que nous ayons créé ce directoire provisoire ait au contraire motivé ou remotivé des gens. Et puis la FFJdR est un beau projet pour le jeu de rôle. Il vaut le coup de se décarcasser. J'ai connu pas mal de gens dans le jeu de rôle au cours de mes 33 ans de jeu et souvent, quand les gens veulent savoir quelque chose qui concerne notre loisir, ils se tournent naturellement vers la FFJdR.

Y. B. : C'est un outil pour notre loisir. Un outil de représentation, de promotion, un outil aussi d'information et d'échanges sur les pratiques rôlistes et entre les rôlistes. C'est aussi, je crois (mais le milieu du jeu de rôle est si vaste que je peux largement me tromper), la seule structure de jeu de rôle qui promeut explicitement la collaboration entre associations, pratiquants et professionnels. Un formidable outil de partage sur le jeu de rôle et du jeu de rôle. Et je rejoins Laurent : le bon accueil de l'élection du directoire et les élan individuels montrent que beaucoup de gens souhaitent une fédération active. Et sont prêts à s'y investir (ou s'y réinvestir). Pour reprendre les termes de la question, tant de monde souhaite relancer la fédération, ce serait

dommage de s'en priver !

P. G. : C'est une association qui peut se révéler un superbe moyen de mutualiser les connaissances et les outils accumulés par les rôlistes aux quatre coins de France. Elle s'est aussi montrée un portail efficace permettant de rediriger les intéressés vers les acteurs les plus adaptés selon les besoins. De ce point de vue, je pense que la fédé peut et doit rassembler autour de ce qui fait consensus plus que ce qui distingue les rôlistes, il y a largement de quoi faire !

S. F. : Parce que plein de gens souhaitent aussi qu'elle continue et j'aime bien rendre service.

Y. R. : « Tant de monde souhaite qu'elle disparaisse »... Encore plus de gens souhaitent qu'elle perdure, les soutiens et contacts que nous avons pu avoir le prouvent.

C. d'A. : **Avez-vous un programme commun ?**

L. S. : Il est encours d'élaboration. Vous en saurez plus très vite, mais il nous faut le temps de la concertation. Nous avons une mission impérative confiée par l'assemblée générale effectivement, mais nous avons aussi des idées qui nous semblent importantes et nous en débattons entre nous. Et il y a quelques modifications que nous avons envie d'apporter en plus de notre mandat.

Y. B. : Nous n'avons pas de « programme » à proprement parler, mais, par contre, nous avons une mission explicite, un « mandat impératif » pour les huit mois qui viennent et donc très peu de temps pour le satisfaire. Si on décompte la prise en main (comptes, accès, archives... mais la transition se passe bien) et le délai de convocation de l'assemblée générale extraordinaire, nous avons six mois. C'est très court ! Tout ce que nous ferons hors de ce mandat impératif, ce sera du bonus, ce sera ce qui nous tient vraiment à cœur et rien d'autre. Et ce que nous n'aurons pas le temps de faire d'ici cet automne... nous avons tous un long parcours associatif et beaucoup d'occasions de réaliser nos envies, dans et hors de la FFJdR. Une chose est sûre : nous n'allons pas réinventer la roue. Tout ce qui fonctionne bien hors de la FFJdR n'a pas à y être intégré « juste parce que ». Si je devais définir un programme, ce serait « mettons le jeu de rôle à l'honneur, mettons ce que les rôlistes font de génial à l'honneur ».

P. G. : Il s'agit de remettre la FFJdR en état de fonctionnement, afin de permettre aux équipes qui nous suivront de lancer des projets qui correspondent aux besoins exprimés par les membres et, plus généralement, par les rôlistes. Nous nous sommes exprimés sur divers médias pour proposer des idées et nous bâtissons maintenant un ensemble cohérent avec tout cela, selon les besoins et dans les délais que nous avons.

S. F. : Réviser le moteur, changer les pneus, repeindre les accros sur la carrosserie avant de la présenter au contrôle technique et de remettre la carte grise et les clés à l'ensemble des adhérents, en espérant qu'ils seront nombreux à vouloir en être.

Y. R. : Dire que nous avons un programme commun reviendrait à dire que nous ne prenons pas en compte les volontés des autres membres... Il y a des priorités administratives et statutaires sur lesquelles nous travaillons. Ensuite le vrai travail commencera avec le nouveau conseil d'administration qui sera élu : à lui de faire vivre le Jeu de rôle.

C. d'A. : **Votre conseil d'administration est provisoire : jusqu'à quand ?**

L. S. : Jusqu'au 1^{er} novembre 2014 au plus tard. En fait, il faut que nous ayons convoqué une nouvelle assemblée générale (de renaissance celle-là) avant cette date.

C. d'A. : **Et que se passera-t-il ensuite ?**

L. S. : C'est un peu tôt pour le dire. Nous espérons tous que ça relancera la FFJdR et que tout le monde y trouvera son compte. Nous espérons aussi qu'il y aura un CA plus étoffé, afin qu'il y ait suffisamment de bras pour tous les chantiers.

Y. B. : Un conseil d'administration, des adjoints, des bénévoles, plein de bénévoles ! Une association, surtout quand elle veut se donner des objectifs élevés, ne peut se réduire à ses organes officiels, mais elle doit s'appuyer sur toutes les bonnes volontés. Cela demande de convaincre du changement intervenu tout récemment, de susciter l'enthousiasme et l'implication. Après, l'avenir de la fédération, ce sera ce que ses adhérents en feront.

P. G. : Si nous arrivons à prouver que la fédé peut être un lieu d'échange, de montage de projets et d'initiatives venant de la base, encourageant les rôlistes à bosser sur des projets motivants, alors nous aurons réussi notre pari. Le but est que, une fois sur rail, les rôlistes prennent conscience de l'étendue des possibilités et usent de la démocratie interne pour la faire avancer.

S. F. : Yannic a bien résumé les choses : tout dépend de ce que ses adhérents en feront.

Y. R. : Ensuite ? La démocratie prendra le relais et les projets pourront voir le jour, portés par les joueurs et soutenus par la FFJdR.

C. d'A. : **Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle en France ?**

L. S. : Je pense que la France est un terreau pour le jeu de rôle. Ce n'est pas pour rien que le pays détient le record des maisons d'éditions ayant fait des ouvrages de jeu de rôle. Je pense donc qu'il n'y a pas vraiment de raison de s'inquiéter.

Y. B. : Nous avons une communauté riche de points de vues différents, cultivée (le jeu de rôle, c'est un loisir qui requiert de lire d'énormes pavés et qui mène, souvent, à des bibliothèques considérables) et très créative. C'est une chance incroyable. Nous avons aussi des Français/francophones éparpillés dans le monde entier qui nous ramènent des trésors de tous les pays. Nous avons même des éditeurs capables de traduire des jeux de rôle du japonais vers le français... Alors, le jeu de rôle bientôt aussi populaire que le manga ?

P. G. : Malgré la perte d'éditeurs chers à mon cœur, et qui ont accompagné mes premières années, j'ai vu réapparaître de jeunes éditeurs, associatifs ou pro, dynamiques et nous livrant du matériel superbe - un beau livre ne gâche rien - et explorant des concepts originaux. Et quand on ajoute le jeu de rôle amateurs, alors il y a de quoi reprendre le sourire. Bien sûr, il y a des choses qui disparaissent et on a tous écrasé des larmes, mais les initiatives apparues - conventions, clubs, éditeurs - m'encouragent à l'optimisme.

S. F. : Malgré mon prénom, je n'aime pas lire dans l'avenir.

Y. R. : Le jeu de rôle à toujours existé depuis notre plus tendre enfance (les cowboys et les Indiens dans la cour de récré). Je ne me fais pas de souci à ce niveau-là. Nos voisins, la Belgique par exemple, portent haut l'activité rôlistique, c'est un loisir qui n'est pas près de s'arrêter. ■

Pour aller plus loin :

Le site de la F.F.J.D.R. : www.ffjdr.org

Interview

Projets R

Benjamin Frebourg, président de Projets R, répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*.



Chroniques d'Altaride : Comment est née l'association Projets R ?

Benjamin Frebourg : La création de Projets R est toute simple : on était plusieurs anciens membres d'associations et auteurs de jeu de rôle qui se disaient qu'aller s'amuser à faire jouer des gens et animer des stands en convention leur manquaient, et qu'ils avaient bien envie d'apporter leur pierre au monde du jeu. Et alors qu'on en discutait entre nous sans but précis, j'ai lancé « Et si on créait une association pour pouvoir faire tout ça, et bien plus encore ? Et si, en plus, cette association était utile au monde du jeu de rôle ? »

Et les autres ont tous immédiatement sauté sur l'idée. Dans les mois qui ont suivis, on a créé Projets R.

C. d'A. : Que veut dire ce nom ?

B. F. : Projets R ? Ça ne veut rien dire. Ou, au contraire, ça veut tout dire : Projets Rôlistes, Projets Remuants, Projets Réelle-ments-déments-mais-trop-funs-pour-ne-pas-

être-tentés.

C'est, à la base, le nom du groupe privé sur Facebook où on a commencé à discuter. À l'origine, c'était « Projet R » pour projet rôliste. Puis, après débat sur le nom, c'est resté mais avec un S à projets car on ne voulait pas se limiter à un projet mais en faire un maximum.

Donc aujourd'hui, le R de « Projets R » veut dire Rôliste, Roploplo, Rigoureux, Rohlala, Ratata, Rubber,... (et autres jeux de mots suivant la situation)

C. d'A. : Quels sont les objectifs de l'association ?

B. F. : Nous en avons plusieurs :

Aider au développement des œuvres à caractère ludique, à notre niveau : play-tests, démonstrations de jeux en partenariat avec des éditeurs, tournois, communication, etc.

Permettre à un maximum d'auteurs de venir

montrer eux-même leurs jeux au public.

Créer des événements autour des jeux de rôles : parties de démonstrations, murders, GN, etc.

Être une association professionnelle dans ses partenariats et ses actions.

Aider à bâtir des ponts entre les différents types de jeux qui relèvent du jeu de rôle au sens large : jeu de rôle sur table, murders, GN, jeux vidéo, etc.

C. d'A. : Concrètement, que fait Projets R pour le jeu de rôle et pour les rôlistes ?

B. F. : Attention, on va se lancer dans la grande liste de ce qu'on fait !

Depuis la création de l'association, voilà ce que Projets R a fait de concret :

- ▶ Mener des parties « à ambiance » en salons et convention : parties se déroulant dans des salles décorées, mises en lumière (avec des éclairages professionnels) et sonorisées en fonction du type de jeu. Ex : salle « horreur » à Éclipse 12, salles « Noire » et « med-fan » à la Comic Con 2013.
- ▶ Parties de découverte destinées à faire des démonstrations de jeux spécifiques en partenariat avec des éditeurs dont entre autres : parties de *Shade* et *Subabyse* pour les Ludopathes, *Ghost Stories*, *Tenebrae* et *Terra incognita* pour les 12 Singes, *L'Appel de Cthulhu* pour Sans détour.
- ▶ De la mise en relation d'acteurs du milieu du jeu de rôle pour des débats et conférences publiques, par exemple : création de la zone conférence dans le pôle Jeux de rôle de la Comic con 2013.
- ▶ Invitation d'auteurs de jeu de rôle sur nos stands et zone de jeu en convention : les Ticemon (*R.I.P.*, *Manga No Desentsu*), Pierre Gallois (*Synchrone*), Johan Scipion (*Sombre*), Vincent « Tlön Uqbar » Mathieu (*Cats*), etc.
- ▶ Création de clip vidéo promotionnel : pour le jeu *Sombre*.



Notre spécificité dans les événements est d'essayer avant tout de mettre un maximum d'éléments en place pour rendre le jeu immersif : décor, son, lumière, effet spéciaux.

En préparation, on a de quoi bien s'occuper :

- ▶ Plusieurs participations à des conventions dans le courant de l'année
- ▶ Le blog de Mandoline : La fée des rôlistes
- ▶ Une série de projets de vidéos autour du jeu de rôle.
- ▶ Nous avons plusieurs murder en écriture
- ▶ Renforcer notre stock de décors à thème.
- ▶ Podcast
- ▶ Construction d'un réseau interprofessionnel

C. d'A. : Selon vous, quelle est la situation actuelle du jeu de rôle en France ?

B. F. : Une forme de loisir mal représenté dans les médias classiques.

Et qui s'est peu adapté aux mutations du marché des loisirs.

C. d'A. : Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle en France ?

B. F. : Difficile de répondre. Du point de vue de Projets R, nous avons fréquenté au cours des différents événements un certain nombre de rôlistes engagés et motivés qui augurent d'excellentes choses pour le futur. Cela dit, la survie d'un loisir dépend surtout des initiatives et des actions de ceux qui le font vivre : professionnels, associations et particuliers. L'avenir seul nous dira si tous ces acteurs permettront au jeu de rôle de s'ouvrir à tous ou au contraire le feront rester une activité de niche.

Mais le jeu de rôle vivra. Car il est poilu et le poil c'est la vie. ■

Pour aller plus loin

Le site de Projets R : www.projets-r.com

Interview

Guide du rôliste galactique

Jérôme Rutily, le P'tit Timonier, répond aux questions des Chroniques d'Altaride au nom des responsables du Guide du rôliste galactique.

Chroniques d'Altaride : Pourquoi ce nom, « Guide du rôliste galactique » ?

Jérôme Rutily : Évidemment, c'est un clin d'œil à Douglas Adams et son Guide du Routard Galactique.

Le nom a été trouvé au tout début du projet, il permettait de faire deux jeux de mots pourris en un seul, ce qui est pas mal dans le milieu.

C. d'A. : Comment est né le GROG ?

Parce qu'il fallait le faire. Au tout début des années 2000, il y avait quelques sites Web qui faisaient des annuaires d'autres sites et des aides de jeu, mais rien qui parlait des jeux eux-même. Vous vous rappelez peut-être du Seuil et de l'Ankou, par exemple. C'était un vide qui fallait combler.

L'équipe initiale a su être très fédératrice et inclure les bonnes idées de ceux qui la rejoignaient.

La tâche que l'on s'était fixée, référencer toutes les parutions rôlistiques, était colossale. Elle ne pouvait pas reposer sur les épaules d'une petite équipe. Ce qui nous a sauvé, et fait le succès du site, c'est son côté collaboratif. N'importe qui pouvait (et peut toujours) venir faire une fiche de quelque chose qui manque dans l'encyclopédie. La base a alors grossi très vite, et en un an ou deux, le GROG était devenu une référence.

C. d'A. : Aujourd'hui, quels sont les objectifs du GROG ?

Il y en a deux principaux. Tenir la barre et continuer à évoluer. Nous avons passé le cap des 1000 jeux référencés il y a un an, la plupart des vieilles parutions sont désormais

dans l'encyclopédie.

Mais l'actualité et le nombre de sorties rend le travail au quotidien difficile à encaisser. Nous avons des critères de qualité assez haut, et trop peu de monde pour les appliquer efficacement sur tout ce qu'il faudrait fiche toutes les semaines.

Pour donner un ordre d'idée de notre charge de travail, en moyenne, nous avons une nouvelle gamme et cinq à dix fiches par semaine. Le travail de validation de chacun de ces textes est en général de 2h, et parfois beaucoup plus. Sans compter tout ce que nous faisons et qui ne concerne pas directement les fiches.

Continuer à évoluer. Parce qu'un site qui n'évolue plus est voué à mourir. Nous réfléchissons en ce moment à une nouvelle interface, qui rendrait la navigation sur mobile plus facile, par exemple. Mais là aussi, nous manquons de bras. Comme une asso, quoi.

C. d'A. : Comment se partagent vos activités entre le site et les conventions ?

L'équipe de convention est constituée de trois réguliers et de quelques locaux qui viennent donner un coup de main de temps en temps. À une époque, nous faisons surtout les gros salons parisiens. Aujourd'hui, on prend plaisir à aller voir le rôliste chez lui.

Moi j'aime bien, et je répartiss mon travail facilement : il n'y a presque que dans le train que j'écris des fiches et que je travaille sur le code du site. Donc plus je bouge, plus je participe !

Au tout début, les gens du GROG allaient en convention pour le faire connaître et faire

de la promo. Aujourd'hui, il y en a toujours un peu, mais nous sommes beaucoup plus dans une optique de faire des initiations pour des non-joueurs, ou bien des découvertes de jeux oubliés qui ne sont pas sur le devant de la scène.



C. d'A. : Comment êtes-vous organisés en interne ?

Nous sommes une grosse petite équipe ! Tout ceux qui sont intéressés suivent les discussions, participent et peuvent soumettre du contenu. Ces gens, c'est ce que nous appelons les matelots. Ça tourne beaucoup dans l'équipe, avec un noyau dur d'une dizaine de personnes, et d'autres qui vont et viennent.

Nous avons ensuite une équipe de validation qui relit tout, corrige le français, remet en page, demande des précisions aux ficheurs, etc. Ceux sont les officiers. Il y en a une dizaine, mais en pratique, il n'y en a que 2 ou 3 qui suivent le site au quotidien, et les autres aident quand il y a des coups de bourre.

Un des mots d'ordre du site, c'est vraiment le « Just Do It ». Celui qui a une idée doit implicitement la porter et être moteur dessus. Cela ne veut pas dire qu'il sera tout seul, mais on ne supporte pas les gars qui causent et qui ne produisent rien. Tout cela est coordonné via des mails et des mailing lists. Beaucoup de mails et de mailing lists. Souvent, suivre tout ce qui se dit dans l'équipe est déjà un investissement en soi !

C. d'A. : Votre structure a-t-elle développé des liens avec d'autres organisations rôlistes ?

Nous avons des partenariats avec d'autres sites, et des boutiques en lignes. Les boutiques nous aident à payer l'hébergement et/ou nous fournissent des bouquins non référencés. Nous faisons des échanges de liens avec les sites qui peuvent fournir un contenu complémentaire de qualité à ce qu'il y a dans l'encyclopédie, comme la scénariothèque ou JdRP.

Tu parlais des conventions, nous sommes aussi en contact avec des organisateurs avec qui ça se passe très bien et qui nous invitent

régulièrement chez eux. C'est souvent l'occasion de partager des espaces avec d'autres assos qui sont devenus des copains aussi, comme Opale Rôliste ou le Projet R.

Enfin les éditeurs et les auteurs. Certains jouent le jeu et utilisent le site comme un vrai outil

de comm', en nous envoyant des bouquins en avance, par exemple. D'autres nous ignorent gentiment et laissent de grands trous dans leur gamme sur le site. Nous avons aussi des contacts avec des éditeurs étrangers, comme Moongoose ou Clubicle 7, mais c'est plus difficile, comme le site est en français, de leur faire comprendre qu'ils ont à y gagner aussi.

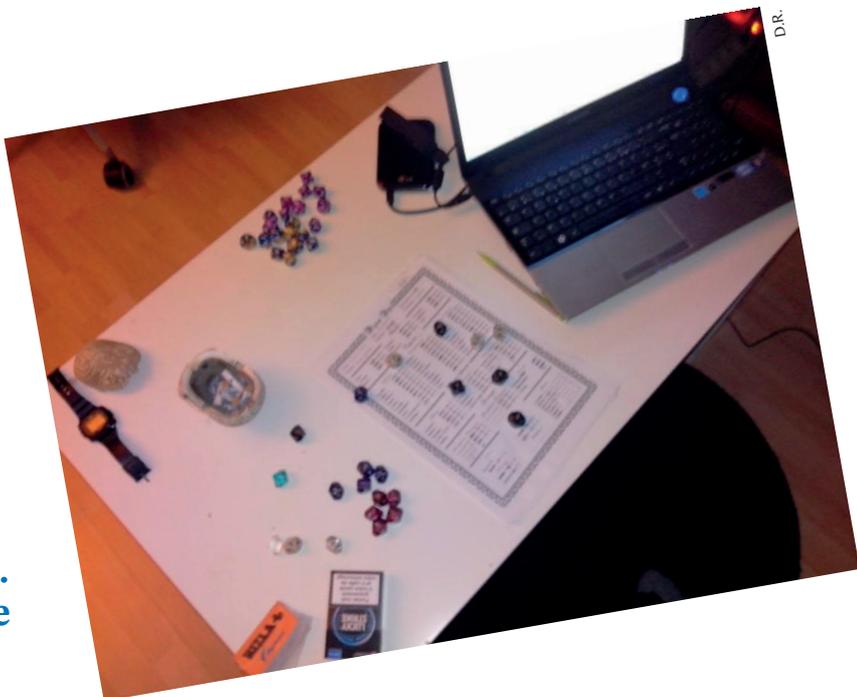
C. d'A. : Quelle est la vision du GRoG de la communauté rôliste actuelle, comment est-ce qu'il s'y intègre, et est-ce qu'il participe à le faire évoluer dans une direction particulière ?

Il n'y a pas de « vision du GRoG », seule et unique. Nous sommes un ensemble de personnes, souvent des grandes gueules, et il y a beaucoup de sujets sur lesquels nous ne sommes pas d'accord. Mais cela ne nous empêche pas d'avancer, et d'essayer d'œuvrer par nos moyens à la promotion du JdR. Globalement, l'équipe est pour un milieu dynamique, évidemment. Qui dirait le contraire ? Mais pour chaque projet qui nous sera proposé, ce ne sont pas les mêmes qui se motiveront, et donc ce ne seront pas forcément les mêmes énergies et compétences qui seront investies.

Nous essayons d'être réactifs et de trouver des gens pour répondre présent quand des projets se montent, mais quand des nouveaux venus arrivent dans l'équipe, c'est avant tout pour s'occuper de l'encyclopédie et du site. Quelque part, le côté neutre et factuel des fiches est fédérateur en soi, et donc des gens de tous horizons se retrouvent chez nous, avec des idées parfois très arrêtées sur certains jeux ou pratiques, en bien ou en mal. Ça rend les discussions intéressantes ! ■

Pour aller plus loin :

Le site du GRoG : www.legrog.org



Interview

Rôlistes de France

Ce groupe de rôlistes est présent sur le réseau social Facebook. Il est animé par Jérôme Labadie et Amaël Jasnault. Ce dernier répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*.

Déjà, petite présentation des fondateurs

Jérôme Labadie : créateur de la page, rôliste et figuriniste, créateur de la maison d'édition Whispe éditions, créateur du jeu de figurine *Furie le jeu* et peintre en figurine professionnel.

Amaël Jasnault : rôliste figuriniste (un peu...) amateur de jeux de cartes à collectionner. Je ne suis pas un professionnel du jeu mais j'ai avec moi une expérience de plusieurs systèmes (autant en jeu de rôle qu'en jeux de figurines) et une très grosse amitié avec Jérôme.

Chroniques d'Altaride : **Rôlistes de France, qu'est-ce que c'est ? Quand et comment est apparu le groupe ?**

Amaël Jasnault : Alors, RDF est une page qui se veut avant tout un support pour le partage d'expérience de jeu (coup de cœur/ coup de gueule...), une page de découverte ludique où chacun arrive avec son expérience et ses connaissances et a un réel désir de les parta-

ger. Nous sommes sur un réseau social, on en profite donc pour lancer des questions afin d'en savoir un peu plus sur les attentes de chacun, les expériences de jeu...

Le groupe est apparu il y a presque deux ans, après plusieurs discussions entre potes : on regrettait qu'un site ou page regroupant les rôlistes de tout poil n'existe pas encore, sans autre raison que le partage. Au début et encore aujourd'hui, tout est parti d'un gros délire à la « tiens, si on faisait une page? On verra si ça marche ! ». Nous sommes loin d'avoir des milliers de membres, mais nos 500 existants sont pour nous une jolie réussite. Nous avons la chance d'avoir des tas de potes rôlistes que nous avons enrôlés de force, puis le bouche à oreille a fait le reste.

C. d'A. : **Pourquoi créer un nouveau groupe plutôt que de rejoindre les rangs d'une structure déjà existante ?**

A.J. : Ben, du coup pourquoi pas... nous avons constaté que la plupart des pages ou sites existants avaient une tendance à uni-

formiser le contenu. Nous avons une approche plus simple et en même temps plus complexe, puisque tout avis est bon à prendre et nous (les admins) ne jugeons pas les posts ou les avis des posteurs. Il y a de nombreux sites qui existent déjà et nous n'innovons pas par notre contenu mais par notre approche du jeu et du partage, plus communautaire que libérale !



C. d'A. : Avez-vous développé les liens avec de grandes structures du jeu de rôle français ?

A.J. : Nous comptons parmi nos membres des créateurs de jeux de rôle, surtout des indépendants que nous nous faisons un plaisir de suivre. C'est un groupe ouvert, quiconque voulant présenter ses projets est le bienvenu.

C. d'A. : D'après vous, pourquoi les rôlistes ont aujourd'hui besoin de se fédérer en France ?

A.J. : Les rôlistes en France ont eu, depuis les années 90, une sale image : les satanistes, les tarés, les gens bizarres qui préfèrent rester enfermés entre potes autour d'une table à jeter des dès et boire des bières (ou du cola) plutôt que d'aller jouer dehors dans ce monde si normal... Bref, on a une image de mecs paumés et pour avoir été dans la situation c'est assez difficile de se retrouver à part et stigmatisé à cause d'un loisir ludique. Avec les moyens que nous avons aujourd'hui, trouver des gens partageant notre hobby est beaucoup plus simple. Nous ne sommes plus isolés, nous pouvons partager notre ressenti, trouver des contacts pour intégrer des tables... Nous leur proposons une page où ils peuvent se parler à loisir, se faire découvrir des jeux ou des univers... Et c'est le plus important pour nous.

C. d'A. : Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle en France ?

A.J. : Plutôt bon ! Ce n'est que mon avis, mais le JdR français a de beaux jours devant lui, notamment grâce à tous ces petits créateurs qui portent leurs projets, envers et contre tout ! Je suis admiratif de constater que durant cette période de crise, il y a un nombre effarant de nouveautés ! C'est forcément très encourageant, non ?

C. d'A. : Quels sont vos objectifs, vos projets ?

A.J. : Dans un premier temps, grossir les rangs des administrateurs, afin de nous permettre d'avoir le plus de points de vue différents. C'est, je le pense, ce qui nous fera « tenir ». Pour ce qui est des projets, mis à part continuer comme nous le faisons, je ne vois pas de réel changement. Du moins pour le moment ! ■

C. d'A. : Comment participez-vous à faire vivre le jeu de rôle français ?

A.J. : Question difficile... Ce n'est pas le but de notre page, il nous arrive de partager des campagnes Indiegogo ou Ulule, afin de soutenir des créateurs francophones, mais nous n'avons aucune prétention quant à faire vivre le jeu de rôle français. Ce sont nos membres qui s'en occupent très bien en étant de plus en plus nombreux. Étant donné que nous ne sommes qu'un fragment de la communauté rôlistique, c'est assez compliqué de voir un quelconque bénéfice...

Pour aller plus loin

Le site de RDF : <http://goo.gl/wRirAE>

Interview

Opale rôliste

**Audrey Haberland (alias Goetite),
est la nouvelle présidente d'Opale,
succédant à Christian Riesner (alias Chr).
Elle répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*.**

Chroniques d'Altaride : D'où vient Opale ?

Audrey Haberland : À la base, les fondateurs ont créé un forum avant de déclarer une association pour gérer les dépenses liées au forum : le nom de domaine, l'hébergement... Finalement, tout cela a rapidement pris de l'ampleur, avec des salons, forums, projets...

C. d'A. : Et aujourd'hui, comment s'organise votre structure ?

A. H. : Aujourd'hui, nous avons un conseil d'administration de six personnes avec le trésorier, la secrétaire, le chargé de communication, le responsable projets, le webmaster et moi-même, la présidente. Chacun son rôle, bien qu'on s'entraide les uns les autres.

L'association, créée en 2008-2009, a bien évolué. Elle est présente sur une vingtaine de conventions dans l'année. Depuis janvier, nous en avons fait six, et trois autres sont prévues pour le mois de mai.

Nous y faisons la promotion du jeu de rôle : Opale organise des parties de découverte, nos bénévoles présentent et expliquent les principes du jeu de rôle et de l'association, montrent à quoi ressemblent des livres de jeu de rôle, aident à faire connaître des titres... À Ludesco, les Écuries d'Augias nous ont demandé, dans le cadre d'un partenariat, de jouer uniquement à leurs jeux. Nous faisons aussi de la prise de contact pour les auteurs, illustrateurs, dans le but de créer des synergies dans le petit monde du jeu de rôle. Par exemple, à Bagnaux, j'ai rencontré un illustrateur qui cherche à travailler dans le milieu du jeu de rôle. Ils sont nombreux dans ce cas,

à avoir envie, sans trop savoir comment s'y prendre. Je vais le mettre en relation avec un auteur, dans un cadre professionnel. C'est un milieu très petit mais tout le monde n'a pas toujours les contacts dont il aurait besoin.

Nous sommes aussi en train de développer quelque chose en interne. C'était toujours les mêmes personnes qui géraient tout pour préparer et être sur place. Ce qu'on voudrait, à l'avenir, c'est recruter des membres en dehors de l'Île-de-France pour gérer directement les événements sur place, assister aux réunions de préparation des conventions avec les partenaires locaux... On y gagnerait énormément.

Actuellement l'association donne 50€ de frais de déplacement, jusqu'à un plafond maximum de 80€. Nous aidons aussi les animateurs à trouver ou à financer un logement pendant leur déplacement. Tout cela est financé essentiellement par la publicité et les cotisations. Nous faisons aussi des animations payantes, en ludothèque par exemple.

C. d'A. : Alors Opale, c'est plutôt un forum, des animations...?

A. H. : C'est vraiment le forum d'abord. C'est ce qu'on présente d'abord quand on parle d'Opale à ceux qui ne nous connaissent pas encore. Sur le forum, les meneurs présentent leurs parties, les joueurs viennent trouver une table. C'est là que les contacts se nouent, que les projets naissent et sont débattus.

C. d'A. : La présence d'une femme aux commandes fera-t-elle évoluer la manière dont certains rôlistes hommes considèrent les joueuses ?

A. H. : Sur ce que j'ai pu voir, ces messieurs rôlistes n'ont pas l'air d'avoir vraiment d'a priori sur les joueuses... Sinon, nous ne serions pas deux élues au conseil d'administration.



Mine de rien, ça ne fait que trois ans que je suis dans le jeu de rôle. J'ai découvert ce milieu grâce à mon copain. J'ai commencé à travailler pour Opale en tant que bénévole il y a un an. Je n'ai jamais eu de souci avec les hommes, j'ai même toujours eu un très bon contact avec tout le monde. J'ai été élue avec 100% des votes, les mecs me défendent sans souci quand des personnes spéciales, frustrées sans doute, s'en prennent à moi. Je pense que les femmes dans le jeu de rôle ne sont absolument pas bannies, rejetées. Au contraire ! À mesure que le geek devient mainstream, on se rend compte que le jeu de rôle n'est pas un milieu d'hommes mais il est pour tous, tous les âges. Les filles commencent à le comprendre et à investir ce nouveau territoire ludique. Les rôlistes sont vraiment issus de toutes les catégories socio-professionnelles, c'est d'ailleurs ce qui rend aussi le milieu aussi riche humainement.

C. d'A. : Quels sont les projets d'Opale pour 2014 ?

A. H. : Déjà, remettre vraiment de l'ordre dans l'administratif, ensuite trouver des membres Forum et asso qui souhaite s'investir pour Opale en dehors de l'Île-de-France pour qu'ils puissent aller aux conventions faire connaître le jeu de rôle à un maximum de monde. Non, nous sommes pas le diable ! Les projets d'Opale : pour 2014, on restructure. Beaucoup de choses étaient un peu en désordre, au niveau de la paperasse, pour assurer la stabilité de la structure. Et faire cette évolution en recrutant des référents locaux pour s'occuper des conventions sur place. Pour après, on verra ce qui est faisable. Toute la partie forum est à restructurer. Beaucoup de choses à faire, en particulier mettre en place un portail, un vieux projet. L'organisation au niveau de l'association, avec une plate-forme de projets pour mieux structurer le travail. Ajouter une base de données des boutiques et des associations, en France,

en francophonie, pour mettre en ligne sur le portail.

C. d'A. : Que gagneraient les rôlistes à se rassembler ?

A. H. : Faire évoluer le jeu de rôle, mais surtout ils gagneraient à lui donner un avenir qui est pour le moment incertain.

Se rassembler permettrait de renforcer, de permettre de nouveaux projets d'émerger, de faire sortir les rôlistes de leurs caves. J'ai vu une boutique de jeu de rôle qui vendait peu alors que la communauté de joueurs locale était florissante... mais en totale autarcie, en cercle fermé. En se rassemblant, on pourrait sortir au grand jour et peut-être permettre aux auteurs, aux éditeurs, aux illustrateurs de vivre du jeu de rôle, ce qui n'est pas le cas aujourd'hui.

C. d'A. : Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle en France ou en francophonie ?

A. H. : Pour le moment je ne le vois pas car le jeu de rôle n'étant pas rentable, un jour nos auteurs et illustrateurs finiront par s'es-souffler. Car ils ne peuvent pas en vivre donc cumulent travail et création de jeu, ils ne tiendront pas toujours la cadence.

Il faut quand même voir la réalité en face. Le jeu de rôle n'est pas rentable. Le problème c'est que les joueurs se disent « Oh, un jeu sort... » et puis finalement ça s'arrête là, ils ne se posent pas la question de la situation de l'auteur. Deux métiers en même temps, c'est pas possible. Il faut que tout le monde réagisse, il faut réussir à développer le jeu de rôle. Je suis sûre que c'est possible. Quand j'entends un auteur qui me dit qu'il a fait une proposition de parties d'initiation payantes... Il s'est fait menacer par des rôlistes, pour qui il était impensable que du jeu de rôle soit payant. Je ne vois pas en quoi c'est gênant. Pourquoi toutes les parties devraient-elles absolument être gratuites ? ■

Pour aller plus loin :

Le site d'Opale : www.opale-roliste.com

Interview

Site de l'elfe noir

**Sigfrid (ancien parmi les Anciens)
et Kakita Inigin (secrétaire) du SDEN**
répondent aux questions des *Chroniques d'Altaride*.



site communautaire
de jeux de rôle

D.R.

Chroniques d'Altaride : Le Site de l'elfe noir, c'est drôlement vieux... Pouvez-vous nous raconter sa genèse ? Et pourquoi ce nom ?

Sigfrid : Pour du site web oui, 1997 c'est drôlement vieux. Tellement vieux que Google n'existait même pas à l'époque de la création du SDEN. Cela paraît bizarre de dire cela aujourd'hui, mais dans le fond c'est aussi l'une des raisons de la création du site.

N'ayant pas de moteur de recherche aussi efficace que ceux de maintenant, la majorité des sites s'enregistraient sur des annuaires permettant de classer les sites par thème. La recherche de ressources de jeu de rôle (aides et scénarios) étant laborieuse, un groupe d'internautes rôlistes ont décidé de regrouper leurs créations sur un site unique. Cela a commencé par l'association de quatre sites. Rapidement, un appel a été lancé sur les newsgroups (phpBB n'existait pas non plus) pour étendre l'idée et généraliser cela sur un maximum de jeux. Le but était d'offrir un serveur, une interface et un site unique pour tout avoir sous la main et éviter de perdre des heures en recherches. La démarche avait été entamée par un certain Dark Elf, d'où pour faire simple, sa dénomination en Site de l'Elfe Noir, dont on garde surtout aujourd'hui l'abréviation du SDEN.

C. d'A. : Il y a eu des hauts et des bas... Ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort ?

S. : En effet, la vie en communauté n'est pas un long fleuve tranquille. Cela dit, est-ce que la question est pertinente dans notre cas de figure ?

Contrairement à ce que le laisse supposer le nom, le SDEN n'appartient pas une ou quelques personnes. En fait, mis à part les semaines ou mois qui ont suivi sa création, le site est rapidement devenu communautaire et l'est resté. Beaucoup d'actifs sont allés et venus sur le site, ont posé leurs contributions et ont participé à y poser leur brique (ou leurs murs) pour en faire ce qu'il est aujourd'hui. Forcément, avec des allées et venues multiples, il faut s'attendre à avoir certaines frictions par moments. Est-ce que cela a contribué à renforcer le site ? En fait, je ne sais pas trop comment répondre à cette question car des débuts héroïques (chaotiques ?), il ne reste pas grand monde, mais ce n'est pas un problème en soi.

L'ADN du SDEN, c'est aussi de pouvoir passer les caps, les coups durs et les changements de personnes. Le SDEN c'est comme un navire. L'équipage peut changer, le navire reste, libre aux actifs du moment de le diriger comme bon leur semble pour poursuivre l'aventure. Globalement le SDEN est plus ou moins arrivé à passer les gros grains et les tempêtes et a en tout cas survécu à des crises qui en auraient fait exploser pas mal, avec souvent la reprise en main par des gens motivés, après les plus gros coups durs.

Ce qui est important, c'est que le concept du site communautaire garde sa force. Tant que des gens, des rôlistes, se retrouvent au sein de cette idée commune, le SDEN restera fort. Sinon un concept sans personne derrière, c'est une belle utopie mais ça reste une coquille vide. Et là à mon sens, à l'époque de l'Internet facile qui permet de se créer son

propre site perso en quelques clics, c'est là la véritable épreuve.

C. d'A. : Et maintenant ? Comme se présente votre structure ?

Kakita Inigin : Nous avons une structure double. D'un côté, l'association qui paie l'hébergement et l'équipe technique qui gère le site. C'est de l'entretien à présent que le chantier de la V2 est passé, et, si nous sommes en nombre réduit, cela n'empêche pas de rêver la lune.

De l'autre, le pôle rédactionnel qui est le cœur du SDEN : rédacteurs et relecteurs y publient en effet une brève, ou pack d'articles cohérent, tous les six jours, C'est-à-dire presque un article par jour. D'ailleurs on cherche des relecteurs !

C. d'A. : Que proposez-vous aux amateurs de jeux de rôle ?

K. I. : Du contenu sur des jeux anciens et plus récents - voire les plus récents. On a même écrit des synopsis pour des jeux pas encore publiés ! Le SDEN, c'est certes 5000 articles de jeu de rôle, mais aussi des forums actifs dont certains sont les « communautés officielles » des jeux (c'est-à-dire que l'éditeur n'a pas de forum propre et qu'il délègue l'animation de la communauté des fans au SDEN... avec les auteurs, bien entendu).

D'autre part, nous essayons de nouveaux formats d'aides de jeu (et de création d'aides de jeu) : création collaborative de quartiers pour *Wastburg*, par exemple.

C. d'A. : Comment voyez-vous la situation du jeu de rôle en France aujourd'hui ? Qu'est-ce qui a changé depuis la création du site ?

K. I. : Internet chamboule tout ! Facebook, la diffusion PDF, le crowdfunding... ce qui ne change pas c'est la passion et l'entraide qui dominant, au SDEN et ailleurs.

C. d'A. : Pensez-vous que les rôlistes gagneraient à se rassembler pour former

un véritable lobby ? Le SDEN aura-t-il sa place dans ce genre d'initiative ?

K. I. : C'est une question qui fait largement débat depuis une vingtaine d'années, dans la communauté rôliste ainsi qu'au sein du SDEN. Ce qui est sûr : un « véritable lobby », même en commençant petit, ça demande des hommes, des idées et beaucoup, beaucoup de communication. Et sans se tromper d'enjeux. Autant dire que la route est longue, même si on peut observer des choses encourageantes.

C. d'A. : Comment voyez-vous l'avenir du jeu de rôle francophone ?

K. I. : Au niveau créativité et facilité d'accès au JdR, nous sommes certainement à l'âge d'or. Au niveau rentabilité, heu, moins ! Mais quelques jeux savent s'atteler avec succès à de grosses licences, donc les choses semblent s'améliorer.

C. d'A. : Quels sont vos projets d'avenir pour le SDEN ?

K. I. : Au niveau associatif, optimiser le fonctionnement. Au niveau rédactionnel, attirer une jeune garde (le problème avec les trentenaires, c'est les enfants) et augmenter la fréquence de parution. On aimerait aussi parler un peu plus de créatures mythologiques : des dragons, des poulpes... ■

Pour aller plus loin

Le site du SDEN : www.sden.org



Interview

Union rôliste francophone

Alex Bonnaud (alias Nephys ou Shubaka), l'un des fondateurs de la toute jeune URF, répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*.

Chroniques d'Altaride : Alors, concrètement, l'URF, c'est quoi ?

Alex Bonnaud : L'Union rôliste francophone est un rassemblement de personnalités du jeu de rôle - regroupements, associations ou éditeurs - ayant pour but de promouvoir et de centraliser les informations liées à cette passion et ce, afin que nul ne soit tenu à l'écart des grands événements comme des activités associatives du quotidien. Notre credo N'EST PAS de s'immiscer au sommet d'une pyramide hiérarchique et de court-circuiter les actions locales, effectuées par les associations et regroupements d'association, mais au contraire de les encourager dans ce genre d'initiative, voire de les aider (niveau matériel, finance, personnel) si besoin et si elles en font la demande. La priorité est au local et non au national. Voilà, c'est dit, écrit et clair.

C. d'A. : Quelques mots sur l'histoire ?

A. B. : C'est parti sur un sujet de conversation Facebook concernant la « mort programmée » de la FFJDR, on était plusieurs à dire depuis quelques temps qu'il fallait trouver une option qui puisse convenir à tout le monde sans le côté parisianisme primaire ni l'élitisme... Quand on dit tout, c'est tout le monde. Donc d'une petite ligne est né le projet URF. Serve and Protect.

C. d'A. : L'URF a-t-il pour but de remplacer la FFJDR ?

A. B. : On n'est pas la FFJDR et on n'a pas l'ambition de dominer le tout par notre concentration. On est là pour donner le moyen à tous les groupes de rôlistes (du groupe lambda de joueur de garage aux grosses structures tel que le GRAAL) de pouvoir centraliser en un lieu, un point, la même information, le libre échange d'informations relatives à notre passion commune. C'est d'ouvrir les dialogues et bénéficier des compétences de chacun, pour pouvoir répondre équitablement à toutes les demandes quelles qu'elles soient dans un laps de temps le plus court et le plus cohérent possible.

L'idée, c'est de fédérer (dans la vraie définition du mot), c'est d'être tous ensemble pour offrir des solutions, des outils et des compétences. C'est générer un espace de communication dédié à tous et toutes, c'est de soutenir les créations, de fournir une aide pour favoriser les rencontres, les conventions, les organisations de journées à thèmes, c'est également une chance de pouvoir se faire rencontrer tous les acteurs du rôlisme francophone et ainsi faire que plus personne ne soit isolé dans son coin.

C'est principalement ça l'objectif de ce groupe, sa fonction primaire. On ne peut plus politiser le débat, on ne peut pas prendre votre place, votre rôle et votre organisation, on n'est pas là pour vous écraser du talon, mais on est là pour guider, échanger, soutenir, valider, aider... On ne fait pas du social ni de l'élitisme, chacun est important. La pyramide n'est composée que des joueurs, que des gens qui aiment ce qu'ils font. Il n'y a pas de chef, il n'y a pas de diktat élaboré.

L'objectif est clairement pour l'ensemble des rôlistes de la francophonie.

La règle numéro 1 : tout rôliste mérite d'être écouté. Ce n'est pas tant de fédérer dans mon coin, mais d'organiser une structure composée de la majorité des structures du jeu de rôle. Une structure club, une structure asso, une structure groupe de joueur d'un forum de rassemblement de rôlistes, une structure qui parle aussi pour les rôlistes qui se retrouvent seuls chez eux à faire du jeu de rôle quand ils le peuvent (imaginez le marin-pêcheur rôliste).

C'est organiser une structure qui pense aux rôlistes en unique priorité et qui agit en leur faveur. C'est organiser une structure vivante, mouvante, qui fasse tampon entre chaque fédération régionale (asso, club, groupes) et qui favorise le débat et la construction d'idées.

C'est conduire et construire avec les partenaires qui le souhaitent ou qui en demandent l'aide leur projets. C'est apporter des solutions et le savoir-faire de l'ensemble des membres de la structure.

C. d'A. : Quels sont les projets actuels ? Les réalisations déjà menées à bien ?

A. B. : Il existe plusieurs projets qui seront proposés dès que l'URF sera officiellement née. Nous avons des projets généraux dans le soutien aux asso de quartiers, aux clubs, aux grosses structures. Nous avons rassemblé des documents administratifs, afin de faire partager à tous et toutes les moyens de réussir, d'obtenir de l'aide ou que sais-je encore. Nous sommes en création d'un site et d'une application permettant de regrouper toutes les infos sur notre passion, les documents administratifs, logistiques et humains avec un annuaire récemment terminé. Plusieurs des fondateurs ont pris l'ami Google et recherché manuellement chaque asso, chaque club, chaque forum de chaque région, afin d'en faire un annuaire mis à jour et pour que chaque joueur de chaque région puisse y trouver son bonheur.

Nous avons également lancé l'idée d'un hommage à la femme d'un des fondateurs qui nous a quittés récemment... et qui se présente sous forme d'un prix annuel ou bisannuel qui récompenserait l'asso, le club ou la structure qui favoriserait l'intégration, la participation au jeu de rôle les personnes à mobilité réduite, les personnes handicapées et gravement malades qui comme nous, les bien-portants, aiment le jeu de rôle et souhaitent s'intégrer dans un groupe, dans une association, une structure quelconque.

On souhaite aussi mettre à profit le site ou l'application afin de réaliser une sorte de vide-grenier rôliste au niveau de la francophonie. Quelqu'un cherche un livre, un jeu, un scénario, un addon spécifique et qui est dans la liste des objets en vente ? On fournit les infos et on favorise l'échange entre eux.

Il y a aussi une idée « coquine » qui est de faire un calendrier version masculine pour les demoiselles et féminine pour les messieurs (enfin, les messieurs pourront s'offrir aussi la version masculine, idem pour les dames) qui contiendrait les dates de chaque convention, chaque date qui compte dans le milieu rôliste.

C. d'A. : Qui dirige l'URF ?

A. B. : Le peuple rôliste mais 11 administrateurs sont en place : il s'agit de moi-même (Nephtys



Anksounamoun Atcheptsout), de Olivier Monseur, Kellyn Silva Salles, Fnou Bot, Amiral Morgenstern, Julien Rodolosi, Jean-Laurent dDjemad, Anthony Dubreuil Romano, Sebsan LeGeek, Damien Songe Fraisse et Pauline Lambert. On n'a pas encore déterminé le rôle de chacun très clairement, ayant préféré faire naître de manière officielle

notre groupe.

C. d'A. : Quelle est le type de structure utilisé ? Asbl, association ? Autre ?

A. B. : De type associatif, mais c'est pas encore très clair, vu que nous essayons de former un principe de grands électeurs par région, qui seraient élus par tous les rôlistes qui le veulent, et ça n'exclut surtout pas les non-adhérents. Il faut travailler sur le législatif qui nous permettrait cette gratuité de vote, parce que la législation française ne devrait pas nous le permettre... C'est en cours de recherche et d'élaboration.

C. d'A. : Combien de membres avez-vous ?

A. B. : À l'heure actuelle, nous rassemblons 373 membres qui sont des personnes, des associations, des éditeurs, des auteurs, des sites, des blogs... Nous essayons de rassembler tous les rôlistes, sans différence.

C. d'A. : Avez-vous un local ? Des sous pour financer des projets ? Un site Internet ?

A. B. : Le site comme l'application Internet permettent d'être présent partout sans avoir à posséder un lieu de rassemblement qu'il serait difficile de faire fonctionner, vu que nous sommes tous de villes et régions différentes. Pour l'instant, tout repose sur une naissance officielle et juridique de l'association, mais les statuts sont déjà définis, il ne reste plus qu'à mener les dernières démarches, pousser encore un peu et le bébé viendra au monde.

C. d'A. : Comment fonctionne l'URF au quotidien ?

A. B. : Tous les jours nous nous voyons, communiquons, et laissons communiquer les membres, tous les jours des débats sont menés, des idées fusent, des demandes d'aides. L'objectif est de répondre le plus rapidement à chaque demande et c'est ce que nous essayons de faire. Tant qu'on a pas de légitimité pure et administrative on se doit de rester dans les clous, mais cela n'empêche pas de faire ce pourquoi on a créé ce groupe. ■

Pour aller plus loin :

Le site de l'URF : <http://goo.gl/gwUzib>



(culture rôliste)

Festivals des cultures de l'imaginaire : grand public ?

Suite à l'annulation en mars d'un festival francophone attendu consacré à *Game of Thrones*¹, revenons sur les modèles de classification des festivals des cultures de l'imaginaire abordés dans mon livre², publié le même mois. C'est la première fois qu'une proposition de recherche dans le développement local et culturel est faite concernant ce phénomène. C'est donc l'occasion de mettre à jour les résultats de mon enquête, au vu de la très grande déception des passionnés qui avaient prévu de se déplacer de toute l'Europe³ à cette grand-messe de l'imaginaire.

1 www.francetvinfo.fr/culture/tv/a-carcassonne-le-fiasco-d-une-convention-game-of-thrones_550889.html

2 www.editions-harmattan.fr/index.asp?navig=catalogue&obj=livre&no=42656

3 www.facebook.com/ADreamOfSping

L'impact économique constaté⁴ de cette convention consacrée à une des séries TV les plus suivies actuellement, laisse à penser que cet incident pourrait générer un précédent dans ce type d'organisation. Tout au moins incite-il à une réflexion sur la pertinence des modèles d'organisation que choisissent les communautés de fans quand il s'agit de fonder un nouveau rassemblement. Et à jauger l'écoute que peuvent en avoir l'opinion et les pouvoirs publics.

Les six profils évoqués dans le numéro 19 des *Chroniques d'Altaride*⁵ (rôlistes, reconstituteurs, GNistes, cosplayers, gamer, et ludistes) ont la particularité de fréquenter principalement ou régulièrement au moins une manifestation dédiée d'un autre type de profil.

Par exemple, rôlistes et ludistes sont quasiment toujours présents sur les conventions de l'autre profil, comme gamers et cosplayers. GNistes et reconstituteurs partagent des événements ensemble, même s'ils ne partagent pas les mêmes finalités en terme de passion. Cette mixité d'entente cimente les cultures de l'imaginaire comme une culture à part entière.

Du point de vue des pratiques, les cultures de l'imaginaire se caractérisent par des festivals dédiés dans les univers des littératures de genre : festivals féériques, fêtes médiévales, festivals de science-fiction comme les Utopiales à Nantes, ou multi-genres comme la Japan Expo / Comic Con de Paris et le Festival Trolls & Légendes de Mons en Belgique. La France compte plus de mille huit cents festivals⁶ mais ceux des cultures de l'imaginaire sont encore mal connus dans le paysage. Les salons du livre et de la bande dessinée, ainsi que les festivals de musique et de cinéma, ont été écartés de l'étude car dédiés au grand public.

4 www.midilibre.fr/2014/03/12/carcassonne-la-convention-game-of-thrones-a-la-cite-an-nulee,833509.php

5 www.altaride.com/spip/spip.php?article1331

6 fr.divertissement.yahoo.com/news/le-business-des-festivals-de-l-%C3%A9t%C3%A9--130601034.html

La question du grand public est justement le moment clé que vivent actuellement ces cultures.

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le succès de la série *Game of Thrones* s'explique à la fois par le fait qu'elle soit issue de la littérature de genre mais aussi parce que son auteur est d'abord et avant tout un scénariste de série TV qui écrit de la fantasy.

Désormais, geeks et passionnés des cultures de l'imaginaire, en même temps qu'ils atteignent le pinacle de la reconnaissance en entrant dans la culture mainstream, doivent renoncer en partie à ce qui faisait d'eux des esthètes de la contre-culture, tout au moins de la culture alternative. En effet, être geek n'a aujourd'hui plus rien de subversif. La génération Y ne se reconnaît pas dans la culture geek, même si elle admet en être issue. C'est le lot de toute génération qui en remplace progressivement une autre.

Geeks, génération Y et passionnés des cultures de l'imaginaire partagent cependant deux attributs communs : avoir complètement intégré Internet dans leur vie quotidienne et le fait de suivre des leaders d'opinion qui sont des créatifs culturels⁷.

Ainsi, ce qui fait que le grand public n'a pas encore toutes les clés pour comprendre et apprécier la plus-value culturelle que l'on peut trouver dans le cadre d'un festival de l'imaginaire tient au fait que :

- ▶ Ces créatifs culturels vivent encore un faible taux de professionnalisation dans les productions liées à l'imaginaire,
- ▶ L'effort nécessaire à opérer en matière de médiation culturelle n'est pas fait. En d'autres termes, les festivals dédiés visent encore trop souvent fans et passionnés plutôt qu'un plus large public.

Pourtant quand on questionne les passionnés des cultures de l'imaginaire sur l'événement incontournable de l'année, on constate

7 http://fr.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%A9atifs_culturels en particulier pour le cas français le travail de recherche de Jean-Pierre Worms.



une prévalence des événements « grand format », de plein air ou sur la voie publique, comme les fêtes médiévales et festivals historiques, les salons géants type « foire expo » (Trolls & Légendes, Japan Expo). Ces événements prévalent pour eux sur les événements visant un public plus averti : conventions de fans et jeux de simulation, Marché de l'Histoire de Pontoise, événements autour du GN. Même pour les rôlistes : l'événement incontournable n'est pas une convention de jeu de rôle.

La fête médiévale est l'exemple le plus parlant d'un événement généralement grand public, mais la plupart du temps hermétique entre deux populations : les touristes et les passionnés. Les touristes sont là pour l'animation, l'ambiance, l'immersion, ils survolent, ils sont tout au plus sensibilisés à une époque et/ou un terroir.

Les passionnés viennent costumés pour rencontrer un artisan sur son stand, récupérer une commande passée sur Internet ou lors d'un autre événement, échanger avec les membres d'une compagnie qu'ils apprécient, voire ils participent en figurant aux animations, ils approfondissent des contenus culturels au travers des personnes qu'ils rencontrent.

Les passionnés eux-mêmes ne recherchent donc pas le cloisonnement, mais plutôt la plus large ouverture au monde possible, sans bien entendu jamais renoncer à ce qui fonde leur identité : les attributs de la passion qui leur permettent de se reconnaître entre eux.

C'est donc aux organisateurs de festival consacrés à l'imaginaire qu'il incombe de trouver des ouvertures toujours plus pertinentes au grand public tout en s'appuyant sur le socle fidèle du public de passionnés. L'enjeu est de savoir sur quel mode d'immersion faire entrer le public dans le jeu et la simulation de l'univers choisi pour l'événement.

C'est la spécificité de la médiation culturelle en matière de cultures de l'imaginaire : savoir jouer de la narration d'un univers, d'une époque, d'une ambiance en incitant le public à venir y prendre un rôle actif.

En cela, les rôlistes savent exactement de quoi je veux parler puisque c'est le cœur même de leur pratique : la mise en scène d'une imagination collective au service d'une sociabilité conviviale. C'est la particularité qu'apportent les passionnés à un événement : ils sont des méta-consommateurs qui enrichissent l'interaction et les possibilités de rencontres singulières.

Un autre enjeu qu'il importe aux organisateurs de cerner est la connexion de l'événement avec la vie et l'animation locale. Les collectivités territoriales et les acteurs publics sont finalement encore peu sollicités par les organisateurs de ce type d'événements. Pourtant, c'est dans l'implantation durable au sein d'un paysage rural ou urbain qu'un festival forge et finalise son identité véritable.

Certes, ce sont le programme et les contenus nouveaux qui fondent l'attractivité d'un festival, mais ses qualités d'accueil, son équipe et son historique sont seuls garants de sa

pérennité. La jurisprudence en droit public concernant les festivals des cultures de l'imaginaire est quasi inexistante.

La manne et l'originalité qu'apportaient jusqu'à présent fêtes médiévales et festivals historiques s'usent. Les festivals de ce type qui durent sont ceux qui s'appuient sur la mise en valeur d'un patrimoine de prestige ou ceux qui déplacent des compagnies de reconstitution de plus en plus pointues dans l'offre de médiation proposée⁸.

Les organisateurs du secteur privé savent très bien organiser de l'événementiel, faire venir les célébrités du moment qui feront le buzz, vendre des mètres carrés de stands, réunir les conditions qui rendront l'offre attractive, rentabiliser les propositions de restauration, mais là où ils ont plus de mal c'est quand il s'agit de créer du lien, de l'adhésion, de fédérer des passionnés autour de projets mêlant créations individuelles et collectives.

C'est là que le secteur associatif demeure le maître d'ouvrage privilégié. Surtout quand il s'agit pour une ville de promouvoir le festival comme un événement majeur de son offre culturelle. Cette posture appelle la question

de la professionnalisation des acteurs culturels. En effet, quand un festival n'est pas ou plus le fait d'une association locale, les maires font le choix de confier la mise en œuvre à une institution culturelle locale : centre culturel, musée, médiathèque, salle de spectacles... par délégation, ou plus directement en l'intégrant aux missions de la direction culturelle municipale.

Les professionnels qui prennent alors en mains le pilotage du festival ne sont pas toujours formés à sa mise en œuvre et passionnés par sa thématique.

C'est pourquoi il est important que les passionnés apprennent à signaler leurs compétences auprès des pouvoirs publics. Ainsi, naturellement, les élus locaux feront appel à eux quand il s'agira de mettre en avant les passions créatives que sont les cultures de l'imaginaire auprès du grand public. ■

FRANÇOIS VANHILLE

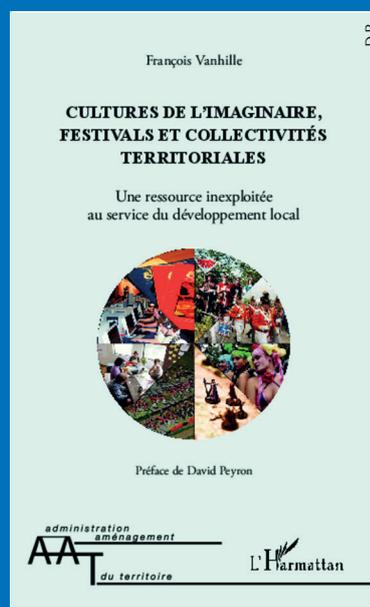
8 <http://arscretariae-archeoceramique.blogspot.fr/2013/07/marle-festival-de-lhistoire-vivante-2013.html>

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 € ■



Gigi & Juju

COMMENT LUTTER CONTRE LES MÉDIAS ?

VISER LES ...



ALTARIDE HOT NEWS !
L'INFO QUI FAIT ENAUFFER LE PUAL !



La chronique

de Fabrice Pouillot

Les médias c'est bon, mangez-en !



S'il y a bien un truc cool dans la vie ce sont les médias ! Inépuisables sources d'informations en tous genres, capables de nous injecter tous les sons et n'importe quelle image, que nous soyons aptes ou pas à les comprendre, à les ingérer, les médias ne nous quittent pas et s'imposent chaque jour un peu plus dans nos vies pour notre plus grand plaisir, nous en délectant tel le shoot permanent d'une héroïne électronique et intangible. Souvent diabolisés, régulièrement malmenés, ces chers médias arrivent parfois à atteindre leur but, de salubrité publique, de lavage des consciences, de fixation d'une pensée unique tellement reposante et aisée. Il faut bien reconnaître qu'ils ont fait tout le nécessaire concernant notre chère activité tellement en marge et dangereusement borderline ! Quelle chance pour ces jeunes générations d'avoir échappé au pire ! Impossible pour eux de trouver le moindre petit jeu de rôle à la librairie du coin ou lors de la visite hebdomadaire du supermarché, aucune chance de découvrir cette activité ludico-infernale sans devoir errer dans de rares et moribondes boutiques interdites par la morale publique, alimentée et appuyée par nos chers médias. Le jeu de rôle aurait-il eu un autre destin si les médias avaient envoyé un autre message ? Probablement ! Nous aurions en effet inondé les librairies, les gondoles, les vendeurs de presse, dispensant nos univers imaginaires et ludiques auprès de jeunes têtes blondes qui n'auraient pas mérité ça ! Alors pour tout ça, pour cette mise au pilori qui était visiblement nécessaire, pour leur capacité à douter même de notre existence, je tiens à les remercier. En effet, au lieu d'être une mode rapide et un simple produit de consommation jetable, nous sommes entrés en résistance, nous sommes toujours présents, et la production rôliste n'a jamais été aussi riche. Vive les médias ! ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

Les Médias nous mentent ?



Les médias nous mentent et c'est un fait. Enfin pas toujours.

Mais comme je suis là pour me faire l'avocat du diable et que je ne veux pas entrer dans un débat interminable, je vais vous donner un exemple concret de média qui n'hésite pas à manipuler l'information pour lobotomiser vos faibles esprits... bande de consommateurs qui ne voient pas plus loin que le bout de leur nez !

Cet exemple, c'est celui des *Chroniques d'Altaride*. Sous une apparence sérieuse, propre, sans parti pris et ouverte à l'ensemble de la communauté rôliste, se cache une entité qui conditionne votre raisonnement et vos opinions sur ce loisir étrange : le jeu de rôle c'est un truc bien, avec plein de gens sympas, tolérants et tout et tout...

Mais ce n'est pas vrai ! C'est un odieux mensonge !

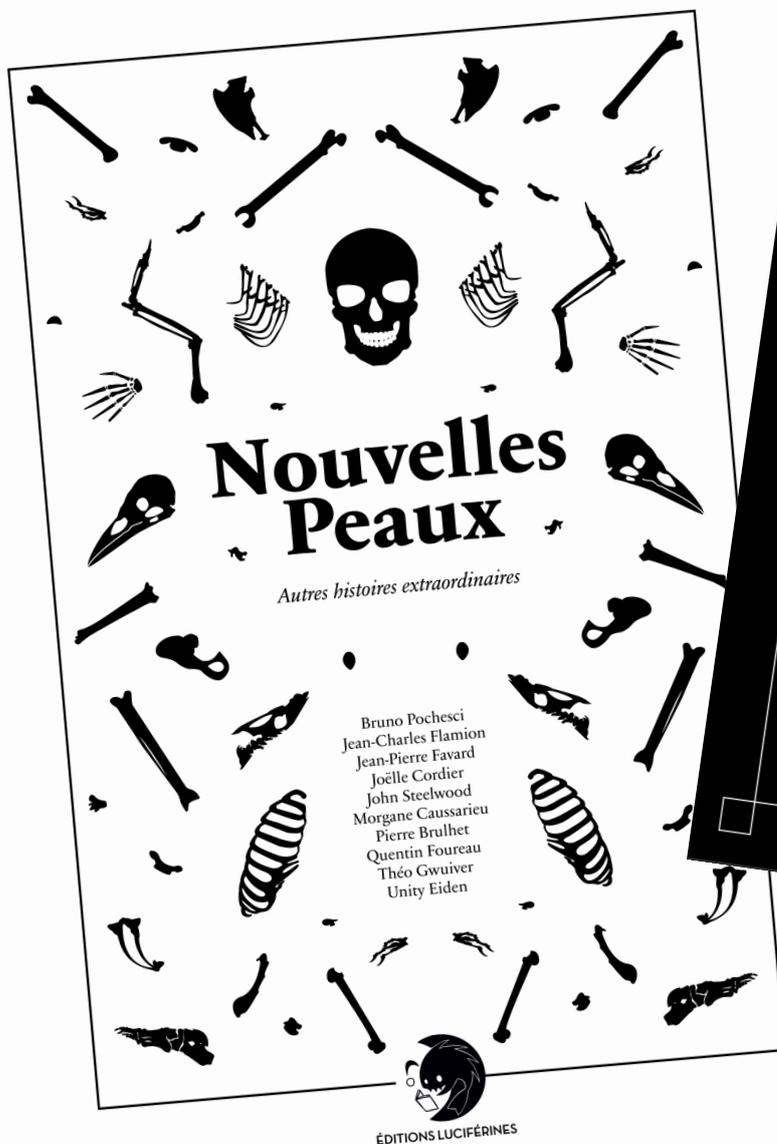
Et oui, c'est bien connu les médias populaires des années 90 avaient raison et étaient sérieux, eux ! Le jeu de rôle, c'est vilain, dangereux et ça vous pompe tout votre pognon. Un vrai psychiatre avait même corroboré ces affirmations ! Aujourd'hui les médias diffusent des informations douteuses, vous bercent d'illusions, alimentent vos craintes et vos espoirs. Les *Chroniques d'Altaride* ne dérogent pas à la règle...

Qu'ouïs-je ? J'écris moi-même dans ce tissu de mensonge ? Je ne suis donc pas objectif pour un sou ?

Non, mais de quoi je me mêle !!! Allez hop, agenouillez-vous devant la toute-puissance médiatique et abreuvez-vous de la seule vraie source d'information sur le jeu de rôle ! ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

BEAR



À la découverte des éditions Luciférines



Barbara Cordier dirige une jeune et dynamique maison d'édition un peu atypique. Rencontre avec une éditrice qui n'a pas froid aux yeux. C'est de la littérature, et pas du jeu de rôle. Mais les univers explorés ne vous seront pas totalement inconnus...

Comment est née la maison d'édition ?

À l'origine, il s'agissait du projet d'année de mon master d'édition. Je voulais proposer aux enseignants une collection orientée littérature horreur et textes subversifs. Le premier

titre du catalogue, *Une culture de l'ombre, à la rencontre des gothiques*, un petit livre sur la culture gothique, était aussi un exercice. Avec les auteurs et le dessinateur de l'ouvrage, nous avons voulu lui donner une chance de rencontrer son public. J'ai donc lancé la marque des Luciférines pour vivre l'expérience de l'édition jusqu'au bout.

Quelles sont les particularités des éditions Luciférines ?

Pour l'instant, je mise sur un fil conducteur orienté littératures horreur et splatterpunk, après le constat d'un réel manque en France. Les Luciférines défendent un fantastique sombre et, plus généralement, des textes sans concession, qui n'hésitent pas à générer violence et malaise, à s'émanciper des discours trop convenus. Avec notre guide sur la culture gothique, nous proposons également une ouverture sur les cultures underground. D'autres parutions de ce type verront peut-être le jour plus tard.

En quoi vos publications peuvent-elles intéresser un lecteur rôliste ?

Ayant moi-même de nombreux points d'ancrage dans le monde rôliste, je pense pouvoir dire qu'il s'agit d'un milieu curieux, composé de lecteurs curieux, souvent adeptes de fantastique et d'expériences nouvelles. Les adeptes des ambiances angoissantes devraient y trouver leur compte. Les rôlistes sont très présents dans les salons du livre consacrés aux littératures de l'imaginaire. Les retours sont souvent très bons lorsqu'ils s'arrêtent sur mon stand.

Vous venez de sortir une anthologie, *Nouvelles Peaux*, pouvez-vous nous en dire plus ?

Nouvelles Peaux lancera véritablement l'orientation horreur de la maison d'édition. L'été dernier, j'ai contacté plusieurs auteurs et lancé un appel à textes sur le



thème des réécritures contemporaines d'Edgar Allan Poe. Rendre hommage au maître du fantastique était un bon moyen d'attirer les écrivains passionnés du genre, et retenir également les lecteurs. Le recueil est composé de dix nouvelles

qui, à l'instar des originales de Poe, explorent des univers littéraires différents (fantastique, polar, science-fiction), en gardant, toujours, une place pour la folie et l'étrange. Une artiste rennaise a mis en dessin six nouvelles d'origine pour accompagner les histoires.

Quels sont vos projets pour l'avenir de votre maison d'édition ?

Dans l'immédiat, continuer à nous faire connaître en défendant *Nouvelles Peaux* sur plusieurs manifestations en France, courant mai et juin. Je travaille également sur un titre à paraître en automne, un recueil de nouvelles d'horreur qui m'a été envoyé par un auteur au début de l'année. Je pourrai en dire un peu plus très bientôt. En juin, un appel à textes pour une anthologie 2015 sera très certainement lancé. Je réfléchis au sujet et tiendrais, bien sûr, les personnes qui suivent les éditions informées. J'espère pouvoir enrichir le catalogue de traductions de romans et essais non publiés en France, dans l'idée d'une réhabilitation de textes angoissants et / ou sulfureux, méconnus ou oubliés. D'ici là, je reste attentive aux manuscrits qui me sont envoyés.

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT FOURNIES
PAR LES ÉDITIONS LUCIFÉRINES



Pour aller plus loin

- ▶ Site Internet : editions-luciferines.com
- ▶ Facebook : facebook.com/luciferines
- ▶ Twitter : [@luciferines](https://twitter.com/luciferines)



The Fumble Zone... épisode 6

Retour sur le sixième épisode de la websérie

Résumé

Natacha découvre les joies d'une partie de *Nephilim : Révélation*, et donc un nouveau système de jeu ainsi qu'un univers de fantasy contemporaine. Léna, quant à elle, va devoir écrire aussi vite que Léo parle car son ordinateur est tombé en panne de batterie... Mais pourquoi est-ce si important pour elle de tout écrire ?

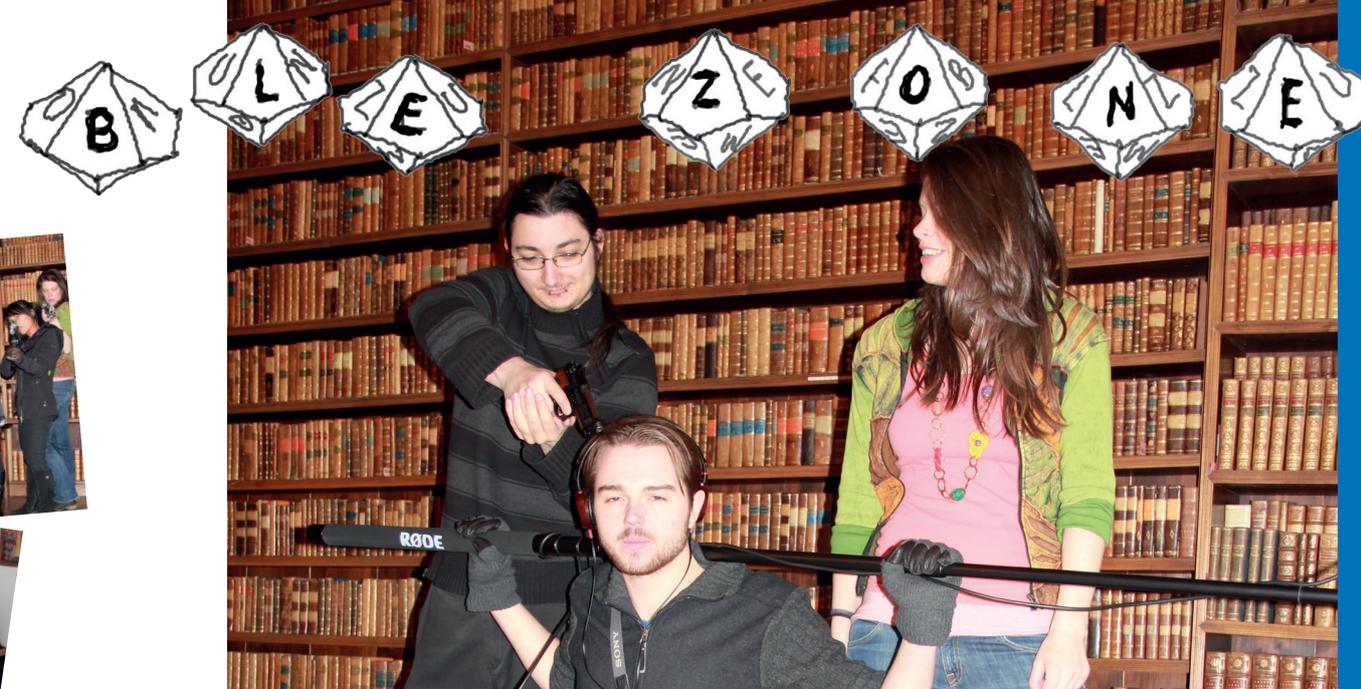
Note de Léo

Un épisode qui ne fut, une nouvelle fois, pas évident à tourner, puisque nous avons besoin d'une bonne variété de décors et notamment d'un lieu précis : un hôpital, ou quelque chose qui s'en approche.



Le début et la fin de l'épisode ont été tournés au château d'Oron, en Suisse¹. Il contient une impressionnante bibliothèque qui possède dans les 7 000 ouvrages datant de 1700 à 1900. Il faut noter que l'endroit n'était pas chauffé, donc le jour du tournage, en plein hiver, il faisait 2°C. Quand certaines actrices, vêtues plutôt à la mode estivale, entendaient le mot « coupez ! », elles se jetaient sur leurs pulls et manteaux pour se réchauffer avant la prochaine prise. Le milieu de l'épisode, quant à lui, a été tourné dans les vieilles rues de la ville de Lausanne et plus exactement dans une ruelle protégée par une porte-digicode et très peu passante. Tous ces tournages ont été assez difficiles à

www.swisscastles.ch/vaud/oron



organiser, du fait de la diversité des lieux, et de quelques malentendus sur les horaires... Les maquillages ont également demandé plusieurs heures de préparation, mais quel dépit de voir qu'ils sont à peine perceptibles à l'image, alors que dans la rue, lors des déplacements d'un lieu de tournage à l'autre, tout le monde se retournait sur nous !

La scène de la fin a été longtemps discutée avec Aquilegia. Nous hésitions entre deux possibilités : soit finir sur la scène de l'hôpital, soit ajouter une autre scène après celle-là, plus légère. J'étais partisan de la première version. L'autre scène envisagée aurait représenté Léna devant son ordinateur en train de recopier ses notes. La dernière image aurait été celle de sa boîte mail qui indiquait qu'un message de Léo avec le scénario venait d'arriver. Je pense qu'on est tous d'accord pour dire que la fin qu'on a gardée était plus... intense scénaristiquement.

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

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

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



Note sur le jeu de rôle

Nephilim Révélation est la troisième édition du jeu de rôle français *Nephilim* (une quatrième version, fort belle, a vu le jour depuis). C'est un jeu de rôle contemporain dans lequel les joueurs incarnent des entités immortelles (nommées Nephilim, Selenim et Ar-kaïms) obligées de s'incarner dans des humains, et parfois capables de changer de corps. Ceci fait particulièrement mal voir de la plupart des humains, les obligeant à la discrétion. Leurs ennemis sont nombreux et organisés en sociétés secrètes, notamment les « Arcanes Mineurs », aux couleurs du tarot.

Nous avons découvert ce jeu de rôle il y a presque 10 ans, grâce à une très sympathique boutique de jeu de rôle à Angers. Depuis, *Nephilim* est devenu un de nos jeux de rôle fétiches, même s'il faut avouer que les règles sont velues et le contexte fourni et complexe. Il faut vraiment « des jours pour comprendre », mais ça vaut le coup ! Vous pouvez d'ailleurs suivre les péripéties d'un des personnages d'Aquilegia, Vitek, sur le site de littérature Atramenta². Oui, parce que dans la « vraie vie », elle note tout aussi, mais pas pour les mêmes raisons que Léna, heureusement. Et uniquement les scènes de jeu. Bref, lisez, vous verrez à quel point je peux être vicieux en tant que meneur de jeu. ■

L.S.

² www.atramenta.net/collections/chroniques-dun-onirim/2804-349



Oyez, oyez...

Chers lecteurs, belles lectrices, me revoilà, pour vous servir ! Aujourd'hui, nous parlons des médias et de la communication. Hum. Bon. Comment vais-je pouvoir aborder ce sujet ? Car, je l'admets, il n'est pas simple. Commençons par la question la plus évidente : y a-t-il des médias dans le Monde de la Tour ? Eh bien, je vous le donne en mille : non. Pas sous une forme organisée en tout cas.

La presse, mais qu'est-ce donc ?

Dans certaines sociétés humaines, comme dans l'empire de Khourmal par exemple, des crieurs publics clament les décrets et les

annonces officielles. Mais ils ne sont que le reflet de la volonté du pouvoir en place. C'est le cas dans la plupart des royaumes humains, même les plus permissifs. La presse n'existe pas. Je ne suis même pas certain que l'idée même ait commencé à germer dans l'esprit de quiconque.

Ceci dit, c'est une chose que je trouve très intéressante et qui pourrait bien stimuler mes instincts... irrévérencieux. Mais ce n'est malheureusement pas à l'ordre du jour, je le crains. Les obligations, tout ça... Comment ça, je suis un saltimbanque libre de mes mouvements ? Eh bien oui... mais non. Je préfère réserver mes talents d'écriture à vos yeux avertis, belles lectrices. Et je suis par ailleurs certain qu'on me jetterait des pierres et d'autres choses désagréables dans beaucoup d'endroits, si je me risquais à délivrer le fond de ma pensée.

Savez-vous lire ?

Avant d'avoir une presse écrite, il nous faut quelques prérequis. D'abord, les gens savent-ils lire ? Toutes les Ombres sont lettrées, bien entendu, mais aucun régime ombre ne tolérerait le moindre média indépendant. Je n'ose même pas imaginer le sort d'une Ombre qui se risquerait à produire le moindre pamphlet - sans parler d'un véritable organe de presse indépendant - dans le royaume de R'Sal ou même à la Tour des Arcanes ! Non, les Ombres ne mangent pas de ce pain-là. Elles ne mangent rien, d'ailleurs, c'est peut-être ce qui fait d'elles des créatures aussi rabat-joie.

Pour ce qui est de la population humaine, la lecture et l'écriture font partie des enseignements de base. Cela reste la plupart du temps à un niveau très rudimentaire mais, globalement, l'humain de base sait lire et compter. Ce qui est pratique quand vous distribuez des tracts pour vanter les mérites de votre spectacle de théâtre, convenez-en. Ajoutez le dessin d'une jolie femme à côté de vos gribouilles, faites-les distribuer par une autre jeune femme tout aussi accorte, et le tour est joué ! Eh oui, c'est ça aussi, la communication !

Des livres

Un autre prérequis est un large moyen de distribution. Ce qui pose problème car la presse, l'outil en lui-même, n'a pas été inventé. Nous en sommes toujours à la copie manuscrite, lente et fastidieuse. Les livres sont une denrée rare, ils sont possédés par les élites, rédigés

et copiés par des érudits. Bien entendu, dans une ville comme Arkas, patronnée par Nar et dirigée par une guilde du savoir, les livres sont plus courants et le niveau moyen d'éducation plus élevé. Mais il faut quand même disposer de ressources importantes pour disposer d'une bibliothèque ou s'adonner aux joies de l'écriture.

Et la magie, me direz-vous ? Cette magie si présente dans notre beau monde de la Tour. Eh bien, j'y viendrai, car il existe bien des moyens « surnaturels » de communiquer. Mais il faut bien l'admettre, le paysan moyen qui compose la majorité de l'humanité n'est pas un magicien et n'aurait que faire du Sceptre des Anciens, même si vous le lui mettiez entre les mains. Il le garderait comme décoration ou le refiletrait pour quelques piécettes au premier saltimbanque pouilleux venu.

À bas la censure !

Un autre prérequis, et ce sera le dernier de cet exposé, est de vivre dans un système politique qui tolère la libre expression, ou tout du moins ne censure pas toute publication ou toute opinion opposée à la sienne. Et c'est bien là que le bât blesse vraiment. Le concept de démocratie n'est pas bien répandu chez nous, il faut l'admettre. Nous avons des royautes, quelques théocraties, des empires, bref des régimes peu enclins à tolérer la contestation, fusse-t-elle limitée à d'inoffensifs gribouillages vaguement contestataires ou tout au plus un peu critiques. Non que les gens ne sachent pas se plaindre ou n'aient aucune opinion, rassurez-vous. C'est juste qu'ils ne protestent pas par ce biais.

Les messagers

Alors s'il n'y a pas de presse, comment l'information circule-t-elle ? Ah, le bouche à oreille a de beaux jours devant lui. Certes, il existe bien des messagers, qui passent de ville en ville pour transmettre lettres et missives. Un service des postes, en quelque sorte. Mais un service globalement organisé par les pouvoirs en place et destiné en immense majorité à l'acheminement des missives officielles.



Les gens du commun peuvent toujours payer ces messagers pour transmettre des messages mais, disons-le, peu en ont vraiment l'usage. Beaucoup naissent, vivent et meurent dans le même village, tout comme leurs parents et leurs ancêtres avant eux, et n'ont de messages à faire passer qu'aux gens des villes et villages voisins. Pour ceux qui veulent communiquer à plus grande échelle, c'est possible mais il faut simplement savoir se montrer patient. Voire très patient.

Cela vous paraît archaïque, n'est-ce pas ? Ça l'est, en effet. Peut-être devrais-je penser à fonder quelque chose, une guilde de messagers indépendants de tout pouvoir politique. C'est une bonne idée, je vais y réfléchir.

Les vertus de la communication à l'ancienne

Ceci dit, je ne trouve pas forcément désagréable le fait de ne pouvoir être trouvé en toutes circonstances. Il est parfois utile de laisser un message ou deux se perdre dans la nature

pour éviter de répondre trop vite à une invitation ou une convocation. J'ai le souvenir que cela agaçait profondément mon ami Acamal - mais puis-je encore l'appeler ainsi ? Il est si rancunier ! Il aimait tant organiser de petites réunions, envoyait de jolies convocations et tous accouraient docilement à Talmen, sa belle capitale, pour de grandes discussions sur l'avenir des peuples humains. Cela s'accompagnait régulièrement de fêtes et autres petites sauteries tout à fait charmantes, ce qui fait que j'ai- mais en général m'y rendre.

Mais parfois, je dois bien admettre que j'avais d'autres chats à fouetter (ce qui n'est qu'une expression, je vous rassure, car j'aime beaucoup les chats). Qu'il était facile, alors, de feindre de n'avoir rien reçu, de laisser le pauvre messager errer quelques jours avant de le voir repartir après avoir déposé la missive à un endroit convenu ou, mieux encore, de tout simplement être absent de son lieu de villégiature supposé au moment où la convocation arrive. Vous le savez, je suis un nomade. Je n'aime pas être facilement localisé.

Un peu de magie...

Bon, vous l'avez réclamé tout à l'heure, passons donc à la magie. Car oui, bien sûr, la magie permet de communiquer par des moyens bien plus rapides et sûrs que toutes les méthodes prosaïques. Prenons par exemple l'Élément Lumière, qui se fait une spécialité de trouver les choses et les gens où qu'ils se trouvent - aussi désagréable que cela puisse être. C'est un Élément particulièrement adapté à la transmission d'information.

J'aime beaucoup leurs petits messagers élémentaires en forme d'insectes, souvent des scarabées, qui circulent à une vitesse vertigineuse de mage en mage pour délivrer les menus et grands secrets qui leur ont été confiés. Ils ne sont guère plus que des flux de Lumière agglomérés et capables de reproduire des sons mais leur ballet, dans les contrées peuplées par les sangs de Lumière, a quelque chose de féérique.

Bon, ils ont quelques inconvénients. D'abord il faut parler le langage de la Lumière pour les comprendre, ce qui limite quelque peu leur utilité pour le reste du monde. Ensuite, ils ne sont pas très discrets mais, après tout, la Lumière est un Élément qui fait plutôt dans le clinquant. On ne peut pas renier sa nature profonde.

Mais j'ergote, j'ergote au lieu d'aborder le sujet le plus intéressant. Car il existe un Élément qui est la quintessence même de la communication, car il permet de relier sans délai deux points très éloignés géographiquement. Je veux bien sûr parler de l'Akasha.

L'Akasha

Et là, vous me regardez tous avec des yeux morts en vous demandant ce que peut bien être l'Akasha. Et je ne vous cache pas que je suis déçu, car je vous en ai déjà parlé. Fugitivement, c'est vrai, et uniquement dans ma première intervention il y a quelques mois. Je vous avais promis que nous aurions l'occasion d'en reparler. Et voilà !

L'Akasha, l'Espace, un Élément ô combien complexe. Opposé à l'Aïon, le Temps, même si ces deux Éléments ne s'affrontent pas aussi violemment et directement que nos autres paires élémentaires.

L'Akasha est fondamental à notre monde. Vous me direz, tous les Éléments sont fondamentaux, d'une manière ou d'une autre. C'est vrai. Mais l'Akasha est la chose qui soutient toute la structure du Monde de la Tour. Il est, en quelque sorte, son squelette. S'il venait à être fortement amoindri ou mis à mal, cela anéantirait à coup sûr notre monde.

À quoi ressemble l'Akasha ? Eh bien, il est parfaitement intangible, comme vous pouviez vous en douter. Il est partout, bien entendu, et surtout là où vous ne le voyez et ne le soupçonnez pas. Aux yeux des initiés, les flux d'Akasha sont constitués de tourbillons de couleurs diverses, avec une tonalité dominante de bleu - rien à voir avec l'Harmonie dont nous avons parlé la dernière fois. Enfin, presque rien, sans doute.

Les Mondes Satellites

Je vous ai déjà expliqué - mais je me répète pour ceux qui ne suivent pas - que notre bel univers est constitué en quelque sorte d'un monde central et d'une multitude de petits plans secondaires appelés Mondes Satellites. Ces mondes sont essentiels à notre survie puisqu'ils forment la barrière protectrice qui nous sépare du front de la Guerre éternelle, où de très vilaines choses tentent de s'infiltrer pour, selon toute vraisemblance, nous détruire.

Il existe environ... deux mille sept cent quatre-vingt-un Mondes Satellites. Oui, je sais, je suis précis. C'est le compte actuel, notez bien, qui ne dénombre pas ceux qui sont passés de l'autre côté de la ligne de front de la Guerre Éternelle. D'ailleurs, ces pauvres mondes conquis existent-ils encore ? Je ne saurais dire ce que font nos ennemis d'eux quand ils en prennent durablement possession.

Nous avons donc toute cette nébuleuse de petits mondes, reliés entre eux par... je suis sûr



que vous l'avez deviné... notre ami l'Akasha. Pour passer d'un monde à l'autre, rien de plus facile pour un représentant de l'Akasha, il suffit d'emprunter les portails élémentaires. Le commun des mortels peut emprunter ces chemins si on les ouvre pour lui. Il ne se rendra compte de rien, se contentera d'entrer dans une porte de couleurs tourbillonnantes pour réapparaître dans un autre plan en un clin d'œil.

L'entre-deux mondes

Je précise que les mages suffisamment puissants peuvent également ouvrir des portails pour passer d'un monde à l'autre, qu'ils utilisent l'Essence pure ou altérée. Comment est-ce donc possible, me demanderez-vous ? Eh bien, on peut techniquement tout faire avec l'Essence Primordiale, si on s'y prend bien. Mais les efforts déployés sont beaucoup plus importants que pour un élémentariste de l'Akasha rompu aux arcanes de l'Espace. De même, les localisations où de tels chemins peuvent être ouverts sont beaucoup plus limitées pour les non-initiés.

Des armées entières peuvent transiter d'un monde à l'autre grâce à ces portails. C'est par eux, d'ailleurs, que le premier peuplement des Mondes Satellites s'est fait, par de grandes migrations en provenance du Plan Central. À un niveau plus local, il existe tout un réseau de portes d'Akasha entre différentes régions du Plan Central. Les initiés peuvent donc se déplacer très simplement d'un bout à l'autre des continents, pour peu qu'ils sachent détecter les portes à proximité de leur position.

Précisons que pour les représentants de l'Akasha, l'entre-deux monde n'est en rien une zone aride et sans intérêt. Quand le quidam moyen a la sensation de passer instantanément d'un endroit à un autre, ce n'est pas le cas pour l'élémentariste de l'Espace. Car le royaume de l'Akasha est caché précisément là, entre les mondes, imperceptible pour les non-initiés, riche de mille possibilités pour ses fidèles.

Des gens un peu « space »

Les représentants de l'Akasha sont des gens étranges. Relativement peu nombreux, par rapport à la population moyenne des représentants des différents Éléments. Lorsqu'ils assument leur allégeance, ils portent de longues robes ou capes multicolores sur fond bleu, ce qui leur donne une allure un peu curieuse. Étant moi-même saltimbanque, je n'ai rien contre les associations criardes de couleurs mais il faut bien reconnaître que les représentants de l'Akasha ont un style inimitable. Ils sont généralement d'une nature fantasque et considérés à juste titre comme des gens très étranges, parfois incompréhensibles.

Ils jouissent également d'une certaine tolérance auprès des puissants de notre monde. Leur rôle est reconnu et, dans certains cas très particuliers comme par exemple la création d'un nouveau Monde Satellite, ils sont même accueillis avec respect pour le service rendu. Un jour peut-être vous raconterai-je comment on crée un monde satellite. C'est un événement incroyable et merveilleux et je subis une injuste censure à ce sujet et ne peux vous en dire plus pour l'instant !

Les élémentaires d'Akasha sont des créatures humanoïdes de couleur bleue. Leur corps transparent, d'une taille légèrement supérieure à celle d'un homme adulte, est parcouru d'une multitude de points colorés. Mais le plus remarquable à leur sujet, c'est leur

manière de se mouvoir. Pour se rendre d'un endroit à un autre, il ne leur est nul besoin d'un enchaînement de gestes mécaniques. Ils atteignent instantanément leur destination. Ah, la téléportation ! Voilà un pouvoir fascinant ! Cela donne l'impression que les élémentaires se déplacent par à-coups, ce qui est assez troublant à regarder.

Et me voilà au bout de mon petit exposé. C'est sommaire, je le sais, mais que voulez-vous, on me bride en permanence, moi qui suis pourtant un si bon communicant !

Belles lectrices, je vous embrasse - respectueusement, bien sûr, et vous donne rendez-vous le mois prochain pour parler de l'anniversaire. Le mien ? Ça veut dire que je vais devoir vous dire mon âge ? Non, vous ne me croiriez pas. Nous évoquerons plutôt... bah, d'ici là, je vais bien trouver ! ■

AENDO LE VOYAGEUR

(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)

ILLUSTRATIONS CC0, VIA RGBSTOCK





Hesh-Nedda

par Stéphane M'Isey

C'est la plus grande fourmilière de ce coin de la galaxie, peut-être même de l'univers tout entier. Sur Nedda, lointaine boule progressant autour d'un soleil bleu caniculaire, Réseau est la ville unique, saignant la croûte planétaire jusqu'au manteau, élargissant toujours plus ses ramifications, creusant sous les océans, appauvrissant, contaminant, se généralisant tel un cancer.

Réseau est une cité souterraine, quasi-intégralement. Seules quelques stries sont visibles du ciel, routes anciennes et aménagements particuliers : filtrage de l'air, astrophorts, observatoires... Dedans, dessous, la vie grouille de manière désordonnée. Certaines castes s'agitent sans cesse dans des buts qui nous échappent, façon fourmis ou termites. D'autres ressemblent bien plus à des parasites. Réseau est autonome, nourrit sa population grâce aux ressources du sous-sol, profite des infiltrations d'eau pour l'abreuver, offre ses diamants pour l'encourager ; et

Réseau raconte l'extérieur inhospitalier pour dissuader ses fourmis de s'y aventurer.

Je suis étranger. J'admets que la surface de Nedda n'est guère accueillante, à cause surtout de ce soleil brûlant et des pluies acides, mais j'ai vécu sur d'autres planètes tout aussi désagréables, et les hommes ont su s'y faire. On s'adapte. Réseau diabolise l'extérieur, avec l'accord tacite de ses citoyens qui, au fond, tiennent à leur différence de point de vue et de croyance. La croyance, la foi, voilà précisément ce qui a rendu Nedda si attirante pour les aventuriers et autres indépendants.

Je ne suis pas l'un de ces mercenaires ; pas exactement. S'ils sont des parasites, alors je suis un parasite de parasite.

Je me trouve dans une cantine gigantesque, l'une de celles que l'on recense à l'extrémité de chaque bras de Réseau, et que l'on déplace régulièrement à mesure de l'avancement des galeries. Creuser est l'ambition suprême, ici, même s'il l'on ne sait pas toujours dans

quel but. Ce que l'on sait, en revanche, c'est pourquoi les mercenaires s'entassent au fin fond de chaque galerie en chantier : les diamants, bien sûr, qui ne vont pas sans leur lot de contrats illégaux.

Et Hesh-Nedda.

Jamais rumeur n'a fait si vite le tour de l'univers. Et les rumeurs, c'est mon truc. Depuis que l'homme s'est aventuré loin de sa Terre, les organes de presse se sont essoufflés, pour ne pas dire évaporés. L'information, en un siècle ou deux, est devenue libre et indépendante, donc aussitôt dominée et centralisée par ceux qui en avaient le pouvoir. Pensée unique, mensonges, asservissement des masses. Rien de nouveau. Piratage, publications clandestines, révélations... Rien de nouveau là non plus. Une seule chose a modifié la donne : récemment, les lobbies de l'information calibrée se sont plantés. Gravement. Et plusieurs fois. Les mensonges sécuritaires, par négligence, par paresse, ont causé quantité de victimes parmi les pionniers coloniaux, dans divers coins de la galaxie. Aussi ceux-ci se sont-ils tournés vers des sources nouvelles et indépendantes. Si rien ne garantit qu'elles soient plus fiables que les trusts, leur variété permet au moins de trier et d'envisager les faits sous plusieurs angles.

Je suis l'un de ces angles. Ce que, plusieurs siècles en arrière, on aurait appelé un « reporter indépendant ». À une différence près : je suis aussi mon propre journal, mon propre éditeur, ma propre antenne relais. Pas de patron, pas de publicitaire, pas d'actionnaire, personne ne peut influencer sur ma vision des faits.

En ce moment même, j'enregistre sons et images, écoutant et épiant vingt conversations simultanées. La cantine est une ruche de rumeurs, de commentaires, de plans de travail. Mes implants captent, trient, dénichent la bonne parole au milieu de mille autres, le mot de trop, le chuchotement. Ensuite je structure, je gère, j'assemble et je commente. En temps réel, sauf si je juge plus utile de me taire momentanément. Les gens se connectent directement à mes extensions

modulées. Dans ma tête ; enfin dans une partie seulement.

Ces dernières heures, les événements se sont précipités. Des mineurs remettent les on-dit en question, des pillards en costumes de banquiers cherchent à évincer la concurrence, des durs se préparent à s'imposer, des mous à se plaindre. Hesh-Nedda, directement ou indirectement, est sur toutes les lèvres.

Hesh-Nedda ! Vous imaginez ?

À force de creuser, plus loin, plus profond, on a mis à jour la dépouille de ce que tous ici considèrent comme un dieu primitif.

Un dieu, oui !

L'une de ces créatures dont on soupçonnait l'existence, jusqu'ici, sans en avoir aucune preuve, et qui auraient peuplé Nedda il y a quelques millions d'années. Un simple fossile d'après les uns, un être endormi selon l'avis du plus grand nombre. Gigantesque, haut comme dix ou vingt hommes, puissant comme mille. Doit-on le réveiller ? Des scientifiques analysent déjà ses ondes cérébrales, ou ce qu'ils considèrent comme telles. Les mercenaires affluent. Certains rêvent de richesses ou de pouvoir, les plus sérieux s'enrichiront à travailler pour les bonnes personnes. Les mesquineries, meurtres, chantages, corruption, vont pleuvoir. Ça a déjà débuté, d'ailleurs. On a fait taire définitivement certains corbeaux de mauvais augure. Des collectionneurs de raretés ont connu une vague de suicides peu réalistes, orchestrés sans nul doute par des concurrents. Bien entendu, les sectes fleurissent et les vieux dogmes tentent de s'accaparer la chose.

Et moi, sous mes airs de péquenot anonyme, celui que personne ne remarque, je guette. Informations sur le dieu endormi, révélations ou rumeurs sur tel ou tel crime annexe... Tout est bon pour qui sait l'utiliser.

Ces ouvriers aux tenues protectrices identiques, ces magasiniers, ces hommes d'ailleurs aux barbes hirsutes ou cet autre, mercenaire lui aussi, bien que malingre et discret,



affublé d'une assistante personnelle... Tous, au détour d'une phrase, subtilement ou non, abordent le sujet d'Hesh-Nedda. En modulant la longueur d'onde de voix d'hommes affublés de masques à gaz, je repère le mot-clé. De même dans les commentaires amusés d'un chauffeur de passage, dans les paroles discrètes d'un petit chef s'adressant à sa cour de sous-fifres...

Je suis là, l'air de rien devant une assiette de ragoût quelconque, neurones physiques et artificiels en action, lorsque l'annonce tombe. Très discrètement. Un officiel murmure à son collègue : « Il s'est réveillé ».

Je corrige la voix, l'amplifie, retouche le contexte sonore. Visuellement, à ce que captent réellement mes yeux, j'ajoute des archives des couloirs, puis quelques vues distantes de la chose endormie, bardée d'outils d'analyse scientifique. Online. Trop d'images du ragoût, pas assez de l'extérieur, tant pis. Pas le temps de faire mieux, la vitesse prime. « Il s'est réveillé ». C'est le scoop !

Dans la seconde, je vois trois mercenaires se lever et se précipiter vers la sortie. Ça va être la ruée. Ils ont choppé l'info et ne cherchent pas à savoir qui je suis. Un simple coup d'œil et un peu de déduction les auraient amené à moi et mon assiette de ragoût froid. Mais cela ne les intéresse pas. Ils veulent le Dieu, des reliques, des contrats, que sais-je... Je ne les suis pas : des images du dieu, tout le monde en fera. Le plus important va se trouver ici. Les révélations, les explications de ceux qui savent, les projets, les complots...

Non, pas le temps : des couloirs souterrains, ça hurle, ça s'affole. Pas prévu, ça.

Bien obligé, je me précipite moi aussi hors de la cantine : la chose est éveillée. La chose s'est levée !

D'un coup d'épaule, elle éventre le plafond et fait s'effondrer terre et gravas. L'effondrement des galeries, c'est le pire cauchemar des mineurs. J'enregistre, machinalement. Je perçois mille murmures terrifiés : « Le dieu

de colère ! » Aussitôt, certains s'agenouillent, certains supplient. Les gourous de pacotille essaient de s'imposer. Querelles de concurrence, mesquineries, lâcheté... Je transmets en direct ; je sais déjà que plus d'un se sont trop montrés au naturel, dans la précipitation, et que mes images viennent de ruiner leurs carrières.

Hesh-Nedda, lui, se meut au ralenti, comme on pouvait s'y attendre au sortir d'un si long sommeil. Sa forme est anthropoïde, peu détaillable sous la poussière et la terre. Une carapace de pierre et de glaise recouvre son visage ; ses doigts, s'il en possède, sont invisibles sous l'argile et les sédiments agglutinés. Il semble ne faire qu'un avec la galerie, être une extension de Nedda elle-même.

Je repère des secouristes en action, des techniciens de remblai, des étayeurs. Je capte aussi les employés à la petite semaine, là-bas dans la poussière, qui dérobent au hasard les instruments high-tech des scientifiques, sans même savoir s'ils trouveront à la revendre. À coup de filtres, je révèle un visage, un autre. Ceux-là sont cuits.

Foutues aussi, les carrières de ces gardes en service qui s'enfuient. Terminés, de même, les rêves du chef de projet qui n'a pas su empêcher les éboulements. Combien de corps, déjà, gisent sous les décombres ? La créature avance maintenant, muette, droit vers la cantine. Et ces gens à genoux, ces autres qui hurlent et courent sans but...

J'enregistre toujours, sans négliger le son.

« Détruisez-le ! Mais détruisez-le ! »

- Jamais ! Il faut croire sinon on n'a pas de morale.

- Priez et vous serez sauvés ! » Celui-ci s'adresse à moi, dans sa toge grotesque. Gros plan sur ses yeux, ses ambitions, son excitation.

Hesh-Nedda ne semble pas pressé. D'un dieu, il n'a selon moi que le gigantisme. D'allure et d'attitude, il ressemble plutôt à un être

primitif affolé. Un éléphant piétinant une fourmilière. J'en ai assez vu. Tous ces cons en train de prier vont simplement se faire écraser. Des mercenaires pilleront les ruines, les politiques se querelleront et se rejeteront indéfiniment la responsabilité du carnage... Ça suffit. Montrer l'agonie ne plaît jamais. Faire pleurer ne rapporte pas. Et puis personnellement, ça me les casse, les types qui jouent aux durs mais qui cherchent devant qui s'agenouiller.

Je coupe tout.

Comme toujours, la déconnexion complète me donne un vertige. Je vacille, me rattrape à un étau puis à la glissière qui mène à la cantine. Derrière moi, Hesh-Nedda vient de piétiner dix ou vingt prieurs. À ceux qui envisagent de le tuer, d'autres répondent qu'il faut accepter la mort, que les desseins d'un dieu sont impénétrables. Je me dis qu'il a le droit de vivre, ce Hesh-Nedda qui n'avait pas demandé à être réveillé. Et que les cons ont bien le droit de se laisser écrabouiller si ça leur chante.

Quant à moi... Maintenant que Réseau est l'objet de toutes les attentions, je n'ai plus qu'à chercher un nouveau sujet, un prochain scoop, si possible loin de cette planète. J'aurais bien besoin d'un café. Je me demande s'ils en servent encore, à la cantine. Et si j'aurai le temps de le boire avant qu'Hesh-Nedda ne l'écrase.

STÉPHANE M'ISEY



Rencontre

Frédéric Joye, auteur de *La Griffé de Melchor*

Un livre dont vous êtes le héros

L'auteur en quelques mots

Amie lectrice, ami lecteur, salutations ! Je suis un passionné du monde médiéval fantastique. J'adore les jeux de rôle, *Warhammer*, les cartes *Magic*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Le Trône de fer*, *Baldur's Gate* et les *Livres dont vous êtes le héros*. En particulier les *Défis fantastiques*. Bref, mon inspiration ne sort pas du néant : elle trouve sa source dans les lectures et les jeux de ma jeunesse.

Les techniques de production du livre

Les dessins ont été créés à l'aide de logiciels 3D. Eh oui, il fallait que Bantorl soit cohérente et que je puisse la partager avec mes lecteurs. Puisqu'il était presque impossible de se souvenir de tous les détails par cœur, il a fallu mettre en place un système de tri des données (tableur Excel), ainsi que des cartes topographiques du monde (fragments de cartes à chaque intersection et carte dépliant du monde). Sans oublier quelques dessins pour agrémenter et mettre un peu d'ambiance. Voilà, je pourrais m'étaler des heures sur la technique, mais ce n'est que le bâti de la machine. Passons aux rouages...

L'Univers de *La Griffé de Melchor*

La Griffé de Melchor est une enquête médiévale fantastique. Le héros n'est pas surhumain. Juste un homme usé par une vie difficile, qui s'accroche tant bien que mal pour ne

pas sombrer dans la folie d'un monde au bord de la révolte...

Le système de jeu n'est pas composé de chemins parallèles comme c'est bien souvent le cas, mais d'un réseau en toile d'araignée. Les chemins peuvent être empruntés dans les deux sens sans qu'il se passe le même événement ou que la description soit identique. Ce qui entraîne bien entendu des complications, puisque la météo change et qu'il y a des alternances diurnes et nocturnes régulières. Ajoutons à cela que le tout doit rester fluide et agréable à lire. Cette liberté a un coût : il a fallu pas moins de 1780 paragraphes (640 pages) pour y arriver. C'était long, mais passionnant !

Le site

Le site officiel¹ permet de découvrir le livre, de lire les règles et bien sûr de commander un exemplaire.

Remerciement

Un grand merci à Benoît Chérel de m'avoir accordé cette opportunité de paraître dans les *Chroniques d'Altaride*. C'est un immense plaisir pour moi de pouvoir partager mon aventure dans cette revue. Ci-après, voici un extrait jouable de *La Griffé de Melchor*. Je vous demanderai d'ores et déjà de pardonner les quelques paragraphes qui sont trop proches les uns des autres. Rassurez-vous, dans le livre, ils sont suffisamment espacés.

¹ <http://griffedemelchor.onlc.fr>

Voici la carte de Bantorl, indispensable pour permettre de s'orienter et de se représenter l'univers.

Elle est fournie avec le livre, en version miniature (12 cm x 12 cm) à l'intérieur de l'ouvrage, mais également en version pliable 42 cm x 42 cm, afin de permettre une meilleure lisibilité.

Lors des déplacements du héros, chaque paragraphe d'intersection est agrémenté d'un fragment de carte (voir exemple dans l'aventure en § 2). Ce morceau est un zoom qui permet d'avoir une vue plus précise des lieux. La carte générale permet plutôt d'apercevoir la globalité et de choisir les grandes directions.

Les souterrains sont munis de mini-cartes (voir image ci-contre) qui permettent de montrer des portions de lieux sans pour autant tout dévoiler. C'est un confort supplémentaire pour le joueur et pour l'auteur. Car décrire avec précision des segments de couloirs n'est pas un exercice des plus intéressants. Rien de tel qu'une image pour se situer !

Sans oublier la carte de l'Empire. Elle se trouve représentée en petit format dans le livre et également au dos de la carte pliable 42 cm x 42 cm citée précédemment. Celle-ci permet au lecteur de mieux se représenter le monde. L'aventure se passe uniquement sur Bantorl, mais le héros a du vécu dans l'Empire. En cours de route, il se perd parfois dans ses pensées et se remémore des événements de sa vie. Cette description permet de donner de la cohérence à l'ensemble, et surtout, de préparer le terrain pour le deuxième tome, qui se déroulera dans l'Empire. ■

FRÉDÉRIC JOYE

Pour aller plus loin

- ▶ Site Internet : www.griffedemelchor.onlc.fr
- ▶ Facebook : <http://goo.gl/6czQkd>
- ▶ Article dans *La Saltarelle* n°3 : <http://delarmgo.jimdo.com/salta3/>

La Griffe de Melchor, le livre

Petite critique par Benoît Chérel

L'ouvrage de Frédéric Joye est assez impressionnant. Les amateurs d'histoires dont vous êtes le héros apprécieront les 1781 paragraphes de ce tome 1 bien épais, qui les embarquera dans une grande aventure pour un bon moment.

Les mécanismes utilisés sont parfois assez originaux (les paragraphes associés aux objets comme l'arc ou les clefs, en particulier) et donne un souffle nouveau au genre d'un point de vue technique.

L'intrigue, assez classique mais efficace, a l'air intéressante mais le nombre incroyable de choix a tendance à ralentir un peu trop la progression dans l'aventure. Après, c'est un style. En tout cas, il en ressort une impression de grande liberté grâce aux nombreux choix. J'ai eu un peu le même genre de sensation qu'en jouant à un jeu vidéo du style *Skyrim*. Au niveau du style d'écriture, c'est très fonctionnel mais du coup, un peu technique et impersonnel. L'aventure gagnerait à être portée par une manière d'écrire plus engagée, plus poétique. On sent un manque d'aisance, en particulier dans les nombreuses expressions toutes faites, parfois un peu trop modernes ou inadaptées.

Les illustrations maison, enfin, ne sont pas très nombreuses mais elles sont très utiles pour aider à l'ambiance. Sans oublier le CD de bonus et la carte, très pratique !

Au final j'ai été agréablement surpris par cet ouvrage pour passionnés, qui explore des pistes très intéressantes, propose une très grande histoire pleine de rebondissements et qui offre une grande liberté.

B.C.

La Griffes de Melchor extrait jouable

Les particularités astrales

Les anciens parlent d'un cycle obscur qui s'amorce. Les nuits gagnent du terrain tandis que le soleil se raréfie dans le ciel. Il faudra de nouveau une centaine d'années pour revenir au cycle de lumière. Au départ de ce cycle de lumière, la journée dure environ trois heures et demie, tandis que la nuit ne perdure qu'une demi-heure. Le cycle obscur est l'exact inverse. Du coup, les gens ne dorment pas forcément la nuit. Par contre, ils rentrent la plupart du temps à la maison et s'occupent de tâches annexes. Ou ils s'en vont boire à la taverne la plus proche.

Le système solaire suit des influences extrêmement complexes. Le temps est divisé en cycles, qui équivalent à une alternance diurne et nocturne. Les journées et les nuits alternent environ toutes les deux heures, mais la température varie relativement peu, car le sol n'a pas vraiment le temps de chauffer ou de se refroidir. Un jour impérial compte cinq cycles, ce qui correspond à vingt heures. Les mois comptent tous vingt jours, et il faut douze mois pour faire une année.

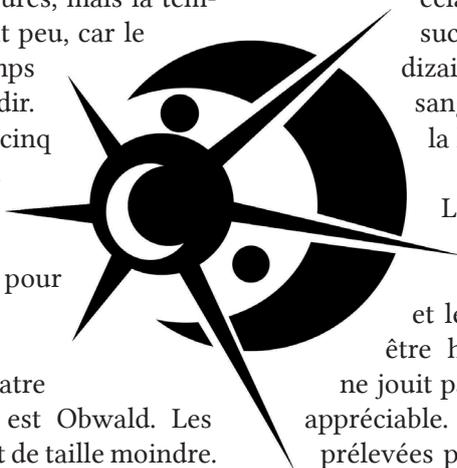
Dans le ciel se trouvent quatre lunes, dont la principale est Obwald. Les trois lunes secondaires sont de taille moindre.

Elles sont parfois visibles le jour, parfois la nuit. Elles suivent des orbites différentes que la lune d'Obwald. Ce sont Ultar, Kalder et Roknar. Les éclipses sont donc relativement fréquentes avec les lunes secondaires. Mais pas avec la lune d'Obwald. Cela arrive tous les mille ans environ. Les rumeurs disent qu'il ne se passe jamais de bonnes choses lors de tels événements...

L'empire

Il y a des centaines d'années, lorsque l'empire était encore séparé en huit royaumes, la guerre éclata pendant plus d'un millénaire. Il fallut attendre le règne d'Hilgals, qui remonte à deux siècles, pour que soient fédérés les royaumes environnants, pour lutter contre les dragons, qui terrorisaient le monde. Une fois que cette quête fût accomplie, Hilgals décéda. Les royaumes se scindèrent à nouveau et de nombreuses guerres éclatèrent entre les seigneurs successeurs, pendant une dizaine d'années. Ce fut une ère sanglante, durant laquelle seule la loi du plus fort prévalait.

L'empire actuel est séparé en quatre royaumes. Lyn-diar, Malkayr, Tartzak et le Duché de Zargam. Il faut être honnête, l'empereur actuel ne jouit pas d'une notoriété publique appréciable. Les taux élevés de taxes prélevées privent le petit peuple de la



presque intégralité de son pouvoir d'achat. Les gens en sont réduits à manger chichement pour réussir à joindre les deux bouts. Pourtant, rien ne justifie de telles dîmes. En effet, les coffres impériaux sont débordants de réserves, qui ne servent à rien dans l'immédiat. Ce sont des trésors dormants qui affament les humbles serviteurs du domaine.

Une pièce d'or équivaut à vingt pièces d'argent, et un paysan gagne dix pièces d'argent par mois. Ce qui équivaut à deux cents pièces de cuivre. Il doit en reverser plus des deux tiers à son suzerain, pour ne garder que deux fois moins que ce qui lui serait nécessaire pour vivre normalement avec sa famille. Il y a de ce fait beaucoup de décès dus à des carences alimentaires et aux maladies qui fauchent les gens déjà affaiblis.

La révolte gronde silencieusement, car les rebelles qui s'expriment ouvertement sont pendus haut et court. Dans ce monde, seul le métier de soldat est payé correctement.

Le héros

Vous êtes né dans le petit village agricole de Noldar, situé dans le duché de Zargam, au sud de l'empire. Votre enfance fut menée en compagnie de vos frères et sœur, dans la rudesse du métier de la paysannerie. Vous aidiez beaucoup sur le domaine familial.

Ce furent les plus belles années d'une existence de misère, mais vous ne vous en doutiez guère. Gallos était un magicien, habitant à quelques pas de votre domicile. Il vous enseigna la lecture, l'écriture, ainsi que quelques connaissances supplémentaires dans le domaine de la magie. Vous étiez un enfant aux capacités incroyables, promis à un avenir radieux.

Hélas... Un jour funeste, tout bascula. La terrible malédiction s'accrocha dès lors irrésistiblement à votre destinée. C'était il y a huit ans... Un tragique accident entraîna inéluctablement la mort de votre petit frère Talir. Votre père, ivre de chagrin, vous imputa la responsabilité du décès de votre cadet.

Vous êtes ensuite devenu un paria, banni du rude cocon familial. Vous avez erré dans la campagne durant six mois. Au cours de cette époque, vous avez appris la souffrance, la faim et la maladie. Mais ce fut aussi à ce moment que vous avez acquis de nombreuses compétences de survie en nature hostile et que vous avez développé un mental d'acier. Puis vous êtes entré dans la milice impériale par envie de voir d'autres horizons. Vous y avez servi vaillamment durant cinq années, perfectionnant vos aptitudes combattives jusqu'à devenir un guerrier hors du commun. Dans votre section, vous avez rencontré Bias, qui devint votre meilleur ami. Hélas, il mourut aussi. La malédiction maintenait son emprise sur la destinée de vos proches.

Puis, las de tout, vous avez quitté la milice pour devenir un simple citoyen d'Arkonas, la ville impériale. Vous y vivez à présent. Les gens de là-bas vous respectent par crainte, car une légende urbaine circule sur votre passé d'homme de guerre invulnérable. Certains prétendent que mille cicatrices recouvrent l'intégralité de votre corps. Ce ne sont que ragots, bien entendu. Il est vrai que vous auriez dû mourir plusieurs fois. Mais c'était la chance qui vous souriait. Ou alors, vous commenciez plutôt à déceler la fameuse malédiction, qui vous préservait vivant afin de voir vos proches tomber comme des mouches.

Votre retraite anticipée ne durera plus très longtemps, car votre pécule fond comme neige au soleil. Il faudra trouver rapidement de quoi emplir un peu votre bourse trop flasque, sans quoi vous ne pourrez bientôt plus subvenir à vos besoins. Vous allez devoir reprendre du service prochainement...

Le rêve

Ce dernier mois, vous faites régulièrement un rêve étrange et inquiétant. Serait-ce lié à la consommation régulière de l'herbe à pipe de Galzuhk, le semi-orc? Une sorte d'effet de réverbération de la substance qui perdurerait jusque dans la nuit? Il faudrait bientôt décrocher, car la dépendance physique s'est déjà fortement installée.

Tout commence dans une forêt. C'est un coucher de soleil magnifique, dont la lumière rasante auréole les feuilles des arbres de reflets rougeoyants, qui bruissent doucement sous l'effet d'une brise apaisante. Le souffle est chargé d'humidité et un léger goût salé humecte vos lèvres. Vous sentez d'étranges vibrations, comme lorsque l'air se charge d'électricité statique avant l'orage.

Puis une ombre gigantesque progresse rapidement, recouvrant tout d'un manteau obscur. La nuit tombe prématurément. Vous levez les yeux vers le ciel, constatant avec un émerveillement anxieux la disparition du soleil. Les superstitieux diraient qu'il s'est fait dévorer. Vous savez qu'il s'agit en réalité d'une éclipse provoquée par la lune d'Obwald qui masque la lumière solaire. Lorsque la lune est centrée sur le soleil, ses bords s'illuminent, en diffusant une auréole dorée dans le ciel noirci.

Le sol tremble, entraînant la chute de nombreuses feuilles. La température augmente rapidement, tandis que le mouvement de la croûte terrestre s'amplifie. Vous le voyez qui avance, aussi haut que les sapins, plus monstrueux que tout ce que vous pouviez imaginer. Le démon arrache les arbres à grands coups furibonds, passant à côté sans même vous apercevoir. Il s'en va poursuivre sa course délétère vers d'autres contrées. Vous tombez dans un tapis de feuilles mortes, inconscient.

Lorsque vous rouvrez les yeux, il fait toujours sombre. Le ciel est obscurci par d'épais nuages qui empêchent le soleil de répandre ses bienfaisants rayons. Ce soir, des coups à la porte vous sortent de ce cauchemar. Deux soldats de la garde impériale équipés de torches vous informent que l'empereur vous convoque de toute urgence...

► Rendez-vous au 1...

1

Vous gravissez deux à deux les marches menant à la salle du trône. À en croire le dégradé de la couleur du ciel, passant du noir au bleu roi, l'aube s'approche. Une question de minutes. Quel étrange cauchemar vous faisiez, avant que la garde personnelle de l'empereur de la cité d'Arkonas ne frappe à la porte. Vous ouvriez aux soudards, ruisselant de sueur. C'est mauvais signe de se faire convoquer au palais impérial de cette manière. D'habitude, ce serait plutôt fait par le biais d'une missive. Vous arrivez maintenant au sommet des marches, en passant sous la grande arche de pierre qui surplombe le portail d'entrée. Les gargouilles d'ornement jaugent chaque passant de leurs regards menaçants, chargés de haine, tout en projetant leurs ombres sur la massive porte de chêne. Vous saisissez un lourd anneau de bronze avant de le frapper par trois fois contre le battant, provoquant un bruit claquant. Le judas s'entrouvre, laissant apercevoir un nez rosé par la fraîcheur de la nuit, ainsi que par une consommation trop régulière de bière. Le garde du portique déverrouille et entrouvre la porte. Il vous toise d'un air grave. Puis il fait signe à un milicien vautré sur une grande table, au bois terni par l'humidité et les intempéries. L'homme se lève rapidement et vous invite à le suivre. Vous traversez la cour intérieure. Après quelque temps à déambuler à travers les dédales familiers de couloirs, vous arrivez devant la grande porte en bronze, finement sculptée et ornée d'une tête de dragon. Des gardes tirent les deux lourds battants, produisant un vacarme retentissant, amplifié par le haut plafond voûté. L'empereur attend, assis sur un trône de pierre fissuré. Il vous observe en silence tandis que vous avancez dans sa direction. Ses yeux verts reflètent un état soucieux. Sa main droite est crispée sur l'accoudoir de pierre, à tel point que les jointures de ses doigts s'éclaircissent. Son autre main caresse nerveusement sa barbe blanchie par les années de règne. Il garde le silence durant un temps qui semble durer des jours. Son front se plisse.

► Rendez-vous au 40...

2



Zinhmak est un petit village entouré d'une palissade, qui a pour but de protéger les villageois contre d'éventuels assaillants. Les soldats n'ont pas l'air particulièrement actifs en ce moment avancé de la nuit. Néanmoins, Regis et un comparse déambulent chacun leur tour avec des torches, en faisant craquer à chaque pas le fin manteau neigeux durci. Le village est composé d'une auberge, située au centre. Un plateau en bois porte l'inscription le foyer central. Située au sud, à proximité de la palissade, il y a une petite tour qui sert de local de garde. Vers l'ouest se trouvent plusieurs habitations nichées dans la même bâtisse. Quelques lueurs sautillantes de bougies brillent à travers d'épaisses tentures. Juste en face se trouve une scierie. Trois chemins quittent le village. Ils se dirigent vers l'est, le nord et l'ouest. Des panneaux indiquent les noms des villages qu'ils relient. À l'est se trouve Balgur, Valmor et Alktahr. Le chemin nord mène à Balgur ou Zahnek, tandis que le sentier ouest file vers Valaahr. De temps à autre, vous entendez quelques craquements de branches ou des cris d'animaux, en direction du nord. La grande forêt de Cormar est à moins de cent mètres d'ici, il faut dire.

- ▶ Pénétrer dans l'auberge, au 25.

3

« Mes hommes doivent reprendre le contrôle de la mine. Toutefois, quelqu'un doit s'occuper de résoudre le problème des disparitions. Vous êtes un excellent guerrier et la nature est votre alliée. Pour enquêter, un homme

seul est plus discret qu'un peloton. Honnêtement, je crois qu'un groupe de malfrats sévit sur les routes de Bantorl. Je vous laisse carte blanche pour résoudre cette affaire. Si vous réussissez, je vous remettrai trente couronnes d'or et le poste de chef d'exploitation de mes futures mines des Hauts Crocs. Je vous laisse y réfléchir. Rendez-moi réponse avant le coucher du soleil. Si vous acceptez, vous partirez la nuit prochaine. Un attelage et une embarcation vous conduiront à destination. »

L'empereur vous fait raccompagner jusqu'à demeure. Vous montez les marches de votre maison, nichée à même la falaise, avant de profiter un peu de la terrasse inondée de la lueur bienfaisante du soleil. Il reste peu de temps pour prendre une décision, puisque la prochaine nuit n'est que dans deux heures. Ce dilemme vous stresse.

- ▶ Accepter la proposition de l'empereur, 5.
- ▶ Fumer l'herbe à pipe de Galzuhk, 27.

4

Hilkef est abasourdi lorsqu'il empoche les cinq sous. Mais il tâche de ne pas trop le montrer.

« Merci mon vieux ! Eh bien, Gorti a reçu un coup sur la tête lors des affrontements, en combattant un chef orc plutôt vicieux. Lorsqu'il s'est réveillé, il était seul et dans l'obscurité. Il a rampé et s'est coupé sur un caillou particulièrement lisse et tranchant. Il l'a mis dans sa poche, pour voir l'objet plus tard. Puis il a senti la température augmenter de manière impressionnante. Lorsqu'il s'est retourné, il a aperçu une paire d'yeux rouges incandescents qui l'observaient, très loin au bout du couloir. Il a pris peur et s'est enfui comme un cloporte. Il a trébuché maintes fois, a manqué de peu de tomber dans une fosse, mais il nous a finalement rejoints. La pierre qui l'a coupé n'est autre qu'un bout de verre fondu. Vous savez, Gorti aime raconter des histoires farfelues, alors... Enfin, pour dix sous de cuivre, je vous dis un grand secret concernant cette histoire. »

Hilkef vous regarde avidement. Ce serait un soulagement de le tabasser, mais il faudrait

pour cela se trouver dans un endroit isolé. Gorti et Vardek attendent de voir s'il sera payé, dans le suspens le plus incertain.

- ▶ Payer dix sous de cuivre pour entendre le grand secret, au 34.
- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Lui demander ce qui lui cause des soucis, au 19.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

5

Avec trente couronnes d'or, il sera possible de rembourser vos dettes et de vivre durant plusieurs années décentement. C'est pourquoi il faut accepter la mission. De plus, rester au même endroit n'est pas stimulant pour un esprit aventurier. Ce sera l'occasion de voyager un peu et de se dérouiller. Vous préparez votre sac à dos et des provisions, emportant surtout de la viande séchée et des fruits secs, nourriture peu variée mais suffisamment énergétique. La réserve d'herbe à pipe sera essentielle pour les soirées pluvieuses. Mais vous n'avez hélas plus aucune arme. Elles ont été vendues il y a peu, afin de payer les impôts annuels. Vous en trouverez certainement sur place, avec tous les soldats qui occupent Bantorl. Car inutile de demander un prêt à l'Empereur. Il rirait certainement de cette situation, et vous avez votre fierté. Vous prenez les dernières économies, à savoir quelques dizaines de sous de cuivre et quelques-uns d'argent, estampillés de l'emblème impérial. Il s'agit de la lune d'Obwald et du soleil qui se chevauchent, entourés des trois lunes secondaires. Vous glissez également la lampe à huile dans le sac à dos.

Une demi-heure avant le coucher du soleil, plusieurs coups retentissent à la porte. Le guide est en avance. L'homme qui se tient à la porte est de petite stature, mais il dispose d'un solide physique, certainement endurci par des années de travaux champêtres.



Il porte un chapeau à larges bords, obscurcissant le haut de son visage buriné. Sa longue moustache noire est parsemée de poils blancs. Des touffes de cheveux gras dépassent de son chapeau, ce qui lui donne un air pouilleux. Mais les pouilleux vous sont plus sympathiques d'office. Il ouvre une bouche large aux lèvres gercées, découvrant des chicots noirs et des dents mal alignées. Il se présente sous le nom de Barnis. Il vous invite à le suivre vers le vieux chariot, attelé à deux mulets. Votre petite maison n'est bientôt plus que nostalgie, éclairée au lointain par le soleil couchant. Les mules filent au petit trot, tandis que le chariot cahote à chaque nid de poule. Le crépuscule s'installe lentement, rendant les obstacles de plus en plus difficiles à discerner. Bientôt, il faudra allumer la lanterne. Des hurlements de loups résonnent, tandis que les nappes de brouillard glissent le long du chemin, tels des spectres rampants. Dans quelques minutes, une heure au plus, la visibilité sera mauvaise. Vous priez qu'il ne commence pas à neiger. Après trois heures de voyage, vous passez le petit hameau de Dortmund. La nuit est passée, mais le froid n'en reste pas moins mordant. De frêles nuages de vapeur blanche se forment à chaque expiration. Le voyage en charrette se termine aux environs d'un pont d'embarquement en bois vermoulu, menant à un petit voilier. Barnis pose le pied à terre et vous fait monter à bord avec la même sympathie qu'un sanglier dérangé en pleine ripaille. Il sera content de se débarrasser de vous, cela ne fait aucun doute. Après une trentaine de minutes de navigation sur une mer agitée, une plage de galets fait son apparition soudaine, sortant du manteau brumeux. À proximité se trouve un nouvel attelage. Le voyage est parfaitement organisé et Barnis ne manque pas de le faire remarquer avec fierté. Vous posez pied sur la terre ferme. Barnis vous presse de monter dans l'attelage. Après un petit moment de voyage cahin-caha, un panneau en bois pourri indique l'entrée d'Alktahr. Barnis se tourne vers vous. Sa moustache et ses sourcils sont blanchis par le gel, lui

donnant l'air d'un revenant loufoque. Vous ne pouvez vous empêcher de réprimer un petit sourire en le voyant. C'est à nouveau le crépuscule, et des feux ont été allumés sur les palissades en bois du village, dressées pour se protéger des bêtes sauvages et des éventuels envahisseurs. Vous passez à côté du patelin sans faire de halte. Barnis entame quelque chanson, parlant de femmes et de bon vin, puis il signale que la destination sera atteinte dans une heure au plus. Vous arrivez ensuite à un croisement. Un chemin emprunte la direction nord-ouest, vers Zinhmak. L'autre file vers l'ouest, en direction de la chaîne des Hauts Crocs. Vous empruntez la direction nord-ouest. La route longe une forêt, située au nord. Peu après, une route part direction est, vers la forêt, mais le voyage se poursuit vers le nord-ouest. Vous apercevez un petit pont, à environ un kilomètre. La visibilité est maintenant parfaite. Un craquement venant des fourrés gelés, en lisière de forêt, fait sursauter Barnis. Puis des bruits de pas crissant dans la fine couche de neige durcie alertent les mulets. Ils s'ébrouent avec crainte. Plusieurs points phosphorescents naissent dans la semi-obscurité, révélant des formes sombres qui traversent un champ de neige entre le chemin et la forêt. Barnis hurle. C'est une meute de loups. Il fait claquer les rennes, puis les chevaux s'en vont au trot. Le chariot prend de la vitesse, mais cela ne suffit pas pour distancer les prédateurs. Une des bêtes affamées bondit, afin d'essayer de monter dans le chariot. Il n'y a qu'une chose à faire. La repousser tant bien que mal à mains nues.

- ▶ Lancez deux dés de six faces.
- ▶ Si le résultat est supérieur ou égal à 8, allez au 38.
- ▶ Si le résultat est inférieur à 8, allez au 20.

6

Gorti rayonne. Il a trouvé un excellent ami. Ça ne se trouve pas à tous les coins de rue, par des temps si rudes, un bienfaiteur de cette trempe. Et qui plus est, doté d'une bourse bien remplie.

« Il faisait noir. Je chiais dans mes défroques, je peux l'assurer ! Je me suis mis à ramper

comme un ver de terre, parce que je n'osais pas marcher, de peur de tomber dans une fosse. Il y en avait de tellement profondes, dans ces foutues mines, que je ne suis pas sûr que je serais arrivé un jour en bas, si par malheur j'y étais tombé. »

À ce moment, Gorti regarde avec un petit sourire triomphant, en constatant l'emprise qu'il a sur vous, au travers de son récit. Il boit une gorgée de bière bien fraîche, puis s'essuie le revers de la moustache avec sa manche.

« Après une demi-heure à me traîner dans la poussière, j'ai fait une p'tite pause, parce que j'avais bien mal, il faut l'avouer. Je me suis assis sur un tas de caillasse très lisse, et là, j'ai vu quelque chose de pas normal du tout, du tout. Oh non, ce n'était pas normal. La température a augmenté. Deux petits yeux luisaient, dans le couloir, en direction des tréfonds obscurs et inexplorés des mines. Ce qui m'a fichu les chocottes, c'est de me dire que la chose aurait été sur moi si je n'avais pas eu la bonne idée de commencer à ramper. »

- ▶ Payer une bière à Gorti, au 42.
- ▶ Payer une bière à Hilkef, au 39.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

7

« Je ne le sais pas moi-même. J'ai entendu dire, lors d'une beuverie, qu'un habitant de Balgur connaissait ce secret. Mais vu les circonstances dans lesquelles l'information m'est parvenue, je ne m'engagerais pas sur sa véracité. »

Gorti intervient, en affirmant que ce renseignement vient de lui, donc il est sûr. Hilkef sourit. De toute évidence, il n'y accorde aucun crédit. En toute réponse à son attitude, Gorti lui rote au visage, propulsant des effluves de vieille charcuterie. Hilkef le regarde, indigné.

- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Lui demander ce qui lui cause des soucis, au 19.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

8

« Tout a commencé dans les mines des Hauts Crocs. Je servais sous les ordres du sergent Dahrik, en compagnie de mon acolyte, le caporal Jalt. Notre mission était d'assurer la sécurité des mineurs en cas de combat. Nous savions déjà que des gobelins avaient élu domicile dans ces montagnes, mais nous ne pensions pas en si grand nombre. Nous avons essuyé quelques attaques, jamais très méchantes. Cinq ou six gobelins à la fois, pas plus. Jusqu'au jour où nous nous sommes faits prendre au piège par des gobelins et des orcs. Ils avaient creusé un tunnel afin d'attaquer par surprise, depuis un autre passage. Ça été un carnage. Quatre de mes hommes ont été tués, deux blessés. Gorti et Vardek. J'ai également reçu une blessure, ce qui m'a sauvé par la suite, ainsi que mes deux hommes. Jalt a perdu deux hommes. Il est arrivé vers la fin des affrontements, alors que nous battions déjà en retraite vers la sortie des mines. Nous nous repliâmes jusqu'ici, à Zinhmak. Nous envoyâmes un messenger pour demander des renforts. Puis, les habitants nous parlèrent de disparitions étranges. Une quinzaine de personnes s'étaient aventurées dans la grande forêt de Cormar et ne sont pas réapparues. Quatorze soldats partirent à la recherche des disparus. L'expédition fut supervisée par Jalt et Dahrik. Dahrik fut le seul à en être revenu. Il a été retrouvé par les renforts impériaux. Les deux escouades sont ensuite parties en direction des mines, pour en reprendre le contrôle. Je ne sais rien de plus. »

- ▶ Lui demander ce qu'il s'est passé avec Dahrik, au 9.
- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Poser des questions concernant le dragon, au 18.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

9

«Dahrik est devenu fou. Ses cheveux ont blanchi en une nuit, ce qui peut survenir après avoir été terrifié. Vous ne pourriez pas en tirer grand-chose. Il a été escorté vers Valaahr par trois hommes. C'est là-bas que se trouve un guérisseur de grande renommée. Zarkir. Mais

certains pensent que Dahrik est possédé et que seul un exorciste pourrait le guérir.

Hilkef semble rongé par les soucis ou par des secrets trop pesants. Vous avez l'intuition d'avoir affaire à un homme au bord du gouffre. Peut-être qu'il doit vraiment boire pour oublier ce qu'il a vécu? Vous connaissez bien la rudesse du monde militaire. Les buveurs invétérés sont monnaie courante.

- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Poser des questions concernant le dragon, au 18.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

10

Pour mieux entendre la conversation, il faut se rapprocher du foyer central. Un imposant combattant porte un bandage à la jambe. Il se nomme Vardek. Directement à sa droite, un solide barbu de plus petite stature, répond au nom de Gorti. Il est balaféré sur le cuir chevelu. Le gradé de l'équipe s'appelle Hilkef. Il a été récemment éborgné. Son pansement est encore imbibé d'un liquide purulent jaunâtre.

Vardek à Gorti - Si je n'avais pas été là pour te tirer d'affaire, tu aurais perdu plus qu'une poignée de cheveux. Cet orc aurait tout bonnement scalpé ta face de rat, alors que tu gisais au sol inconscient!

Gorti à Vardek - Et si tu n'étais pas venu me secourir, tu n'aurais pas été touché à la jambe, par ce sale petit gobelin. Je sais, je sais, je sais. Mais d'un certain côté, tu m'as laissé gisant à terre, livré à la merci des ennemis. Et combien de chopos vas-tu encore me réclamer, avant d'estimer que nous sommes quittes?

Vardek à Gorti - Oui je t'ai laissé au sol, car je devais défendre ma propre vie, ingrat! Et toi, à combien de chopos estimes-tu ta misérable existence de chien galeux? D'ailleurs, tu n'aurais jamais dû te trouver au premier sous-sol des mines, espèce d'abruti! Même pour porter secours aux gardes de la barricade!

Hilkef pousse une bordée de jurons en abattant lourdement la main sur sa cuisse. Cela répan

un peu de sa bière sur les pierres plates du sol.

Hilkef tente de calmer le jeu - Arrêtez de vous disputer, bande de gueux assoiffés! Vous avez reçu votre solde hier et je suis prêt à parier mes galons que vous l'avez déjà bue, poivrots que vous êtes! Je vous en paye une dernière et vous irez ensuite fendre du bois à la scierie, histoire de vous rendre moins inutiles! Parce que vous n'êtes pas tant vaillants!

Gorti - C'est vrai... Pour tout l'argent et le cuivre du monde, je ne retournerais jamais dans ces mines maudites, croyez-moi! Et c'est une bonne affaire que Jalt ait emmené cette fichue clé, comme cela, l'issue est condamnée. J'espère juste que la bête n'en sortira point, et que personne ne retrouvera Jalt et les autres disparus, malgré tout le respect que je leur dois...

Hilkef - Oui, oui! Le fameux dragon noir avec lequel tu t'es battu, dans la pénombre et à l'aide du pathétique petit cure-dent qui te sert d'épée. Tu nous as déjà raconté tes bobards stupides. Une chose est sûre. Tout allait très bien avant que les peaux vertes parviennent à enlever la barricade de pierres. Quand vous aurez terminé vos bières, vous irez travailler, une fois n'est pas coutume!

Les deux soudards ne sont pas pressés de quitter l'auberge. Hilkef va s'attarder encore longtemps. À en croire le poids de sa bourse, il possède encore de quoi s'abreuver jusqu'à l'aube. Gorti lorgne d'un œil attentif la fortune de son chef.

- ▶ Payer une bière à Gorti avant qu'il ne sorte de l'auberge, au 35.
- ▶ Payer une bière à Hilkef, au 33.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

11

Gorti et Vardek sont sur le point de se lever de table, mais ils usent de maints stratagèmes

pour s'attarder encore un peu. Puis Gorti regarde une femme attablée avec les villageois d'un air lubrique, tandis que Vardek assomme Hilkef de questions. La femme détourne le regard, pas du tout intéressée. Gorti hausse les épaules en la traitant de pouffiasse frigide, à haute voix. Ces hommes sont de véritables malandrins. Elle ne réagit pas, et c'est mieux ainsi. Des échauffourées pourraient éclater, vu leur taux d'alcoolémie.

- ▶ Écouter la conversation des quatre habitants de la région, au 13.
- ▶ Parler avec l'aubergiste, au 36.
- ▶ Quitter cette taverne, au 17.
- ▶ Parler avec l'enfant, au 32.

12



Le gros Baltor s'en retourne derrière son bar. Il essuie tristement quelques chopes de bière qui égouttaient sur l'évier en ardoise. Puis il allume une pipe afin d'oublier qu'il a eu une dure journée de travail. Il faut dire que les clients commencent à lui sortir par les oreilles. Ils sont si bruyants depuis ces événements. Ce qui est d'autant plus tragique, c'est le manque à gagner engendré par cela. En effet, les disparus étaient pour la plupart des clients assidus.

- ▶ Écouter la conversation des trois soldats, au 10.
- ▶ Écouter la conversation des quatre habitants de la région, au 13.
- ▶ Quitter cette taverne, au 17.
- ▶ Parler avec l'enfant, au 32.

13

La discussion va bon train. Cela ressemble à une pièce de théâtre, jouée par les pires caricatures de tout Bantorl. Cette ambiance rappelle les périodes de quartiers libres à l'époque de votre service dans la milice impériale. Vous passiez la soirée dans d'infâmes tripots enfumés.

Guenièvre - «...Si je te le dis! Ils sont morts certainement! Azalia m'avait pourtant prévenue qu'il se tramait des choses étranges! J'aurais dû l'écouter ! »

Rogerion à Guenièvre - « Arrête tes sottises ! Je te dis que ce n'est pas possible, quinze personnes qui disparaissent comme cela ! »

Arkus - «J'ai bien ma petite idée de ce qui a pu se passer, moi!»

Gilgad à Arkus - «Tu ne vas pas nous la r'servir ton histoire de porte lumineuse ! »

Arkus à Gilgad - «Eh ben quoi ? Tu trouves ça plus farfelu que ces histoires de spectres, peut-être ? »

Guenièvre, apeurée - «Je les ai vus! Ils sortent la nuit, de noir vêtu et...»

Arkus, amusé - « Et ils agitent des chaînes, héhéhé! Et on me prend pour un fou!»

Rogerion, exaspéré - «Je te dis que c'est une bande de brigands de grand chemin qui sévissent... Ça n'a rien de surnaturel!»

Guenièvre, hystérique - «Eh bien, va donc aussi en expédition. Tu finiras aussi moribond que les autres!»

Rogerion, commençant à se mettre en colère - «Oui, cela t'arrangerait bien, hein?»

- ▶ Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.
- ▶ Discuter avec les villageois, au 24.

14

L'aubergiste, un homme ventripotent, nettoie son comptoir en vous lorgnant du coin de l'œil. Le bar est disposé dans le coin de la pièce. Quatre habitants de la région, trois hommes et une femme discutent entre eux, à une table ronde à l'autre bout de la salle. La discussion est animée, à en juger par les éclats de voix. Ils ne prêtent aucune attention au nouvel arrivant qui débarque en pleine nuit. Un enfant d'une dizaine d'années est



assis à une table, l'air tout apeuré. Il parle à un ours en peluche.

- ▶ Écouter la conversation des quatre habitants de la région, au 13.
- ▶ Écouter la conversation des trois soldats, au 10.
- ▶ Parler avec l'aubergiste, au 36.
- ▶ Quitter cette taverne, au 17.
- ▶ Parler avec l'enfant, au 32.

15

Guenièvre devient grave. Elle baisse la voix, jusqu'à un murmure presque imperceptible. Elle se rapproche et s'appuie sur la table. Son caractère change radicalement. Elle fait enfin preuve de décence dans son comportement, jusque-là plutôt agressif.

« Je vous dis que ce sont des fous. Ils complotent dans le village. Ils possèdent même un code, lorsqu'ils se présentent au gardien des habitations. Ils disent cent-nonante-neuf, puis le veilleur leur ouvre la porte des locaux! Je ne sais plus à qui me fier ici. Lorsque je vous disais que je pensais que les spectres gardiens d'Aalayna les ont emmenés, ce n'étaient que des sottises afin de me préserver d'éventuels regards occultes. Mieux vaut passer pour un peu folle et inoffensive qu'être perspicace et six pieds sous terre.»

Notez le code d'accès aux habitations sur la feuille d'aventure. Il s'agit du 199.

Vous riez. Elle fait preuve de sagesse et d'humour. Puis, elle reprend son rôle de folle hystérique. C'est une actrice d'exception, mais elle joue avec le feu. Les autres ne se rendent pas compte qu'elle fait la comédie. Ils affichent une mise agacée.

- ▶ Poser des questions sur les spectres gardiens, au 16.
- ▶ Discuter avec Rogerion, au 31.
- ▶ Parler avec Arkus, au 26.
- ▶ Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.

16

« Aalayna est une déesse bienveillante. Son église est érigée dans le village de Valmor. La statue en bronze de la divinité y repose, ainsi que le Rubis de Feu. Il contient une partie des pouvoirs obscurs de Balor, subtilisés et enfermés dans la pierre par un magicien. Balor arriva sur l'île il y a vingt ans de cela. Depuis que ses pouvoirs lui ont été confisqués, personne ne l'a revu. Il doit se cacher. L'église est gardée nuit et jour par des sentinelles humaines... Mais aussi par les légendaires spectres gardiens. Ils sont invincibles et invisibles, inutile de les combattre, pour un simple mortel. Mais un jour, Balor voudra récupérer son pouvoir, je le sens... Vous pourriez parler à Melisha, une prêtresse de Aalayna. Elle habite dans les collines des bannis. C'est elle qui me parla de cela. Elle connaît beaucoup de choses. »

- ▶ Demander un avis sur l'excursion nocturne des villageois, au 15.
- ▶ Discuter avec Rogerion, au 31.
- ▶ Parler avec Arkus, au 26.
- ▶ Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.

17

Au moment où vous quittez son établissement, l'aubergiste vous regarde partir d'un air songeur. Il n'apprécie que moyennement les étrangers, même s'ils représentent tout

de même une proportion non négligeable du chiffre d'affaires. Celui-ci lui fait peur. Il a quelque chose d'éteint dans le regard. Le genre de type qui n'a rien à perdre. Et ces personnes-là lui font froid dans le dos, parce que rien ne les arrête. L'aubergiste se rend compte seulement maintenant que sa pipe est éteinte. Il était perdu dans ses pensées, obnubilé aussi par ce mois financièrement catastrophique. À ce train-là, il va falloir prochainement mettre la clé sous le paillason. Vous fermez soigneusement la porte en sortant, afin d'éviter que l'air glacial ne s'engouffre dans l'auberge. Puis vous rejoignez le centre du village, en prêtant attention aux plaques de verglas éventuelles qui rendent la chaussée glissante.

- ▶ La suite dans le livre !

18

« Ho. Vous avez entendu la conversation avec Gorti, n'est-ce pas? Haha, quel tissu de mensonges! Enfin, je veux bien raconter le caractère exceptionnel de l'histoire. Pour cinq sous de cuivre, je vous apprends ce qui s'est passé, dans les moindres détails... J'ai lu son journal de bord. Vous savez, les renseignements se monnaient... »

À cette annonce, Gorti serre son poing sur la table, à tel point que les jointures de ses doigts en blanchissent. Hilkef finira mal, s'il s'obstine à le traiter comme un misérable. C'est une erreur de sa part d'agir ainsi.

- ▶ Payer cinq sous de cuivre, au 4.
- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Lui demander ce qui lui cause des soucis, au 19.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

19

« Hé bien, je dois m'occuper de ces deux incapables de soldats. Ils me demandent un grand travail de médiation et de contrôle. Ils se chamaillent sans arrêt. De plus, il ne reste plus qu'eux, sous mon commandement. Les autres sont soit morts, soit disparus, soit pire. Difficile à dire. Mais rien que ces

deux gars-là exigent un œil attentif. Ils sont prompts aux frasques. »

- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Poser des questions concernant le dragon, au 18.
- ▶ Lui demander ce qu'il s'est passé avec ses hommes, au 8.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

20

Le loup manque son abordage, repoussé par un magistral coup de pied qui le percute en pleine truffe. Il culbute contre un rocher, assommé, avant d'être sournoisement dévoré par ses congénères, affamés par un jeûne qui n'a que trop duré. La neige est souillée par le sang. Les loups, occupés par leur festin cannibal, abandonnent la poursuite. Vous l'avez échappé belle. Barnis vous tape sur l'épaule d'un air apaisé. Vous atteignez un embranchement, juste avant un pont. Un chemin part en direction du nord-est. Vous passez le petit pont de pierre sans encombre pour voyager quelques kilomètres avant d'entrevoir Zinhmak, ses palissades dressées et plus sombres que les ténèbres. À l'instant de poser pied au sol, la nuit est avancée. À l'instant de poser pied au sol, la nuit est avancée. Les gardes ouvrent une lourde herse de rondins, puis vous dévisagent d'un air interrogateur. Il faut dire que deux voyageurs c'est plutôt rare. Au moment d'entendre le récit des loups raconté par un Barnis théâtral qui mime les coups de pied, les soldats hochent gravement du chef. Le gradé s'appelle Regis. Il prend la parole.

« Il se passe des choses étranges, ces derniers jours. Des villageois et des soldats ont disparu, volatilisés. Les animaux ont des comportements étranges, tantôt agressifs ou apeurés. Caylos, un ami de Zahnek, s'est fait attaquer par une créature inconnue. Il a été sauvé in extremis par deux soldats en faction, qui ont accouru. Ils ont aperçu la chose, mais elle s'est évaporée dans la nature. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien que nous avons érigé la palissade qui englobe le village. Enfin, je vous raconte tout cela et vous m'avez tout l'air aussi gelé qu'un loup des steppes. Venez, je vais vous montrer où est l'auberge ! »

Le garde vous amène devant l'établissement. Barnis ouvre la porte, vous souhaite bonne nuit et prend congé.

- ▶ Entrer dans l'auberge, 30.
- ▶ Visiter le reste du village, 21.

21

Regis ne vous laisse pas tout de suite partir. C'est un homme bon, cela transparaît dans sa manière de vouloir aider et discuter. Mais c'est aussi quelqu'un de curieux. Il pose pas mal de questions, mais il est mieux de rester le plus vague possible. C'est une règle. Il faut éviter de transmettre des informations, car cela peut engendrer des réactions aux effets imprévisibles. Aussi, tout ce qu'il apprend, c'est que votre visite est gardée par le sceau du secret pour l'instant. Il est contrarié de l'entendre. Ce n'était peut-être pas la chose la plus adéquate à dire, mais il ne vous est rien passé d'autre à l'esprit. Il prend congé et s'en retourne à pas lents vers ses collègues, marmonnant. Il est temps de commencer les prospections.

- ▶ Suite au 2...

22

Guenièvre est une femme d'âge mûr. Ses rides naissantes tracent de longs et profonds sillons sur son visage. Celui-ci a gardé quelques beaux traits, vestiges témoignant d'une beauté passée. Elle chuchote.

« Je suis sûre que tous ces disparus étaient des hérétiques. Ils ne priaient pas la Déesse Aalayna. Mon amie Azalia me l'a dit. Elle espionnait certains faits et gestes de quelques habitants. Elle est partie avec eux, afin de les surveiller, mais elle n'est jamais revenue! Ils l'ont sans doute tuée... »

Elle ouvre des yeux ronds et féroces, en pointant son index vers le ciel, tandis qu'elle parle maintenant à haute voix. Les autres villageois la regardent d'un air sombre.

« Nos villageois disparus sont partis vers la forêt de Cormar, de nuit, avec des torches ! Il

ne peut s'agir que d'une secte obscure! Et s'ils ont disparu, j'espère que ce sont les spectres gardiens d'Aalayna qui les ont emportés, pour exiler leurs âmes impies ! »

Elle jette plusieurs regards circulaires dans la pièce, comme si elle voulait vérifier qui aurait pu écouter ses dires. Bien entendu, tout le monde a les yeux rivés sur elle.

- ▶ Poser des question sur les spectres gardiens, au 16.
- ▶ Demander un avis sur l'excursion nocturne des villageois, au 15.
- ▶ Discuter avec Rogerion, au 31.
- ▶ Parler avec Arkus, au 26.
- ▶ Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.

23

Vous ne dormez pas du tout, dérangé par le bruit des rats qui trottent à tout va sur le plancher disjoint. Puis il y a aussi les cafards qui se promènent sur les couvertures. Tout cela donne envie faire un sort à l'aubergiste qui a eu le mauvais goût de proposer cette piaule hideuse. Vous bondissez du lit, d'humeur exécration. En arrivant à l'étage, le patron a le toupet de demander si la chambre est convenable. Grimaçant, vous lui conseillez de dormir dans le même lit pour voir. En réponse, il fronce les sourcils. La salle est peuplée des mêmes personnes que tout à l'heure, à croire qu'ils ne s'en iront jamais.

- ▶ Poser des questions à l'aubergiste au sujet disparitions, au 37.
- ▶ Écouter la conversation des quatre habitants de la région, au 13.
- ▶ Écouter la conversation des trois soldats, au 10.
- ▶ Quitter cette taverne, au 17.
- ▶ Parler avec l'enfant, au 32.



24

Vous approchez de la table à laquelle sont assis les villageois. Une lueur de surprise brille dans leurs regards. Un étranger qu'ils n'avaient pas même aperçu débarque comme cela dans leur communauté fermée. Le gars leur fait savoir qu'il a entendu leur récit et qu'il s'intéresse à en savoir plus. Les habitants accueillent la chose plutôt bien, flattés d'avoir un nouvel auditeur. Gilgad profite de l'interruption pour prendre congé de ses amis et s'en retourner aux habitations, sous prétexte de devoir dormir. Il dit que de toute manière, il ne veut plus parler de ces histoires abracadabrantes.

- ▶ Discuter avec Rogerion, au 31.
- ▶ Discuter avec Guenièvre, au 22.
- ▶ Parler avec Arkus, au 26.
- ▶ Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.

25

L'auberge est un grand bâtiment en pierres, soutenu par des poutres qui apparaissent à divers endroits. Une cheminée vomit un flot ininterrompu de fumée grise qui s'élève en une colonne. Un pan de la maison est destiné au bétail et aux chevaux. Le manteau neigeux a été soigneusement déblayé pour permettre l'accès à l'auberge et aux écuries. La pelle à neige qui a servi est appuyée contre la paroi.

Vous atteignez tantôt l'entrée, sentant des effluves suaves de nourriture se glisser sous l'interstice. Au moment de pousser la porte, vous entendez plusieurs personnes qui conversent bruyamment dans l'établissement. Une douce chaleur se répand dans vos membres endoloris, diffusée par la cheminée circulaire en pierre, disposée au centre de la pièce. De hautes chaises en bois sont placées autour du foyer, dont le rebord fait office de bar

chauffé. Trois soldats, apparemment blessés, y sont accoudés avec une chope de bois. L'un d'entre eux vous regarde et salue de la tête.

► Suite au 14...

26

Arkus est une personne simple, mais dotée d'une sacrée vivacité d'esprit. Il porte une moustache impeccablement taillée, reflétant une personnalité soignée. Lorsque vous lui demandez ce qu'il se passe, il répond en haussant les épaules, comme si c'était une évidence.

« Hé bien... Vous allez sans doute me prendre pour un fou! Il y a une sorte d'arche en pierre sombre, dans la forêt de Cormar, située au nord. J'ai déjà observé un type bizarre prononcer le nom de Balor et disparaître par cette porte. Je n'ose pas m'y aventurer, j'ai trop peur de mourir. Un ami m'a parlé de l'Éminence grise d'Alktahr, qui en connaît un rayon sur les choses mystérieuses de Bantorl. Et il y en a, croyez-moi! Tenez, par exemple, il y a des ronces vivantes tout près de Balgur. J'ai failli me faire déchiqueter par ces saloperies l'autre jour. J'ai pris l'habitude d'aller cueillir des framboises depuis mon enfance, mais jamais je n'avais rencontré le moindre problème dans la zone. Enfin, du coup, il faudra que j'aille parler à l'Éminence grise pour tirer tout cela un peu plus au clair. Je suis sûr qu'il pourra m'aider. »

L'homme s'exprime avec assurance. Il n'a pas l'air de quelqu'un qui parle pour ne rien dire. Mais il ne sait rien de plus qui puisse se révéler utile. Puis il commence à parler de sa famille qui vit à Kiltar, se demandant s'il ne ferait pas mieux d'aller les rejoindre bientôt, pour sa sécurité. Mais en même temps, il affirme que Bantorl est une île magnifique et que cela lui briserait le cœur de devoir s'en retirer.

- Discuter avec Rogerion, au 31.
- Discuter avec Guenièvre, au 22.
- Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.

27

Ce petit sachet d'herbe fut acheté à Galzuhk le semi-orc, pour trois sous de cuivre. Une fois la ficelle de la musette dénouée, une odeur acre se répand. Vous prenez précautionneusement une pincée d'herbe, la disposant dans votre pipe à long bec. L'allumage se fait avec un briquet à amadou. L'herbe s'embrase. Elle se consume en crépitant. Un épais nuage pourpre s'échappe. Sa chaleur se répand dans la bouche, puis descend le long du cou. Vous êtes devenu accro. Ces moments d'évasion permettent d'oublier momentanément tous ces morts qui vous hantent. Votre esprit tombe et le ciel s'obscurcit de cumulus menaçants. Une immense ouverture circulaire s'ouvre dans la masse nuageuse, laissant filtrer les rayons du soleil. Vous sentez une vive douleur dans le dos. Vos os craquent et se déforment, puis deux immenses ailes aux membranes transparentes naissent des omoplates, se prolongeant à chaque instant, telle une mutation accélérée. Puis elles s'agitent avec une telle frénésie que les buissons environnants ploient sous le souffle. Vous prenez essor, atteignant bientôt une vitesse fulgurante. La maison devient ridiculement petite, tandis que vous avancez vers la percée dans les nuages. Au moment d'y entrer, ils se referment, telle une gueule colossale.

Puis la peur grandit. Une présence se rapproche. C'est une forme ailée. Elle est loin encore, mais sa vitesse est vertigineuse. Son anatomie apparaît bientôt distinctement. Une longue tête osseuse et allongée, surmontée de trois cornes ondulées. Une mâchoire surpuissante entrouverte laissant apercevoir une rangée de dents semblables à des dagues effilées. Des yeux rouges incandescents. De petits naseaux vomissant une fumée noire. Son cou, long et sinueux, ressemblant à une vipère. Il n'y a pas de doute possible. Il s'agit d'un grand dragon, la créature la plus terrible vivant à la surface de ce monde. La terreur fait gonfler les artères, faisant tourner le cœur à surrégime. Vous restez pétrifié par cette apparition cauchemardesque. Arrivé à une centaine de mètres, le monstre déploie ses ailes pour ralentir l'approche, puis ouvre la gueule. Un geyser de flammes

verdâtres jaillit de son infâme gosier, formant une sphère incandescente se rapprochant. Un rideau noir s'abaisse. Vous entendez le bruit du vent dans les arbres, le bruit de la pluie qui s'écoule. En reprenant vos esprits, vous êtes sur le sol de la terrasse. La pipe à long bec gît à côté, fumant encore sporadiquement. Le tabouret est renversé. La tête fait terriblement mal, mais impossible de se retenir de rire aux éclats. L'herbe de Galzuhk n'a pas perdu de sa puissance, bien au contraire. Les hallucinations deviennent de plus en plus réelles. La journée tire maintenant sur sa fin. Il n'y a guère le choix. Il est impératif de trouver une source de revenus, sans quoi il faudra vendre la maison. C'est pourquoi il faut se décider à s'en aller sur Bantorl pour éclaircir le mystère. Cela ne sera pas très long, c'est un pressentiment...

► Suite, 5...

28

Au moment de vous détourner de la conversation, Rogerion invective Guenièvre avec tant de haine que l'aubergiste doit intervenir afin de calmer le jeu. Lorsqu'il y parvient, il s'en retourne vers le bar en traînant les pieds et en marmonnant. Les autres personnes ont l'air habituées à ce genre de manifestations, car les discussions ne se sont même pas interrompues. Le tenancier s'en remet à ses tâches, hochant la tête. Il a l'air exaspéré par tout cela.

- Écouter la conversation des trois soldats, au 10.
- Parler avec l'aubergiste, au 36.
- Quitter cette taverne, au 17.
- Parler avec l'enfant, au 32.

29

Hilkef boit cul sec les trois premières bières généreusement offertes. Il souffre à présent d'un léger strabisme divergeant. Quelques bières plus tard, il vacille sur son tabouret en bois. Encore quelques chopes sont méthodiquement vidées, avant que Hilkef ne vomisse sur les dalles, ce qui a pour effet de rameuter l'aubergiste. Furieux, celui-ci lui demande de

dégager. Puis il va chercher Gorti et Vardek. Ils étaient partis entre temps. Vous en profitez pour dérober la clé convoitée. Hilkef pensera certainement l'avoir perdue lors de la beuverie. Lorsque Vardek et Gorti arrivent et constatent l'état misérable de leur chef, ils se gratifient d'un sourire discret. Alors qu'ils l'emmènent à l'extérieur, Gorti subtilise la bourse de son supérieur.

Le code d'utilisation de la clé est le numéro 111. Notez l'information dans la feuille d'aventure.

- Écouter la conversation des quatre habitants de la région, au 13.
- Parler avec l'aubergiste, au 36.
- Quitter cette taverne, au 17.
- Parler avec l'enfant, au 32.

30



Regis vous conduit jusqu'au bâtiment. C'est un homme bon, cela transparait dans sa manière de vouloir aider et discuter. Mais c'est aussi quelqu'un de curieux. Il pose pas mal de questions, mais il est mieux de rester le plus vague possible. C'est une règle. Il faut éviter de transmettre des informations, car cela peut engendrer des réactions aux effets imprévisibles. Aussi, tout ce qu'il apprend, c'est que votre visite est gardée par le sceau du secret pour l'instant. Il est contrarié de l'entendre. Ce n'était peut-être pas la chose la plus adéquate à dire, mais il ne vous est rien passé d'autre à l'esprit. Il prend congé et s'en retourne à pas lents vers ses collègues, marmonnant. Il est temps de commencer les prospections. Zinhmak est un petit village entouré d'une palissade, qui



a pour but de protéger les villageois contre d'éventuels assaillants. Les soldats n'ont pas l'air particulièrement actifs en ce moment avancé de la nuit. Néanmoins Regis et un comparse déambulent individuellement avec des torches, en faisant craquer à chaque pas le fin manteau neigeux durci. Le village est composé d'une auberge, située au centre. Un plateau en bois porte l'inscription le foyer central. Située au sud, à proximité de la palissade, il y a une petite tour qui sert de local de garde. Vers l'ouest se trouvent plusieurs habitations nichées dans la même bâtisse. Quelques lueurs sautillantes de bougies brillent à travers d'épaisses tentures. Juste en face se trouve une scierie. Trois chemins quittent le village. Ils se dirigent vers l'est, le nord et l'ouest. Des panneaux indiquent les noms des villages qu'ils relient. À l'est se trouve Balgur, Valmor et Alktahr. Le chemin nord mène à Balgur ou Zahnek, tandis que le sentier ouest file vers Valaahr. De temps à autre, vous entendez quelques craquements de branches ou des cris d'animaux, en direction du nord. La grande forêt de Cormar est à moins de cent mètres d'ici, il faut dire. Vous pénétrez dans l'auberge...

► Suite au 25...

31

Rogerion est un homme au caractère bouillonnant. Il apprécie peu Guenièvre, car elle est trop moralisatrice à son goût. Lorsque vous lui demandez ce qu'il sait, il répond volontiers.

« Avez-vous entendu parler des bannis ? Ce sont des criminels des Terres de Bantorl, qui ont été exilés. Ils se sont regroupés dans les collines des bannis, à l'ouest de Zahnek. Certains racontent que Galard le Sanguinaire serait leur chef. Un assassin sans foi ni loi, obéissant à sa cupidité et dispensant la mort au fil de l'épée. Il fut autrefois chassé de ses terres par un inquisiteur habitant à Alktahr. Je suis persuadé que sa bande a attaqué nos amis ainsi que les soldats. C'est une

explication qui tient la route, non ? En tous cas, c'est moins loufoque que les histoires de Guenièvre. »

Celle-ci lui lance un regard chargé de reproches. Rogerion paraît persuadé de la véracité de son hypothèse. Il faut avouer que son explication est tout à fait plausible et que l'homme argumente bien.

- Discuter avec Guenièvre, au 22.
- Parler avec Arkus, au 26.
- Vous retirer de la discussion avec les villageois, au 28.

32

Lorsque vous approchez, l'enfant se recroqueville en serrant son ours. Il faut quelque temps pour parvenir enfin à lui faire comprendre qu'aucun mal ne lui sera fait. Il dévoile quelques informations par bribes, entrecoupées par des pleurs. Il dit que ses parents ont disparu dans la forêt la nuit, après s'y être aventurés avec d'autres gens bizarres. Il a voulu les suivre, mais il a eu peur car il a vu beaucoup de personnes habillées tout en noir. Puis, il raconte qu'il a vu un loup entrer dans une caverne dans la forêt, mais que les villageois ont trop peur pour s'aventurer jusque là-bas. C'est un loup immense. Il sait qu'un jour il viendra pour le manger, ce qui lui fait peur. L'enfant se met à bredouiller de manière inaudible. Il n'y a plus rien à en tirer...

- Écouter la conversation des trois soldats, au 10.
- Écouter la conversation des quatre habitants de la région, au 13.
- Parler avec l'aubergiste, au 36.
- Quitter cette taverne, au 17.

33

Vous commandez une chope de bière à l'aubergiste, puis vous offrez le breuvage à Hilkef. Il est content. La vue de la bière

illumine son visage. Il bredouille quelques phrases afin de justifier sa consommation d'alcool trop régulière.

« Vous comprenez, l'alcool est le seul moyen que j'aie trouvé pour oublier les soucis de ma fonction. Que voulez-vous de moi, mystérieux bienfaiteur ? Car à Bantorl, tout a un prix, je le sais. Personne n'offre une bière sans rien attendre en retour. »

Il regarde d'un air interrogateur, avec un soupçon de méfiance. Il est basique de faire parler les personnes même bourruées grâce à certains stratagèmes utilisés avec parcimonie. Il suffit de faire quelques compliments et après cela, presque n'importe qui est mûr pour répondre aux questions.

- ▶ Lui demander quels sont les soucis dont il parle, au 19.
- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Poser des questions concernant le dragon, au 18.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

34

Ses deux comparses n'en croient pas leurs yeux lorsque les pièces changent de main. Hilkef se penche et parle très doucement, comme un conspirateur, de manière à ce que Vardek et Gorti ne puissent entendre.

« Il y a effectivement un dragon noir dans les mines des Hauts Crocs. Je le sais, Jalt le savait et... Dahrik et l'empereur aussi. Nous ne voulions pas avertir les hommes, de peur d'essuyer une mutinerie. Vous savez, l'appât du gain est parfois très fort. Nous avons obstrué la galerie principale, celle qui mène aux profondeurs. Cela afin d'empêcher le dragon de remonter. Mais les gobelins et les orcs sont rusés. Ils ont débouché le passage. Si vous voulez mon avis, l'empereur a eu la main légère en envoyant soixante hommes, même pas aguerris ni équipés pour combattre un tel adversaire. À mon avis, il reste soixante squelettes calcinés à l'heure qu'il est. »

- ▶ Lui demander s'il connaît une technique pour tuer un dragon, au 7.

- ▶ Lui demander quelle est sa fonction, au 41.
- ▶ Lui demander ce qui lui cause des soucis, au 19.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

35

Vous offrez une bière au combattant, afin de le rendre plus loquace. Il remercie d'une voix nasillarde et demande ce qui lui vaut cet honneur. Gorti trempe sa moustache dans la mousse et boit une grande lampée du précieux liquide.

Quelqu'un s'intéresse enfin à écouter son aventure. Il ne cache plus sa joie. Il est ravi et sourit d'un air niais. Son œil gauche vous regarde tandis que l'autre part vers un autre azimut. C'est un regard pour le moins déstabilisant. Il faut se retenir pour ne pas rire.

« Hé bien, je me battais contre un grand orc. Celui-ci m'a assené un coup de cimetière rageur, heureusement amorti par mon casque. Il faut dire que j'ai la tête dure ! Je me suis effondré au sol, inconscient Dieu sait combien de temps. C'est c'qui m'a sauvé, si vous voulez mon avis ! Bien sûr, il y a aussi cet imbécile de Vardek... Dans la mêlée, les orcs et les gobelins... »

Gorti marque un temps de pause, renâcle, puis crache un mollard tout jaune sur le sol de l'auberge.

« Maudites peaux vertes puantes ! Ils m'ont tout simplement marché dessus avec leurs sales pieds, me prenant avant l'heure pour une charogne. Quand je me suis réveillé, j'étais derrière leurs lignes, tout seul. »

Gorti vide le reste de sa chope d'un trait. Il dit qu'il a encore soif en mettant en avant le vide dérangeant du récipient. Cette crapule a dû repérer l'intérêt porté à son récit et il en profite.

- ▶ Payer une deuxième bière à Gorti, au 6.
- ▶ Payer une bière à Hilkef, au 33.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

36

L'aubergiste est un gros bonhomme à l'air affable. Sans doute s'attire-t-il les grâces de sa clientèle naïve par ce trait de caractère. Mais pour quelqu'un d'intelligent, le personnage est écœurant tant il use d'artifices dans son langage.

« Bonjour Monseigneur ! Comme je suis heureux de vous voir dans mon humble établissement. Je me nomme Baltor et je me ferai une joie de vous servir ! Que puis-je faire pour votre bien-être ? Je peux vous offrir à boire, une chambre ? Par contre, je ne dispose pas de filles en ce moment, je suis navré. »

- ▶ Lui poser des questions sur les disparitions étranges, au 37.
- ▶ Demander une chambre pour la nuit, au 23.
- ▶ Prendre congé de l'aubergiste, au 12.

37

« J'ai entendu beaucoup de choses, vous savez. Certains spéculent sur des histoires de portails lumineux, d'autres évoquent l'intervention de spectres ou de brigands. Je pense que rien de tout ça n'est complètement vrai ni complètement faux. Il faudrait que quelqu'un aille vérifier, c'est tout. Ce que je sais, par contre, c'est qu'on a retrouvé le sergent Dahrik. Ses cheveux ont blanchi en une nuit. Il est parti vers Valaahr, chez Zarkir le Guérisseur. Certains pensent que Dahrik est possédé et que seul un exorciste pourrait le guérir. »

Baltor marque une pause, le temps d'essuyer la transpiration abondante qui perle sur son front dégarni, avec le revers de sa manche.

« Autrement, j'ai entendu parler un ermite, il y a une semaine. C'était un vieillard aveugle qui affirmait avoir entendu l'impact d'une météorite, dans la forêt de Cormar. Il traîne souvent dans ce secteur, si vous êtes intéressé à le retrouver. Oh, il m'a aussi parlé d'une créature massive qui foulerait le sol de nos montagnes. Mais je pense que c'est mensonge, sinon il serait déjà mort, ce pauvre

bougre. Si vous cherchez quelqu'un qui puisse mieux que moi vous renseigner sur les mystères de Bantorl, allez voir l'Éminence grise de Alktahr. »

- ▶ Prendre congé de l'aubergiste, au 12.
- ▶ Demander une chambre pour la nuit, au 23.

38

Malgré des tentatives de résistance, le loup réussit à passer par dessus la ridelle de la charrette. Il fait face en grognant, puis découvre ses crocs jaunis. Ses oreilles se baissent. Mais le traître préfère attaquer un adversaire sans défense. Il se tourne vers Barnis, trop concentré sur la conduite de l'attelage pour remarquer le danger imminent. Avant même d'avoir pu le prévenir, le canidé se précipite sur la jugulaire du malheureux, qui cède dans un affreux craquement. Barnis hurle, puis tombe du chariot. La neige vierge est à présent maculée par son sang. L'assassin, ainsi que le reste de la meute se jette sur la dépouille, entamant un sombre festin. Vous voyagez à présent seul, exténué, en état de choc. Vous atteignez un embranchement, juste avant un pont. Un chemin part en direction du nord-est et l'autre à l'ouest. Vous empruntez le dernier, passant le pont de pierre sans encombre. Après quelques kilomètres, voici enfin Zinhmak. Ses palissades se dressent, plus sombres que les ténèbres. À l'instant de poser pied au sol, la nuit est avancée. Les gardes ouvrent une lourde herse de rondins, puis vous dévisagent d'un air interrogateur, en voyant le sang que Barnis a répandu sur l'avant de l'attelage, lors de sa chute fatale. Vous racontez l'histoire du voyage, las. Les soldats hochent gravement du chef. Le gradé prend la parole. Il se prénomme Regis.

« Il se passe des choses étranges, ces derniers jours. Des villageois et des soldats ont disparu, volatilisés. Les animaux ont des comportements étranges, tantôt agressifs ou apeurés. Caylos, un ami de Zahnek, s'est fait attaquer par une créature inconnue. Il a été sauvé in extremis par deux soldats en faction, qui ont aperçu la chose, mais



elle s'est évaporée dans la nature. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien que nous avons érigé la palissade qui englobe le village. Enfin, je vous raconte tout cela et vous m'avez tout l'air aussi gelé qu'un loup des steppes. Venez, je vais vous montrer où est l'auberge ! »

- ▶ Entrer dans l'auberge, 30.
- ▶ Visiter le reste du village, 21.

39

Gorti est affreusement malheureux, car il se sent abandonné. Il se réjouissait tant d'avoir un nouvel ami, surtout qu'il lui offrait des tournées à l'œil, tout en écoutant les récits de sa vie. La couleur de son nez rappelle un peu le garde du palais d'Arkonas. Celui même qui se trouvait au portique cette nuit. Quel trogne, celui-là. Tout comme son père, d'ailleurs, qui était réputé pour ses excès de tord-boyaux. Et qui est mort de froid, endormi dans un fossé.

- ▶ Suite au 33...

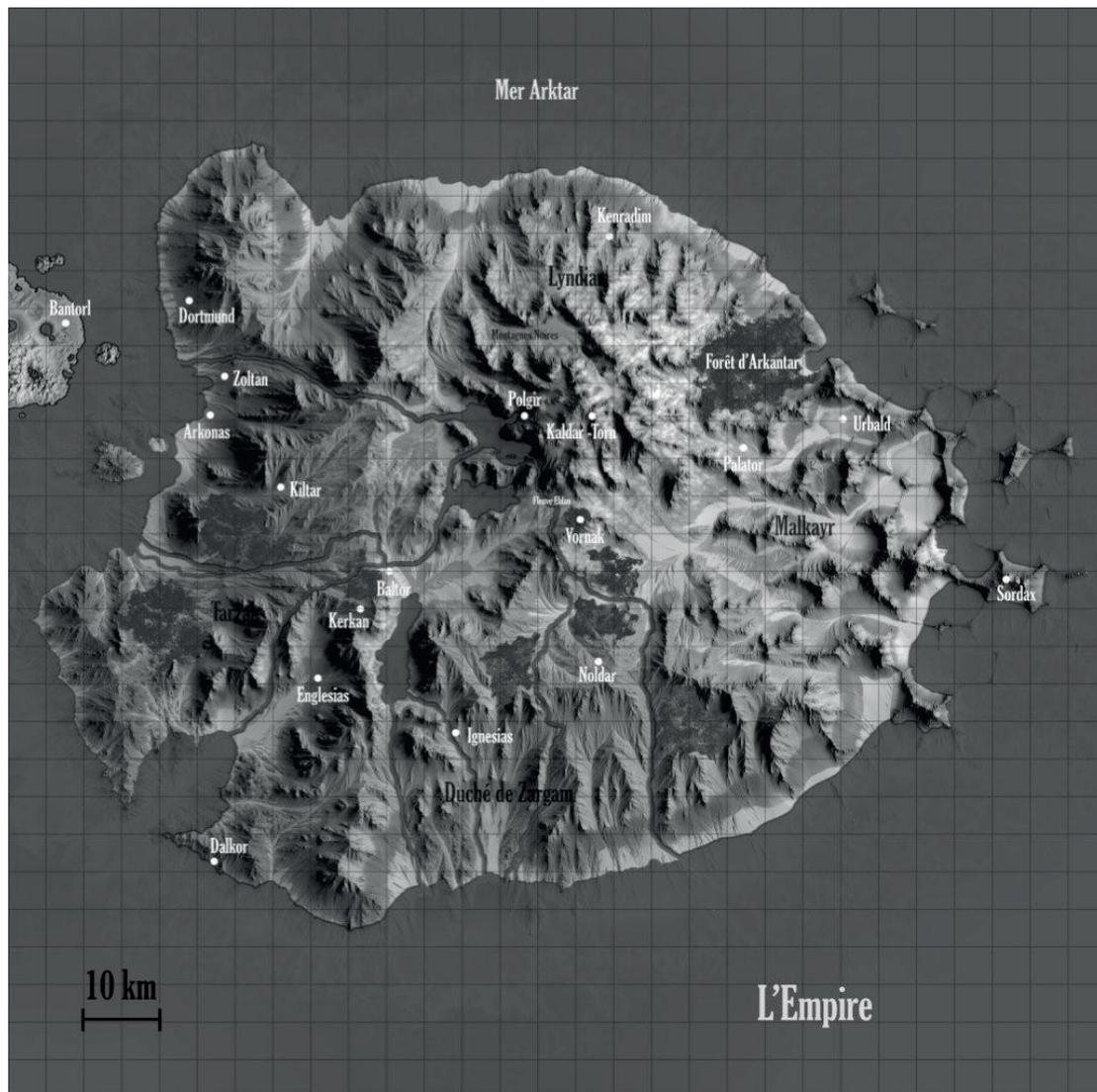
40

« J'ai envoyé des colons ainsi que deux douzaines de soldats dans la région de Bantorl, située à l'ouest. Cette île est riche en

gisements de métal natif. Les extractions se sont bien déroulées pendant environ une année. Il y a un mois, mes hommes ont combattu des clans d'orcs et de gobelins, alors qu'ils creusaient dans les montagnes de la chaîne des Hauts Crocs. Plusieurs de mes soldats ont péri durant les affrontements. Ils se sont repliés dans un village au nord-ouest, afin d'éviter d'être exterminés sous la fureur et le nombre grandissant d'ennemis. Les rescapés me firent parvenir un message me mandant d'envoyer du renfort, dans le village de Zinhmak, où ils avaient trouvé refuge. Deux escouades de trente hommes reçurent l'ordre de marche vers le lieu dit. Ils furent surpris en arrivant. Sur la totalité du contingent, ils ne trouvèrent que trois rescapés blessés lors de l'assaut des mines. Les villageois mentionnaient des inepties pour expliquer la disparition des soldats, ainsi que d'autres villageois. En interrogeant les trois soldats estropiés restés au village, les renforts apprirent que quatorze soldats empruntèrent le chemin nord, menant à la grande forêt de Cormar, pour rechercher les civils disparus. Mais ils ne revenaient pas. Sur ce, cinq cavaliers furent envoyés à leur recherche, pendant que les autres sont partis tenter de reprendre le contrôle des mines. Les soldats du groupe de recherche avaient reçu consigne de partir de jour et de revenir le plus vite possible. Après une dizaine d'heures de recherche, ils trouvèrent le sergent Dahrik, seul au bord du chemin. C'était le responsable de l'expédition forestière. Le pauvre homme avait vieilli de vingt ans. Ses cheveux, d'origine noirs comme le charbon, étaient devenus blancs. Son visage affichait un rictus terrorisé. Il répétait sans cesse des phrases concernant une griffe. Le malheureux ne leur apprit rien de plus. Il avait perdu la raison... »

L'empereur marque un long temps de pause. Les rayons de soleil commencent à s'infiltrer par les hautes fenêtres en voûte, illuminant la salle d'un éclat presque surnaturel. Vous n'entendez plus que la respiration lente et profonde du monarque. Vous demandez à l'empereur ce qu'il attend. Il marque un temps de silence.

- ▶ Rendez-vous au 3...



41

« Hé bien, je suis le gardien de la tour et le caporal de ces deux imbéciles que vous voyez en ce moment. Je possède la clé du local de garde ! »

Il baisse un peu son col, dévoilant une vieille clé en étain. Vardek et Gorti le toisent d'un air revanchard. Il se pourrait bien que ces deux-là lui jouent quelque mauvais tour prochainement. Il faut dire qu'il se comporte comme un imbécile avec ses subalternes.

« C'est génial, n'est-ce pas ? On se fait chier des années pour grader, puis l'on obtient la responsabilité incommensurable de s'occuper de deux chiens galeux et d'un local de merde ? »

Hilkef est blasé de son métier, mais il semble surtout fort aviné. L'idée de dérober sa clé vous traverse l'esprit. Ce serait relativement simple. D'autant plus que Gorti et Vardek, las de se faire rabaisser, semblent sur le point de quitter la table. Ils boivent leurs chopes un peu plus hâtivement qu'auparavant. Ils ont l'air désabusés.

- ▶ Poser des questions concernant le dragon, au 18.
- ▶ Lui demander ce qui lui cause des soucis, au 19.
- ▶ Lui demander ce qu'il s'est passé avec ses hommes, au 8.
- ▶ Saouler Hilkef afin de lui dérober la clé du local des gardes, au 29.
- ▶ Vous retirer de cette conversation, au 11.

42



Gorti n'a plus la mine très fraîche. Il se pourrait qu'il ne termine pas son récit cette fois, car la prochaine bière le fera certainement rouler sous la table.

« Hé bien voyez-vous, hips ! Votre Seigneurie impériale ! J'ai sorti mon épée et j'ai attaqué l'immense créature, qui était un gros dragon tout noir, hips. J'ai hurlé. Le combat a duré au moins deux jours et la montagne a manqué de peu de s'effondrer. Mais à la fin j'ai terrassé mon adversaire, lui plantant mon épée dans l'œil droit ! Je suis héroïque, bordel de nom d'un chien ! Regardez, j'ai une preuve de mon histoire ! Son souffle chaud a fait fondre la roche alentour, la transformant en verre ! »

N'y tenant plus Gorti lance sur la table un morceau de verre fondu, noirci. Des inclusions se sont formées à l'intérieur. Vous n'avez jamais rien vu de pareil. Il est difficile de savoir que croire dans son récit, néanmoins le morceau de verre intrigue. L'aurait-il pris alors qu'il était assis sur le tas de cailloux, pour faire une pause, après avoir rampé ? Aurait-il inventé cette histoire en voyant la pierre ? Aurait-il vraiment vu des

yeux dans l'obscurité ? Ces questions restent sans réponses pour l'instant. La nuit avance et vous sentez la fatigue. L'homme se tourne vers son collègue et se met à parler de souvenirs de beuveries communes.

- ▶ Vous retirer, au 11.
- ▶ Payer une bière à Hilkef, au 33. ■

TEXTE ET ILLUSTRATIONS :
FRÉDÉRIC JOYE



**Commander le livre
pour continuer l'aventure :**

www.griffedemelchor.onlc.fr/2-Commander-un-livre.html

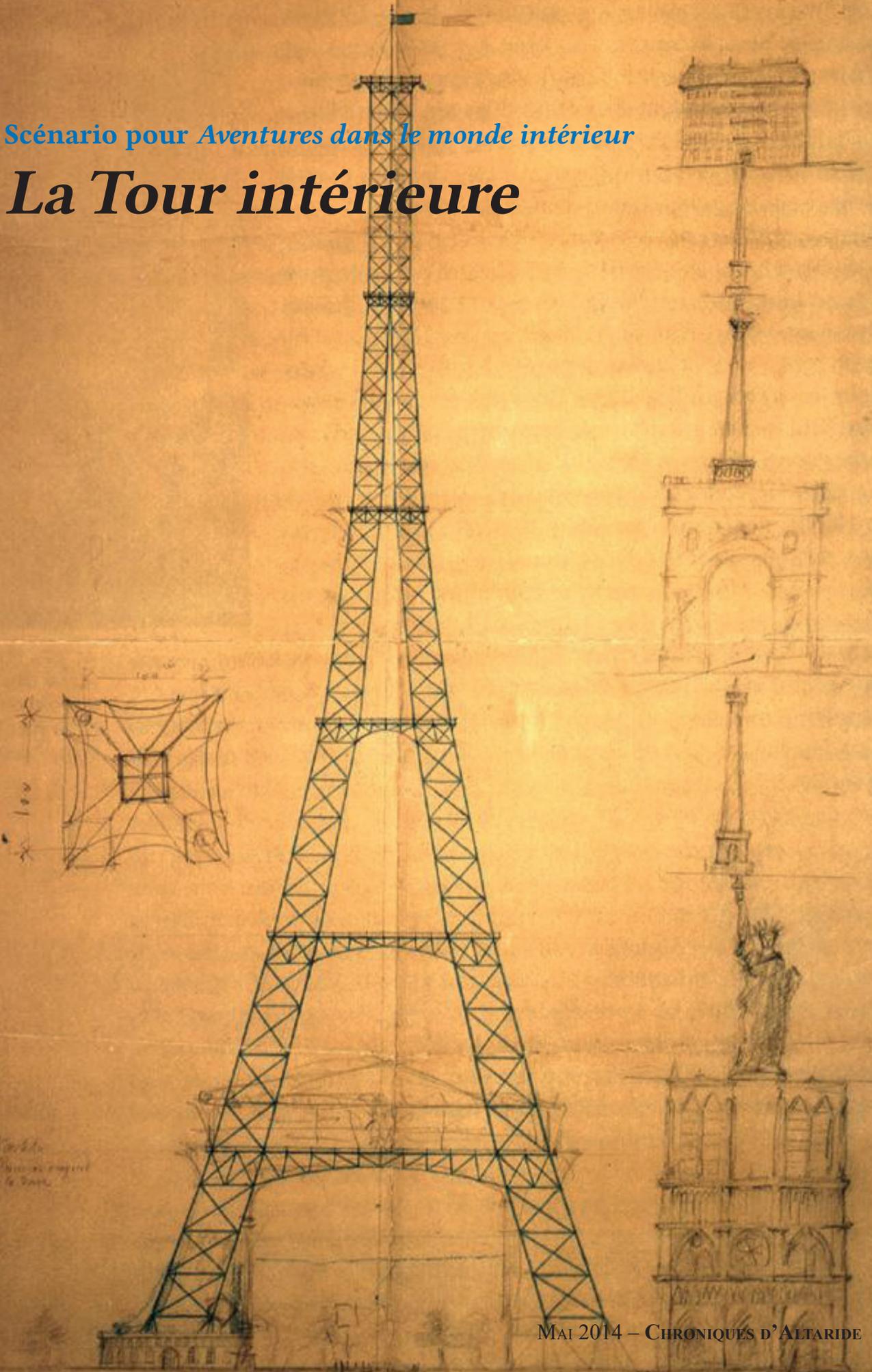
*Pylone de 300^m de hauteur
pour la ville de Paris 1889.
avant Projet de M^{rs} E. Soufflot et M. Steudler*

le 6 juin 1888

Échelle 1/50

Scénario pour *Aventures dans le monde intérieur*

La Tour intérieure



Synopsis

Le Masque noir a découvert, au côté des Théllosiens dans le monde intérieur, un site atlantéide au milieu duquel se trouve la carcasse d'un véhicule composé en grande partie d'orichalque. Le site se trouve dans une immense grotte de plusieurs centaines de mètres de haut et de 3 à 4 kilomètres de diamètre. Mais celle-ci menace de s'écrouler : le pilier central de cette titanesque salle montre des signes de faiblesse évidents.

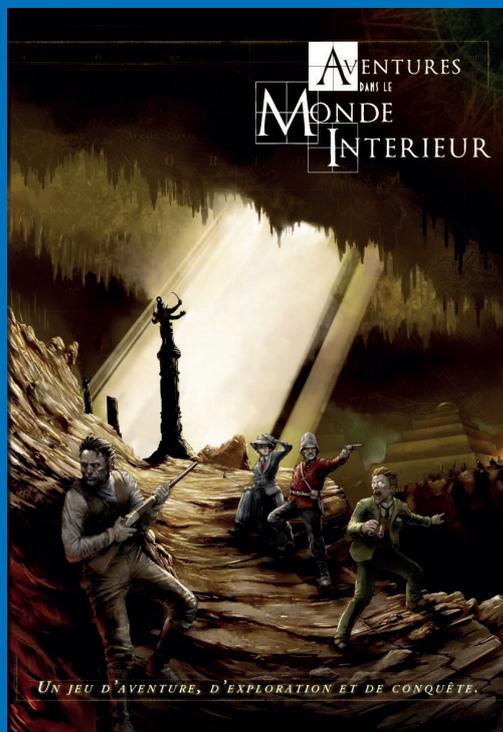
Le responsable de cette découverte n'est autre que l'un des maîtres du Masque noir, assisté par la comtesse Sinistra (p.115). Le maître a établi un plan pour sauver toute cette quantité d'orichalque, ce qui donnera au Masque noir un net avantage sur le club Arcadia.

La comtesse Sinistra agira sous l'identité de la baronne Mathilde de Séniancourt. Elle s'est attelée à corrompre Édouard Piquet, un proche collaborateur de Maurice Koechlin et d'Émile Nouguier, qui vont concevoir les plans de la future tour Eiffel. Ce projet, qui n'était à l'origine qu'un prototype, va permettre au Masque noir d'empêcher l'effondrement de la grotte. Édouard Piquet reproduira un double des plans qu'il remettra à Sinistra bien avant le début du scénario.

Gustave Eiffel voit un potentiel énorme dans ce projet et veut que la tour soit le clou de l'exposition universelle de 1889. Il va racher le projet à Nouguier et Koechlin...

Lorsque Piquet apprendra que le projet va être acheté par Gustave Eiffel pour le concrétiser lors de l'exposition universelle, il jalouera les deux ingénieurs qui n'ont jamais voulu s'associer avec lui et tentera de les faire tuer lors d'un dîner auquel participeront les personnages.

Pendant ce temps dans le monde intérieur, le Maître du Masque noir, en possession des plans grâce à Sinistra, entamera la construction de la tour pour sauver le site. Le chantier avance très vite grâce aux esclaves fournis



Le jeu

A.M.I. propose aux joueurs d'incarner des gentlemen de l'époque victorienne, scientifiques, explorateurs, baroudeurs ou militaires, membres de l'énigmatique et puissant Club Arcadia et chargés d'explorer un autre monde, prodigieux et pourtant situé si près du notre, juste sous sa surface : le Monde Intérieur ! Créez votre équipe d'aventuriers du club Arcadia et descendez vivre la plus grande aventure humaine, dans les secrets du Monde Intérieur. Formez une équipe de « premiers marcheurs » et déjouez pièges du Dessous et intrigues de la Surface. Menez l'enquête au nom de la Fondation à la recherche d'artefacts perdus ou de témoignages du passé. Engagez des hommes et montez une expédition. Établissez votre colonie dans les profondeurs et cartographiez, explorez, étudiez les contrées exotiques. Faites connaissance avec des civilisations inconnues, nouez des relations commerciales et diplomatiques, découvrez les mystères oubliés depuis l'aube des temps. Mais toujours, restez vigilant : les dangers, naturels ou humains, sont innombrables ! Et surtout, méfiez-vous des porteurs de masques. ■

Hannagar aux scénarios

Les convives

Quelques personnages atypiques peuvent attirer l'attention des personnages durant cette soirée

- ▶ **Alan Wilde** : explorateur exubérant et membre du club Arcadia. Ami de Gustave Eiffel, ce grand gaillard d'une quarantaine d'années à la voix qui porte et au visage marqué ne manque pas de se faire remarquer, attirant autour de lui de nombreux convives. Ses histoires semblent un peu farfelues, car il parle à demi-mot du monde intérieur, ce qui ne manquera pas de lui attirer de nombreux regards réprobateurs de la part de M. Eiffel.
- ▶ **Gustave Eiffel** : riche industriel spécialisé dans la métallurgie, au centre de la plupart des attentions, il est plutôt difficile de l'approcher en ce début de soirée. Si un ou plusieurs personnages tentent de lui parler, il se montrera courtois mais leur fera comprendre qu'il les entretiendra un peu plus tard dans la soirée...
- ▶ **Thomas Edison** : inventeur et industriel américain, pionnier de l'électricité, autoproclamé inventeur du téléphone, du cinéma et de l'enregistrement du son, on le surnomme aussi le « sorcier de Melno Park » (ville rebaptisée en son honneur). Il passe tout ce début de soirée au côté de Gustave Eiffel et semble être un invité de marque.
- ▶ **Émile Nouguier** : l'un des deux concepteurs de la tour Eiffel qui se fait plutôt discret. Il semble ne pas aimer ce genre de soirée et se tiendra à l'écart, un verre de whisky à la main regardant Paris d'un air grave derrière l'une des nombreuses verrières.
- ▶ **Maurice Koechlin** : plus extraverti que son homologue, Maurice sera facile à aborder. C'est un bon vivant qui prend grand plaisir à faire de nouvelles rencontres.
- ▶ **Mathilde de Séniancourt (Comtesse Sinistra, p.115)** : baronne, cette femme d'une trentaine d'années aux cheveux noir ébène semble attirer l'attention de nombreux prétendants qui ne cessent de la courtiser. Elle semble jouer avec ceux-là avec une habileté et un désappointement qui les laisseront sur leur fin. Un personnage osera-t-il s'y attaquer ? (La comtesse est simplement là pour le plaisir. Elle aime participer à ce genre de soirée où elle peut apprendre tout un tas de choses. Elle ne connaît pas les intentions de Piquet).
- ▶ **Note** : vous pouvez aussi rajouter à cette liste Claude Debussy et Jules Verne, tous les deux membres du club Arcadia parisien... ■

par les Théllosiens, le tout étant supervisé par Édouard Piquet qui devient un membre du Masque noir à cette occasion. C'est la vengeance de Piquet qui va mettre les personnages sur sa piste.

Introduction

Ce scénario se déroule en 1886 à Paris. Les personnages ne font pas encore partie du club Arcadia, mais ils auront l'occasion de se faire remarquer par l'un de ses célèbres membres : Gustave Eiffel. Pendant la première partie du scénario, ce dernier leur proposera de rejoindre le prestigieux club. Recherchant toujours de nouveaux talents et ayant entendu parler de leur mérite, il sera désireux de les rencontrer et d'apprendre à les connaître.

Acte 1 : La soirée à la Closerie des Lilas

Les personnages, en présentant la lettre d'invitation de Gustave Eiffel, seront immédiatement conduits à l'intérieur des locaux. Le restaurant est mis en valeur par des lumières tamisées et un style art déco très en vogue à l'époque.

C'est l'occasion pour le meneur de laisser les joueurs décrire leurs personnages et de leur donner le temps de se présenter.

Si les personnages tendent l'oreille, ils pourront entendre les rumeurs suivantes durant la soirée : un jet de Prestance difficulté Moyenne 0, amènera des convives à livrer les derniers potins plus facilement aux personnages.

M. Eiffel n'est pas le concepteur de la tour, mais il aurait racheté ce projet à deux ingénieurs, Émile Nouguiet et Maurice Koechlin.

Les deux concepteurs se seraient disputés avec M. Piquet désireux de s'associer avec eux.

La baronne résidant à Venise serait dotée d'une fortune colossale.

Alan Wilde ne serait qu'un affabulateur. D'ailleurs, les invités se demandent pourquoi Eiffel l'apprécie tant. Peut-être pour animer ses soirées ?

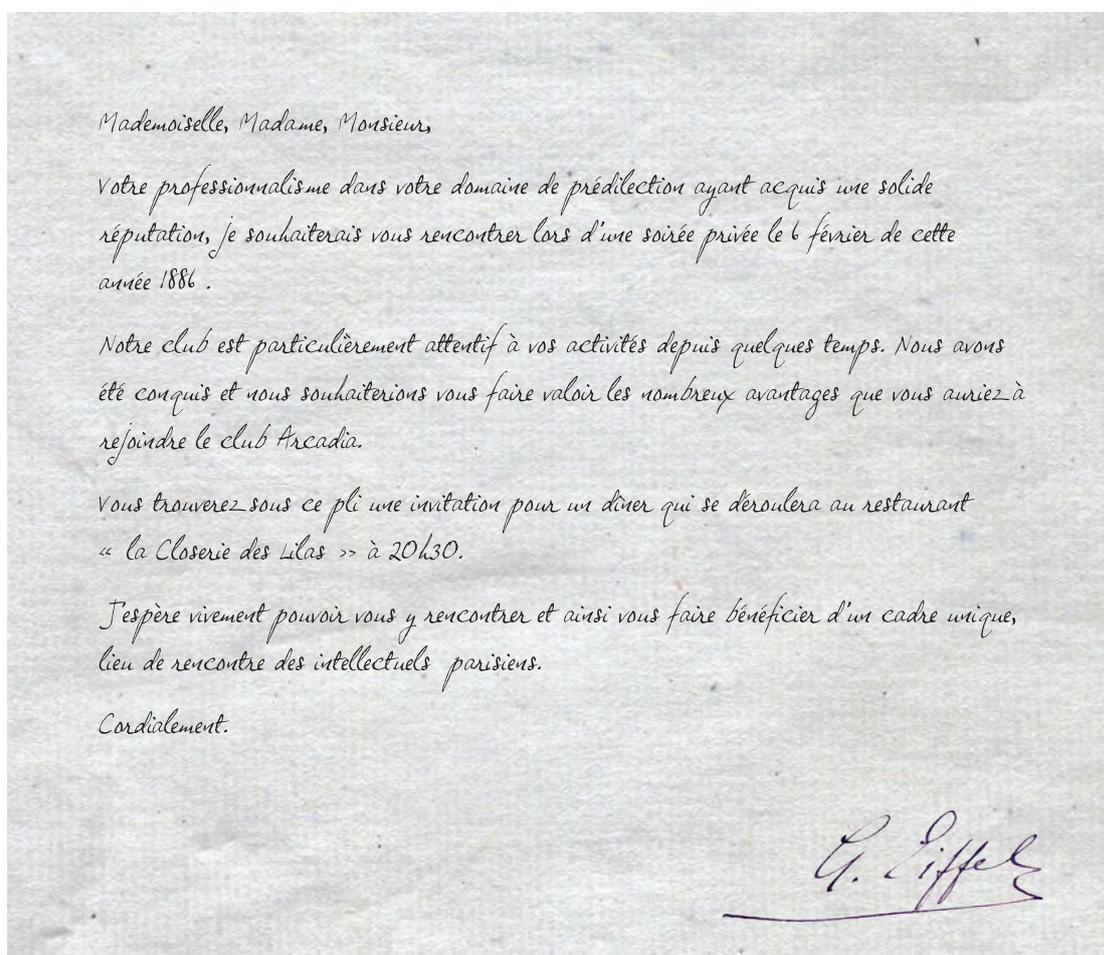
Qu'ils ratent leur jet ou non, les personnages

entendront nécessairement parler du projet de la tour Eiffel par plusieurs convives (qui avait aussi à l'époque de nombreux détracteurs).

Autour de 21h30, deux serveurs, qui sont en réalité des agents du Masque noir (mandatés par Piquet dans le plus grand secret) vont tenter d'éliminer Émile Nouguiet et Maurice Koechlin.

Des indices peuvent alerter les personnages avant leur déroulement :

- Une serveuse semble préoccupée (jet de Vigilance Aisé +1 pour la remarquer). Elle se nomme Marion Sévrin et cherche désespérément deux de ses collègues depuis maintenant une bonne demi-heure sans succès. Les deux hommes en question ont été assommés et sont ficelés dans une armoire métallique dans la cave du restaurant, dépouillés de leurs vêtements. Jet de vigilance Malaisé -1 pour les trouver (l'un d'entre eux, réveillé, bâillonné et ligoté,



tape comme il peut pour tenter de se faire entendre. Les personnages peuvent donc entendre un bruit sourd qui les alertera si le jet de perception est réussi et qu'ils sont dans la cave du restaurant). Assommés par derrière, les serveurs n'ont pas vu leur(s) agresseur(s).

- ▶ Le restaurant compte en permanence cinquante membres, entre les serveurs et les cuisiniers. Il n'est donc pas simple de connaître tout le monde. Le maître d'hôtel devrait pouvoir identifier les intrus... en espérant qu'il ne soit pas déjà trop tard !

Tant que les agents du Masque noir ne passeront pas à l'action, il sera très difficile de les identifier, sans l'aide des membres du personnel du restaurant, pour la plupart bien occupés à faire en sorte que cette soirée se déroule au mieux.

Pour repérer les agents du Masque avant qu'ils ne passent à l'action, les personnages devront réussir à convaincre le maître d'hôtel de les aider. Un jet de convaincre Malaisé -1 ou de Statut Moyen 0 pourra faire l'affaire (un bon roleplay pouvant venir modifier les degrés de difficulté à la discrétion du MJ).

Les assassins sortiront des sarbacanes, dont les fléchettes, enduites d'un poison mortel venant du monde intérieur, ne laisseront que peu de chances aux victimes. C'est à ce moment que les personnages pourront les repérer sans aide s'ils ont réussi leur jet de vigilance Difficile -2. Avec de l'aide le jet sera de -1.

Un jet de Se battre difficulté Malaisé -1 suffira à dévier le tir. Si la marge de réussite n'est que de deux points ou moins, une personne de l'assistance prendra la fléchette et mourra à la place de la cible d'origine. En cas d'échec, Émile Nougier et Maurice Koechlin trépasseront (ou l'un des deux en fonction des jets).

Une fois les assassins identifiés et dans le cas où ils ne seraient pas immobilisés, ils chercheront à s'enfuir en montant en haut de l'immeuble, puis une course-poursuite acrobatique aura lieu sur les toits de la capitale.

Un jet de Progresser Malaisé -1 sera demandé pour ne pas tomber. Si cela devait arriver, ne tuez pas le ou les personnages, ils se rattraperont à la dernière seconde laissant filer leur(s) adversaire(s), mais n'hésitez pas à leur décrire la scène pour les faire transpirer ! Si la marge est supérieure à celle des assassins en fuite, les personnages pourront le ou les rattraper... Les assassins peuvent eux aussi tomber et ont +1 dans la compétence progresser et +1 en Se Battre.

Interroger les assassins : si les assassins ne sont pas morts, ils n'apprendront rien aux personnages, préférant sans doute mourir que de trahir le Masque noir. La police mettra peu de temps à arriver et bouclera les coupables sans demander l'avis des personnages.

Une chose est sûre : la soirée fera la une des journaux dès le lendemain. La présence de journalistes sur les lieux ne manquant pas, n'hésitez pas à coller une paire de journalistes aux basques de vos personnages en leur posant de multiples questions. Cela peut être un bon moment pour étendre son réseau de relations.

Note : Sinistra n'aura pas manqué de suivre les actions des personnages durant cette soirée. Elle tâchera de corrompre l'un d'entre eux, pour essayer d'en savoir plus. Elle n'appréciera pas d'apprendre la nature des initiatives personnelles de Piquet. Mais cela ne fera pas d'elle une alliée, bien au contraire. Elle mettra tout en œuvre pour sauvegarder les plans de son maître. Elle les fera surveiller dès cet instant.

À la suite de ce fâcheux incident, Eiffel convoquera les personnages à son bureau dans un confortable immeuble de la capitale. Au vu de leur implication dans l'affaire en cours, il n'hésitera pas à révéler la raison de leur présence ici : le club Arcadia a besoin de recruter des gens comme eux. Il leur révélera l'existence du monde intérieur et leur énoncera le code de conduite du club (p. 98). Il ajoutera que les intérêts du club se jouent tout aussi bien dans le monde intérieur que sur le monde du « dessus ».

En outre, il leur demandera de résoudre l'affaire. Il faut découvrir qui en voulait à la vie d'Émile Nouguier et Maurice Koechlin et en connaître la ou les raisons.

Si Émile Nouguier et/ou Koechlin ne sont pas morts, ils mentionneront uniquement leurs nombreuses disputes avec Édouard Piquet au sujet d'une éventuelle association sur le projet de la Tour. Cependant il(s) n'arrive(nt) toujours pas à croire qu'il ait pu en venir à de telles extrémités. Cela reste pourtant la seule piste sérieuse...

Intermède : Alan Wilde accompagnera les personnages à la base parisienne du club Arcadia, dirigée par le baron Raymond de Jayen-Lassieu (p.103). Les personnages auront ainsi un endroit pour se retrouver, faire leurs recherches et rester en contact avec le club.

Acte 2 : Enquête

Plusieurs pistes s'offrent aux personnages dont voici le détail (si vos personnages ne trouvent pas leurs idées par eux-mêmes, n'hésitez pas à faire intervenir Alan Wilde qui pourra les aider).

N.B. :

- ▶ Faites en sorte que vos personnages fassent des rapports de leurs trouvailles à Eiffel et Wilde, car l'aide qu'apportera le club aux personnages est essentielle pour l'acte 3 du scénario.
- ▶ Pendant cet acte, les personnages seront constamment surveillés par des membres du Masque noir. N'hésitez pas à les faire intervenir si vous voulez pimenter le scénario ou le rendre plus dynamique. Ces sbires travaillent pour une femme dont ils ignorent l'identité. Ils seront peu loquaces et ne trahiront pas leurs maîtres, ayant bien plus peur des représailles de ces derniers que des éventuelles menaces des personnages...

L'arme du crime : Les personnages pourront obtenir quelques informations en étu-

diant les sarbacanes ainsi que les fléchettes enduites de poison.

Les sarbacanes sont gravées de symboles inconnus pour toute personne n'ayant aucune connaissance du monde intérieur. L'écriture est en effet d'origine théლოსienne et forme une sorte de mantra guerrier.

Le poison est lui aussi d'origine inconnue pour toute personne étrangère au monde intérieur et provient d'un champignon particulièrement mortel mais heureusement peu répandu.

Si les personnages ont pensé à prendre sarbacane(s) et fléchette(s) sur les lieux du crime, la tâche sera quelque peu facilitée. Dans le cas contraire, faire jouer ses relations devrait permettre d'avoir accès à ces preuves maintenant détenues par la police (M. Eiffel fera tout ce qu'il peut pour les aider). Ensuite les personnages peuvent faire leurs analyses eux-mêmes et trouver de l'aide au salon d'Arcadie en face du Louvre (p.103), pour compléter leurs analyses et avoir les informations relatives au monde intérieur.

Édouard Piquet (dessinateur et architecte) : il est introuvable. Il a disparu depuis maintenant six mois. Sa femme, Jeanne, habite un appartement du XVII^e arrondissement à Paris et pourra leur révéler les éléments suivants. Ayant travaillé pour les industries Eiffel, son adresse est facilement trouvable.

Quelques mois avant sa disparition, une femme rousse et dotée d'un charme indéniable a fait son entrée dans la vie d'Édouard ; particulièrement intrigante, elle se faisait appeler Marion d'Esterre (Sinistra). Jeanne ne cache pas qu'elle était jalouse, mais assez rapidement, ce qui l'inquiéta le plus, ce n'était pas les quelques rencontres qu'il y eut entre son mari et Marion, mais plutôt son acharnement à travailler presque 24 heures sur 24. Édouard avait toujours été un travailleur, mais là, c'était devenu frénétique, au point qu'il ne supportait plus que quiconque ne vienne le déranger. Sa femme lui glissait sa correspondance sous la porte, dont certaines

lettres avaient l'air de provenir de Turquie, à son grand étonnement. Il ne sortait que très rarement pour manger un morceau, rencontrer Émile Nouguier, Maurice Koechlin ou la dame d'Esterre. Elle indiquera aux personnages qu'Édouard a disparu du jour au lendemain, sans rien prendre avec lui. Elle a bien sûr déclaré rapidement la disparition à la police mais cette dernière n'a jamais trouvé aucune piste.

Jeanne n'aura aucune réticence à laisser les personnages fouiller le bureau de son mari. Sur un jet de Vigilance difficulté Moyenne 0, les personnages pourront trouver les choses suivantes :

- ▶ Un petit objet en orichalque enfermé dans une petite boîte, accompagné d'une étude préliminaire sur ses étonnantes facultés (p.25).
- ▶ Des croquis de différents prototypes de la tour dont la plupart symétriques avec des pieds d'assises en bas et en haut de la tour !
- ▶ Des lettres provenant de Turquie, l'ensemble étant rédigé en français. Le contenu demande des détails sur l'assemblage de poutres métalliques et autres précisions techniques. Sur chaque correspondance est indiquée l'adresse de l'usine qui semble se situer à une centaine de kilomètres à l'ouest des monts Taurus (regarder une carte ou jet de Géographie Difficile -2).

Bureau d'étude des industries Eiffel (en région parisienne) : M. Eiffel donnera aux personnages toutes les autorisations nécessaires pour que les personnages puissent mener à bien leur enquête dans les locaux de sa société.

Stephen Sauvestre, architecte de la tour Eiffel, sera leur principal interlocuteur. D'après ce dernier, Piquet gardait son travail très secret, à tel point qu'à la fin il ne travaillait que chez lui. Lorsqu'il a appris que les plans seraient vendus à Gustave Eiffel, une violente dispute éclata entre lui et les deux ingénieurs. N'étant pas associé, il ne toucherait rien de cette transaction.

À la fin de cet acte, la seule piste qui reste à exploiter aux personnages est l'usine en Turquie. Que font-ils là bas ? Une autre tour Eiffel ? Pour le savoir, il va falloir s'y rendre. Alan Wilde, intrigué par toute cette histoire, se proposera de les accompagner et même d'organiser une partie du voyage.

Intermède : Voyage à bord de l'Orient-Express (version *steampunk* !):

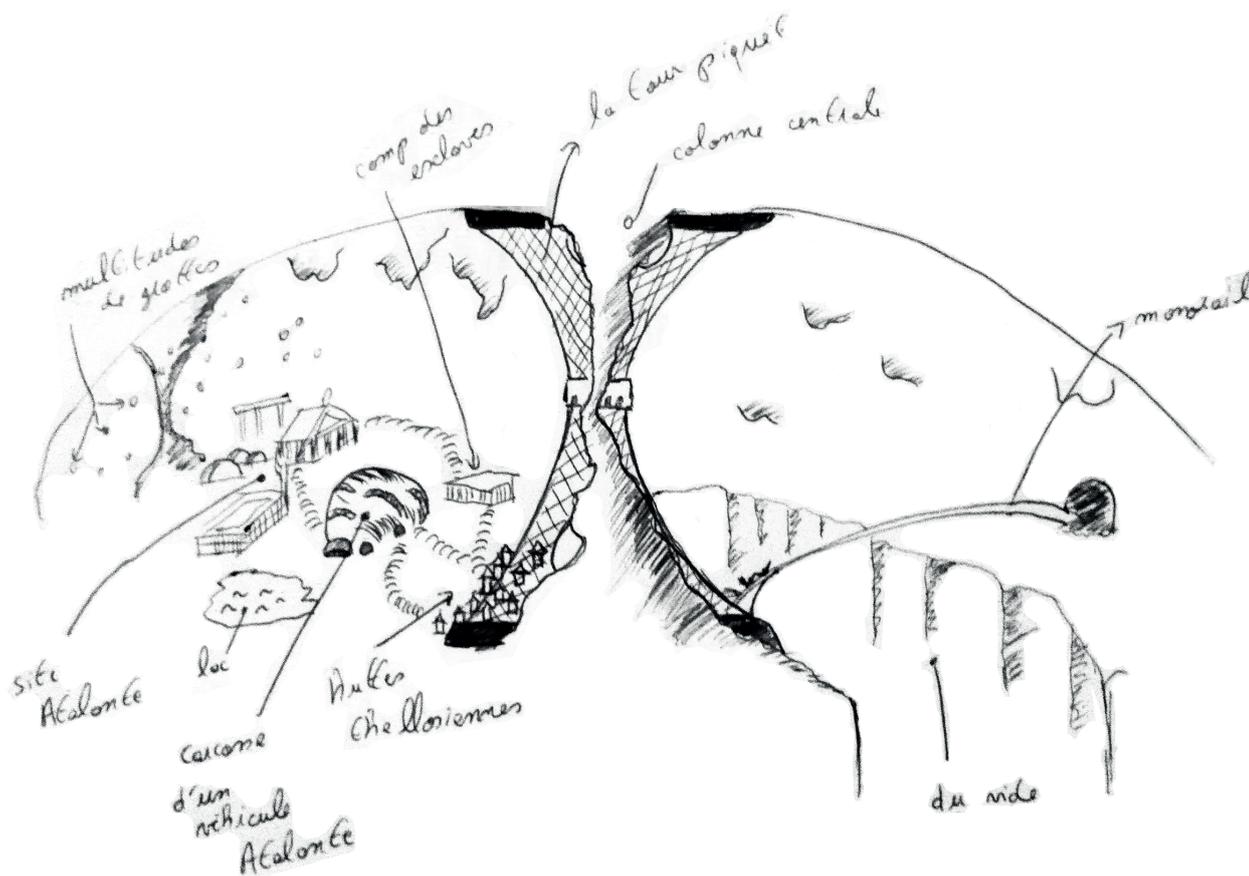
Texte d'ambiance :

Le célèbre train voyage désormais dans sa dernière version à trois étages jusque Istanbul. Le train est titanesque et d'un luxe à couper le souffle. On en oublierait presque que l'on se trouve dans un train. Des suspensions hydrauliques réduisent le ballottage à un doux tangage (qui peut cependant donner le mal de mer). Salle de billard, fumoir, restaurant, et même une piscine ont été aménagés. Des fauteuils de velours et des tapisseries habillent le train d'une parure à la hauteur de sa réputation. Il y a même le télégraphe !

C'est à ce moment que les personnages vont comprendre l'importance du réseau établi par le club Arcadia à travers le monde. Alan Wilde va leur exposer la situation via un télégramme qu'il vient de recevoir de la Turquie. L'antenne du club Arcadia qui se trouve à Istanbul a déjà activé la machine suite aux trouvailles des personnages et ils ont pu localiser jusqu'où sont acheminés les assemblages métalliques produits par l'usine en question : une porte qui ouvre sur le monde intérieur particulièrement bien dissimulé sur l'un des flans des monts Taurus !

Acte 3 : Voyage au centre de la terre

Arrivée à Istanbul : les personnages devront penser à s'équiper pour un long et périlleux voyage. Il est important que les joueurs notent avec précision tout ce qu'ils emporteront avec eux avec l'accord du meneur. Ils partiront à cheval. À leur équipe s'ajoutera une unique personne du nom de Bahri Baktiar, un interprète parlant l'anglais et le français en plus de sa langue natale, le



turc. C'est un membre du club Arcadia qui, en plus de ses talents linguistiques, est un bon guide qui connaît une partie des dangers du monde intérieur.

La porte des monts Taurus : Après plusieurs jours d'un voyage peu confortable à dos de cheval et de nuits passées à dormir dans des tentes, les personnages sont alors conduits par Bahri jusqu'à l'endroit où vont les camions sortant de l'usine. D'immenses pièces métalliques semblables à celles de la future tour Eiffel sont déchargées puis transportées vers une porte aux dimensions cyclopéennes des plus singulières...

Texte d'ambiance :

L'activité ressemble à celle d'une fourmilière en pleine effervescence, de nombreux camions sont déchargés par des hommes qui semblent être des esclaves ! Ces derniers, fouettés par des Théllosiens aux masques effroyables et aux corps couverts de scarifications font avancer le déchargement à une cadence infernale. Ces êtres à l'aspect démoniaque semblent communiquer avec des hommes de notre civilisation :

les Turcs provenant de l'usine.

Les pièces de la « tour » partent toutes dans la même direction : vers une bouche béante sculptée dans la roche et faite d'orichalque aux reflets d'argent. Surmontée d'un visage coiffé d'une multitude de serpents, la porte aux dimensions cyclopéennes n'a rien d'engageant et c'est pourtant dans cette direction que vous devrez aller pour comprendre ce que mijotent les Théllosiens...

Les personnages vont devoir attendre que l'activité frénétique se calme pour pénétrer par la porte qui mène vers le monde intérieur. Dissimulés, ils vont devoir attendre le moment propice. C'est le moment pour Alan Wilde de leur expliquer que seule une clé peut ouvrir un sceau. Et n'ayant pas la clé, ils devront se glisser par la porte avant qu'elle ne se referme. Une fois les pièces déchargées, les Théllosiens et leurs esclaves vont vite s'engouffrer dans le monde intérieur. Les personnages devront alors les suivre en faisant des jets de Progresser pour avancer discrètement sans se faire repérer par les Thellosiens difficulté Malaisé -1.



Texte d'ambiance :

Une fois la porte aux dimensions titanesques franchie, les personnages peuvent découvrir une immense salle haute de plusieurs dizaines de mètres. De chaque côté, se tiennent des statues colossales parfaitement alignées et ressemblant à des titans. Certains personnages pourraient jurer que ces statues les suivent du regard...

À peine plus loin, les esclaves s'affairent à charger leur fardeau sur d'immenses plates-formes montées sur un monorail. Ce dernier est issu d'une technologie tout à fait inconnue... sans doute celle de ces fameux Atalantes.

Le piège du monorail : Bahri proposera d'attendre que les Théllosiens soient tous partis pour ensuite emprunter un wagon du monorail qui les conduira... on ne sait où...

Mais la vitesse de déplacement de cette structure est telle qu'il serait vain d'espérer les rattraper rapidement sans emprunter le même mode de locomotion.

Texte d'ambiance :

Les sièges du wagon, malgré leur étrange apparence faussement austère, sont étonnement confortables. Le wagon se déplace sur le monorail sans faire le moindre bruit et chercher la façon dont il est propulsé semble être une cause perdue.

La vitesse de croisière est tout simplement prodigieuse, le wagon traverse en seulement quelques instants des grottes aux tailles prodigieuses, longues de plusieurs kilomètres. L'une d'entre elles est recouverte d'une végétation proche de celle d'une jungle du monde du

dessus, alors qu'une autre est telle un océan qui s'étend à perte de vue...

Après seulement deux heures de trajet, le monorail ralentit pour arriver dans une vaste cavité de quelques kilomètres de diamètre et haute d'environ 500 m. La lumière est diffusée par des cristaux d'une lueur pourpre malsaine. Le centre de la grotte est soutenu par une immense colonne visiblement fissurée. Mais le plus étonnant reste l'édifice qui entoure la structure rocheuse centrale. Un assemblage presque identique à celui de la future tour Eiffel entoure la colonne, au petit détail près que cette tour n'a pas de sommet mais trois pieds plantés dans le plafond... Le quatrième étant sur le point d'être achevé.

Les autochtones qui travaillent avec les personnes de la surface ont construit sur les pieds de la tour, non loin du sol, des huttes dans lesquelles ils semblent vivre.

Le spectacle a beau être étourdissant, un problème semble se profiler à l'horizon : l'endroit où s'arrête le monorail...

Capture : en effet le monorail termine sa course en plein milieu des 4 piliers du sous-bassement. Il va sans dire qu'un groupe de guerriers de Théllosiens d'une dizaine d'individus les attendent de pied ferme, sans compter quatre hommes du Masque noir armés de revolvers. Le combat ou la fuite ne semblent pas être des options viables. Quoi que vos personnages choisissent de faire, ils finiront entre les mains du Masque noir et seront conduits dans le bureau de Piquet perdu dans les hauteurs de la tour « Piquet ».

Le bureau de Piquet : L'endroit semble bénéficier de tout le confort et le luxe que l'on

pourrait trouver à la surface. Deux gardes armés semblent rester en permanence près de la porte qui encadre l'accès de l'ascenseur menant directement au bureau. Piquet se montrera d'abord content d'avoir de la visite et leur souhaitera la bienvenue. Une jeune esclave leur servira du thé ou du café ainsi que quelques gâteaux. La scène semble sur-réaliste. Pendant que Piquet lisse lentement sa barbiche, il demandera aux personnages ce qui les a conduit ici. En fonction de la réaction des personnages et de leur comportement, Piquet pourra traiter les personnages de différentes manières : pour les plus courtois, en invités distingués, quant aux malotrus, ils finiront avec les esclaves.

Pendant la discussion, un personnage fera son entrée par l'ascenseur : il s'agit d'un homme vêtu d'un costume trois pièces aux couleurs sombres et d'un masque noir. C'est en réalité Sinistra qui s'adressera d'une voix lente et grave, méconnaissable. Il y a peu de chance qu'un personnage attire son attention. Elle s'adressera toujours à voix basse à Piquet, murmurant on ne sait quoi à l'oreille de ce dernier régulièrement (laissez planer le doute auprès de vos joueurs, rien de tel qu'un peu de psychose).

Dans le monde intérieur, toutes les ressources sont bonnes à exploiter et Piquet, malgré le grain de folie qui s'est emparé de lui et la manipulation qu'exerce Sinistra sur lui, en a bien conscience. Il commencera par confisquer aux personnages tout matériel et vivre en possession des personnages (ce qui rendrait une évasion suicidaire). Il va ensuite demander à chaque personnage quelle est sa spécialité pour tenter d'en tirer partie. Libre ensuite aux personnages de coopérer ou de faire croire qu'ils vont le faire. Quoiqu'il en soit, Piquet les fera surveiller de près.

Il va de soi que les personnages, quelles que soient les décisions que vous ferez prendre à Piquet, seront ses prisonniers. Il va falloir leur trouver un moyen de s'évader.

Options pour prendre le large :

- ▶ Les personnages devraient penser à récupérer leur matériel pour avoir un espoir de repartir.
- ▶ Se faire des contacts auprès des esclaves pourrait aider les personnages. Reste à choisir les bons, certains d'entre eux détestent leurs maîtres théllosiens, mais d'autres pourraient bien les trahir pour s'attirer les faveurs ou du moins un peu de clémence auprès de leurs tortionnaires. Ils pourraient peut être entamer une révolte.
- ▶ Comprendre ce que fait le Masque noir ici ne devrait pas être une tâche trop difficile. Il sera facile de remarquer du haut de la tour que de nombreux esclaves s'activent en permanence sur une immense carcasse dont l'ossature semble faite d'orichalque. Le célèbre alliage habituellement si rare est là en grande quantité. Il est évident

Zitmec est un esclave originaire de la civilisation de Mu. Il est complètement à la solde des Théllosiens et d'un petit groupe d'esclaves (une dizaine environ), chargés de repérer les auteurs de troubles et de les faire exécuter. Zitmec n'hésitera pas à se rapprocher des personnages pour jouer double jeu.

Sarmath est une fille d'Agartha, une guerrière intrépide qui a fini dans les filets des Théllosiens. Elle n'hésitera pas à suivre les personnages et à soulever une bonne trentaine d'esclaves si on lui en donne l'opportunité. Peu de temps après son arrivée elle a eu des soupçons sur l'un des sbires de Zitmec (qu'elle a vu parler avec les Théllosiens) puis sur ce dernier, c'est la raison pour laquelle elle est encore en vie. Son groupe est discret et attend le moment propice. L'arrivée de gens de la surface est peut être un signe. Elle cherchera à rentrer en contact avec les personnages.



que cette information doit parvenir au club Arcadia sans tarder.

- ▶ **Une aide extérieure** : des Pygmées habitent la grotte depuis de nombreuses décennies, mais leur discrétion est telle que ni les Théllosiens, ni les membres du Masque noir ne les ont aperçus. Il se pourrait bien que le mystérieux petit peuple vienne en aide aux personnages s'ils prenaient la fuite ou montraient une résistance active face aux envahisseurs théllosiens. Sur un jet de Vigilance Difficile -2, il sera cependant possible aux personnages de les repérer.
- ▶ **Les huttes théllosiennes** : Elles sont faites de matières inflammables, ce qui pourrait faire une très bonne diversion lorsque les personnages décideront de prendre le large.

La fuite : Un groupe de Théllosiens enragés poursuivra les personnages sans relâche, mais outre le fait que les personnages ne voudront sans doute pas d'une confrontation à l'issue peu engageante, ils seront forcés de progresser à un rythme soutenu dans le monde intérieur qui cache de nombreux dangers (même les natifs ne savent échapper à tous les dangers de leur environnement). Vous pouvez leur faire jouer tout ou partie des situations suivantes :

- ▶ **Lichens** : Les personnages traversent une vaste grotte humide recouverte d'un épais lichen, si épais d'ailleurs qu'il pourrait bien englober des aventuriers peu méfiants. Il faut imaginer que ces lichens sont si grands que l'on peut s'y enfoncer à la façon des sables mouvants et finir étouffé. S'assurer que le sol ne se dérobe pas sous les pieds à chaque pas que fait l'homme de tête semble être un minimum. S'encorder facilitera les choses si quelqu'un venait à s'enfoncer.
- ▶ **Araignées** : La grotte dans laquelle arrivent les personnages est particulièrement mal éclairée. Une araignée matriarcale faisant dans les 3 mètres de diamètre est à la tête d'une colonie de plusieurs milliers d'individus nettement moins grands (entre 1 et 50 cm). La grotte est parsemée de toiles ainsi que le sol. Peu résistantes, les toiles ne retiendront pas les personnages mais en revanche, elles alerteront la colonie de la présence de mets comestibles. Il est impossible de se battre contre cette nuée (sauf par un feu important ou une coulée d'eau conséquente), et la seule option semble être la fuite. Les personnages devront faire des jets de Progresser difficulté Moyenne 0, pour s'en tirer. En cas d'échec, des araignées les rattraperont et injecteront leur venin. Celui-ci aura l'effet d'un anesthésiant et le personnage aura un malus de -1 à tous ses jets pendant les 24 prochaines heures.
- ▶ **Pont de lave** : les personnages doivent traverser une rivière de lave. La bonne nouvelle, c'est qu'un pont de pierre enjambe ladite rivière. La mauvaise, c'est



que des secousses sismiques d'une légère amplitude sont en train de faire céder la structure. Jet de Progresser Malaisé -1. Si un personnage tombe, donner l'occasion à un personnage de lui sauver la mise en le rattrapant in extremis. Il faudra ensuite hisser l'infortuné seul ou à plusieurs...

N'oubliez pas que dans cette dernière partie, le groupe de Théllosiens qui a pris en chasse les personnages peut intervenir à n'importe quel moment. Un combat violent devrait s'ensuivre à l'issue fatale pour l'un des deux camps.

Le scénario prendra fin lorsque les personnages auront rejoint une civilisation ou un camp du club Arcadia du monde intérieur de votre choix. Ils pourront alors faire un rapport sur la découverte d'une base du Masque noir dans le monde intérieur dont la principale fonction est d'extraire de l'orichalque.

SCÉNARIO : CAMILLE CLABEN

**ILLUSTRATIONS D'AVENTURES
DANS LE MONDE INTÉRIEUR
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION
DES LUDOPATHES, ÉDITEUR**

Interview - Cowkiller

Depuis le numéro 1 des *Chroniques d'Altaride*, Cowkiller reste fidèle au poste et vous propose chaque mois une nouvelle planche de sa bande dessinée rôliste *Star Wars*. Ce mois-ci, il s'enfonce une nouvelle casquette sur le crâne et devient scénariste d'une nouvelle série inédite dessinée par Soutch...

Ta bédé *Star Wars* sent la private joke à plein nez... Peux-tu nous expliquer comment elle est née ?

Cowkiller : Elle est née d'une envie d'expliquer de manière claire ce qu'est une partie de jeu de rôle à quelqu'un n'ayant jamais joué, en parlant de mon expérience personnelle. Mais il semblerait qu'elle fasse rire essentiellement les initiés et que les autres trouvent le jeu de rôle toujours aussi obscur après lecture. Du coup, elle trouve parfaitement sa place dans les *Chroniques d'Altaride*.

Quelle est ton expérience en tant que rôliste... Et en bande dessinée ?

C. : J'ai commencé le jeu de rôle assez tardivement. J'avais 22 ans. C'est un collègue de bureau (GIOM) qui a monté une table *Star Wars* D6, avec deux amis et un autre collègue. On a joué pendant quatre ans au rythme d'une partie par semaine environ. Pour les plus fous, il y a les résumés de 130 parties sur le site de la guilde d'Altaride, relatant les aventures d'Illa, Wonwook, Dorian

et Isak¹. Il m'est arrivé de remplacer GIOM en tant que meneur de jeu, le temps d'une campagne. J'ai eu aussi l'occasion de jouer à *Seventh Sea*, *Vampire* et quelques autres jeux de rôle de manière plus ponctuelle.

En bande dessinée, je fais des BD en amateur depuis le lycée, sans avoir suivi de formation, mais plutôt en apprenant sur le tas. Ce n'est que depuis janvier que j'ai commencé une formation à distance en BD pour rattraper mon retard et corriger mes mauvaises habitudes. J'ai pour objectif de rendre mes bédés plus claires et plus agréables à lire. Du coup, je me rends compte que j'ai été prétentieux de vouloir apprendre en autodidacte.

En terme de réalisation, j'ai fait des planches qui racontaient ma vie au lycée, pendant mon DUT (Diplôme universitaire de technologie), puis pour le journal de mon école d'ingénieur. J'ai commencé les planches *Star Wars* après ça. J'ai ouvert un blog sur lequel j'ai essayé des séries de strips. J'ai dessiné

¹ www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique171

pendant un an des planches pour Gaming-Daz.com, un site sur la culture geek et j'ai dernièrement repris la publication mensuelles de planches rôlistes *Star Wars*.

La nouvelle bande dessinée de ce mois-ci est dessinée par Soutch et scénarisée par vous... Ça te démangeait de scénariser un autre dessinateur ?

C. : Quand j'ai su qu'un nouveau dessinateur était recruté dans les *Chroniques d'Altaride*, je n'ai pas hésité longtemps à me proposer en tant que scénariste. J'avais très envie de voir ce que donnerait un de mes scénarios dessiné par quelqu'un d'aussi talentueux que Soutch. Je ressens souvent une limitation quand je dessine mes propres planches ; je ne parviens pas toujours à exprimer clairement l'idée que j'ai en tête sur le papier. Par ailleurs, j'avais beaucoup de début de scénario dans mes tiroirs et pas le temps de les dessiner.

Cette fois tu as opté pour un univers médiéval-fantastique plein de second degré. Pourquoi ce choix ?

C. : En choisissant le med-fan, j'espère m'éloigner de l'univers space opera de mes planches *Star Wars*. Et puis, dans l'imaginaire collectif, LE jeu de rôle c'est souvent *Dungeons & Dragons*. J'avais envie de partir de cet archétype ultra connu pour jouer sur ses codes avec humour. Cette fois, au lieu de suivre des personnes normales qui endossent le rôle de Héros, nous découvrons le quotidien de héros de jeu de rôle. ■

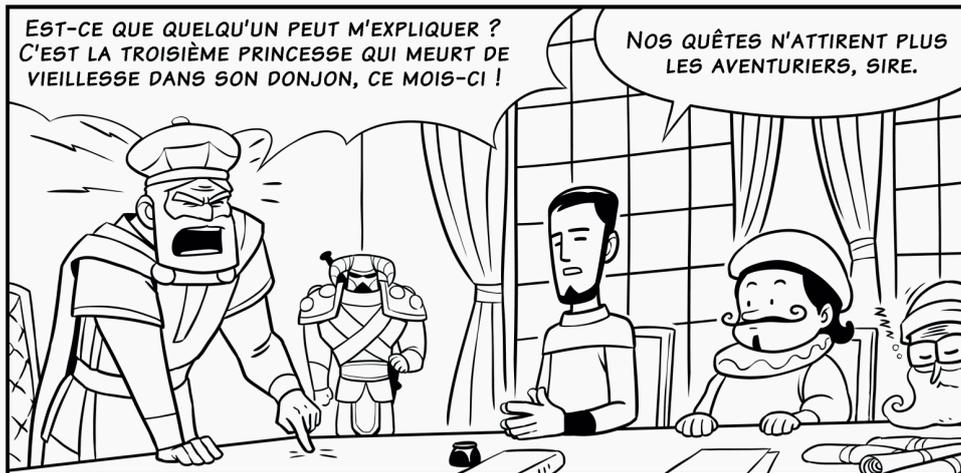
**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Empty Dungeons

Arpenter le donjon • Terrasser le dragon
Sauver la princesse • Rempporter le trésor

Depuis peu les règles changent au royaume de Dragons et Dragons
Les créatures quittent les cachots • Les héros ne s'y aventurent plus
Les princesses se reconvertissent et les dragons disparaissent
Laisant les donjons vides





EST-CE QUE QUELQU'UN PEUT M'EXPLIQUER ? C'EST LA TROISIÈME PRINCESSE QUI MEURT DE VIEILLESSE DANS SON DONJON, CE MOIS-CI !

NOS QUÊTES N'ATTIRENT PLUS LES AVENTURIERS, SIRE.



MAIS POURQUOI ? LES GAINS NE LES INTÉRESSENT PLUS ?!

AUJOURD'HUI ON TROUVE FACILEMENT N'IMPORTE QUEL ITEM SUR EVAULT™, SANS AVOIR À RISQUER SA VIE.



YVES-HAULT' ? C'EST QUOI ÇA ?

C'EST UN SITE INTERMAGE *, AUQUEL ON ACCÈDE VIA UN PG ** ET SUR LEQUEL ON PEUT VENDRE OU ACHETER À PEU PRÈS N'IMPORTE QUOI.



BON ET LE PRESTIGE DU TUEUR DE DRAGON, ALORS ?!?

MOUAIS, UNE TÊTE DE DRAGON, AUJOURD'HUI, C'EST PAS NON PLUS ...



ET LES PRINCESSES ! ON LES TROUVE AUSSI SUR "YVES-HAULT", LES PRINCESSES ?!?

ET BEN JUSTEMENT ...

ELLES SE MÉFIENT. BEAUCOUP SE SONT RETROUVÉES EN UNE DE PLACE PUBLIQUE, APRÈS UNE NUIT DE JAMBES EN L'AIR, AVEC LEUR « PRINCE » QUI S'ÉTAIT ENVOLÉ AU MATIN.

*le réseau magique interracial d'échange de données **Personal Grimoire



BON OK ! DONNEZ-MOI UN PARCHEMIN ET UNE PLUME !



C'EST QUI, JEAN-GRAHAL YOUNIKORN ? UN YOUTUBEUR ?

PERSONNE, JE VIENS DE L'INVENTER !

SIRE ! VOTRE DÉ ET VOTRE ÉPÉE ?!?

ON S'EN FOUT PUISQU'IL N'EXISTE PAS !

King's Quest

Oyez donc guerrier la noble quête que voici De ramener le chef de l'infâme brigande Jean-Grahal Younikorn, le pourfendeur d'enfant Pour la plus grande bravoure, la récompense qui suit :

- Le dé pipé de Rudolph le Fourbe (+100% de chance de réussite critique)
- L'épée légendaire Excalibur (Consomme ses ennemis au moindre contact)
- La main de la princesse Sublime* (Héritière légitime du trône)

Le Roi

* Sous réserve de la délivrer de son donjon ; époux de plus de 35 ans non-admis.



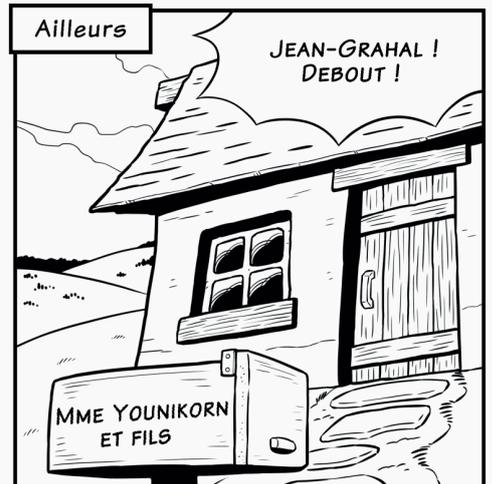
VOILÀ ! AVEC CETTE ANNONCE JE RELANCE LES QUÊTES DRAGONS & DRAGONS®, ALLEZ DONC ME PUNAISER ÇA SUR TOUS LES TABLEAUX DE QUÊTES DU PAYS !

HEU ... SIRE, PLUS PERSONNE N'UTILISE LES TABLEAUX DE QUÊTES DE NOS JOURS ...



QUOI, ALORS ?

ET BEN, PWIKKER® ET QUESTBOOK®.



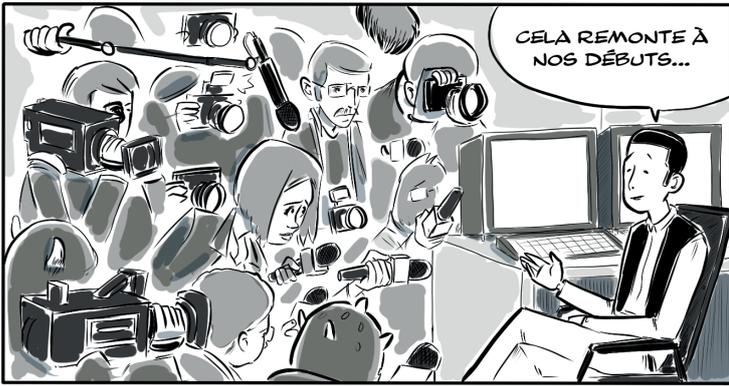
Ailleurs

JEAN-GRAHAL ! DEBOUT !

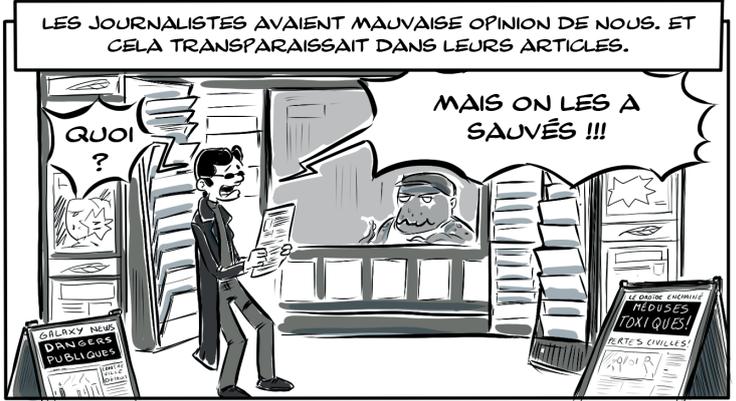
MME YOUNIKORN ET FILS



LE GROUPE MEDUZ NOUS OFFRE LE PRIVILÈGE RARE D'UNE INTERVIEW PRATIQUEMENT EXCLUSIVE EN LA PERSONNE DE DORIAN, SON PORTE-PAROLE OFFICIEL. DORIAN, POURQUOI CETTE TIMIDITÉ ENVERS LES MÉDIAS ?



CELA REMONTE À NOS DÉBUTS...



LES JOURNALISTES AVAIENT MAUVAISE OPINION DE NOUS. ET CELA TRANSPARAÎSSAIT DANS LEURS ARTICLES.

MAIS ON LES A SAUVÉS !!!

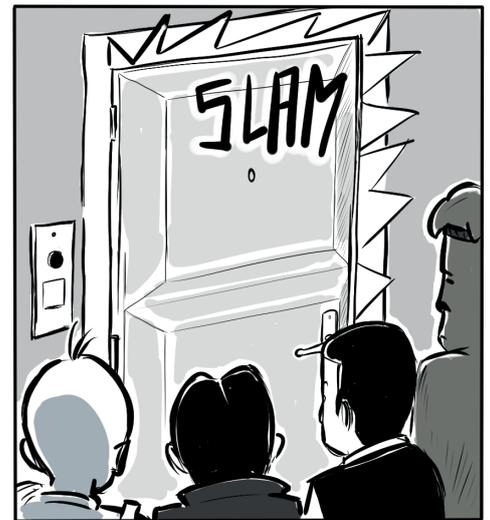


NOUS AVONS DONC DEMANDÉ CONSEIL AU MEILLEUR, L'HOMME À L'IMAGE IRRÉPROCHABLE ET AMI DU GROUPE :

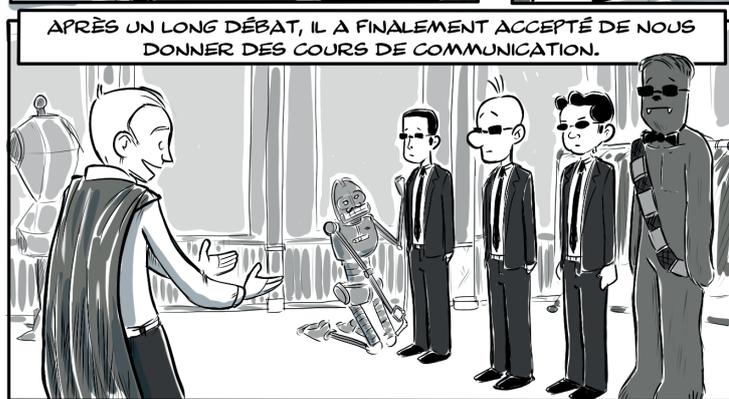
J'ARRIVE !



CHELICOLAV GAL PODIGNO !



SLAM



APRÈS UN LONG DÉBAT, IL A FINALEMENT ACCEPTÉ DE NOUS DONNER DES COURS DE COMMUNICATION.



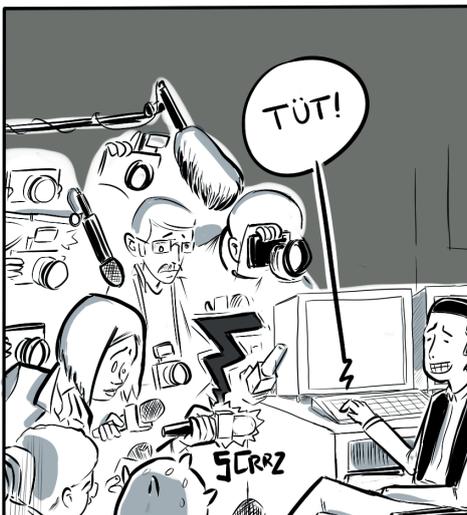
QUI N'ONT EU QU'UN RÉSULTAT MITIGÉ...

MAIS ON LES A SAUVÉS !!!



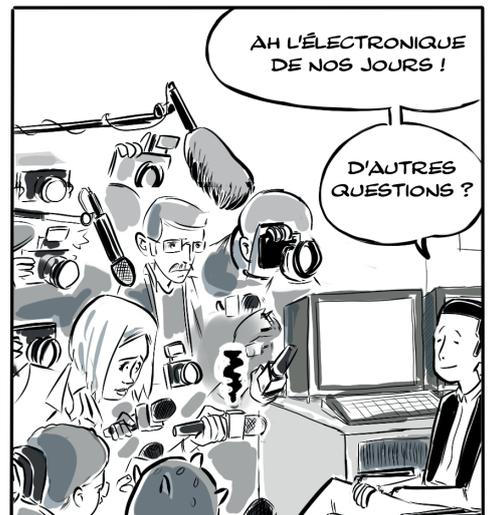
DU COUP J'AI CRÉÉ DES MILLIERS DE PROGRAMMES VIRUS QUE J'AI UPLOADÉS SUR L'HOLONET ET QUI DÉTRUISENT SYSTÉMATIQUEMENT TOUTE INFORMATION POUVANT NUIRE À NOTRE IMAGE.

MAIS ! VOUS VIOLEZ LA LIBERTÉ DE LA PRESSE ET LES VALEURS DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE!



TÛT!

SCRZ



AH L'ÉLECTRONIQUE DE NOS JOURS !

D'AUTRES QUESTIONS ?



Ludi Lœc

LE FESTIVAL DU JEU D'ANNECY

16 ^{DU} 25 MAI
AU 2014



www.forum-des-romains.fr

