

Chroniques d'Altaride

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

N°25



BY MELLE BÉ (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

► INTERVIEW :
PIERRE ROSENTHAL,
PAPA DU RÔLISTE

► THE FLYING ROCK :
LA FUTURE SÉRIE
DE SF FRANÇAISE

► GRAND DOSSIER :
L'ANNIVERSAIRE
ET LE JEU DE RÔLE

Princesse d'un jour : la quinceñera

Que faire pour ses quinze ans, quand on est Mexicaine ? Organiser une fête somptueuse qui restera dans les mémoires de son entourage ! Cette tradition, assez peu connue en Europe, est très populaire dans le monde latino-américain (il existe un équivalent aux États-Unis pour les seize ans, le *sweet sixteen*).

La journée d'une *quinceñera* n'est pas de tout repos. Elle assiste d'abord à une messe en famille, en l'honneur de la Vierge Marie (dans les familles catholiques), à qui elle offre son bouquet.

La fête peut alors commencer : la jeune fille entre, un masque vénitien sur le visage, et est accueillie par ses *chambelanes*, sortes de chevaliers servants (de deux à quinze, souvent des amis de la jeune fille). S'enchaînent des chorégraphies et de nombreux rituels symboliques du passage à l'âge adulte : elle change de chaussures (passant des talons plats aux talons hauts), elle reçoit une couronne, doit porter un plateau de verres d'alcool enflammé et reçoit la « dernière poupée » d'une petite fille de l'assistance.

Ces fêtes sont souvent somptueuses, la fête des quinze ans devenant pour certaines le deuxième jour le plus important de leur vie, avec le mariage.

Il existe des magazines consacrés à cet événement (*Quinceñeras magazine*), la télé-réalité s'en est bien sûr emparée, distinguant les meilleures chorégraphies.

De quoi inspirer les futures participantes à ce rituel un peu / très kitsch, au charme suranné (pour peu qu'on aime les robes meringues et les paillettes...) ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Fête_des_15_ans
- <http://monmexique.com/quinze-ans>



Fenêtre sur...



BY SARIHUELLA (CC BY 2.0), VIA FLICKR



Éditorial

Quatre décennies de jeu de rôle

Il y a quarante ans, Gary Gygax et Dave Arneson publiaient *Dungeons & Dragons*, inventant du même coup une nouvelle forme de jeu, un nouveau loisir : le jeu de rôle. Un nouveau média aussi puisqu'il s'agit d'une autre façon de raconter les histoires, à plusieurs, en faisant un savant mélange entre l'aléatoire, le scénario prévu, l'improvisation, l'interprétation...

Aux *Chroniques d'Altaride*, de notre côté, on est bien content de fêter ce bel anniversaire avec vous. Si on m'avait dit, il y a deux ans, à la parution du numéro 1, que la revue serait encore là, je ne sais pas si je l'aurais cru. Elle ne serait pas là sans vous, en tout cas, lectrices et lecteurs qui nous suivez, de plus en plus nombreux, au fil des mois... et qui vous impliquez dans la réalisation d'un ou plusieurs numéros, selon vos aspirations et vos nombreux talents. Grâce à vous, ces chroniques sont devenues bien plus qu'elles devaient être. On y rencontre des tas de gens formidables.

La moisson de ce numéro de deuxième anniversaire ne me démentira pas : Alexandre Saudinos nous présente son projet de série télé de SF hyper prometteur, Pierre Rosenthal, ancien rédacteur en chef des hors-séries de *Casus Belli*, nous raconte comment c'était avant... Et puis il y a l'Italien Lorenzo Silva et sa nouvelle boîte de jeux de plateau ou encore la Sépia Team et leur taverne en bédé rigolote. Et des tas, des tas de souvenirs émus de rôlistes, qui nous racontent, à travers leurs anecdotes, quarante ans de fous rires, d'aventures et de rencontres.

À vos dés !

BENOÎT CHÉREL



© SÉBASTIEN BOUDAUD / LE GRIMOIRE

“ Quarante ans de fous rires, d'aventures et de rencontres ”

Chroniques d'Altaride Juin 2014 N°25

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 : Paul Bléval, Joris Bordier, Frédéric Bourré, Cyrille Bruneau, Benoît Chérel, Fabrice Da Silva, Christophe Dénouveaux, Thierry Goderel, Rémy Hellouin, Florence Herrou, Andy Holmes, Thierry Lemaire, Paul Leroux, Thierry Maire, Pierre Martin, Alexandre Masset, Fabrice Masson, M'Isey, Florent Moragas, Éric Nieudan, Sophie Pérès, Fabrice Pouillot, Bill Razor, Hélène et Romain Rias, Julien Rodolosi, Stéphane Sabourin, Olivier Sanfilippo, Cédric-Alexandre Saudinos, Shendor, Léo Sigrann, Lorenzo Silva, Jean-Michel Thorat, Stéphane Thouard, Léo Touroult, François Vanhille, Claire Vinas Haller. Ont également participé à ce numéro : Tupaj Portugal, Pierre Rosenthal, Stéphan Van Herpen (alias Kerlaft le rôliste). Traduction : Grimtooth (Tunnels & Trolls), Benoît Chérel (dossier anniversaire). 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 Melle Bé (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...

- Princesse d'un jour : la *quinceñera*.....2

Éditorial

- Quatre décennies de jeu de rôle.....4

Portrait de rôliste

- Alexandre Saudinos, filmer l'imaginaire6

Feuille de personnage

- La feuille de personnage de Cédric-Alexandre Saudinos..... 11

Salle de jeu

- L'anniversaire et le jeu de rôle..... 12
- Aide de jeu - Jouer « l'anniversaire »..... 24

Atelier du créateur

- Présentation du jeu de rôle *Fils des siècles* -
« L'Histoire est mon terrain de jeu »..... 28

Fumoir

- Interview - Pierre Rosenthal, papa du rôliste..... 32
- Horrible Games -
Entretien avec Lorenzo Silva 42
- Culture rôliste : Loisirs en costume :
déguisement ou jeu de rôle ? 44

Home Cinema

- Websérie - *The Fumble Zone*... épisode 7 50
- Série SF - *The Flying Rock* 52

Bibliothèque

- Les Mondes de la Tour - *Un joyeux non-anniversaire !* 56
- Histoire dont vous êtes le héros *Tunnels & Trolls*
- *Les Cavernes d'Ogoul-Dourr* – 2^{de} partie :
Les Profondeurs obscures..... 60
- Nouvelle - *Le Saut de l'ange* 76
- Nouvelle - *Jerry* 80

Bar

- La Chronique... et l'antichronique 83

Hangar aux scénarios

- Scénario *Yggdrasill* - *Anniversaire dans le sang*..... 84

Véranda graphique

- Rencontre avec la Sépia Team..... 92
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode 2 98
- Bédé - *Star Wars, le jeu de rôles* - épisode 25 99



Alexandre Saudinos, filmer l'imaginaire

Qui êtes-vous?

Je m'appelle Alexandre Saudinos, j'ai 34 ans, je suis le réalisateur d'une série télé en cours de préparation qui s'appelle *The Flying Rock*.

Ça raconte le quotidien d'un bar perché au sommet d'un astéroïde... Ça se balade quelque part entre *Firefly*, *Cowboy Bebop* et *A History of Violence* (de Cronenberg) - du coup c'est vrai qu'on a beaucoup de rôlistes qui suivent la production de la série sur notre page Facebook¹ !

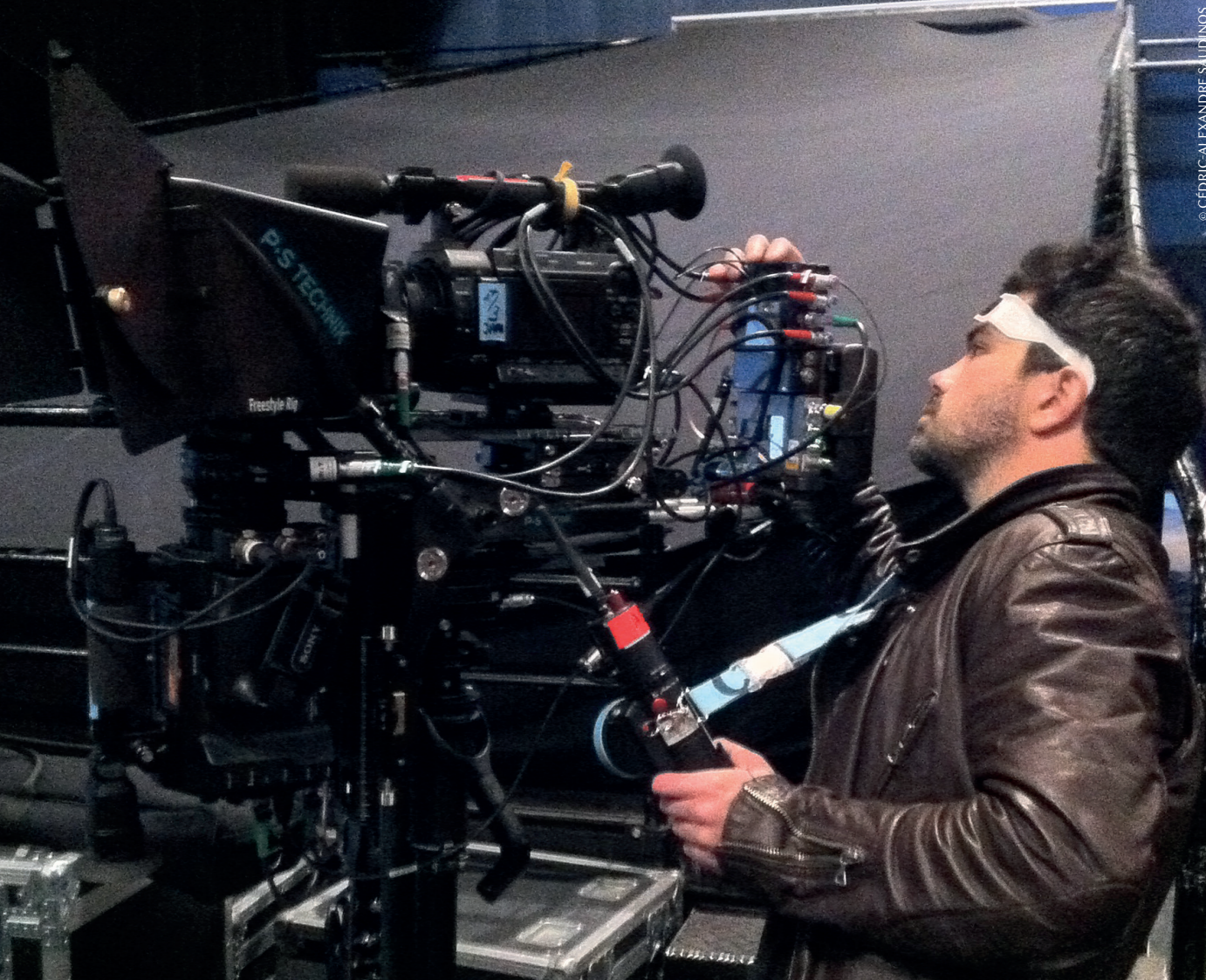
¹ www.facebook.com/theflyingrock

Je suis aussi l'un des associés d'une boîte de production de films (Parallèl Cinéma²) spécialisée dans les tournages en 3D-relief et autres geekeries technologiques : caméras haute vitesse, 4K, éclairages cinéma à LEDs, etc.

Quel est votre parcours ?

Alors, en fait je ne viens pas du tout du milieu du cinéma ou de la télé ! J'ai découvert tout ça en deuxième année de doctorat de philo, après un DEA (Master 2) en philosophie politique ! Je voulais plus ou moins devenir prof

² www.parallellcinema.fr



Portrait de rôliste

de philo mais j'écrivais pas mal de nouvelles (j'ai toujours écrit des histoires) et je jouais beaucoup, beaucoup aux jeux de rôle...

Un pote, qui avait fait une école de ciné, a lu une de mes histoires, m'a dit « Wah, cool, on fait un court-métrage ! » Je lui ai dit « C'est quoi ? » et, en gros un mois plus tard, j'étais mordu.

Sur le tournage j'ai eu l'impression de passer les jours les plus remplis et intéressants de ma vie – mais je me suis aperçu que je ne savais rien faire et que j'avais vachement de retard par rapport aux autres du milieu. Moi, je commençais à 24 ou 25 ans, et il y a des gars qui savent qu'ils veulent faire du cinéma leur vie à douze ans... Du coup, comme un bon gros geek, j'ai attaqué par le côté techno, je me suis mis à vouloir maîtriser tous les postes techniquement : les caméras, le son, le montage, les effets spéciaux...

Un an après, je suis rentré dans une boîte de production comme monteur, et trois mois

plus tard je me suis retrouvé à réaliser un documentaire de 52 minutes pour France 3, grâce à une sorte de critique insensé sur un jet de diplo avec le producteur (qui, par la suite, est devenu une sorte de maître Jedi pour moi). Ensuite, j'ai tourné des pubs et début 2009 on a créé Parallell Cinéma avec deux potes, également bien geeks.

À partir de là, comme on était parmi les seuls en Europe à savoir tourner en 3D, depuis qu'*Avatar* est sorti (fin 2009) on surfe sur la vague et on a eu la chance de faire d'assez gros trucs pour Canal +, pour Arte... C'est marquant, dans le tout petit milieu de la 3D, il y a plein, mais alors plein de vieux rôlistes !

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

J'avais quatorze ans et mon beau-frère de l'époque, qui avait vingt ans de plus que moi, est l'un des rôlistes « historiques » en France : à l'origine wargamer, il a eu la première boîte de *Dungeons & Dragons* dans la



première boutique qui l'a eue en France - en 1977 ou 1978, genre. Il m'a fait jouer un tout petit bout d'un scénario (le module I6 : *Ravenloft* original), juste une salle, et là en gros ma vie a changé - et je pèse mes mots !

Je me suis mis à jouer comme un cinglé, tout le temps, partout, presque toujours comme meneur - comme DM, en fait : au début je ne jouais qu'à *Donj*. Je jouais à la récré, le soir, le week-end, je jouais à *Magic : the Gathering* en cours (je me suis même fait virer pour ça !), je squattais chez des potes pour se faire des marathon de *Dungeons & Dragons* de 20h d'affilée... j'ai créé un univers (comme tout le monde), un panthéon, une géopolitique, tout ça. Ensuite, j'ai aussi arbitré à *Star Wars*, à *Cthulhu*, un peu à *Bitume*...

J'ai tendance à dire « arbitre » ou « arbitrer » plutôt que « maître de jeu » ou « masteriser » parce que je suis de la génération traumatisée par Mireille Dumas ! Donc je fais gaffe à utiliser des mots « universels », qui font le moins possible « gourou de secte de sacrificateurs

des chats dans les cimetières » pour les non-rôlistes... Comme joueur, j'ai joué à tout ça et aussi à *Torg*, *Shadowrun*, *Mage*, *Legend of the 5 Rings*, *Cyberpunk*, *Warhammer*, plus l'inévitable jeu « fait maison » créé par un copain franco-américain cinglé qui s'appelle *Songmasters*. Ce jeu est d'ailleurs en train devenir un jeu vidéo, *Song Lords*, le copain en question ayant créé une boîte de jeux vidéo.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Aujourd'hui, je n'ai presque plus le temps. J'ai arrêté d'arbitrer il y a genre dix ans... Par contre, comme joueur, j'ai toujours deux ou trois personnages actifs. Du coup, je joue trois ou quatre fois par an, pratiquement uniquement à *Dungeons & Dragons*, sur *Greyhawk*. J'ai joué à plein de trucs, mais je me suis recentré sur ce que je kiffe à mort : au fond, je suis un vieux joueur traditionaliste, j'aime les vieux modules poussiéreux de la première édition ! Mais ils sont insérés par notre talentueux DM dans un univers

Portrait de rôliste



complexe et très roleplay, avec des PNJ récurrents forts. Par exemple en ce moment je joue *S4 : Lost Caverns of Tsojcanth*, un classique de Gary Gygax, avec mon tout premier perso, un guerrier/mage 14^e niveau dont j'ai monté chaque niveau péniblement et que j'ai créé il y a... vingt ans !

Par contre je passe beaucoup de temps à discuter de jeu de rôle avec mes potes qui jouent toujours beaucoup...

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

Vraiment beaucoup de choses. Franchement, je me rappelle encore de la « révélation » quand j'ai compris le principe du jeu. Tout d'un coup, mes délires les plus fous devenaient possibles, on pouvait être un héros dans des mondes imaginaires ! Je crois que j'en ai eu trois dans ma vie, des révélations

comme ça : le jeu de rôle à quatorze ans, la philo en terminale (où j'avais une prof' incroyable) et le cinéma à vingt-cinq ans.

Personnellement, le jeu de rôle a été fondamental et même professionnellement, puisque je pense que, pour moi, le cinéma est un prolongement direct du jeu de rôle. Je ne suis pas le seul : tout le monde sait que Spielberg, Lucas, Whedon, etc. sont des rôlistes. Il y a un lien clair entre le rôle de meneur de jeu et celui de réalisateur.

Plutôt meneur, joueur ou auteur ?

À l'origine, presque exclusivement meneur, et *de facto* auteur : il faut bien écrire les scénarios. Aujourd'hui, uniquement joueur. Les scénarios que j'écris sont pour la télé ou le cinéma.



Vos projets ludiques, vos envies?

Personnellement, je n'ai pas vraiment de projet directement lié au jeu mais je suis de très près la « professionnalisation » du génial jeu de mon ami Matthias Crévieux, *Songmasters*³ et de son dérivé en jeu vidéo *Song Lords*. J'ai écrit quelques pages du livre de règles du jeu de rôle et pratiquement créé une faction (les Zyrnions, pour les connaisseurs !) mais c'est mon seul lien avec le monde du jeu.

Par contre, mon envie profonde, dans mon métier, est de faire des films ou des séries où l'on retrouve l'atmosphère du jeu de rôle : des mondes étranges, des personnages forts... J'ai eu au moins trois projets de série à court ou moyen terme en science-fiction. On peut suivre sur le net, étape par étape, l'avancement du plus abouti, *The Flying Rock*. ■

CÉDRIC-ALEXANDRE SAUDINOS

³ Voir www.armogaste.com.

La feuille de personnage de Cédric-Alexandre Saudinos

Feuille de perso



Compétences

- **Nom** : Cédric-Alexandre Saudinos (oui, je simplifie en « Alexandre » parce que « Cédric-Alexandre » c'est vraiment pas possible)
- **Classe** : Mage

Caractéristiques

- **FOR et CON** : « Le secret de ma longévité ? Jamais, jamais de sport » - Winston Churchill.
- **DEX** : 2. Sans rire, mes potes me surnomment vraiment « 2 de Dex ».
- **INT** : « Faire des citations est un substitut appréciable à l'intelligence » - Oscar Wilde
- **CHA** : Savoir faire le malin, ça aide, dans ce métier – alors on apprend, et on met des points en CHA, en bluff, en diplo...

Avoir des idées qui coûtent trop cher +19 ; Trouver des solutions pour faire la même chose pour moins cher +23 ; réparer des vieilles motos/autos anglaises qui marchent jamais +3.

Armes

Un vieux PC tout pourri avec les softs qui vont bien, des caméras bizarres.

Équipement

Un iPhone qui sert de bloc-note et de chercheur de champ, une vieille bagnole sympa. ■

C.-A. S.

PARALLEL CINÉMA PRÉSENTE

THE FLYING ROCK

2014

Pour en savoir plus sur la future série de science-fiction The Flying Rock : www.facebook.com/theflyingrock

Grand dossier

L'anniversaire et le jeu de rôle

Quarante ans de jeu de rôle, ça se fête !
Les *Chroniques d'Altaride* ont rassemblé pour
vous quelques grands moments. Entre anecdotes
de rôlistes et dates-clefs, voici, en quelques pages,
quatre décennies pleines de souvenirs...

Salie de jeu





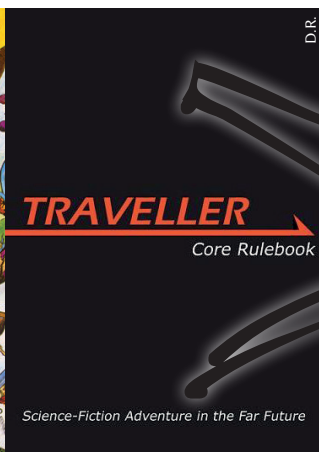
BY MOROBOSHI (OWN WORK) [CC-BY-SA-3.0]



D.R.



D.R.



D.R.

1974

1973. « Bien qu'il soit possible de jouer une seule partie, indépendante de tout autre passée ou à venir, c'est pour la campagne que ces règles sont faites. Il est relativement simple de mettre en place une campagne de médiéval-fantastique, et mieux encore, cela ne coûte pratiquement rien. En fait, vous n'aurez même pas besoin de figurines, bien qu'elles puissent occasionnellement être utilisées pour un vrai spectacle quand il y a des combats. Un rapide coup d'œil dans la section Équipement de ce livret vous révélera combien peu de choses sont nécessaires. Le plus gros investissement requis sera le temps. L'arbitre de la campagne devra avoir suffisamment de temps pour répondre aux exigences de ses joueurs, il devra consacrer de nombreuses heures à préparer les cartes de ses donjons et des extérieurs avant le début de l'affaire. »

GARY GYGAX,
PRÉFACE D' *ORIGINAL*
DUNGEONS & DRAGONS

1975

2009. « *Tunnels and Trolls* est né parce que j'étais un grand fan d'histoires de *swords & sorcery* (...) Et puis est arrivé ce nouveau style de jeu qui parlait de mon genre d'histoires préféré. Conan, Tarzan, Aragorn, le souricier gris et Elric étaient tous des héros. Ils affrontaient des défis incroyables et gagnaient. Pour eux, il n'a jamais été question de wargame, de monter en puissance pour écraser la vermine. C'était du seul contre tous, envers et contre tout, et triompher de l'adversité. (...) Je voulais que *Tunnels & Trolls* soit ce genre de jeu, un jeu de héros. Du coup je n'ai jamais essayé d'équilibrer les choses. En tant que joueur, les chances doivent être contre toi. Fais avec ! Triomphe quand même ! C'est ce qui fera que la partie sera fun et mémorable. »

KEN ST. ANDRE,
INTERVIEWÉ PAR
JAMES MALISZEWSKI

1976

« Au fil des ans, j'ai conservé un grand intérêt pour *Metamorphosis Alpha* et j'ai continué d'espérer qu'un jour une nouvelle édition paraîtrait et me donnerait tout ce dont je rêvais, longtemps avant ma première découverte de ce jeu mythique. Mais les nouvelles éditions publiées ont toutes été de terribles déceptions car elles manquaient de cette aura de mystère et de possibilités qui entouraient l'originale. Pour être honnête, ce n'était pas entièrement la faute de ces nouvelles éditions, même si la plupart d'entre elles avaient d'importants défauts conceptuels, que le mysticisme qui entoure ce jeu pour moi et dont je n'ai jamais pu trouvé d'exemplaire original. »

JAMES MALISZEWSKI

1977

« La série *Firefly* de Joss Whedon est-elle basée sur le jeu de rôle *Traveller* ?

Dans une interview en ligne (qui n'est plus disponible), Joss a expliqué que l'univers de *Firefly* était basé sur une campagne d'un grand jeu de rôle de science-fiction. Il a également dit qu'il avait arrêté le jeu de rôle après le lycée mais il a refusé de préciser le nom du jeu...

Comme il a été diplômé, nous cherchons un jeu disponible dans la période 1982-1986 (...)

Les principaux jeux de rôle de SF à l'époque sans créatures extraterrestres étaient *Traveller*, *2300*, *Universe*, *Mechanoids*, et *Robotech*. (...) »

Alors... *Traveller* ou pas ?

ARAMIS, SUR
SCIFLSTACKEXCHANGE.COM



1978

RuneQuest est un jeu de rôle créé par Steve Perrin et Greg Stafford en 1978. (...) Issu de la rencontre de l'univers médiéval-fantastique Glorantha (qui avait auparavant eu les honneurs d'une adaptation en jeu de société dans le wargame *La Guerre des Héros*) et du jeu de rôle. (...) Globalement, l'univers de Glorantha est technologiquement et culturellement celui de l'Antiquité. Tout y est magique et divin, des lieux géographiques à la récolte, des sorts de fertilité aux sorts de combat. Chaque culture a son panthéon développé, avec ses sous-cultes, ses métissages, ses dieux adorés de différentes manières selon le peuple... et son histoire religieuse relative. On peut reconnaître l'inspiration des cultures barbares, celte ou romaine ainsi que des peuples marins.

EXTRAIT DE
WIKIPÉDIA



1979

Création de la première boutique française spécialisée dans les jeux de simulation, les Jeux Descartes, qui deviendront une chaîne de magasins.

À l'origine, Jeux Descartes était créé en 1978 par Peter Watts, amateur de jeux, pigiste et critique de jeux, dans *Science & vie*. En 1979 le groupe de presse Excelsior Publications avait pris 50 % des parts de Jeux Descartes Sarl. Par la suite Excelsior a créé le journal *Jeux et Stratégie* et a racheté *Casus Belli* (créé par François Marcela-Froideval). Deux années après sa création, un conflit opposait Excelsior et Peter Watts, ce dernier étant écarté du journal dans des circonstances houleuses. Jeux Descartes devenait filiale à 100 % d'Excelsior.

EXTRAITS DU CDJ
ET DE WIKIPÉDIA



1980

Le premier numéro de *Casus Belli*, sous-titré « le magazine des jeux de simulation », parut en avril 1980. Trimestriel, noir & blanc, 32 pages, couverture glacée, vendu 9 FF. Introuvable en kiosque, car inconnu des circuits de distribution, il était disponible dans certaines boutiques de jeu.

Casus Belli fut créé par François Marcela-Froideval qui venait d'être embauché comme ludologue chez Jeux Descartes. Celui-ci avait fondé peu de temps auparavant la Fédération française des jeux de simulation stratégique et tactique (FFJSST). *Casus Belli* devait être l'outil de communication de cette association.

Froideval avait recruté pour la circonstance un jeune illustrateur et maquettiste, Didier Guiserix.

EXTRAIT DE
WIKIPÉDIA



1981

Plus qu'une anecdote, je dirai le commencement. Un jour de pluie à Orléans, chez mon cousin, j'ai huit ans et je suis avec mon frère. Ma famille part en promenade et nous laisse avec des petits soldats. Mon cousin, qui a dix ans de plus, nous raconte qu'il a découvert un jeu pendant son séjour en Angleterre. Il débarassa les petits soldats, sortit une carte qu'il avait dessinée avec une sorte de labyrinthe dessus et enfin nous montra un bouquin sombre avec un gros monstre orange dessus, tout était en anglais, il nous donna des figurines, des dés et nous raconta une histoire... Je sus un peu plus tard qu'il s'agissait du *Players Handbook* d'*Advanced Dungeons & Dragons* 1^{ère} édition.

THIERRY GODEREL





BY MATHIEU DAMMAN CC BY SA 2.0



BY DANIELLE BLUE CC BY SA 2.0



BY GEORGES BIARD CC BY SA 3.0 VIA WIKIPEDIA



1982

1981. J'avais à peine deux ans quand Gary Gygax et Dave Arneson ont joué leur première partie de jdr. J'ai découvert ce loisir qui allait changer ma vie pour toujours huit ans plus tard. Ma première initiation à ces mondes merveilleux des jeux s'est déroulée sur une plage africaine en 1981 par des étudiants revenant d'une université américaine. Depuis, mon imagination n'a cessé d'être stimulée et voyage encore aujourd'hui. Même si *Dungeons & Dragons* a été mon premier amour et que mon petit livre rouge, dédié par feu Maître Gary Gygax ne m'a jamais quitté, je me suis juré de découvrir un maximum de jeux de rôle avant de mourir. Puisse ma future maison de retraite être remplie de rôlistes ! Pour ces 40 ans d'existence, je souhaite un joyeux rôliste anniversaire roleplay à notre meilleur loisir au monde. Longue vie aux jeux de rôle !

STÉPHAN VAN HERPEN,
ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

1983

1984. Ma première partie en temps que meneur de jeu. Scénario à *Dungeons & Dragons* (première édition). Autour de la table, une dizaine de joueurs (des camarades de classe).

Le scénario commence assez classiquement, quand deux elfes commencent à flécher le nain du groupe. Une fois le nain mort (ce qui est relativement rapide, vu qu'il n'y a que des niveaux 1...), je demande le pourquoi du comment, car ils sont tous partis du même groupe.

La réponse ? C'est marqué dans les règles : les elfes et les nains ne s'aiment pas... Argh, et moi qui ne voyais que la diversité du groupe !

JEAN-MICHEL
THORAL

1984

Un ami qui n'avait jamais lu du Tolkien (ça a son importance) jouait à son premier scénario méd-fan. que je maîtrisais avec le jeu *Dragonquest SPI*. Au début de l'aventure, il se met à chercher de crosses à un groupe de guerriers Nains... J'essaie gentiment de l'en dissuader mais trop tard, il se prend sa première belle roustie « épique » (il a eu de la chance de rester en vie) et me regarde d'un air étonné en disant « La vache ! Ils sont forts, ces nains ! »...

J'avais juste omis de lui expliquer que les Nains présents dans les jeux de rôle n'ont rien, mais absolument rien à voir avec Mimie Mathy ou Kenny Baker mais sont plutôt du format « tank compact »...

STÉPHANE
SABOURIN

1985

Les sages ont coutume de dire : « Le monde est un rêve de dragon ».

La première édition de *Rêve de Dragon* était présentée sous la forme de deux livres, emballés dans une couverture commune qui servait également d'écran du maître de jeu.

Rêve de Dragon a connu une vie riche, puisque les deux éditions principales du jeu ont été éditées par deux sociétés différentes, et qu'une version allégée des règles destinée à l'initiation, appelée *Oniros*, a également été publiée.

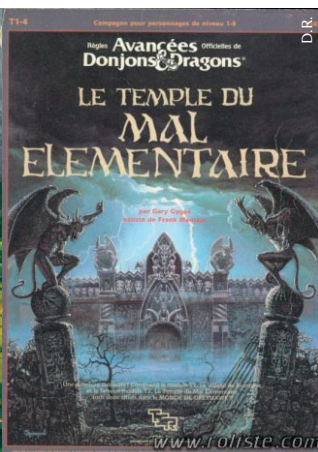
EXTRAIT DU GROG



1986

De ma première partie de jeu de rôle, je ne garde quasiment aucun souvenir. J'étais très jeune, nous étions au milieu des années 80. C'est au centre de loisirs de l'école Jules-Ferry à Clamart. J'étais un jeune élève de cours moyen et un animateur a rassemblé quelques gamins autour d'une table de *L'Œil noir*. J'ai quelques images d'une table ronde avec des gamins un peu déguisés au milieu de papier crépon et d'un chaos aimable. L'image d'un bonheur d'enfant total. Je n'avais pas compris grand chose à ce qui venait de se passer, sinon que je voulais recommencer dès que possible. Après il y a eu les Livres dont vous êtes le héros et le collègue. Il y a eu une visite à la Fnac et la découverte de la boîte *Pendragon* éditée par Gallimard. Inabordable pour le gamin que j'étais, et pourtant j'en ai passé des heures à créer des Chevaliers, j'ai même tenté d'y faire jouer ma famille, sans succès. Le jeu de rôle restant un idéal inatteignable, un continent inconnu sur lequel je ne pouvais prendre pied. Mais cela n'allait pas durer !

JULIEN POUARD



1987

Je me souviens de l'année, c'est celle de la sortie de la version française du *Temple du Mal Élémentaire*.

Je forme un petit groupe de joueurs au collège.

L'un d'eux est le fils du médecin de famille de ma grand-mère.

Son père enquête sur les jeux de rôle, interdit à son fils de jouer et, lors d'une consultation, explique à ma grand-mère, qui transmettra l'information à ma mère, que je suis en danger si je continue à jouer et qu'il a interdit à son fils de nous fréquenter tant que nous jouerons.

Je ne sais plus comment je m'en suis sorti vis-à-vis de ma mère, mais j'ai pu continuer à gâcher ma vie en pratiquant le jeu de rôle jusqu'à aujourd'hui.

GRÉGORY PRIVAT



1988

Invité par des copains à un club rôliste strasbourgeois pour faire la démonstration que *Space Opera* de FGU (réputé injouable) était tout à fait praticable (je le maîtrisais depuis cinq ans), je me suis retrouvé « kidnappé » pendant tout un week-end dans cette belle ville alsacienne où je n'ai pas beaucoup vu la lumière du jour !

Les joueurs de ma partie ont tellement aimé mon scénario qu'ils ont eux-même « généré » une suite, m'incitant à prolonger l'histoire (un mélange *Blade Runner* / *Star Trek* / sauce personnelle) pour des heures de jeu encore !

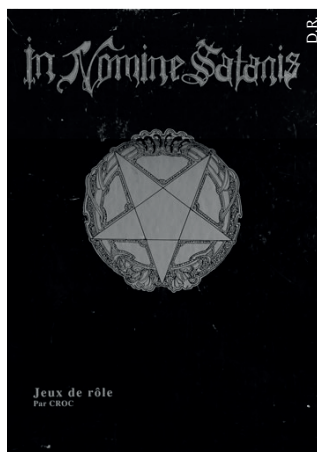
Ce fut l'une de mes plus belles réussites derrière le paravent !

STÉPHANE
SABOURIN

1989

Première inscription en club de jeu de rôle Les Nouveaux Saigneurs à La Ravoire : découverte de *L'Œil noir*, de *Dungeons & Dragons*, plus tard de *Paranoïa*, *Rolemaster*... De belles années où il a fallu se battre contre ses parents, suite au diffusion des reportages de Pradel et Dumas, où nous avons aussi partagé notre salle de jeu de rôle avec le catéchisme (salle à côté de l'église, s'il vous plaît) Et puis notre association n'a pas baissé les bras : participation au Téléthon, aux passeports jeunes de Chambéry... Tout ça pour montrer que nous n'étions pas des satanistes. Notre seule erreur a été de ne pas trop intégrer par la suite les « jeunes » qui venaient nous voir... Mais voilà la passion est revenue, on a monté une nouvelle association et on fera tout pour que notre passion ne disparaisse pas !

PIERRE
MARTIN



1990

Le septième jour, *In Nomine Satanis* / *Magna Veritas* parut !

Dans *In Nomine Satanis*, les joueurs incarnent un groupe de démons, chacun aux ordres d'un prince-démon.

Dans *Magna Veritas*, ils incarnent un groupe d'anges, chacun aux ordres d'un archange. Dans les deux cas, ils sont incarnés dans des corps humains de nos jours, et doivent faire attention à ne pas se faire remarquer par les humains. L'ambiance est généralement au second, voire au troisième degré.

EXTRAIT DE
WIKIPÉDIA



1991

C'est en pratiquant le jeu rôle que j'ai rencontré ma femme !

Je l'ai initiée et elle a mordu...

Même si depuis quelques années je pratique moins, on peut dire que le jeu de rôle a changé ma vie...

STÉPHANE
THOUARD



1992

Sortie de *Mega III* en hors-série du magazine *Casus Belli*.

Du jeu de rôle est disponible en kiosque pour tous ceux qui n'avaient pas de distributeurs stables dans leur petite cité.

BILL RAZOR



1993

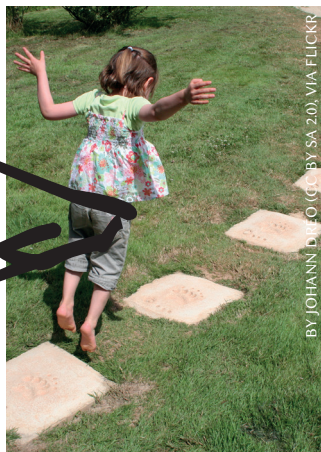
2014. Tous les rôlistes connaissent ces parties qui durent, vers 3/4h du mat' les esprits partent en vrille. C'est dans ces conditions que des *punchlines* mythiques sortent :

Une partie de *Warhammer JDRF* 4h du mat' :

- Tu crois que je prends l'eau dans mon armure en écailles de dragon ?

- Pas de soucis. Les dragons c'est comme les canards, ça prend pas l'eau ! »

JORIS BORDIER



1994

2014. J'ai 20 ans de rôlisme derrière moi.

Hier, j'ai fait créer leur première feuille de personnage à mes filles de sept et neuf ans.

FABRICE MASSON

1995

Là, debout sur les remparts du fort Faron, j'observe le soleil couchant qui projette sa douce luminosité sur les nombreuses tables de rôlistes installées un peu partout.

Il flotte une atmosphère de fête, de jeu et d'imaginaire... une ambiance associée à jamais au France Sud Open Toulonnais.

JULIEN RODOLOSI

1996

1997. Je découvre un club de jeu de rôle pour la première fois et là, l'animatrice du club maîtrise.

Je m'assoie et je regarde, passionné, une partie dans un univers de sa création.

Quelques semaines plus tard, nous devenons de très bons amis, les meilleurs.

Aujourd'hui nous nous narrons toujours des histoires fantastiques et partageons notre vie depuis plus de seize ans.

**OLIVIER
SANFILIPPO**

1997

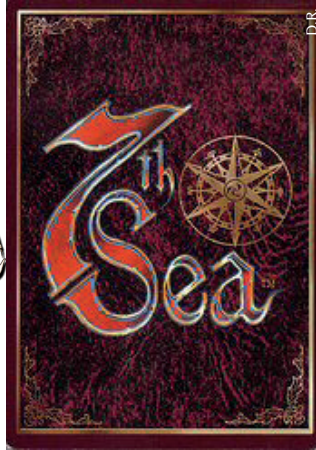
Tahiti, base marine de Papeete. Quatre rôlistes font partie de la même chambrée. Nous jouons depuis près de 24h en faisant des micro-siestes de temps à autre. Nous jouons à un jeu d'*heroic fantasy* créé par notre meneur. Nous sommes bien fatigués et le jeu tire à sa fin mais tout devient bizarre, c'est de plus en plus incohérent, des monstres inconnus, des Béhémoths venus de nulle part, mais nous continuons, après tout c'est de jeu de rôle, rien ne m'étonne. Une heure après, notre meneur s'aperçoit que, sans s'en rendre compte, il était parti sur un autre scénario et même un autre jeu. Nous nous sommes regardés et nous sommes partis nous coucher. Parfois, faut pas insister...

THIERRY GODEREL

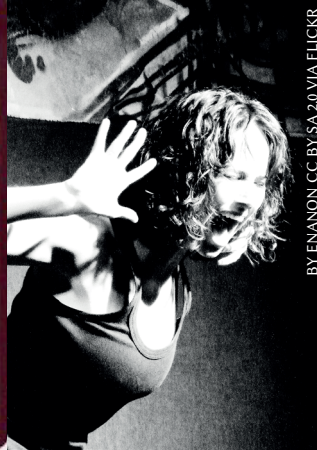




D.R.



D.R.



BY ENANON CC BY SA 2.0 VIA FLICKR



D.R.

1998

Lors d'une convention, l'un de mes meilleurs souvenirs en tant que meneur de jeu.

Un scénario enquête ésotérique, entraînant les joueurs dans de sombres prédictions aux enjeux apocalyptiques.

Pris par l'histoire, se refusant à l'interrompre afin d'en comprendre tous les tenants et les aboutissants. Les conduisant au bord de l'épuisement avec une partie de 23 heures non-stop, les joueurs (c'est tout à leur honneur) voulant absolument terminer le scénario, me valant un lot spécifique cette année-là et une légende surfaite qui me colle à la peau : celle d'un meneur aux parties interminables où les joueurs s'abîment.

Quant au lot, il s'agissait d'une montre, que j'ai toujours...

Ça se passe comme ça, à RPGers.

SHENDOR

1999

7th Sea (Les Secrets de la 7^e mer) est un jeu de cape et d'épée se déroulant dans le monde de Théah, une copie presque conforme de l'Europe du XVII^e siècle. Théah est un continent comportant neuf principaux états, et entouré de six mers. Et la septième, me direz-vous ? La Septième Mer, qui donne son nom au jeu, est une mer mythique, découverte par hasard par quelques marins (mal)chanceux, peuplée de créatures terrifiantes, où le temps n'aurait aucune prise et au bout de laquelle, dit-on, se trouverait un continent mythique...

EXTRAIT DU GROG

2000

2013. Avec mes amis, on était en train de jouer à une sorte de *survival game* en maison close, créé par un ami.

Alors que le jeu se finissait avec la mort des personnages et la folie d'un PNJ, le meneur finit le jeu sur le cliché le plus mémorable, un fin même interdite dans le cinéma...

Le rêve !

PAUL LEROUX

2001

Le début d'une sacrée campagne de *Vampire*, dirigée par mon mentor en tant que meneur de jeu et avec une tourmente de sacrés bons joueurs.

Bref, une partie où Mozart débattait avec Agamemnon et qui réunissait autour de la table vampires, mages, garous, etc.

On démarrait à 20h, on finissait à 10h le lendemain et on attendait avec impatience que passent les deux semaines entre chaque séance.

En souvenir de la ludothèque de Boulogne.

THIERRY LEMAIRE



BY WILL HYERID/CC BY NC 2.0 VIA FLICKR



BY LIZ GRACE/CC BY 3.0 VIA FLICKR



D.R.



BIRTHDAY CAKE BY JEROME JORDY/CC BY SA 3.0

2002

Je jouais à *Premiers Âges*.

Dans un sous-sol, des Marchemorts nous mettent en déroute.

Je fuis.

Je me rappelle que la troisième marche des escaliers en colimaçon déclenche un piège qui fera traverser des lames sur tout l'escalier.

Je saute sur le piège et me projette hors de l'escalier par le haut.

Les lames se déclenchent. Les Marchemorts sont tranchés pour certains.

J'avais oublié la guerrière, tombée inconsciente au bas de l'escalier.

Quand la joueuse est revenue dans la salle, le meneur de jeu lui a expliqué que son personnage était coupé en trois parties distinctes...

Gros ratage, quoi.

CYRILLE BRUNEAU

2003

J'ai commencé le jeu de rôle avec des copines. J'ai donc fait mes premières tablées entre filles. En 2003, j'ai voulu acheter mon premier livre, dans la boutique la plus proche. Quelle ne fut pas ma surprise en rentrant, on se serait cru dans un western spaghetti, les conversations se sont arrêtées. Je demandai mon livre.

Vendeur : « C'est pour offrir ? »

Moi : « Non, c'est pour jouer. »

V. : « Avec votre copain. »

M : « Non. »

V. : « C'est un jeu difficile, vous savez. »

M. : « J'y joue depuis deux ans, mais je ne savais pas qu'il fallait un examen pour acheter des livres... »

J'ai fini par partir avec mon livre. Bien plus tard, je compris que le milieu du jeu de rôle n'était pas très mixte, à l'époque...

CLAIRE VINAS HALLER

2004

2014. Les nouvelles formes de jeux, toujours plus novatrices.

Le retour aux sources et la redécouverte des ancêtres.

Le plaisir de jouer, en ligne, en personne, chez soi ou en convention.

Rôliste un jour, rôliste toujours !

ÉRIC NIEUDAN

2005

Décembre, j'ai onze ans, c'est la première fois que je tiens un dé de plus de six faces dans ma main.

À l'occasion d'un anniversaire, quelques amis et moi sommes initiés au jeu de rôle.

Sur du *Dungeons & Dragons* v1.

Tout un univers que je découvre et qui depuis ne m'a pas lâché !

JORIS BORDIER





2006

Cette année-là, c'est le début des sessions rôlistes avec mes amis d'enfance dans le mas familial, proche de Perpignan.

Cela va durer sept ans où, à chaque mois de mai, on se retrouve pour neuf soirées d'affilées, avec neuf parties, en changeant chaque soir de jeu de rôle. Il y a eu six à neuf maîtres du jeu selon les années.

De la féerie, du sombre, du sang, de la sueur et de la bonne humeur !

Que d'expériences fabuleuses et de parties endiablées !

Par contre, dur de revenir au monde réel après cette coupure onirique !

FLORENT MORAGAS



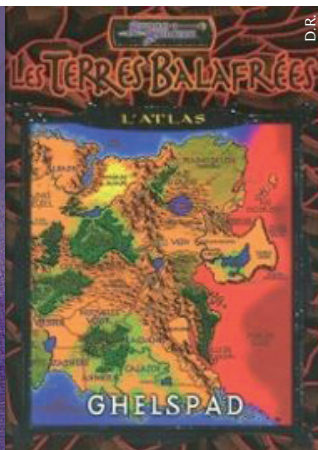
2007

C'est en 2007 que j'ai rencontré la jeune femme qui est désormais mon épouse. Grâce aux jeux de rôle.

ALEXANDRE MASSET

2011. Ma tante, en couple avec un rôliste et qui voulait faire découvrir le jeu de rôle à ma sœur, l'a invitée à une soirée. Un ami du copain de ma tante a eu le coup de foudre pour ma sœur, c'était réciproque : ils se marient début juin et j'ai l'honneur d'être témoin de ma sœur ! (...) J'ai aussi ajouté le jeu de rôle dans mes passions et je l'ai affiché sur mon CV. Lors d'un entretien pour un emploi saisonnier, mes centres d'intérêts, communs avec la personne faisant passer les entretiens, m'ont aidé : on a parlé de jeu de rôle et de toute la culture « geek » qui en découle pendant une demi-heure et j'ai eu le poste.

RÉMY HELLOUIN



2008

2009. Je commence : dans mon groupe de personnages-joueurs de la campagne des *Terres balafrées*, il y a un barbare qui pousse un grand cri tous les matins, qui ne se lave jamais et qui tape comme un bourrin, bref, à la vue, un bon barbare bien classique.

Ce qui l'est un peu moins, c'est qu'il est dans les plus intelligents du groupe, et qu'il a appris à lire et écrire.

Hier soir, dans un donj... une grotte, ils tombent sur un squelette de hal-felin et son fantôme, un peu bavard, qui se présente comme un « honnête voleur ».

Ce à quoi notre barbare en peaux de bête et la hache à la main répond : « Ne serait-ce pas un oxymore ? »

FLORENCE HERROU



2009

Un personnage-joueur découvre qu'il y a un esprit dans les ombres, dans la cuisine où elle travaille. Elle appelle le reste de la meute, et leur demande d'intervenir discrètement (elle cherchait à garder son emploi). Les autres arrivent et mettent donc au point un plan d'enfer : l'un d'eux déclenche les alarmes à incendie pour faire diversion pendant que l'autre va se transformer en loup dans les chiottes. Tout s'est passé dans la finesse et la subtilité : comme la fumée de sa clope ne suffisait pas à déclencher l'alarme, celui qui était en salle s'est mis debout sur une chaise et a allumé son briquet juste sous le détecteur. Le loup dans la cuisine a été repéré, et dans la panique, le patron a sorti son fusil. Le personnage-joueur employé s'est interposé, a volé le fusil et a tiré dans le téléphone. Discret.

FLORENCE HERROU



CCO



2010

C'était dans un hôpital pour enfants. Le héros de cette histoire avait neuf ans, il était dans un fauteuil roulant, il avait une perf' au visage. Mais grâce au jeu de rôle il a pu pendant environ une heure voler, sauver le monde à grands coups de *kameamea*, bref se prendre pour Sangoku. C'était un fan de *Dragon Ball*. Le plaisir fut d'autant plus grand quand, après la partie, il a appris qu'il existait des mangas de *Dragon Ball* et qu'il est reparti avec. Quand on anime dans un hôpital, on ne doit pas parler de la maladie. Ce gamin est peut-être sorti le lendemain et se porte bien aujourd'hui. Je n'en sais rien et n'ai pas le droit de le savoir. Tout ce que je sais, c'est que grâce au jeu de rôle, malgré sa perf', malgré son fauteuil roulant, il a passé un très bon moment.

DAVID AUDRA

2011

Un nouveau personnage-joueur arrive dans notre campagne de *Pavillon Noir*. Pour l'introduire, le meneur décide qu'il est sur un navire que l'on est en train d'aborder, et nous le décrit comme se battant bien, pour qu'on le considère comme une potentielle bonne recrue. Sauf que mon personnage, plutôt logique, voit là aussi un ennemi à abattre en priorité. Donc il le vise au mousquet et lui explose la jambe. Là, moment de flottement, le nouveau personnage avait une jambe de bois, mais le joueur n'avait pas décidé laquelle. Bon joueur, il la tire aux dés, et c'est la mauvaise. Dernier recours, le chirurgien de bord, soit mon perso, qui a pour devise « Dans le doute, coupe encore ». Et devinez quoi ? Moi aussi je peux foirer des jets de dés... Et voilà comment ce nouveau personnage est mort avant d'arriver sur le navire.

FLORENCE HERROU

2012

Un extrait sans prétention d'une partie, sans grande prétention non plus :

Moi : Pourquoi les PNJ sont aussi froids avec moi ? Parce que je n'ai pas une grosse paire de nibards à leur agiter sous le nez ?

MJ : Eh ouais !

Moi : Ok...

Ma première partie de jeu de rôle. Après ça, j'ai fait une pause de six mois avant de bien vouloir retenter l'expérience.

FABRICE DA SILVA

2013

C'était une belle journée d'hiver... C'est au beau jeu de rôle de Naheulbeuk que nous jouions. Un groupe de six aventuriers s'était rassemblé. Dans le donjon de Ploufletruc ils évoluaient, cherchant une elfe guerrière qui avait fait voler un artefact magique. Tandis qu'ils venaient d'ouvrir une porte et qu'ils ne voyaient que du noir, le nain, tel un bourrin, fonça. Dans une pièce il pensait atterrir, mais dans un grand trou il tomba et toutes ses côtes se brisa. Une illusion d'obscurité avait été lancée derrière une porte et c'est en bas du donjon qu'il retomba. Le gnôme voulut le sauver et, accroché à une corde trop courte, il sauta du haut de la tour. Il se brisa les côtes et se cogna au mur. Alors que, plus bas, le nain était affaissé, tous les os de son corps brisés.

LÉO TOUROULT ■

Aide de jeu

Jouer « l'anniversaire »

Dans nos traditions l'anniversaire est synonyme de rassemblement de famille ou d'amis et de cadeaux. On le pratique généralement pour l'anniversaire de naissance mais aussi pour les anniversaires de mariage ou de décès – sans les cadeaux !



Par extension, on trouve la commémoration, anniversaire d'un événement d'importance, le centenaire de la Grande Guerre en ce moment, par exemple. Par le passé, on fêtait aussi la nomination ou la mort des rois.

Pourquoi ne pas appliquer cette festivité lors de nos parties de jeu de rôle ?

Je ne parle pas de sortir un gâteau et de boire une coupe autour de la table de jeu, bien qu'après tout ce soit tout à fait envisageable, mais de jouer l'anniversaire.



L'anniversaire de qui ? De quoi ?

Petite énumération des possibilités offertes...

En famille et entre amis

Le plus classique. C'est souvent l'occasion de réunir des personnes perdues de vue et d'offrir quelques cadeaux. Un présent de grande valeur peut entraîner des péripéties – objet maudit ou volé, carte au trésor, etc. – ou des jalousies de la part des personnes invitées.

L'anniversaire du leader

Qu'il soit roi, président bien-aimé ou dictateur, l'anniversaire du grand patron est souvent un jour chômé, avec tournoi, cérémonies religieuses de remerciements au(x) dieu(x), bal populaire financé par les autorités et remise de cadeaux -médailles et titres- à d'heureux élus. L'ambiance est propice aux complots de famille et à l'octroi d'un poste à responsabilité à un personnage.

La commémoration

Festivités nationales identiques à celles citées ci-dessus, avec en sus défilés militaires, invitations de dignitaires étrangers et démonstrations de force de la part du gouvernant. C'est un moment idéal pour placer une tentative d'assassinat, un coup d'État ou un attentat sur un ministre étranger. Il y a moyen de faire angoisser des personnages à qui on aurait donné la responsabilité de la sécurité.

Le passage à un statut différent

L'accession à l'âge adulte offre des avantages et des inconvénients qui peuvent impliquer des situations de jeu intéressantes. Cela peut être l'âge d'aller faire son service militaire, le droit de conduire, l'accès à certains commerces ou l'adoubement dans des univers médiévaux. Le cinéma d'anticipation a produit des histoires sur l'âge de la mort, décidé soit par un état totalitaire soit par une sorte d'obsolescence physique. En



l'occurrence, l'anniversaire n'est pas une fête mais l'occasion de se rebeller contre un système. Les films *L'Âge de cristal* ou *Soleil vert* sont de bons exemples. On peut imaginer de nombreuses déclinaisons. Il suffit, en fonction de la culture que l'on invente pour l'univers de jeu de fixer « l'âge où l'on a le droit de... » ou « l'âge où l'on est obligé de... »

L'anniversaire devient subséquemment important, même s'il n'est pas une fête telle qu'on l'imagine.

L'anniversaire d'un enfant

J'ai gardé pour la fin le grand gâteau d'anniversaire à la crème, la marmaille hurlante, le clown et ses ballons, les jeux divers et la maison dévastée. Vous allez me demander ce que le jeu de rôle peut y trouver comme intérêt.

Imaginons l'anniversaire du fils d'un roi ou d'un riche dirigeant d'entreprise qui invite ses petits copains du même milieu. Il faut bien

qu'ils s'amuse, les petits monstres. Et si vos joueurs sont responsables de la sécurité, là ça devient amusant. Mettons-nous dans la peau du joueur incarnant le garde fidèle. Il ne faut pas les brusquer, sinon papa va être mécontent, il faut accepter avec diplomatie tous leurs caprices, même quand ils voudront jouer avec votre arme. Difficile de dire non si le chérubin déclarera vous faire renvoyer tout en hurlant et en tapant des pieds.

Ajoutez une tentative de kidnapping par des ennemis surarmés et vous avez une sympathique scène avec un môme sous un bras et les kidnappeurs vous poursuivant - oui, votre arme a été cachée par les garnements - au milieu des cotillons et des jouets. Et, qui sait, peut-être êtes-vous déguisé en peluche géante plus encombrante que votre armure habituelle ?

Les préparatifs

Ils donnent lieu à des quiproquos qui peuvent dégénérer. Si l'heureux bénéficiaire est un



peu paranoïaque - si, si, ça arrive en jeu de rôle - il pourra croire à la mise en place d'un complot alors qu'il s'agit juste de lui trouver un cadeau en toute discrétion. Sans trop d'effort la situation peut mal tourner.

Dans des milieux huppés, l'organisation de l'événement peut vite prendre de l'ampleur. Contacter les riches et puissants invités, prévoir leur transport, leur logement, accéder à leurs caprices, organiser la fête démesurée qui plaira. « La princesse Unetelle veut une nouvelle robe. Avez-vous contacté le pâtissier pour le gâteau géant pour 250 convives ? Et l'étalon noir que le Prince va recevoir, est-il bien logé ? Il lui faut la meilleure étable ! Les gardes de Lord X sont en conflit avec ceux du Prince marchand Y, et ils veulent loger près de leur maître, diantre, il va falloir éviter qu'ils en viennent aux mains. Espérons que Mademoiselle Z a arrêté de prendre des drogues, une overdose pendant la cérémonie va nous mettre dans une délicate situation ! » Participants à l'événement ou organisateurs, vos joueurs ne vont pas s'ennuyer.

L'après

Ouf ! C'est terminé. Le calme revient. On passe un coup de balai, on range les restes du gâteau au frais, tout rentre dans l'ordre. C'est toujours là que les créanciers arrivent, surtout si l'événement était grandiose. Tracasseries financières. Plus conséquent, c'est là qu'on découvre qu'un nouveau testament prend effet. Le vieux dirigeant se retire ou le jeune adulte accède au pouvoir. Le monde est soudain différent. La bougie en plus sur le gâteau d'anniversaire a tout changé. ■

THIERRY MAIRE

FILS DES SIÈCLES

LE SOUFFLE DU TEMPS



« L'Histoire est mon terrain de jeu »

Fils des siècles, le souffle du temps

Ce n'est pas tous les jours que le rédac' chef des *Chroniques d'Altaride* sort un jeu de rôle... Alors la revue se fend d'une paire de pages pour vous le présenter d'un peu plus près.

Un parti-pris de départ

Le point de départ de *Fils des siècles* ? Une farouche volonté de redonner ses lettres de noblesse à la campagne au long cours. Beaucoup de groupes de rôlistes optent pour l'enchaînement de scénarios sans qu'ils aient forcément de liens profonds entre eux. Avec *Fils des siècles*, le contrat est clair, on part pour enchaîner les parties et avancer dans une seule et grande histoire : l'Histoire.



Traverser les époques

Si les jeux de rôle historiques sont nombreux, ils s'ancrent très souvent dans une période de l'Histoire précise pour n'en pas sortir. Certains jeux proposent des suppléments pour explorer différentes époques mais ils sont alors plutôt chacun prévus pour fonctionner en autonomie. Le projet de *Fils des siècles* est de placer le personnage du joueur au cœur d'une grande fresque historique, en démarquant du fond de l'Antiquité pour avancer à travers les âges et voir naître, croître et mourir les civilisations autour de lui.

Le personnage

Pour ce voyage dans le temps, il fallait un personnage à la mesure : un immortel. Partant de ça, le jeu prend le parti d'une créature originale, capable de survivre au temps qui passe sans pour autant ressembler de trop près à celles qu'on connaît déjà dans d'autres jeux. La notion de temps étant la clef de *Fils des siècles*, c'est donc très logiquement qu'elle

est également au cœur de la problématique du personnage.

Ce personnage, c'est une personne de l'Antiquité qui se voit un jour transformée en... autre chose. Le changement n'est pas facile à déceler au début mais, plus le temps passe,

Un air de déjà-vu...

Si vous êtes un fidèle lecteur (ou une fidèle lectrice) des *Chroniques d'Altaride*, ce nom de jeu vous dit peut-être quelque chose... Et vous avez raison ! Dans le numéro 1, nous vous parlions déjà de *Fils des siècles*, qui prenait encore à l'époque la forme d'une vaste campagne pour un autre jeu. C'est même suite à cet article que le projet a mûri pour aboutir non plus à un supplément pour autre chose... mais à un jeu de rôle à part entière, avec son propre univers et son système de règles. ■

plus il devient évident. Il ne vieillit plus. Le temps n'a plus de prise sur lui. Alors qu'un mortel voit son souffle vital s'étioler à mesure qu'il s'affaiblit et qu'il s'achemine vers la mort, un immortel gardera ses pleines capacités pour l'éternité en conservant son souffle intact.

Le souffle

Ce souffle vital, c'est l'énergie au cœur du jeu. Sans elle, point de vie. Les gens génèrent du souffle en vivant pleinement leur existence, ils l'épuisent en vieillissant. L'immortel, quant à lui, ne perd rien... et se trouve même doté d'un pouvoir complexe, qui lui permet d'absorber le souffle qui s'échappe lorsque quelqu'un meurt brutalement dans son voisinage. De quoi lui donner une telle énergie qu'il devient capable de l'utiliser pour réaliser des prouesses qui dépassent les lois naturelles !

La mort

Les immortels ont réussi à se préserver de leur mort... Mais pas de celle de ceux qui les entoure. La nature même de leur pouvoir, absorber le temps qu'il reste aux vivants près d'eux, en fait des créatures solitaires et dangereuses, considérées comme maudites ou maléfiques quand trop de morts inexplicables émaillent leur parcours.

Pourtant, les immortels veillent très souvent à ne pas être impliqués personnellement dans ces décès brutaux, souvent violents. Car en intervenant, ils ris-

queraient d'altérer le souffle de vie qui s'échappera de leur victime. Un souffle altéré qui pourrait les changer à leur tour, lentement, sournoisement, en quelque chose d'encore plus différent, d'encore moins humain.

La mutation

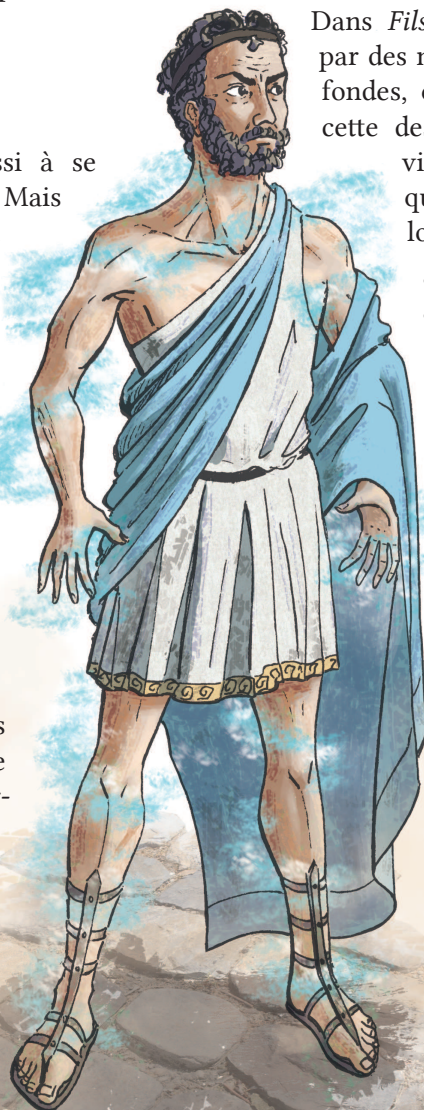
Certains, pourtant, font ce choix. Leur corps évolue au fil de leurs crimes et ils se changent peu à peu en créatures de légendes, ces monstres mythologiques qui ont fait trembler des générations de mortels perdus dans le brouillard du temps et de l'ignorance. Des monstres qui entrent en opposition avec les civilisations comme avec leurs anciens congénères, ceux qui ont fait le choix de rester parmi les Hommes.

Le destin

Dans *Fils des siècles*, chacun est porté par des motivations plus ou moins profondes, qui forment sa destinée. C'est cette destinée qui alimente le souffle vital. Pour beaucoup, il ne s'agit que de projets à plus ou moins long terme, plus ou moins dangereux. Mais pour une poignée, c'est un destin qui les pousse à s'impliquer dans la société. Un destin qui brûle au fond d'eux... Un destin qui leur offre la capacité de changer. Quand une personne mue par un véritable destin croise la route d'un immortel, elle peut devenir immortelle à son tour... en lui ravissant son pouvoir, en lui donnant la mort qu'il avait si longtemps esquivée, comme un relais qui passe de main en main.

L'esprit

Mais l'esprit d'un mort dont le destin reste inachevé s'attache vigoureusement



© AGÉNOR LE RUYER

au monde des vivants. Quand aucun immortel n'est présent, son souffle s'ancre dans le lieu de son trépas, lui offrant une énergie ultime pour tenter de manipuler son environnement sous la forme de spectre. Mais si un immortel participe ou assiste à cette mort, l'esprit et son souffle iront se réfugier en lui, tentant de prendre le contrôle de son corps pour poursuivre inlassablement sa quête. Un esprit, deux esprits... Combien notre immortel pourra-t-il en accumuler sans perdre la tête ?

C'est là que naît le Vautour, le psychopompe qui accompagne l'esprit des morts vers l'au-delà.

Les règles

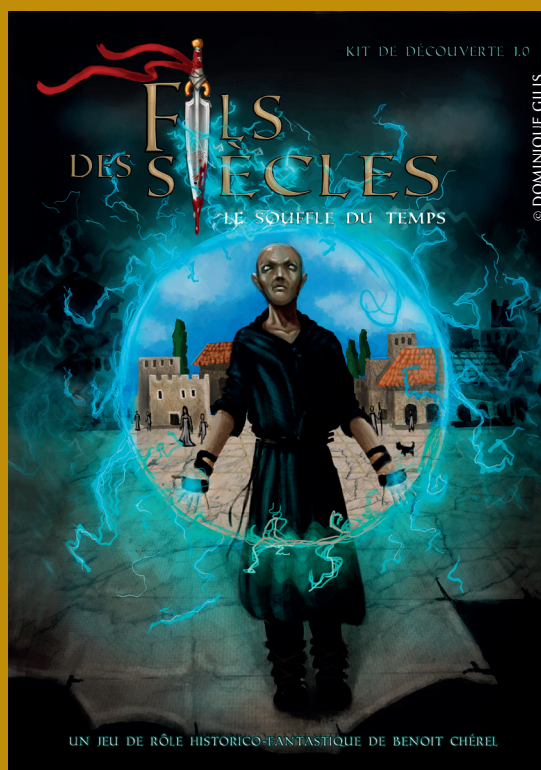
Le système de jeu de *Fils des siècles* repose sur la théorie des humeurs, une approche antique de la médecine et de la psychologie, qui considère que l'équilibre d'une personne dépend du dosage de ses quatre fluides vitaux : le sang, la lymphe, la bile et l'atrabile.

Ces humeurs sont l'équivalent des attributs et servent à définir à la fois le physique, le social et le mental du personnage. Elles sont associées à un dé particulier, qui définit leur potentiel : D4, D6, D8, D10...

Quand le personnage effectue une action, on lance le dé de l'humeur associée et on compare le résultat à un niveau de difficulté.

À cette base, on rajoute des spécialités chiffrées, qui offrent un bonus fixe si elles sont utilisées lors de l'action entreprise. Ces spécialités sont rassemblées sous des compétences, elles-mêmes associées à des domaines. Enfin chaque jet de dé demande aussi de lancer un dé spécial à six faces. L'une d'elles indique un échec critique, une autre une réussite critique et les quatre autres sont associées à une humeur. Si l'humeur en usage sur l'action est tirée, le personnage est en harmonie, ce qui lui offre un bonus pour plus tard. ■

BENOÎT CHÉREL



Aller plus loin

Cet aperçu vous donne envie d'en savoir plus ? Le kit de découverte est désormais disponible gratuitement sur le site Internet de *Fils des siècles*. Un document de 64 pages, en couleur, illustrées, qui vous donnera tous les outils pour vous lancer dans l'aventure. Il contient les règles complètes pour se créer un personnage, jouer un scénario d'introduction fourni ou même démarrer une campagne. En échange, vous êtes cordialement invités à donner votre avis à l'auteur, vos remarques, commentaires, critiques... Tout ce qui l'aidera à améliorer le jeu pour en faire bientôt un livre de base édité.

► www.filsdessiecles.com

► www.facebook.com/filsdessiecles

Atelier du créateur



Interview

Pierre Rosenthal, papa du rôliste

Par Kerlaft le rôliste et Benoît Chérel, en partenariat avec les éditions Le Grimoire

C'est à l'occasion du Salon du livre que le légendaire Kerlaft le rôliste a pris son courage à deux mains, invité Benoît Chérel des *Chroniques d'Altaride* pour l'assister, lancé une poignée de dés et décidé d'invoquer Pierre Rosenthal. L'entretien,

filmé par Tupaj Portugal pour les éditions Le Grimoire, est donc disponible sur le site de Kerlaft le rôliste, celui du Grimoire (en vidéo)... et bien entendu, ici !

Ce fut un grand moment pour les deux intervieweurs que de rencontrer une personnalité du monde ludique que les anciens lecteurs du magazine *Casus Belli* ont bien connu. Un moment que vous allez pouvoir partager !

Kerlaft le rôliste : Qui es-tu ?

Pierre Rosenthal : Qui suis-je ? Pierre Rosenthal. Dans le cadre du jeu de rôle, je suis surtout connu en tant qu'ancien rédacteur en chef adjoint de *Casus Belli*. À l'époque où Didier Guiserix était rédacteur en chef. J'ai commencé à travailler un petit peu avant mais j'ai été engagé de façon définitive quand le magazine est passé en kiosque.

Un peu plus tard, j'ai été rédacteur en chef des hors-série, puisqu'on alternait un numéro normal, un numéro hors-série... J'ai

aussi commis deux jeux de rôle : *Athanor*, un jeu de science-fiction, et *Simulacres*, un jeu générique dans le lequel on développait des univers différents. Avec, à l'époque, M. Fred Blanchard pour faire les illustrations.

K. : Quel est ton parcours ?

P. R. : Avant d'être dans le jeu de rôle, j'étais ingénieur informaticien mais ça m'ennuyait un peu. Comme la plupart des gens à cette époque, j'ai découvert le jeu de rôle en école d'ingénieurs. J'en avais quand même déjà entendu parler avant, par le biais d'un des meilleurs magazines de l'univers, *Métal hurlant* : il parlait, avant le début des années 80, d'un jeu qui s'appelait *Dungeons & Dragons*. J'avais acheté une des premières boîtes dans l'Œuf cube. Je n'avais rien compris. J'ai été dans un club, on m'a dit " Pauvre naze, *Dungeons & Dragons* c'est dépassé, maintenant on joue à *Advanced Dungeons & Dragons*."

Quand je suis sorti de l'école d'ingénieur, j'ai écrit - enfin réécrit - un scénario qu'un de mes copains m'avait fait jouer. J'ai été voir Didier Guiserix en lui disant « j'ai un scénario à vous proposer ». Ils ont lu ça, ils ont trouvé ça pas mal et m'ont dit « On a besoin de quelqu'un de temps en temps pour faire de la réécriture ou faire autre chose ». J'ai dit « Bah de temps en temps, quand j'ai du temps, je peux vous aider ». Et j'ai fait ça pendant que j'étais ingénieur informaticien. Un jour, ils m'ont proposé un poste, mais à mi-temps. J'ai accepté : j'ai abandonné mon poste d'ingénieur informaticien (et 80 % de mon salaire). Mais je ne le regrette pas, parce que ça a ouvert les dix ou treize plus belles années de ma vie professionnelle.

K. : Qu'est-ce qui a fait que le jeu de rôle t'a séduit, qu'est-ce qui te plaît dans ce loisir ?

P. R. : J'adore les jeux mais je ne suis pas du tout un compétiteur. Si je gagne c'est bien, si je perds tant pis, surtout je déteste que quelqu'un, en face de moi, soit énervé parce qu'il a perdu. Donc en général, quand je joue, que ce soit au Monopoly ou à des wargames compliqués, si le type en face de moi a vraiment envie de gagner, ça ne va pas me déran-

ger, même parfois je vais le laisser gagner, ce qui risque plutôt de le déranger. Quand j'ai découvert le jeu de rôle, ce n'est pas l'aspect imaginaire qui m'a plu. C'est qu'on soit plusieurs à jouer en même temps et que tout le monde gagne en même temps. Il n'y a pas de perdant. S'il y a des perdants, c'est que tout le monde meurt et le meneur de jeu se retrouve sans les personnages de ses joueurs.

Ce qui me plaisait vraiment, c'est qu'on est tous en même temps et surtout qu'on fait travailler, non pas son imagination mais son imaginaire. Je fais une différence entre les deux. L'imagination permet de créer quelque chose de nouveau. Avec l'imaginaire, quelque chose nous est proposé, on l'imagine soi-même et on voit comme on est. C'est la grosse différence entre le meneur de jeu et le joueur. Le meneur de jeu est content parce qu'il fait jouer ses copains, l'intérêt est social. Quand on est joueur, on est à l'intérieur de l'aventure. On vit vraiment les choses et on visualise encore mieux que si on était à l'intérieur d'un film, ou comme lorsqu'on lit un livre.. Quand on est meneur de jeu, on a le plaisir de faire participer tout le monde, de créer le scénario ou de l'improviser. Le jeu de rôle, pour moi, c'était vraiment ça, c'est un côté social avant tout.

Benoît Chérel : Quelle est pour toi la définition du jeu de rôle ?

P. R. : Je ne pense pas qu'il y ait un intérêt à avoir une définition du jeu de rôle, sinon pour la mettre dans un dictionnaire pour que les gens puissent s'y rapporter. Ça me gêne que certains se disputent à propos de la vraie définition du jeu de rôle. Je sais qu'à *Casus Belli* nous avons vraiment eu ce problème parce que nous devions en parler à des gens qui ne connaissaient pas du tout. Si on se mettait à leur expliquer longuement ce que c'était, on disait que c'était trop long, trop compliqué...

Nous avons créé pour cela une plaquette qui s'intitulait *Qui veut la peau du jeu de rôle ?* On s'y est mis à plusieurs pour essayer de définir ça. Je me suis beaucoup battu pour qu'on rattache le jeu de rôle au jeu de société. À l'époque, la plupart des rôlistes - mot qui



n'existait pas à l'époque - disaient « Mais non, c'est un truc tellement particulier, c'est du jeu de simulation... » Ils parlaient des règles, ça devenait compliqué. J'ai dit « Si on dit présente le jeu de rôle comme un jeu de société, ils vont comprendre que ça consiste à se mettre autour d'une table et à jouer. » Après, nous avons dit « C'est un jeu de société dont le but est de raconter des histoires avec une personne qui arbitre. »

Je pense que la définition ne doit pas segmenter « Qu'est-ce qui est le jeu de rôle ? » ou « Qu'est-ce qui n'est pas le jeu de rôle ? » La définition est là pour quelqu'un qui n'y connait rien, en deux-trois phrases, puisse dire « Ah, c'est à peu près ça ! » Donc c'est un jeu de société dans lequel on raconte des histoires, une personne fait l'arbitre et les autres incarnent des personnages comme... Et là je donne l'exemple le plus simple. Vous êtes la compagnie de l'anneau, dans *Le Seigneur des Anneaux*, vous ne savez pas du tout ce qui va se passer et à chaque fois que vous arrivez dans un nouveau lieu, le meneur de jeu vous raconte ce qui se passe et vous, vous dites ce

que vous faites.

Mais là, on est déjà sorti de la pure définition, je suis rentré dans une explication. Ce qui est compliqué, c'est de le faire en deux-trois phrases. Mais je pense pas qu'il y ait un intérêt à choisir la vraie définition du jeu de rôle parce qu'on n'arrivera jamais à une vraie définition du jeu de rôle.

K : Le mieux est sans doute d'inviter à jouer...

P. R. : Bien sûr ! À l'époque, peu de gens jouaient aux jeux de rôle, nous étions très prosélytes. Je ne pense pas que c'était une bonne approche parce que certains ont été dégoûtés, n'ont pas accroché.

Maintenant j'explique en deux-trois mots ce que c'est que le jeu de rôle et si les gens veulent essayer, ils le peuvent. Ou au moins assister à une partie, même si c'est moins intéressant. Il ne faut pas pousser les gens. C'est pour amener le public à jouer que j'ai développé *Simulacres*. J'allais dans des conventions, je demandais aux gens ce qui



leur plaisait. Les magiciens ? Les séries TV ? *James Bond* ?

En fonction de ça, j'avais quelques scénarios en tête. Vous aimez les séries TV ? Vous allez être des flics en patins à roulettes à Los Angeles. Comme vous êtes cinq, il me faut un chef, un black, un mexicain et on part là-dedans. Vous êtes à la cour d'un roi, un magicien vient d'enlever sa fille, elle est gardée par un dragon... Lequel d'entre vous est un guerrier, un magicien ? L'idée n'est pas de leur imposer un scénario ou un jeu compliqué auquel ils ne comprennent rien.

K. : Joues-tu encore ? Et si oui, à quel(s) jeu(x) ?

P. R. : Oui, je joue encore, en tant que meneur de jeu, avec le groupe qui me suit depuis les années 80, à l'édition à peu près actuelle de *D&D*, *Pathfinder*. Du hyper-méga classique, avec des runes de géants de pierre. Les joueurs sont très contents, ils montent en niveau, il y a des géants, il y a des dragons, il y a des méchants...

Nous avons essayé des tas de jeux : *In nomine Satanis* / *Magna veritas*, *L'Appel de Cthulhu*, mais à chaque fois mes joueurs me disent « Après on aimerait refaire du *Dungeons & Dragons*. » Que ce soit *D&D* ou pas, hein. Pour eux, c'est du méd.-fan.

En tant que joueur, j'aime bien changer et varier. Il y a deux-trois ans, j'ai joué à une campagne écrite par un copain, à *Warhammer*. Je n'avais jamais joué à *Warhammer*. En ce moment, je joue à un jeu qui est vraiment très sympa, que je recommande : *Würm*, dans lequel on joue des hommes de Néandertal. Le système tient sur deux-trois pages.

B. C. : Quelle attention portes-tu actuellement aux jeux un peu de la nouvelle vague, qui expérimentent de nouvelles pistes ?

P. R. : Je ne suis plus du tout dans le domaine, je suis donc les nouveautés via des forums de discussion ou Facebook. Je sais qu'il avait un concours qui s'appelait Vieux pots, nouvelles soupes, où des rôlistes voulaient redécouvrir d'anciens jeux à la mode qu'ils appellent nar-

rativistes. Je vais peut-être passer pour un dinosaure, je n'ai pas encore tout à fait saisi comment on y jouait.

Le côté narrativiste ne me dérange pas du tout, on a des systèmes super freeform. On se rapproche plus du conte que du système... Par contre, j'ai un peu de mal et je ne vois toujours pas où est le mode participatif : à partir du moment où ce n'est plus le meneur de jeu mais les joueurs qui construisent l'histoire, il y a des trucs qui sont flous pour moi. Je pense que si on n'a pas de garde-fous, d'un seul coup on va ressortir du jeu de rôle pour aller vers du conte participatif. Ce qui m'intéresse dans le jeu de rôle, c'est quand même le côté jeu.

Le conte interactif est super intéressant mais il faut des contraintes et pour moi ce sont les règles. C'est-à-dire qu'on a prévu de monter en haut d'une montagne... Si tout le monde dit « D'accord on est en haut de la montagne », je ne vois pas l'intérêt d'avoir loupé son jet, que la corde se soit cassée... La règle est là pour créer des rails, des obstacles, inventer de nouvelles choses. Le but des joueurs est de dire comment ils vont se tirer de cette nouvelle situation, tout en jouant un rôle. L'approche narrativiste permet cela aussi, mais pour moi on doit toujours rester dans la notion de jeu.

K. : Un grand souvenir d'un moment de jeu de rôle ?

P. R. : Le plus grand souvenir, ça va remonter... Je vais essayer de vous la faire courte. C'était basé sur un vieux scénario de *Dungeons & Dragons* qui s'appelle *Ravenloft*, que j'ai fait jouer quatre ou cinq fois. Le scénario de base était le même mais il y avait un côté aléatoire : les méchants n'avaient pas toujours les mêmes buts, les trésors à trouver n'étaient pas au même endroit et surtout à l'intérieur de ce donjon, il y avait le grand méchant, un vampire qui essayait de transformer tout le monde en vampire. Il était aidé par des loups-garous qui essayaient de transformer tout le monde en loups-garous...

J'avais réussi à faire jouer ce scénario-là à deux ou trois groupes de joueurs, le joueur d'un autre meneur et moi. On avait huit

joueurs. Sur huit joueurs, un seul est resté normal, trois étaient transformés en vampires ou en loups-garous (sans savoir que les autres l'étaient aussi).

À un moment, il y a vraiment une course-poursuite et le clerc du groupe, tout content de s'en être sorti, a dit, « Ah, ouf, enfin on s'en est sorti ! Vous avez vu comment j'ai fait ? Quand il a fallu repousser tous les monstres, que je me suis retourné vers eux et que je leur ai dit, avec mon symbole sacré *vade retro* ! » et l'a fait devant les sept autres. Là, j'ai fait tirer les dés et je lui ai dit, « Tu te rends compte que les sept personnes que tu as en face de toi, d'un seul coup, se détournent de toi, deviennent livides et se mettent à courir pour te fuir. »

K. : Je voudrais que tu présentes aux jeunes des jeux anciens, ceux qui ont fait le jeu de rôle, comme par exemple *Athamor*.

P. R. : *Athamor* est un jeu pour des vieux joueurs, presque de première ou deuxième génération, très complexe. J'étais content de l'avoir écrit, mais un an après, je me suis rendu compte que c'était beaucoup trop complexe. Pour situer le jeu : je suis un fan absolu de science-fiction depuis que je suis tout petit. Mon auteur préféré c'est Philip K. Dick. J'ai lu plus de trois mille bouquins de science-fiction. Comme j'étais critique de science-fiction pour *Métal hurlant*, je lisais sans arrêt de la science-fiction.

À l'époque, il y avait *Dungeons & Dragons* ou *Space Opera*, qui était très compliqué. Il y avait *Traveller*, auquel je n'ai pas beaucoup joué. Il y avait *James Bond* qui venait de sortir, un jeu un peu simple. Il y avait aussi *L'Appel de Cthulhu* et en France, on n'avait pas encore sorti un jeu qui allait devenir très important pour moi : *Rêve de dragon*. J'ai donc décidé de créer un jeu dans un univers personnel. J'adorais le space opera, mais j'étais très fatigué de *Star Trek* et de *Star Wars*, parce que pour moi la science-fiction c'était aussi Andrevon, Stéfano Wul, Philip K. Dick : pas forcément de l'espace, du combat d'armes laser. *Cyberpunk* n'existait pas encore, Gibson n'avait pas encore écrit *Neuromancer*.

Je voulais créer un jeu space opera dans lequel on se déplace à terre, une Terre dans laquelle tout change sans arrêt, des mondes parallèles dans lesquels on va. Les mondes parallèles, c'est un peu les planètes de *Star Trek* ou de *Star Wars*, une suite d'ambiances, d'environnements particuliers. Malheureusement je suis parti sur un système très simulationniste, où je voulais que ça reflète aussi le côté génétique puisqu'il y a des caractéristiques à 3D4 qui ressemblent un petit peu au génome de l'ADN, il y a des skills, des compétences que l'on apprend de façon livresque et qu'on développe après, il y en a d'autres qu'on apprend en les pratiquant. Tout ça donne un système d'échelle complexe, qui pouvait remonter aux origines.

La grosse complexité que je n'avais pas vue, c'est qu'à chaque fois qu'on passait dans un autre univers, on changeait soi-même physiquement. Et mentalement. Il fallait donc recréer un personnage à chaque scénario ; niveau jouabilité et ventes, c'était une grosse erreur. Je suis très content de l'avoir écrit, quatre ou cinq ans après, je ne l'aurais pas conçu de la même façon, la mécanique me semble trop vieille et poussiéreuse.

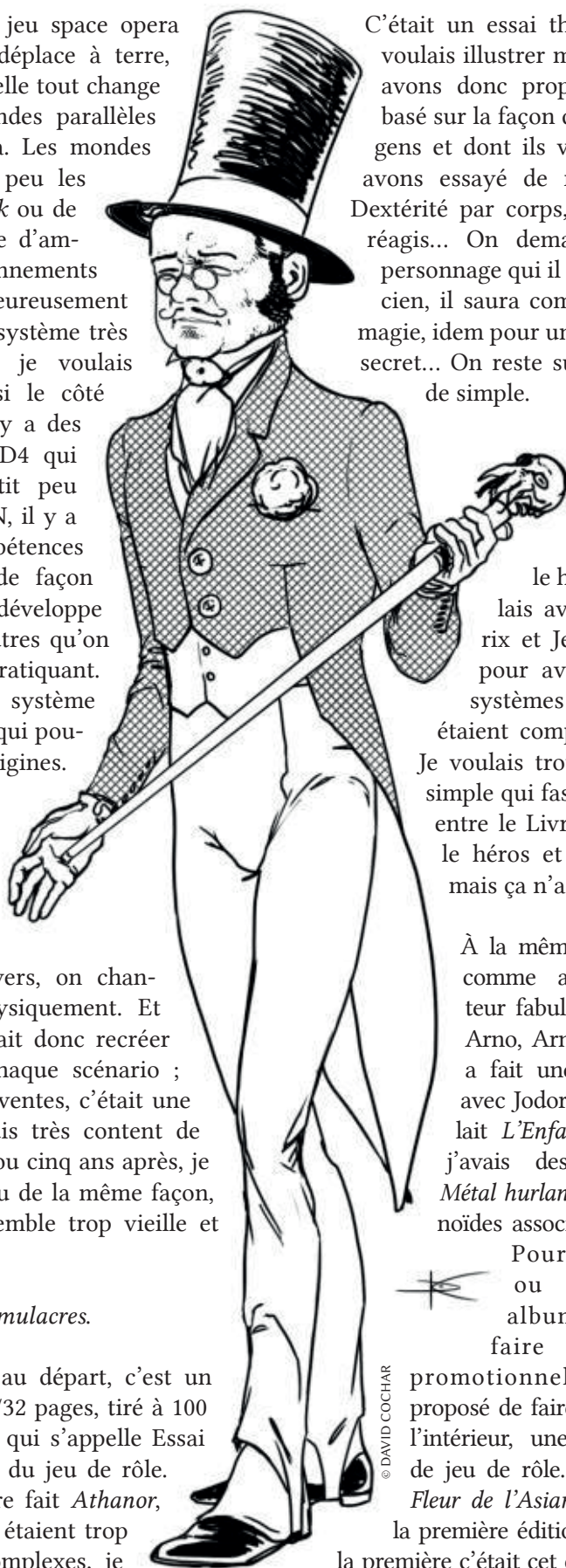
K. : Parle-nous de *Simulacres*.

P. R. : *Simulacres*, au départ, c'est un petit fascicule de 16/32 pages, tiré à 100 ou 200 exemplaires, qui s'appelle Essai sur la simplification du jeu de rôle. Je n'avais pas encore fait *Athamor*, les jeux du moment étaient trop compliqués, trop complexes, je voulais un jeu accessible à tous.

C'était un essai théorique, mais je voulais illustrer mon propos. Nous avons donc proposé un système basé sur la façon dont sont faits les gens et dont ils vont réagir. Nous avons essayé de remplacer Force, Dextérité par corps, esprit, j'agis, je réagis... On demande ensuite au personnage qui il est : s'il est magicien, il saura comment faire de la magie, idem pour un voleur, un agent secret... On reste sur quelque chose de simple.

À l'époque c'était les premiers Livres dont vous êtes le héros et je travaillais avec Didier Guiseric et Jean-Pierre Pécau, pour avoir des idées de systèmes de ces livres, qui étaient complexes eux aussi. Je voulais trouver un système simple qui fasse une passerelle entre le Livre dont vous êtes le héros et le jeu de rôle... mais ça n'a pas abouti.

À la même époque, j'ai eu comme ami un dessinateur fabuleux, qui s'appelle Arno, Arnaud Dombre, qui a fait une bande dessinée avec Jodorowski qui s'appelait *L'Enfant tronc*. Comme j'avais des contacts chez *Métal hurlant*, avec les Humanoïdes associés, ils ont dit : « Pour le deuxième ou le troisième album, on aimerait faire une opération promotionnelle ». Et on m'a proposé de faire un petit livret à l'intérieur, une petite aventure de jeu de rôle. C'est devenu *La Fleur de l'Asiamar*. Ce n'est pas la première édition de *Simulacres* : la première c'était cet essai, la deuxième édition, pas mal diffusée, c'est ce petit livret





de 12-16 pages, avec des dessins d'Arno à l'intérieur, qui explique ce que c'était. C'était donc la version simplifiée.

Plusieurs années plus tard, nous avons essayé de convaincre le directeur financier de *Casus Belli* qu'on aimerait bien faire un hors-série. Il nous a répondu : « Vous n'arrivez pas à sortir déjà vos numéros à l'heure, il est hors de question que vous fassiez un hors-série... mais je vous prends au mot. Si vous arrivez à sortir un hors série dans les temps, on envisagera peut-être de faire d'autres séries plus tard un jour ». Il n'y croyait pas une minute. J'ai dit banco, et nous avons annoncé *Simulacres*, comme premier hors-série.

Ça s'est traduit par 52h sans sommeil pour le sortir à temps. Sur Macintosh. *Simulacres* est sorti comme ça. Au départ c'était un petit fascicule pour expliquer comment simplifier le jeu de rôle, c'est devenu un petit fascicule pour faire la promotion d'une BD qui était vraiment très bien et enfin, c'est devenu le premier hors-série de *Casus Belli*.

Plus tard, c'est devenu un moteur, le premier jeu en fait *open game licence* du monde. La seule chose que je demandais, c'est de ne pas le commercialiser pour faire de l'argent avec. De là sont nés *Bernard & Jean*, beaucoup d'autres jeux, il y a eu entre soixante et quatre-vingt jeux amateurs qui sont sortis avec le système de *Simulacres*.

Pendant ce temps, je travaillais avec les éditions Descartes pour sortir de petits univers prêts à jouer, avec le système *Simulacres* : c'est devenu *Capitaine Vaudou*, *Cyber Age* (le premier), *Aventures extraordinaires et machinations infernales*. Le système de règles tient en deux pages, on vous explique l'univers en 16 pages et vous avez un grand scénario en 32 pages.

K. : C'était le bon temps ! Il y a encore des jolies choses aujourd'hui !

P. R. : Oui, certains jeux qui sortent sont fabuleux ! J'ai arrêté d'acheter les nouveautés, mais il y a quelques années j'avais acheté les *Qin*... On va voir ! Il y a des jeux qui sont

toujours intéressants, des thèmes intéressants. Donc, de temps en temps, je ne joue pas, mais je m'achète quelques jeux pour voir l'univers, voir un peu les systèmes, des trucs comme ça. Mais je restreins...

B. C. : Justement, on parle beaucoup du passé du jeu de rôle, qu'est-ce que tu penses de la situation actuelle du jeu de rôle, voire de son avenir ?

P. R. : Je n'en ai aucune idée, parce que je ne suis plus du tout dedans. Par contre, je pense que nous avons eu la chance, après la mise au ghetto, les attaques, même, de voir l'explosion du *Seigneur des anneaux*, quand il est sorti au cinéma. Tout le monde s'est mis à *Dungeons & Dragons* ou d'autres jeux comme ça. Ce film a fait beaucoup pour le jeu de rôle, parce qu'il a popularisé le médiéval-fantastique. J'ai l'impression que le jeu de rôle est devenu plus mature.

À mon avis, c'est un marché de niche qui a l'air de bien se développer. Je comparerais ça à l'édition de science-fiction. Il y a quelques bons éditeurs, des éditeurs américains, des éditeurs amateurs... Le jeu de rôle n'a plus forcément à se défendre, comme il y a quelques années, pour ne pas disparaître. Je ne pense pas que le jeu de rôle va disparaître. Je pense que suffisamment de gens connaissent et font du jeu de rôle, mais je ne pense pas, par contre, qu'on connaîtra un développement comme avant.

De nos jours, quand les gens veulent jouer, ils vont plutôt vers le jeu vidéo, ils vont acheter un truc à 20-30-50€, ils vont jouer sur une console, sur leur ordinateur. Avec le jeu de rôle, il faut acheter un gros bouquin (qui n'est pas forcément cher, d'ailleurs), s'y investir, il faut trouver quatre ou cinq copains qui vont se revoir toutes les semaines pendant cinq à six semaines pour faire une campagne... Je pense que la structure même du jeu de rôle l'empêche de devenir un loisir de masse. Mais je ne vois pas de raison pour qu'il disparaisse. À mon avis, le jeu de rôle va continuer à vivre tel qu'il est, avec des hauts, des bas, des bonnes années, des mauvaises années.

B. C. : Peut-on imaginer une fusion possible entre jeu de rôle et jeu vidéo ? Par exemple, avec les MMORPG ? Que les deux formes se fassent évoluer l'une l'autre ?

P. R. : Ce sont deux choses très différentes. Les MMORPG les plus connus ont repris, transposé des univers de jeux de rôle. Ce n'est pas du vol, c'est juste dû au fait que les concepteurs de MMORPG jouaient à *Dungeons & Dragons*, à *Star Wars*, tous ces jeux-là quand ils étaient plus jeunes. Avec le jeu vidéo, on est hors de l'improvisation, on reste dans le cadre : il y a une auberge, si je veux aller voir de l'autre côté... Ce n'est pas possible, le designer ne l'a pas prévu. Idem pour monter dans un arbre, sur un toit...

Il y a d'autres aspects technologiques, comme les discussions. les technologie, genre la discussion. Un ami était parti travailler à Dubaï, pendant un mois. Nous avons pensé le mettre en *facetime* pendant la partie. Mais c'était une galère et il n'avait pas tous les à-côté, le grignotage... On est rarement à une table de jeu de rôle à ne faire que du jeu de rôle : on va boire un petit café, un joueur sort pour fumer, un autre raconte une connerie qui n'a pas de rapport avec le jeu. Cela dit, des amis ont testé Roll20.net des choses comme ça, ils ont été plutôt contents parce qu'entre ça et ne pas jouer du tout, ils préféreraient quand même se retrouver, même via ces moyens.

Ils ne vont pas recréer une nouvelle table, ils ne vont pas réinviter de nouvelles personnes, c'est des gens qui se connaissent, qui reviennent sur le jeu en ligne. Peut-être ajouter une ou deux personnes. Pour moi c'est ça l'essence du jeu de rôle : quatre ou cinq amis, on se réunit, on discute. Je n'ai rien contre la technologie, on a essayé à un moment de faire des donjons aléatoires, des aides de jeu, de la musique, c'est toujours bien, mais pour moi ça reste l'accessoire par rapport à la base même du jeu de rôle : un jeu de société entre personnes qui se racontent des histoires.

B. C. : Je reviens sur ce que tu disais tout à l'heure, concernant ta vie professionnelle. Peux-tu détailler un peu ?



P. R. : Dès le lycée, je voulais devenir ingénieur du son, parce que je voulais devenir Phil Spector ou rien. Mixer les albums de Pink Floyd, travailler avec Frank Zappa. Mais on m'a dit que c'était compliqué, technique, j'ai donc décidé de faire une grande école d'ingénieur.

J'ai fini informaticien. Je me suis retrouvé dans une boîte où il fallait faire des lignes et des lignes de code. Chaque fois que je voulais faire une modification il fallait que je demande des autorisations, que je passe par une hiérarchie, j'étais dans une structure très compliquée et pas très drôle. Pendant ce temps-là, dans mon école, j'avais découvert le jeu de rôle. Donc, ça avait un rapport.

Par un hasard total, j'avais pendant trois ans été critique de science-fiction à *Métal hurlant*. Uniquement parce que comme j'étais fan de bédés, j'avais été sur le stand de *Métal hurlant*, des Humanoïdes associés, dans un salon de bédé, et je leur ai dit « C'est dommage, vous n'avez pas parlé de tel bouquin ». Ils m'ont dit « Nous n'avons

plus de critique de science-fiction... Tu as lu le livre ? Amène-nous la critique lundi ». J'ai donc passé les deux jours les plus critiques de ma vie à réécrire un texte de dix lignes quarante fois. J'ai amené le texte à *Métal hurlant*, c'était Philippe Manœuvre. Il a trouvé mon texte pas mal, m'a proposé de devenir critique... et voilà comment j'ai commencé mon expérience de journaliste.

Je connaissais le jeu de rôle, mon métier d'ingénieur informaticien m'ennuyait et j'avais un scénario à proposer : je suis allé voir *Casus Belli* pour leur proposer. Ça a commencé petit à petit : un scénario, des piges, puis j'ai travaillé à mi-temps. Quand je suis devenu directeur-adjoint à mi-temps, là je participais aux conférences de rédaction. L'aspect critique m'intéressait, je voulais qu'on développe un appareil critique, pour développer la critique de jeu de rôle, pas uniquement le système mais aussi l'univers. On y arrivait plus ou moins mais ce n'était pas tout à fait ça. Ça manquait vraiment en France.

On recevait des quantités de scénarios. À un moment je vois un scénario d'un duo, Pat & Chris, un *Star Wars*. C'était pas mal, avec deux ou trois défauts. Je leur ai dit de rectifier, deux mois plus tard ils me renvoient leur scénario. C'était mieux, et c'est comme ça que Pat & Chris sont rentrés à *Casus Belli*.

Même démarche avec les illustrateurs ou les créateurs d'univers. C'est Didier Guiserix qui recevait les dessinateurs, il avait un œil colossal quand il recevait des dessinateurs, il leur disait c'est bien ou c'est pas bien. Enfin il ne disait jamais « c'est pas bien », Didier, il disait toujours « ça, tu pourrais l'améliorer en travaillant tel côté anatomique, ça tu pourrais l'améliorer en faisant telle perspective ». Didier était toujours dans le positif. En tant que fan de bédé, j'étais fasciné.

Quand on a dû créer des univers, ce qui me plaisait, c'était de mettre ensemble des gens qui allaient écrire des scénarios, créer des univers, et des dessinateurs qui se mettaient au service de l'histoire, soit qui apportaient des illustrations qui servaient de base aux univers créés. C'était Jarandell ou des choses comme ça, avec Franck Dion.

Il y en a eu d'autres : *Laelith*, c'était une idée de Jean Balczeak, qui travaillait avec nous à distance, à Metz. On voulait créer un univers, on s'est mis à cinq-six, en se répartissant le travail : chacun une partie d'univers, des illustrations... Tout ça dans une bonne ambiance, sans concurrence puisque personne ne gagnait vraiment d'argent... et l'envie de faire le meilleur travail possible pour les gens qui jouent au jeu de rôle.

Je fais exprès de dire « les gens qui jouent au jeu de rôle », ou « les joueurs de jeu de rôle », parce que, pendant les cinq-six premières années (vous n'avez qu'à regarder les premiers *Casus Belli*) c'était toujours joueur de jeu de rôle. Un jour on s'est dit qu'il fallait trouver quelque chose de plus court. On a créé le terme quand on a dû faire la plaquette *Qui veut la peau du jeu de rôle*, suites aux émissions de Mireille Dumas, d'*Avis de recherche*, des articles dans *Le Figaro*, le *Monde*...

On a créé un comité avec *Chroniques d'Outre-Monde*, *Dragon Magazine*, quatre ou cinq éditions. Nous sous sommes mis d'accord (sauf une voix) sur le terme *rôleur*. La plaquette *Qui veut la peau du jeu de rôle* était diffusée par plusieurs éditeurs, plusieurs magazines en même temps. Il se trouve que tout le monde était d'accord sauf moi... J'avais milité pour *rôliste* mais on avait voté et j'avais perdu. Dans le *Casus Belli* suivant, vu que j'écrivais les sondages, j'ai demandé aux lecteurs « Que préférez-vous entre rôleur et rôliste ? » Comme le sondage à la fin du mois a fait 90% sur *rôliste*... La démocratie a gagné, on a choisi ce terme. Heureusement, parce que j'avais fait réécrire *rôliste* dans tout le magazine avant d'avoir le résultat, on aurait été en porte-à-faux.

Pour éviter que des éditeurs récupèrent le terme pour faire de l'argent avec, j'ai déposé le mot. Donc, il est déposé INPI 10 sous mon nom, pour que personne ne puisse l'utiliser de façon commerciale. Il est pas encore dans le dictionnaire mais il est déposé en tant que marque : tout le monde peut l'utiliser tant que ce n'est pas dans un cadre commercial, pour se faire payer des royalties avec...

K. : Donc tu me laisses rester Kerlaft le rôliste ?

P. R. : Ah oui, oui... Sauf que tu n'as pas marqué un O avec l'accent circonflexe.

K. : C'est pas le premier qui me le fait remarquer...

P. R. : Voilà. Je crois qu'on est un peu pressés par le temps.

K. & B. C. : Merci en tout cas, Pierre Rosenthal ! ■

**PROPOS RECUEILLIS PAR KERLAFT
LE RÔLISTE ET BENOÎT CHÉREL.**

**RÉALISATION DE LA VIDÉO :
TUPAJ PORTUGAL. L'INTERVIEW EST
ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR LE SITE
DE KERLAFT LE RÔLISTE¹ ET SUR
CELUI DES ÉDITIONS LE GRIMOIRE.**

¹ <http://kerlaft.com/2014/06/08/experience-013-invocation-interview-teleportee-de-pierre-rosenthal/>



Horrible Games - Entretien avec Lorenzo Silva

Lorenzo Silva est Italien. Il dirige Horrible Games, un nouvel éditeur de jeux de sociétés. Mais qui dit jeune éditeur ne veut pas forcément dire débutant...

Comment est né Horrible Games ?

Il y a cinq ans, j'ai cofondé Cranio Creations. Maintenant, après cette très bonne expérience, j'ai décidé de me lancer en solo. J'étais le créatif chez Cranio, je veux donc continuer mon travail comme créatif et me concentrer uniquement sur le développement de jeux, de jouabilité, de mécaniques et d'illustrations.

Pourquoi avoir quitté Cranio ?

Ça a été une décision longue et très difficile à prendre mais nous avions des vues différentes quant aux orientations que devait prendre la société. Comme je l'ai dit, je cherchais à créer quelque chose de plus focalisé sur le développement. Cranio est aussi un distributeur en Italie et je pense que les deux activités doivent être séparées. Pour faire de bons jeux, j'ai besoin de toute mon énergie !

Pourquoi ce nom ? Êtes-vous quelqu'un d'horrible ? Ou bien s'agit-il de vos jeux ?

Indubitablement je suis une horrible personne et tous mes jeux sont horribles ! Comme vous avez pu le voir avec mon travail chez Cranio, je fais des choses un peu folles parfois... Et le nom de ma nouvelle société en est une. Je pense qu'une petite touche d'ironie ne fait pas de mal !

Quels sont vos meilleurs jeux... Et pouvez-vous nous les décrire ?

Actuellement je n'ai que deux jeux ! *Steam Park* et *Dungeon Fighter*, qui sont deux jeux très différents, qui ont chacun un joli succès... Difficile de dire lequel est le meilleur !

Steam Park est un jeu familial dans lequel les joueurs construisent un parc d'attractions en 3D. La mécanique du choix des actions est gérée par un lancer et relancer de dé plus vite que les autres joueurs. Le jeu mélange donc la pression avec une partie de management plus classique (construire, nettoyer la pousière, attirer de nouveaux visiteurs).

Dungeon Fighter est un jeu coopératif où les joueurs sont des héros dans un donjon, qui doivent tuer des monstres... Jusqu'ici tout semble normal... Mais pour combattre, vous devez toucher une cible au centre de la table, les monstres et les armes déterminent la manière de lancer, peut-être avec une main sous la jambe et avec les yeux fermés ! Un jeu d'ambiance porte-monstre-trésor complètement fou !

Combien êtes-vous dans l'équipe ?

Pour l'essentiel, je suis seul. Mais des gens collaborent avec moi pour les traductions, le



graphisme, les démonstrations, les tests... Il y a beaucoup d'horribles personnes autour de vous, prenez garde !

En quoi les jeux italiens sont-ils différents de ceux des autres pays ?

Je pense que les jeux italiens n'ont pas encore de touche spécifique. Je m'inspire beaucoup de l'école française, surtout en ce qui concerne la présentation et les illustrations... (c'est pour ça que je travaille avec Marie Cardouat !) ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL



Récompense !

Dernière minute : le jeu de société *Steam Park* vient de remporter le prix Ludia 2014 pour les milleures illustrations, au festival du jeu d'Issy-les-Moulineaux (où les *Chroniques d'Altaride* étaient présentes lors du W-Day... le monde est petit !) Bravo à Marie Cardouat !

► www.horrible-games.com/steam-park-wins-the-prix-ludia-2014-for-best-illustrations



(culturêrôliste)

Loisirs en costume : déguisement ou jeu de rôle ?

« (...) nous faisons bien la nuance entre le déguisement et le costume. Le déguisement c'est pour le carnaval (...) »

Robert Pujade, de l'A.S.F.A.¹

Qu'est-ce qui rassemble jeu de rôle grandeur nature, cosplay et reconstitution historique ? En quoi le jeu de rôle peut-il être défini comme une base culturelle de ces trois pratiques ? S'il existe un sujet qui fait culture commune entre les trois passions présentées ici en tant que loisirs en costume, c'est l'unanimité sur le fait que les passionnés considèrent qu'ils portent un costume et non un déguisement.

¹ <http://www.asfa.me>.

Dans ce domaine la trivialité n'est pas permise, chaque costume, dans la simulation qu'il propose, a une fonction, une finalité et un lieu d'expression.

On peut examiner ces critères dans le tableau suivant :

Fonction du costume par profil de passionné

Costume	Fonction	Priorité / finalité	Lieu d'expression
<i>GNiste</i>	rôle	crédibilité	terrain de jeu
<i>Cosplayer</i>	visibilité	esthétique	scène
<i>Reconstituteur</i>	restitution	source fiable	décor

Le **GNiste** cherche la crédibilité par rapport au rôle que joue son personnage dans l'univers et la situation proposés par le scénario. Ici, la crédibilité s'entend par la puissance d'évocation, l'effet artistique, le jeu d'acteur plus que par une reconstitution fiable et raisonnée d'un univers ou une époque donnée.

Le **reconstituteur** se veut « fiable » dans la restitution qu'il propose d'un costume à une période historique précise : il se moque de savoir si le visiteur du lieu où sa compagnie propose une prestation trouvera son costume crédible ou non. Ce qui lui importe c'est la conformité historique de la reconstitution de costume, de personnage, de scène d'époque, qu'il présente.

C'est là que commence tout son rôle de médiation culturelle² : être capable de transmettre au visiteur la véracité des sources qu'il a utilisées pour créer sa reconstitution.

Le **cosplayer** recherche une visibilité sur un salon, un festival et s'il ne présente pas son costume sur scène à l'occasion d'un concours il attachera une importance à ce qu'il soit immortalisé par une photographie. Par rapport aux deux autres profils c'est peut-être celui qui passe le plus de temps à la confection de son costume pour le moins de temps

à le porter. L'essentiel de son art est concentré dans l'effet produit par le costume, c'est pourquoi il n'hésite pas à passer des mois à trouver le petit détail qui fait la perfection ou la teinte exacte pour une pièce de tissu.

Nous verrons pour chacune de ces trois passions comment les mettre en lien avec la vie locale, dans une commune par exemple, et quelles sont leurs affinités culturelles avec les rôlistes.

Une pratique symptomatique de ces attitudes rigoureuses en matière de costume est le *dress code* :

« Par exemple pour *Star Wars*, j'ai contacté la Garnison (compagnie de reconstitution *Star Wars*), la 501^e Légion³. Ce sont des gens très organisés, ils ont un *dress code*, ainsi qu'une charte de conduite et d'interaction avec le public. Ça ne rigole pas, ceux qui ne s'y conforment pas sont exclus » (Entretien n°10, Robert Pujade, cité dans *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales*, mars 2014 ou <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00909488>).

La qualité qui est attachée à la confection du costume est en partie garante du niveau d'immersion dans un univers donné. C'est le même genre de rigueur que peut mettre un meneur de jeu rôliste dans la précision de la

² Nous retenons la définition du Ministère : « Médiation culturelle & Politique de la ville - 2006 ». Consulté le 17 août 2013. <http://www.culture.gouv.fr/culture/politique-culturelle/ville/mediation-culturelle/>.

³ « La garnison 501ST Française ». Consulté le 27 août 2013. <http://www.501stfrenchgarrison.com/index.php>



simulation de l'univers qu'il propose à ses joueurs. Cette rigueur commune aux trois profils est l'occasion de mettre en valeur le travail effectué sur leurs costumes dans le cadre d'un événement d'une commune : du simple carnaval (même si les passionnés considéreront défiler costumés et non déguisés) à la participation à un spectacle vivant comme un concert ou une pièce de théâtre. C'est l'occasion de se donner une lisibilité en tant qu'association dans la vie locale.

Le GNiste : les jeux de rôle, mais grandeur nature

En 2013, la Fédération française définissait son activité ainsi :

« Le Jeu de Rôle Grandeur Nature (souvent abrégé GN) est plus qu'une simple évolution du jeu de rôle sur table, c'est aussi un héritier des « murder parties » nées au début du XX^e siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste ».

D'un point de vue légal et administratif elle va plus loin en annonçant :

« Article 2 du règlement intérieur : Définition du GN

2.1. La FédéGN s'intéresse à toute activité liée aux GNs et correspondant à la définition suivante du JEU de RÔLE GRANDEUR NATURE :

2.2. Jeu : Les participants sont là pour le

plaisir, on distingue nettement les débuts et fins de parties, il existe des règles du jeu.

2.3. Rôle : Dans ce jeu, les participants incarnent des personnages définis, et improvisent dans un cadre préparé (le scénario).

2.4. Grandeur nature : Ce jeu n'a pas lieu exclusivement dans l'imaginaire, il est incarné par les joueurs, matérialisé par des costumes, décors et accessoires, le tout dans un environnement spécifiquement préparé pour l'activité ».⁴

Nous retiendrons que le GNiste est un rôliste costumé interagissant avec d'autres joueurs dans un décor de jeu à taille humaine.

Le « plus qu'une simple évolution du jeu de rôle sur table » a certainement fait tiquer certains de nos passionnés. Plaçons la jauge de ce « plus » du côté de la logistique apportée à la simulation et des compétences d'expression orale nécessaires à développer dans cette passion. L'implication personnelle, dans le sens de la mise en scène de soi, est plus grande dans le GN qu'en jeu de rôle sur table. Mais le jeu de rôle sur table reste la discipline la plus aboutie, en terme de mise en scène ludique de l'imaginaire, puisque sa seule limite est en l'occurrence l'imagination de ses participants. Et dans le jeu tous les amateurs de simulation se rejoignent : qu'ils

⁴ « FédéGN - Qu'est-ce que le GN ? »

Consulté le 23 août 2013.

<http://www.fedegn.org/le-gn/qu-est-ce-que-le-gn>.



soient ludistes, GNistes, rôlistes, gamers, il y a toujours parmi eux une exigence variable en terme de réalisme, de cohérence et de précision du détail dans la simulation.

En GN, des répliques sécurisées d'armes blanches ou à feu (paintball, airsoft) peuvent être utilisées pour simuler des combats. Une licence-assurance commune aux associations de GN, airsoft, et paintball est proposée par la fédération. Les scénarios peuvent être imaginaires ou historiques mais restent toujours joués dans le cadre d'une fiction.

Un des intérêts du GN est l'immersion qu'il propose. Si dans une commune, les familles connaissent le principe du jeu de piste (ex : chasse au œufs de Pâques), celui-ci peut-être amélioré dans son concept en leur proposant de jouer, par équipe, des rôles composés, dans le cadre d'une journée pique-nique par exemple. Des GNistes peuvent alors leur proposer d'interagir avec eux dans le cadre d'une initiation à ce jeu.

Le cosplayer : un personnage, une scène, un costume

Cosplay est un mot composé de l'anglais, associant « costume » et « playing ». La particularité de cette pratique est qu'elle allie la fan fiction à la performance artistique. Le cosplayer confectionne lui-même un costume du personnage de fiction qu'il souhaite représenter (bande dessinée, cinéma, jeux

vidéo) et le porte dans le cadre d'événements dédiés. Le public de ce loisir est essentiellement féminin, nous en avons eu la confirmation avec les données du questionnaire d'enquête sur les Cultures de l'imaginaire (ibid). En France le cosplay fait l'objet de concours où les costumes sont présentés dans le cadre d'une mise en scène ou d'un défilé. Les cosplayers dans le questionnaire d'enquête réalisé l'année dernière ont signalé des figures et leaders d'opinion de leur milieu, avec qui ils communiquent ou dont ils s'inspirent pour leurs créations. Dans le cas où des cosplayers sont repérés sur un territoire, il est facile de leur proposer d'organiser un rassemblement où ils pourront défiler dans le cadre d'une fête communale et éventuellement échanger avec le public sur les techniques qu'ils utilisent pour confectionner leur costume. Une animation qui ne coûte que le prix de la mise en relation des individus avec un public. Ajoutons que les conventions de jeu de rôle sont des lieux privilégiés où peuvent s'exprimer les cosplayers.

Le reconstituteur : l'archéologie expérimentale amateur

Dans la passion historique qu'est-ce qui différencie le festival *rockabilly*⁵ de Béthune RETRO5⁶ et une reconstitution viking du IX^e

⁵ sous-genre de la musique rock ayant émergé au début des années 1950.

⁶ « Béthune RETRO - Actualités ». Consulté le 23 août 2013. <http://www.ville-bethune.fr/bethune-re->

siècle ? À Béthune ce sont des amateurs, des nostalgiques, des musiciens, des collectionneurs d'objets anciens, allant du véhicule au poste de radio, en passant par la vaisselle, les objets publicitaires. Ils se mêlent volontiers aux visiteurs et aux touristes, puisque la plupart d'entre eux se définissent comme tels. Plusieurs nationalités se côtoient : Belges, Néerlandais, Suisses, Allemands, pays de l'Est, via le réseau de clubs qui a organisé leur déplacement au festival. Au camping municipal, chacun y va de sa démonstration, qui avec son kit de camping en osier années 1950, qui avec l'intérieur cuir années 1960 d'une décapotable. Ici le port du costume est du domaine de l'accessoire : la norme se caractérise, pour les hommes, quel que soit leur âge, par une certaine marque de chaussures, un blouson type bomber, une coiffure banane, une chaîne métallique accrochée au pantalon. Pour les femmes, cela oscille entre le look robes à fleurs années 1950 et un look rockeuse, mimétique avec celui des garçons.

Nous avons questionné certains visiteurs : ils consentent volontiers à dire qu'ils sont « déguisés », quoi de plus naturel sur une terre de tradition carnavalesque telle que le Nord-Pas-de-Calais ? D'autres indiquent que ce n'est pas un déguisement mais leur look habituel, leur façon de s'habiller.

Les reconstituteurs vikings, au contraire, se mettent en scène selon des paramètres qu'ils veulent précis et distincts de la vie courante : un temps, un espace, une situation, des sources historiques dont ils ont la maîtrise et dont ils souhaitent transmettre la connaissance, sinon l'intérêt et le goût, au visiteur comme à l'autre passionné.

« (...) si l'histoire contient incontestablement la progression dans la rationalité (...), elle ne peut pas y être réduite. Un sens y apparaîtrait, dès les origines, qui n'est pas un sens de réel (référé au perçu), qui n'est pas non plus rationnel, ou positivement irrationnel, qui n'est ni vrai ni faux et pourtant est de l'ordre de la signification, et qui est la création imaginaire propre à l'histoire, ce dans et par quoi

l'histoire se constitue pour commencer »⁷

C'est dans ce cadre exactement que se situe la reconstitution historique : la création imaginaire propre à l'histoire. Le reconstituteur, aussi fidèle à la science et rigoureux qu'il soit, fondera toujours son goût pour la recherche sur un imaginaire partagé, parfois idéalisé. Les camps de reconstitution sont pour lui un jeu de société qui le guide dans sa compréhension de l'époque étudiée. Les animations qu'il crée ou auxquelles il se prête, les objets et costumes qu'il confectionne, participent de ce jeu. C'est ce qui fait de lui un passionné des Cultures de l'imaginaire.

Le vocable compagnie plutôt que celui de troupe de reconstitution historique est plus souvent utilisé. Bien que l'on parle aussi de « compagnons d'armes », la compagnie évoque, avec la racine « compagnon » la notion de camaraderie chère à ce type de rassemblement, alors que troupe incite plus à penser « troupe et discipline militaire ». Ici comme en GN, entre loisir, artisanat en costume d'époque et sport de combat, il y en a pour tous les goûts.

Le reconstituteur est à chaque instant dans une démarche de recherche. C'est la face cachée d'une simple prestation en face à face avec le grand public, dans une fête médiévale par exemple. Les reconstituteurs ont en général deux périodes d'activité dans l'année concernant leur passion : la période estivale et donc des festivals, faite de voyages, de rencontres et de prestations de leur compagnie. La période hivernale consacrée à la recherche documentaire, l'artisanat d'art, la création et la réparation des costumes. Ajoutons que chez les reconstituteurs, plus que chez les autres passionnés des Cultures de l'imaginaire, la pratique du troc fait culture. La vie de campement l'incite naturellement. Souvent, chacun se spécialise dans un type de production artisanale et c'est par ces échanges, qu'une broche, qu'un tissu, qu'un accessoire de cuisine, que naissent les pratiques de troc qui sont, selon les reconstituteurs, beaucoup plus conformes à la vie

tro.html. Les constats cités résultent d'une visite à l'édition 2012.

⁷ Cornelius Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, p242.

d'autrefois que la carte bleue et le chéquier. La pratique courante de la transformation des matériaux, par de petites pratiques artisanales pour la confection des objets usuels et les valeurs acquises dans le cadre de la passion, à propos des pratiques d'entraide et de partage, abondent dans le constat qui a été fait dans *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales*, paru en mars 2014.

L'importance de la recherche est mise en exergue par l'une des contributrices du questionnaire d'enquête sur les Cultures de l'imaginaire. À la question sur les compétences acquises, elle répond : « (dans ma passion) J'y ai appris la couture sur le tas, le patronnage, des bases de corsetterie, de connaissances des tissus et des fibres. Toucher au costume et au corset m'a amenée à considérer la condition des femmes et leur relation au vêtement pour les époques qui m'intéressent, ainsi que les liens entre textile, commerce et société. Surtout, j'ai appris à remettre en cause mes connaissances et à faire preuve de plus de sérieux dans ma démarche de recherche ».

La reconstitution est l'occasion pour une collectivité territoriale de rendre vivant son patrimoine historique aujourd'hui, quelle que soit l'époque : quelques recherches sur Internet permettent de trouver la compagnie de reconstitution qui correspondra à la période concernant un monument ou un patrimoine

bâti dans une commune. Cette compagnie pourra peut-être venir de l'étranger et c'est là encore l'occasion de faire jouer le tissu associatif local par le biais des comités de jumelages entre communes qui se chargeront de mettre les gens en relations de part et d'autre des frontières.

Nous l'avons vu, la recherche documentaire est une caractéristique commune de ces trois types de pratiques avec le jeu de rôle. C'est ce qui fait leur plus-value culturelle : un travail personnel et de longue haleine de la part du ou de la passionné(e) qui aboutit souvent à une présentation plus ou moins ludique, publique ou devant des pairs tout aussi passionnés. Le costume est le maillon manquant entre jeux de simulation (rôlistes, ludistes, gamers) et loisirs en costume, qui connecte entre elles les Cultures de l'imaginaire et leur donne une cohérence éducative en terme de pratiques culturelles et de loisirs. Gageons que les festivals qui sont capables d'associer toutes ces pratiques de manière interactive et ludique sont ceux qui rassembleront dans l'avenir le plus grand nombre de passionnés. Les rôlistes ont tout à gagner à être le principal moteur de cette synergie. ■

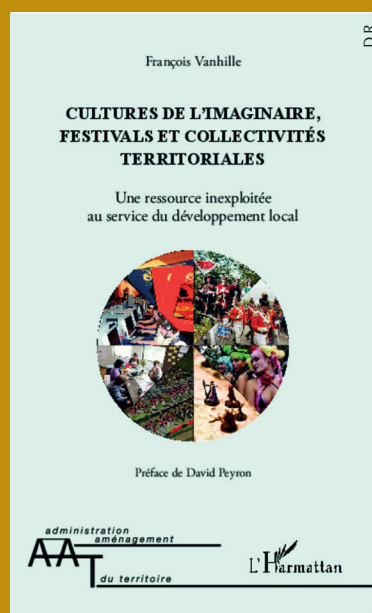
FRANÇOIS VANHILLE

Pour aller plus loin

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

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

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





The Fumble Zone... épisode 7

Retour sur le septième épisode de la websérie

Résumé

Suite à l'épisode précédent, la bande décide de se séparer en deux groupes enquêtant chacun de son côté... Natacha et Thy-Lanh d'un côté, Lena, Caro et Greg de l'autre...

Pour la séquence d'introduction tournée dans un très sympathique restaurant de Châtillens, nous avons eu la chance de pouvoir compter un membre de plus, une photographe de plateau qui nous a fait des photos magnifiques pendant le tournage puis dans son studio.

Note de Léo Sigrann

Pour la première fois, nous avons donné une suite directe à un scénario *in game* d'un épisode précédent. Le format de cinq minutes devenait trop court pour nos envies créatrices.



Comme à chaque épisode, nous avons eu notre lot de fumbles.

Un des plus importants est arrivé à Kaizoku, l'acteur qui joue Greg. Il a eu une petite crise d'appendicite avant et pendant le tournage mais, armé de son courage à toute épreuve, il est venu jouer.



Autre beau fumble, un dégât des eaux sur le plateau de l'IRL. Une des raisons qui nous a poussés à changer de lieu pour tourner les séquences jeu de rôle.

Le concept de mettre un joueur à l'écart pour éviter que les autres n'apprennent les informations que leurs personnages sont censées ignorer, devait arriver plus tard à l'épisode 10. Finalement, nous ne regrettons rien car réaliser un diptyque sur *Nephilim* nous plaisait bien. Le concept de « l'autre côté » est devenu un running gag. Bientôt des t-shirts !

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

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

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



Lumière sur le jeu de rôle présenté

Nephilim ! Un jeu de rôle contemporain dans lequel vous incarnez un immortel affrontant des organisations secrètes et / ou vos semblables. Nous ne reviendrons pas sur son concept déjà décrit pour l'épisode 6. *Nephilim* est ce genre de jeu culte qui, malgré la relative complexité des règles, convient à tous le monde.

Il devait servir d'initiation aux acteurs Kaizoku et Komanga. Après cinq heures d'explication de règles et au vu de leur compréhension du système, j'ai préféré leur proposer du *Dungeons & Dragons*. Reste que ce jeu de rôle est un incontournable du monde rôliste !

Si vous voulez avoir un aperçu de sa richesse, les livres de Fabien Clavel sont excellents et bien sûr il y a toujours les péripéties d'un des personnages d'Aquilegia, Vitek, sur le site de littérature Atramenta¹. ■

L.S.

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



Avez-vous lu le portrait de rôliste, juste après le sommaire de ce numéro ? Si oui, vous savez qu’Alexandre Saudinos est porteur d’un sacré projet : rien de moins qu’une série télé française... de science-fiction !

À part *Kaamelott* (médiéval-fantastique) et *Hero Corp* (contemporain fantastique) des frères Astier ou encore *Le Visiteur du futur* de François Descraques, le paysage télévisuel français est désespérément vide, côté geek attitude. Il faudra bien qu’un jour les médias se réveillent et comprennent que oui, il y a bel et bien un public pour ce genre de productions et que oui, depuis *Le Seigneur des Anneaux* au cinéma, la culture geek est devenue populaire.

Ce réveil, ça pourrait bien être grâce à *The Flying Rock*, la série d’Alexandre Saudinos. Familier des plateaux de tournage high-tech, il se propose même, cerise sur le gâteau, de tourner les 10 épisodes déjà écrits... en 3D !

Autant dire que le projet a de quoi aller très, très loin.



Le pitch

Mais à quoi ça ressemblerait, cette fameuse série ? Le pitch fait envie :

« The Flying Rock est un bar perché au sommet d'un astéroïde, un rade de marins stellaires dans un futur lointain.

Wes, la cinquantaine, l'air d'avoir tout vécu, en est le barman.

Il fait face aux rixes, braquages, beuveries, parties de poker et descentes de flics avec calme et humour.

Mais il porte en silence un passé mystérieux, violent, épique.

Un soir, ce passé entre et commande un whisky... »

Non, ce n'est pas la présentation du dernier anime à la mode ou la suite de *Firefly* par Joss Whedon... En fait l'astuce est de marcher dans les traces d'Alexandre Astier au niveau de l'organisation : des épisodes courts, peu de décors ou de personnages et un maximum misé sur l'ambiance et les tranches de vie.

Du coup, on reste dans de la SF ambitieuse, façon *Alien* ou *Cowboy Bebop*, mais avec des moyens techniques raisonnables.



Le journal de bord en vidéo

Tout cela est déjà le fruit d'une longue démarche qu'Alexandre propose de suivre à travers des vidéos qui détaillent la création au fil des semaines. Un blog vidéo, sorte de making-of à l'envers, comme il le dit lui-même : « En fait quand vous voyez des making-of, c'est un peu faussé parce que le film est déjà fait. Donc vous avez plein de gens à l'écran qui disent "oui, on a fait un film formidable avec des gens formidables et tout ça a été un succès formidable". Nous, ce qu'on veut faire c'est l'inverse : on veut montrer la création

Les illustrations sont extraites du storyboard en images de synthèse. La série, quand elle sera tournée, sera bien avec des acteurs vivants !

étape par étape de la série, avant que ça soit fait : ce qu'on veut obtenir, ce qu'on arrive ou on arrive pas à faire, là où ça va marcher, là où on va se planter... À mon avis c'est ça qui est intéressant et qu'on ne voit pas souvent : comment est fabriquée, pour de vrai, une série télé de SF. »

La dixième vidéo est bientôt en ligne. Dans les précédentes, les auteurs abordent sans fard leurs difficultés dans le développement du projet. Ils présentent leur matériel, leur manière d'écrire les scénarios, leurs logiciels, leurs astuces, les méthodes de storyboarding, comment économiser sur la prod', où trouver de l'argent, les rapports avec les chaînes, la



direction artistique, les effets pyrotechniques... et j'en passe ! C'est passionnant de voir grandir un tel projet, déjà enthousiasmant à la base ! Les premières vidéos sont filmées en mode low-cost, et au fur et à mesure, ils obtiennent un studio de tournage, des caméras, etc. Pour les storyboards, ils ont commencé par des images de synthèse qui leur permettent de prévoir précisément comment placer les caméras. Après quelques mois arrive sur le projet rien de moins que le directeur artistique du jeu vidéo *Splinter Cell* (Ubisoft). On monte en gamme !

Du coup le projet grandit. Les auteurs pensaient au début réaliser une « grosse » web-série. Mais vu le sérieux de leur dossier, ils commencent à attirer l'attention des chaînes de télé... Et c'est là que tout va se jouer. Une chaîne qui s'engage, c'est un diffuseur, c'est une production « pro » qui démarre.

À la rédaction des *Chroniques d'Altaride*, on a eu la chance de pouvoir lire les scripts des dix épisodes prévus, feuilleter les documents de travail de la production (dossiers artistiques, storyboards). Leur professionnalisme ne fait pas de doute et surtout, l'histoire fait

vraiment envie. Non seulement leur univers est assez fin pour nous sembler tout de suite familier, avec de nombreuses références culturelles évidentes à d'innombrables films, jeux ou bédés, mais l'évolution progressive des personnages nous rappellera beaucoup celle que pourraient suivre des personnages de jeu de rôle, avec des secrets et des compétences qui bougent...

Bref. On va continuer à suivre *The Flying Rock* de très près. Si vous voulez garder un œil sur le projet ou le soutenir, n'hésitez pas à suivre l'actualité de leur page Facebook : www.facebook.com/theflyingrock.

Pour les chaînes, une page avec beaucoup de fans, c'est un gage de confiance. Et ça aurait quand même de la gueule, une vraie série de SF française faite par un rôliste... ■

B. C.





Les Mondes de la Tour

Un joyeux non-anniversaire !

Aujourd'hui, c'est mon anniversaire. Sûrement. Je ne suis pas absolument certain de la date. Il faut dire qu'à l'époque, il n'y avait pas vraiment de calendrier. Et personne n'est là pour s'en souvenir, à part moi bien sûr. Donc on va dire que c'est aujourd'hui. Ce jour en vaut bien un autre, après tout.

Combien de bougies ?

J'ai donc, euh... attendez que je compte... houlà, en fait, l'âge n'est pas si important. Pourquoi s'embêter avec ce genre de détail ? Au-delà d'un millier de cycles, il devient inutile

de compter, ça devient à la fois fastidieux et désagréable. Remarquez, je vous parle de cycles, mais qu'est-ce que ça peut bien signifier ? C'est une valeur typique de l'Âge de la Tour, qui se base sur les mouvements de la lune dans le ciel du Plan Central.

Vous le savez déjà, notre beau monde est divisé en quartiers, comme un de ces gros fromages ronds d'Istula, si j'ose l'analogie. Allez, j'ose ! C'est donc un monde circulaire, composé de sextants de taille à peu près égale. Chaque sextant est sous l'influence d'un Élément Simple, Eau, Feu, Terre, Ténèbres, etc... vous avez déjà entendu tout ça. Au fil d'un cycle, la lune se déplace d'un sextant à l'autre en une lente rotation. Sa position détermine la saison dans laquelle nous nous trouvons. Bon, vous avez aussi des indices liés au temps. S'il fait un vent à décorner les démons, il y a de grandes chances que vous soyez dans la saison de l'Air. Une chaleur écrasante... saison du Feu. Des journées un peu crépusculaires... saison des Ténèbres. Et ainsi de suite.

Chaque saison dure exactement soixante jours, ce qui fait un cycle régulier de trois cent soixante jours, durant lequel chaque Élément Simple a son heure de gloire. Tout cela est réglé comme du papier à musique.

Le début du cycle est fixé arbitrairement à la saison de l'Eau. Enfin, peut-être pas si arbitrairement que ça, puisque cette date correspond à la création de la Tour des Arcanes – et donc au moment où les saisons telles qu'on les connaît maintenant ont commencé à exister. Les Ombres étant d'un naturel conservateur, elles ont décrété que le premier jour de la saison de l'Eau marquerait le début de chaque cycle.

Espérance de vie

Remarquez que pour beaucoup de gens – d'humains, je veux dire – cette date correspond au commencement des temps. Ils ont la mémoire courte, mes chers petits, mais on ne peut pas leur en vouloir étant donné que leur espérance de vie est tristement limitée.

Une Ombre peut vivre indéfiniment à partir du moment où personne ne fait de trou dans son enveloppe corporelle. Un humain peut espérer vivre en moyenne entre soixante et soixante-quinze cycles, à part les tricheurs comme Morgas qui disposent de passe-droits scandaleux pour allonger inconsidérément leur espérance de vie. Autre cas particulier, les jeunes dieux, élevés au-dessus du

commun des mortels, ne connaissent plus les affres de la vieillesse. Mais bon, comme ils sont envoyés pour la plupart sur le front de la Guerre Éternelle, ils ne font malgré tout pas de vieux os, si vous voyez ce que je veux dire.

L'Âge d'Or

Avant l'Ère Élémentaire, le décompte du temps était bien entendu différent. La lune était fixe dans le ciel, au centre du monde, c'est-à-dire au-dessus de la Citadelle Ecclésiastique – à l'endroit où se trouve la Tour des Arcanes à présent. Elle ne marquait donc pas du tout la mesure du temps qui, pourtant, s'écoulait bien. Je le précise, parce que ce n'est pas forcément évident pour tout le monde.

L'Âge d'Or avait donc son propre calendrier. On comptait déjà des cycles mais ils étaient plus longs qu'à l'heure actuelle et rythmés par les mouvements de la voûte céleste. Car, contrairement à ce qu'on pourrait croire, notre beau ciel n'est pas totalement uniforme. C'était davantage visible à l'époque, quand le ciel était encore jeune. Il existe des fluctuations dans sa structure, des endroits où la voûte est plus fine. Quand on parvient à les voir, elles forment des motifs magnifiques. En reliant ces points légèrement brillants, on peut former des constellations. D'aucuns y voient des formes d'animaux, d'autres les silhouettes de majestueux dragons... À vous de voir ce que vous préférez, mais je vous invite à relire le texte ô combien obscur que je vous ai transmis il y a quelques mois, quand on m'a demandé de faire court. Vous pourriez y trouver des explications à ce phénomène...

La voûte céleste effectue donc une lente révolution, plus longue que le cycle lunaire de l'Âge de la Tour. À l'heure actuelle, seules des personnes équipées d'instruments spécifiques peuvent encore discerner ces dessins célestes. L'art de l'astronomie est fort peu répandu en dehors des cités draconiques situées tout à l'est du continent des hommes. Ce qui explique pourquoi le calendrier céleste est totalement tombé en désuétude – en plus de la mégalomanie des Ombres de la Tour des Arcanes, qui préfèrent que le monde tourne selon leur tempo.

Les mondes satellites

Notez que les mondes satellites ont tendance à se calquer sur les calendriers en vigueur sur le Plan Central. Les pauvres n'ont aucun astre pour marquer le temps et doivent trouver d'autres manières de faire un décompte. Souvent, ce sont les fluctuations de la luminosité du ciel qui font office de métronome. Durant l'Âge d'Or, les mondes satellites vivaient donc sur le rythme du cycle céleste. À l'Âge de la Tour, ils se sont réalignés sur le cycle lunaire.

Et entre les deux, eh bien c'était l'Ère Élémentaire, alors autant dire que c'était la foire. D'ailleurs, personne n'est vraiment capable de dire combien de temps a duré cette période... chaotique. Un millier de cycles lunaires ? Deux ? Plus ? On ne sait pas vraiment. À certains endroits, puisque l'Élément Temps était libre de ses mouvements, il a duré moins longtemps qu'à d'autres. En tout cas, ce que je peux vous dire, c'est que ça m'a paru très long, en ce qui me concerne. Vivre claquemuré dans des grottes pour éviter de se retrouver au milieu du déchaînement élémentaire, quel ennui ! Mais je crois que j'ai dérivé du sujet initial.

Pour revenir à nos moutons, je vais vous donner un exemple concret d'adaptation des mondes satellites aux rythmes du Plan Central. Vous connaissez Ixos, bien sûr, le plan démoniaque d'où est originaire le célèbre Melekyr ? Là-bas, le ciel est noir en permanence et il n'existe aucun signe évident du temps qui passe... Je précise que les démons sont comme les Ombres, ils ne vieillissent pas et il faut les trouver pour en finir avec eux. On pourrait se dire que du coup, ils n'accordent que peu d'importance à la marche du temps.

Que nenni, belles lectrices ! Ils ont simplement trouvé un autre moyen de tracer la course du temps – des fois qu'il leur viendrait l'envie de fêter des anniversaires (disons tous les cinq cycles pour être en phase avec le chiffre de l'Altération). Ils surveillent donc les pulsations du plus grand lac de lave d'Ixos, qui bat à l'unisson des mouvements

de la lune. La manière de compter diffère – une spire pour un jour, une spirale pour un cycle – mais, au fond, la mesure du temps est identique à celle du Plan Central. Joyeux anniversaire, Melekyr ! (lui aussi, il est un peu vieux).

Les anniversaires

Les anniversaires sont bien sûr des occasions de faire la fête. Prenons un événement dont vous avez sans doute déjà entendu parler, les Fêtes Lunaires de l'Empire de la Lune. Elles commémoraient, durant l'Âge d'Or, l'arrivée du peuple lunaire mené par mon ami Acamal sur le Continent des Hommes. Elles se tenaient tous les six cycles célestes pour la plus grande joie de tous. Pourquoi six cycles ? Voyons, le six est le chiffre de la Pureté, vous ne pouvez pas l'avoir oublié !

D'une manière générale, les anniversaires se fêtaient à l'époque sur des tranches de six cycles, ce qui faisait qu'un humain fêtait en moyenne dix à onze fois son anniversaire dans sa vie. Non, non, il ne s'agit absolument pas d'une question de pingrerie – rapport aux cadeaux à faire, tout ça – mais plutôt d'une tradition bien ancrée à une époque où la Pureté dominait encore très largement le monde.

À l'heure actuelle, les Ombres sont encore très largement influencées par ce calendrier. Par exemple, on considère qu'une Ombre sort de l'enfance le jour de ses trente-six cycles célestes. Elle doit encore attendre trente-six cycles supplémentaires avant d'être traitée en adulte à peu près responsable (mais tout juste).

Les humains, quant à eux, se sont recalés sur les cycles unitaires et fêtent donc leur anniversaire chaque cycle – ce qui, pour quelqu'un d'âge aussi vénérable... euh, non... respecta... encore moins... disons plutôt quelqu'un d'un âge certain comme moi, devient vite lassant. On est obligé de mettre une bougie par millénaire et là, ça devient presque vexant. Bah, n'en parlons plus. J'accepte quand même les cadeaux, ceci dit.

L'Aïon

Bon, puisque nous en sommes à parler du temps qui passe, je ne peux pas faire l'impasse sur l'Aïon. Encore un Élément bizarre, me direz-vous ! Eh bien oui, je l'avoue, et pas des moindres. L'Aïon est le Temps, l'Élément Complexe opposé à l'Akasha (l'Espace) dont nous avons parlé le mois dernier. Il est tout à la fois omniprésent et très discret. Ses représentants sont regroupés dans un endroit étrange nommé « l'Aiguille » et les plus puissants d'entre eux magouillent pour que les choses se passent dans notre monde... comme il le faut.

C'est tout de même pratique de pouvoir se déplacer dans le temps pour pouvoir faire quelques petits ajustements lorsque c'est nécessaire. Ceci dit, c'est très loin d'être à la portée du premier élémentaliste venu. On murmure qu'il existe cinq personnes nommées les « maîtres du Temps », dont la destinée est en tout point extraordinaire et couvre toutes les époques de notre monde. C'est une énigme intéressante, que je n'ai pas encore creusée.

J'ajoute un petit mot sur les élémentaires d'Aïon, qui sont des créatures sphériques et uniformes flottant au-dessus du sol comme de gros ballons blancs. Ça n'en a pas l'air, comme ça, mais on peut leur parler, pour peu qu'on comprenne le langage du Temps. Ils ont la particularité d'être toujours là au bon moment... de leur point de vue bien sûr.

Belles lectrices, j'en ai terminé avec ce passionnant exposé. Je ne vous dirai pas mon âge – je ne suis pas aussi coquet qu'Aestyr, mais tout de même – mais j'accepte volontiers les remarques agréables sur ma bonne mine, les menus présents et les témoignages d'affection de toute sorte. ■

PAPY AENDO
(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)

CRÉDITS PHOTOS
WWW.RGBSTOCK.COM (CC0)

Trilogie Héritage, tome 3 !

Chers lecteurs, belles lectrices, le troisième tome de la Trilogie Héritages est à présent en souscription sur le site de financement participatif Ulule :

<http://fr.ulule.com/aether/>

Vous pouvez donc précommander *Æther* à tarif préférentiel (le livre, hein, pas le Dieu Élémentaire) et même vous procurer les tomes précédents par la même souscription.

N'hésitez plus à entrer dans le Monde de la Tour ! Sensations fortes garanties, de la magie, des Ombres, des Dragons, des dieux en pagaille et Aendo, bien sûr, en star incontestée...

La souscription sera ouverte jusqu'à fin juin, ne tardez pas ! ■

H. & R. R.



LES CAVERNES D'OGOUL-DOURR

2^{DE} PARTIE : LES PROFONDEURS OBSCURES

Une histoire dont vous êtes le héros pour Tunnels & Trolls



Introduction

Emmitoufflé dans votre manteau, vous buvez une bière brune et forte à l'unique table d'une alcôve obscure et enfumée de la taverne du Débris Rocheux. D'un trait, vous videz le reste de votre grande chope, vous apprêtant à monter dans votre chambre pour la nuit. Votre bourse presque vide vous rappelle qu'il va bientôt vous falloir repartir à l'aventure ou trouver du travail. Alors que vous êtes sur le point de quitter la salle commune, un étranger aux sombres atours vous aborde et vous invite à regagner l'alcôve, désignant la table que vous venez d'abandonner. Il s'assoit face à vous et rabaisse son capuchon, sous lequel vous apercevez un visage long et dur aux cheveux grisonnants. Fouillant dans les plis de son épais manteau de chanvre, il tire un parchemin enroulé et attaché avec de la ficelle grossière : « Tenez, prenez ça, dit-il. Il est à vous pour trois pièces d'or. Je n'en ai plus besoin. »



Vous demandez à l'homme ce que c'est. Il regarde furtivement à gauche et à droite avant de vous répondre en chuchotant : « Mais, mon ami, c'est une carte ! Elle indique le chemin d'accès vers les anciennes cavernes d'Ogoul-Dourr, qui regorgent de trésors ! »

D'un ton cinglant, vous lui rétorquez que ces cavernes n'ont rien de secret et que, de toute façon, la vieille gorgone ayant été tuée il y a des mois, elles ont été vidées de tout trésor. Vous avez même entendu dire que des orques s'y étaient installés.

« Ah, pour sûr, messire, répond-il avec un sourire carnassier. La vieille charogne est bel et bien faisandée, mais ce que montre cette carte est une entrée secrète qui se trouve sous les niveaux supérieurs des cavernes d'Ogoul-Dourr ! On y trouve en effet de grandes richesses et de puissants sortilèges ! Prenez la carte, messire, tout ce que j'en demande, c'est trois pièces d'or, histoire de nourrir et

de reposer ma vieille carcasse quelques jours. Mais ne me demandez pas où je l'ai eue... »

Il faut bien avouer que l'offre est alléchante. Vous avez effectivement entendu parler de souterrains plus profonds regorgeant de trésors qui, à votre connaissance, restent inviolés. Vous payez donc le prix demandé et, bien vite, la silhouette encapuchonnée de l'étranger disparaît dans les fumées de la taverne. Vous pourléchant les babines, vous déroulez le parchemin.

Instructions de jeu

La présente aventure en solitaire pour *Tunnels & Trolls*, écrite par Andy R. Holmes et traduite par Patrice Geille, a été conçue pour un guerrier débutant ayant un bonus de combat maximum de 30 points. Les adeptes des arts occultes peuvent eux aussi s'y aventurer, mais seront limités par la puissante magie antique qui imprègne les cavernes. Ils ne pourront jeter que Prends-ça ! et Lame de Vorpal.

Si vous ne possédez pas le livre de règles de *Tunnels & Trolls* 8, vous pouvez en lire un résumé¹ ou en télécharger une version gratuite² sur le site Internet officiel.

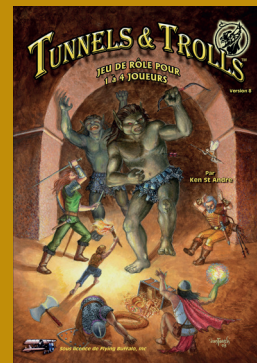
À mesure que vous progresserez, veuillez bien à noter le numéro des paragraphes parcourus, car vous aurez peut-être parfois besoin de retourner au paragraphe précédent. D'autre part, certains paragraphes vous renverront à des tableaux qui se trouvent tous à la fin.

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

Maintenant, l'aventure peut commencer au paragraphe 1 !

1 Sur <http://tunnels-et-trolls.eu/abrege-des-regles-de-tt/>

2 Sur http://rpg.drivethrustuff.com/index.php?manufacturers_id=4537



Tunnels & Trolls

(T&T) est un système de jeu de rôle dont les points forts sont la simplicité des règles, leur souplesse et leur universalité. De plus, T&T se joue aussi bien en groupe qu'en solo. T&T a été traduit en français pour la première fois en 1984 et en était alors à sa cinquième version. La version actuelle est la huitième, traduite et publiée en 2012 par Grimtooth.

La gamme française officielle de Grimtooth pour *Tunnels & Trolls* 8, sous licence de Flying Buffalo Inc., comporte actuellement, outre le livre des règles et quelques produits gratuits, quatre solos et trois aventures à jouer en groupe, dont la dernière est parue en début d'année.

T&T est un jeu de rôle encourageant fortement la créativité des joueurs et du meneur de jeu et axé sur le plaisir du jeu. Excellent pour l'initiation et pour des parties nécessitant un temps de préparation court, T&T peut également être utilisé comme système de jeu dans toutes sortes de campagnes.

Les Cavernes d'Ogoul-Dourr

Ce scénario solo est composé de deux épisodes. Le premier a été publié dans les *Chroniques d'Altaride* n°18 en novembre 2013 (page 46 à 61)³. ■

3 www.altaride.com/spip/spip.php?article1330

1

À la mort de la vieille gorgone, les cavernes d'Ogoul-Dourr redevinrent un endroit relativement sûr. Malheureusement, la nouvelle se répandit rapidement, attirant les pilleurs de tombes et autres chercheurs de trésors. Des orques établirent leurs quartiers dans une partie du complexe souterrain, exigeant un droit de passage ainsi qu'une part de tout trésor ramené à la surface. Depuis

lors, les niveaux supérieurs des cavernes ont été vidés de tout objet précieux et les orques ont fini par lever le camp eux aussi.

C'est donc avec un certain enthousiasme que vous arpentez les contreforts des montagnes, la carte à la main, en quête de l'entrée secrète vers

les richesses de la partie inexplo-
rée des cavernes.

Si vous parvenez à filer entre

les griffes des

petites bandes d'orques en maraude dans les parages, vous en reviendrez à coup sûr riche comme Pottermann, l'ancien aventurier qui a créé la première banque de la Terre des Trolls. Si vous vous dirigez vers l'entrée bien connue des niveaux supérieurs, allez à 25. Si vous préférez chercher l'entrée secrète figurant sur votre carte, allez à 15.

2

Vous parvenez à vous glisser dans la caverne sans vous faire repérer et vous commencez à explorer l'ancien antre de la gorgone à la recherche du passage vers les niveaux inférieurs. Vous gagnez 10 PE. Allez maintenant à 10.

3

Faites une MEP du CHR au N2. En cas de succès, le chef des orques grogne, fronce ce qui lui sert de sourcils, urine sur la paroi de la caverne, puis finit par vous faire signe de passer. Quand vous arrivez à son niveau, il vous arrête de la main et vous fait promettre de lui verser 10 % de votre butin à votre retour, si vous survivez. Allez à 10. Si vous ratez la MEP, l'orque montre les dents et part d'un

rire gras avant de cracher à vos pieds. D'un

coup de pied, il vous envoie de la poussière et

exige que vous lui versiez la moitié de votre butin à la sortie ! Toute résistance contre

les orques

serait

futile,

sans

com-

pter qu'il y

en a encore

d'autres derrière les

rochers autour de la

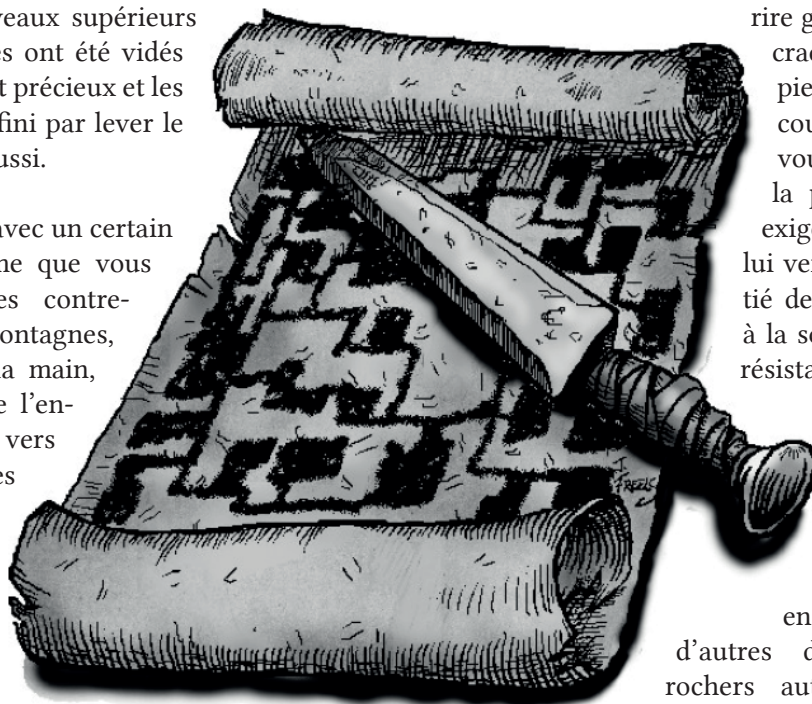
grotte. Si vous acceptez

ses conditions d'usurier, allez

à 10. Sinon, vous pouvez toujours tenter de trouver l'entrée secrète le lendemain. En ce cas, maudissant ces sales orques à voix basse, vous rebroussez chemin. Le lendemain, allez à 15.

4

Si vous avez réussi la MEP, ajoutez à l'attribut éprouvé le nombre de points excédant le nombre-cible. Si vous avez raté la MEP, jetez 1D6 et soustrayez de l'attribut éprouvé le chiffre amené. Retournez maintenant au paragraphe dont vous venez et suivez l'aventure.



5

Vous perdez connaissance. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes toujours dans le couloir devant la fontaine.

Vous vous sentez très bizarre. Intervertissez votre FOR et votre CONS, ou votre CH et votre INT, ou encore votre DEX et votre CHR. Recalculez votre bonus de combat si nécessaire. Poursuivez votre périple à partir du couloir dans lequel vous avez bu l'eau et n'en rebussez pas ! Que cela vous serve d'avertissement !

6

Vous avez déclenché un piège ! Consultez la table des pièges, puis retournez à la pièce ou au couloir où vous vous trouviez. Vous pourrez alors continuer votre aventure, si vous êtes toutefois encore en vie...

7

Vous êtes dans une grande salle du niveau inférieur des cavernes d'Ogoul-Dourr. Consultez la table des rencontres avant de poursuivre votre chemin.

Un escalier aux marches larges conduit vers le haut, le niveau supérieur des cavernes. Si vous montez cet escalier pour quitter les cavernes, allez à 60. Vous pouvez également quitter la salle en vous dirigeant vers le nord (20), vers l'est (29) ou vers l'ouest (45).

8

Il y a ici quelque chose de bizarre, vraiment bizarre, et ça ne vous plaît pas du tout. Vous rebroussez donc chemin, tournant le dos à ce long couloir obscur. Allez à 43.

9

Quelque chose vous pousse à bondir en arrière et à vous tasser dans une alcôve creusée dans le mur. Dès que les battants de la porte sont ouverts, des javelots jaillissent de toutes parts tandis que des carreaux d'arbalète sont tirés vers le couloir. Visiblement,

vous venez d'échapper à un terrible piège ! Vous pouvez maintenant passer la porte sans encombre. Allez à 34.

10

Rapidement, mais avec prudence, vous vous dirigez vers les anciens appartements de la gorgone en traversant le pont enjambant le précipice. Vous parvenez ainsi dans la grande-salle où se trouve l'escalier vers les niveaux inférieurs. Cependant, il n'est plus obstrué comme auparavant. Quelqu'un semble en avoir récemment quelque peu dégagé l'accès. Si vous voulez poursuivre ce travail en dégageant les gravats restants, allez à 59. Si vous préférez poursuivre votre chemin vers l'ancienne chambre de la gorgone, allez à 41.

11

Vous ne pouvez pas dire que vous n'avez pas été prévenu ! Le dieu des trolls vous juge à la fois très courageux et très bête. Pour sauver votre vie, vous devez jouer une partie de dés avec lui. Jetez 2D6 pour vous et 2D6 pour lui, en lui ajoutant un point de bonus (vous ne pensiez tout de même pas que le dieu de trolls allait jouer à armes égales avec vous). Si votre coup de dés est supérieur à son total, il vous laisse la vie sauve. Quittez maintenant cette aventure, sachant que vous avez gagné 200 points d'expérience pour votre partie de dés avec le dieu des trolls.

En revanche, si votre coup de dés est inférieur ou égal à son total, vous êtes renvoyé à un paragraphe qui n'existe pas, pour y rejoindre les centaines d'aventuriers qui ont péri dans des solos depuis la création de Château Bison. FIN.

12

Quelle que soit l'arme dont vous vous servez contre la brume, elle est sans effet. La brume, par contre, vous enveloppe. Allez à 47.

13

L'eau n'a pas le même goût que la dernière fois. Tout à coup, vous vous sentez bizarre,

comme désorienté et l'esprit embrouillé. Faites une MEP de la CH au N2. Si vous la ratez, allez à 55. Si vous la réussissez, allez à 5.

14

Vous n'avez pas peur. La créature, vous sentant fort, cesse de rire, laisse tomber son arc, et dégaine une épée longue avant de marcher à votre rencontre. Le squelette vivant a un CM de 36 et vous perdez 1 point de CONS à chaque tour de combat, car cette abomination d'outre-tombe vous pompe votre énergie vitale. Si vous la tuez pour de bon, allez à 58.

15

Faites une MEP de la moyenne de votre CH et de votre INT (ou d'un talent d'orientation ou similaire). Si vous réussissez la MEP, allez à 38. En cas d'échec, vous ne parvenez pas à trouver l'emplacement indiqué sur la carte, qui n'est pas très précise. Vous pouvez alors soit emprunter l'entrée principale en allant à 25, soit, si vous y avez déjà été et que vous avez été renvoyé ici, vous pouvez y entrer de nuit, en espérant que les orques ne soient plus là (allez à 21). Vous ne pouvez revenir que deux fois ici pour tenter de trouver l'entrée secrète. Vous pouvez également quitter l'aventure à partir de ce paragraphe.

16

Vous vous trouvez dans une grande salle à colonnes, au sol dallé et aux murs recouverts de mosaïques. Au centre de la salle se tient un gigantesque golem de pierre qui se tourne vers vous dès que vous entrez et qui vous déclare d'une voix qui tonne comme une armée marchant sur du gravier : « HALTE LÀ ! TU NE PEUX PAS PASSER ! » Vous pouvez rebrousser chemin en retournant au paragraphe d'où vous êtes venu et reprendre votre aventure. Vous pouvez également l'attaquer en allant à 75 ou tenter de le raisonner en allant à 61.

17

Vous traversez de nombreuses salles lugubres et malodorantes ne contenant rien d'autre que quelques statues de pierre brisées, puis finissez par découvrir un vieux passage voûté menant à des marches de pierre qui s'enfoncent dans l'obscurité.

En bas de cet escalier, vous traversez une nouvelle arcade.

Une paire de haches a été gravée dans l'antique clé de voûte. Elle s'ouvre sur une grande salle dont le plafond s'est partiellement écroulé. Deux piliers épais restés debout soutiennent ce qu'il reste du plafond, mais le plus gros de la salle est en ruine.

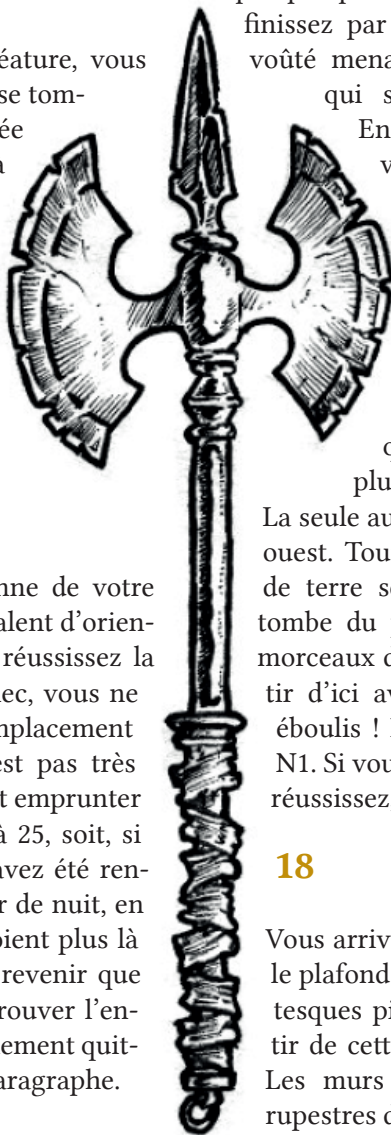
La seule autre sortie se situe dans le mur ouest. Tout d'un coup, un tremblement de terre se déclare et de la poussière tombe du plafond, suivie par de petits morceaux de pierre. Vous devez vite partir d'ici avant d'être enseveli sous les éboulis ! Faites une MEP de la VIT au N1. Si vous la ratez, allez à 57. Si vous la réussissez, allez à 23.

18

Vous arrivez dans une grande salle dont le plafond est soutenu par quatre gigantesques piliers très épais. On peut sortir de cette salle par le sud et par l'est. Les murs sont couverts de peintures rupestres dépeignant des scènes de combat entre Nains. Au centre de la salle, une grande hache de guerre à deux lames repose sur le sol. Vous pouvez quitter la salle par la sortie sud (73) ou par l'est (33). Si vous ramassez la hache, allez à 70.

19

La flamme de votre torche ou de votre lampe s'éteint et toutes vos tentatives pour la rallumer restent vaines. Il fait tout d'un coup très froid. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, allez à 51. Si vous réussissez, allez à 44.



20

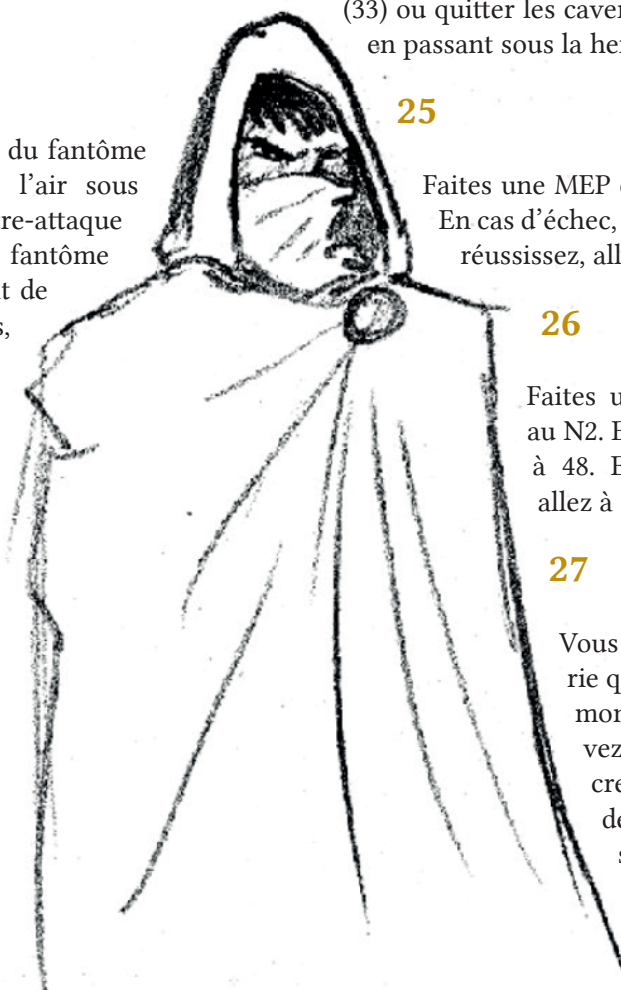
Vous vous trouvez dans un couloir courant du nord au sud. Contre le mur est se trouve une vieille fontaine au-dessus de laquelle l'image d'une tête de mort hilare, coiffée d'un bassinet, est gravée dans la roche. Si vous buvez de l'eau de la fontaine, allez à 49. Sinon, vous pouvez aller vers le sud (7) ou vers le nord (43).

21

À la lumière de la lune, vous vous glissez entre les rochers jusqu'à la grotte que vous savez être l'entrée principale des niveaux supérieurs des cavernes d'Ogoul-Dourr. D'après ce que vous pouvez entendre et voir, aucune trace d'orques aux alentours. Si vous tentez de vous glisser dans la grotte, faites une MEP de la CH au N1 : si vous échouez, allez à 51 ; si vous réussissez, allez à 2. Si vous préférez ne pas tenter le coup cette nuit, vous pouvez essayer de trouver l'entrée secrète demain : allez à 15.

22

Tandis que les traits du fantôme s'évanouissent dans l'air sous l'effet de votre contre-attaque féroce, un nouveau fantôme apparaît, s'échappant de gravures rupestres, et flotte à travers la salle pour fondre sur vous. Ce fantôme-là a un CM de 40. Si vous fuyez, laissant la hache où elle est, vous pouvez sortir par la sortie sud (73) ou par la sortie est (33). Si vous choisissez de vous battre et si vous gagnez, allez à 64.



23

Vous vous tenez dans un large couloir orienté est-ouest. À l'est, le passage est bloqué par des tonnes de débris. À l'ouest, une série d'arcades ornementées conduit à un large escalier montant. Cependant, vous n'êtes pas seul ! Consultez une fois la table des rencontres et faites face. Si vous survivez, il ne vous reste plus qu'à monter l'escalier à l'ouest en allant à 43, le passage de l'est étant impraticable.

24

Lorsque vous pénétrez dans l'arène, un éclair traverse l'espace, puis la herse grince vers le haut. Consultez la Table de l'arène pour connaître votre adversaire. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez choisir de combattre à nouveau, cette fois-ci pour la gloire (et les PE) en consultant une nouvelle fois la Table de l'arène. Vous pouvez également quitter cette salle en sortant par l'ouest (33) ou quitter les cavernes d'Ogoul-Dourr en passant sous la herse (60).

25

Faites une MEP de votre CH au N1. En cas d'échec, allez à 36. Si vous la réussissez, allez à 10.

26

Faites une MEP de la CH au N2. En cas d'échec, allez à 48. En cas de réussite, allez à 77.

27

Vous êtes dans une galerie qui s'enfonce dans la montagne. Vous arrivez devant un puits creusé dans le sol, au-delà duquel la galerie se poursuit. Si vous vous jetez dans le puits, allez à 72. Si vous le

contournez et poursuivez votre chemin, allez à 37. Pour rebrousser chemin, allez à 38.

28

Faites une MEP de la CH au N1. Si vous réussissez, vous trouvez quelque chose d'intéressant : consultez une fois la table des trésors. Si vous échouez, c'est que le tombeau est vide : retournez à la crypte (77) et faites un nouveau choix.

29

Vous êtes dans un couloir allant d'est en ouest. Jetez un dé. Si vous avez amené 1 ou 6, vous faites une mauvaise rencontre : consultez la table des rencontres et défendez votre peau. Vous pouvez ensuite aller vers l'ouest (7) ou vers l'est (65).

30

Jetez 12D6, puis multipliez le résultat par 10. Le nombre obtenu représente la valeur, en PO, du butin que vous avez réussi à ramasser avant que la brume ne vous enveloppe. Allez à 47.

31

Vous vous tenez à l'extrémité ouest d'un très long et large couloir. Le plafond est soutenu par deux rangées de six colonnes dont le sommet se perd dans l'obscurité. Il y a quelque chose de bizarre ici.

Faites une MEP de l'INT au N1. Si vous la réussissez, allez à 8. Si vous la ratez, allez à 56.

32

Faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, allez à 74. Si vous réussissez, vous pouvez quitter la salle par l'arche ouest (29) ou par l'arche est (50).

33

Vous vous trouvez dans un large couloir qui descend en pente douce vers l'est. Consultez la table des rencontres. Si vous survivez au

combat qui s'ensuit, vous pouvez soit monter vers l'ouest, soit descendre vers l'est.

34

Vous vous retrouvez dans une grande salle. Quatre solides piliers soutiennent le plafond et le sol est recouvert d'une mosaïque dépeignant des scènes de la vie des Nains qui habitaient autrefois ces cavernes. Des statues représentant de puissants guerriers Nains sont alignées le long des murs. Un gigantesque amas de trésors encombre le mur est : or, bijoux, bijoux, armes, armures, couverts précieux, couronnes, etc. Le mur du sud est percé d'une porte de bronze magnifique. Celle-ci restera fermée quoi que vous fassiez : ni la magie ni la force ne l'ouvriront. Soudain, une brume phosphorescente s'échappe de la porte et flotte vers vous. La porte par laquelle vous êtes entré se referme derrière vous en claquant et ne s'ouvrira pas davantage que l'autre. Si vous tentez de combattre la brume, allez à 12. Si vous préférez attendre pour voir ce qu'il se passe, allez à 63.

35

Lorsque vous soulevez le couvercle du tombeau, un éclair vous éblouit et un guerrier squelette, terrible malgré sa petite taille, apparaît debout sur le tombeau. Il vous toise et se moque de vous, puis passe à l'attaque en faisant de grands moulinets avec son épée. Vous faites face à ce qu'il reste de Nok de Khazil, un ancien héros célèbre autrefois parmi les Nains de la Montagne. Son CM est de 50. Si vous le tuez pour de bon cette fois-ci, allez à 62.

36

Malédiction ! Une patrouille d'orques vient de vous repérer. Cependant, vous les avez vus vous aussi. Ils se cachent dans les rochers tout autour de vous. Calmement, vous avancez vers l'entrée de la grotte où se tiennent encore plusieurs statues de pierre, vestiges macabres du passage de la gorgone en ces lieux. Le chef des orques sort alors de sa cachette et, avec un vilain ricanement, vous réclame un droit de passage de 5 PO ainsi

qu'une part de 10 % sur tous les trésors que vous pourrez ramener des cavernes. Il est accompagné de quatre orques armés et en armure. Combattre serait stupide. Si vous payez, ils vous laissent entrer dans la grotte : commencez votre périple en allant à 10. Si vous n'avez pas 5 PO, allez à 3 pour tenter de négocier votre passage. Si vous rebroussez chemin et tentez de trouver l'entrée secrète le lendemain, allez à 15.

37

La galerie se termine par un passage voûté assez bas. Au-delà, vous pouvez voir une petite pièce obscure dont émane une odeur nauséabonde. Si vous y pénétrez, allez à 46. Si vous rebroussez chemin, allez à 27.

38

Vous vous trouvez dans un recoin abrité des montagnes des Gobelins. Un passage secret s'enfonce dans le flanc rocheux. Vous pouvez le suivre en allant à 27. Il correspond à l'entrée secrète indiquée sur la carte. Vous pouvez quitter cette aventure à tout moment à partir du présent paragraphe. Vous pouvez également emprunter l'entrée principale en allant à 25 ou, si vous y êtes déjà allé et qu'on vous en a chassé, vous pouvez tenter d'y retourner de nuit en allant à 21.

39

Lorsque vous ouvrez le tombeau, 1D6 goules en sortent et vous tombent dessus. Chacune a un CM de 9. Si vous les tuez, vous pouvez voir un tunnel noir et puant s'enfoncer dans le fond de la tombe ! La bouche du tunnel est entourée d'os et de crânes rongés. Consultez deux fois la table des objets magiques pour voir ce que vous

découvrez dissimulé parmi les ossements. Si vous entrez dans ce tunnel, allez à 76. Sinon, allez à 78.

40

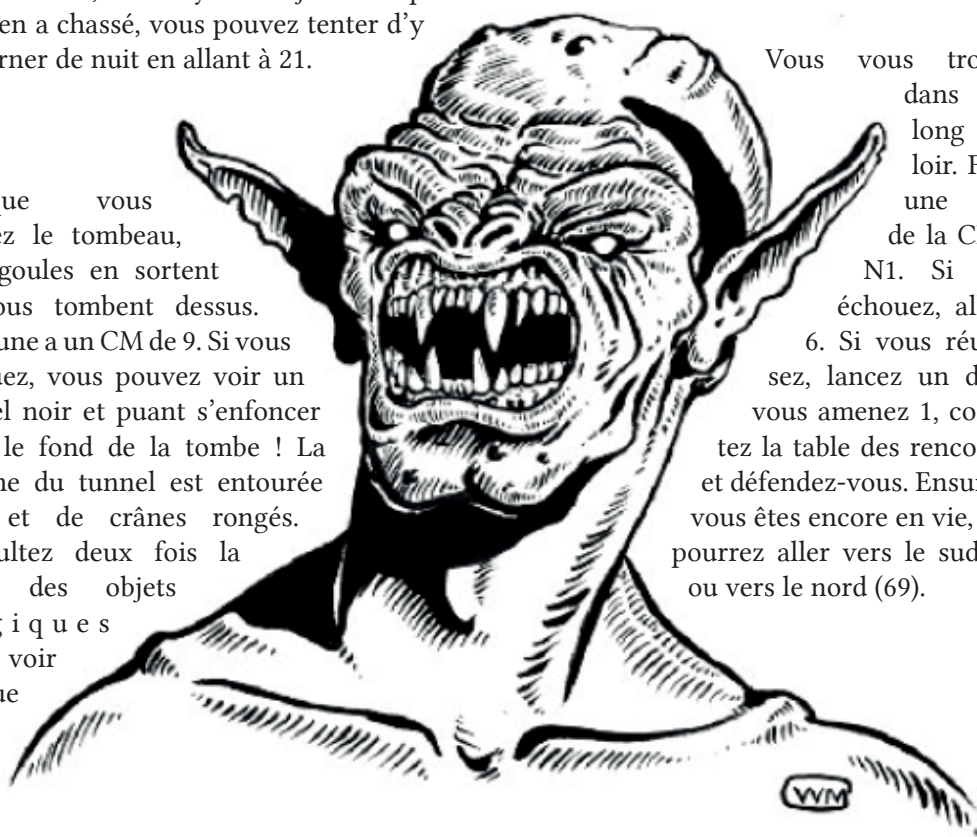
Le bruit de vos pas résonne contre les parois du couloir obscur. Tandis que vous avancez prudemment, les gargouilles sculptées dans la pierre semblent darder sur vous un regard narquois. Les poils de votre nuque se hérissent. Faites une MEP de votre FLU au N2. Si vous échouez, vous faites demi-tour et prenez vos jambes à votre cou : revenez à 43 et ne vous aventurez plus par ici ! Si vous réussissez la MEP, vous pouvez continuer votre chemin dans le couloir (19) ou rebroussez chemin (43).

41

Vous vous tenez dans la salle à pilastres dans laquelle l'infâme gorgone fut décapitée. Derrière le trône, il y a un trou béant dans le mur est. Selon vous, c'est par cette ouverture que vous pourrez parvenir au niveau inférieur. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous réussissez, allez à 17. Si vous échouez, allez à 53.

42

Vous vous trouvez dans un long couloir. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, allez à 6. Si vous réussissez, lancez un dé. Si vous amenez 1, consultez la table des rencontres et défendez-vous. Ensuite, si vous êtes encore en vie, vous pourrez aller vers le sud (67) ou vers le nord (69).



43

Vous êtes dans une salle vide. Faites une MEP de la CH au N1. En cas d'échec, allez à 6. En cas de réussite, vous pouvez quitter la pièce par l'est (allez à 23), par le sud (allez à 20), ou par le nord (allez à 31).

44

Quelque chose vous frôle l'oreille en vrombissant. Tout d'un coup, le couloir s'illumine d'une lueur verte. Une silhouette fantomatique vous fait face. Il s'agit d'un squelette, vêtu de haillons et de restes d'armure, tenant un vieil arc long dans les mains. Les yeux de la créature sont animés de lueurs blanches et elle vous adresse, dans d'horribles claquements de mâchoire, un rire moqueur d'une voix creuse à glacer le sang. Faites une MEP de FLU au N2. En cas d'échec, vous ne pouvez vous empêcher de sortir à toute vitesse de ces cavernes maudites en hurlant tout du long, que vous connaissiez le chemin de la sortie ou non. Allez à 60. Si vous réussissez la MEP, allez à 14.

45

Vous êtes dans un long couloir. Faites une MEP de la CH au N1. En cas d'échec, allez à 53. En cas de réussite, vous pouvez marcher vers l'est (7) ou vers l'ouest (78).

46

Alors que vous passez sous l'arche, vous ressentez une secousse dans la roche, suivie d'un grondement sourd. Derrière vous, le plafond s'écroule. Vous êtes recouvert de poussière et de débris. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous la ratez, diminuez votre CONS d'autant de points qu'il vous manquait pour atteindre le nombre-cible de 20 (vous avez été légèrement blessé par l'éboulis). Si vous êtes toujours en vie, secouez un peu toute cette poussière et regardez autour de vous pour découvrir la pièce dans laquelle vous venez d'entrer : allez à 66.

47

Vous êtes téléporté à l'extérieur des cavernes, bien loin du site d'Ogoul-Dourr. Espérons seulement que cette aventure vous aura valu quelques pièces et peut-être une ou deux babioles. Vous gagnez en tout cas 100 PE pour votre peine. Vous pouvez à présent quitter cette aventure et reprendre une activité normale. Merci d'y avoir joué ! Ah, et bien sûr, vous pouvez aussi recommencer l'aventure avec un autre personnage.

48

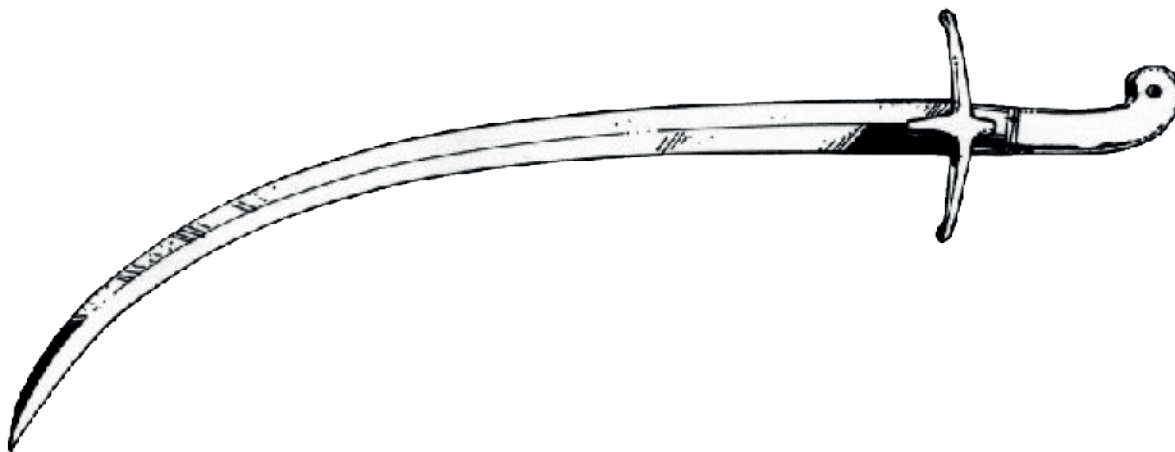
Lorsque vous entrez, deux goules-fantômes hideuses vous attaquent, surgissant du sépulcre derrière lequel elles étaient cachées. Elles puent la mort et leur peau verte et putride s'écaille. Des linceuls immondes pendent de leur carcasse et, dépourvues de jambes, elles flottent dans les airs, dégoulinantes de bile, de pus et de chair en putréfaction. Jetez 1D6 et déduisez le coup de dé de votre CONS en raison de l'infâme attaque-surprise de ces créatures. Chacune a un CM de 22. Défendez votre peau, sachant que vous perdez automatiquement un point de CONS à chaque tour de combat en raison des germes et du souffle toxique de vos adversaires. Si vous remportez ce combat, allez à 77.

49

Tentez une MEP au 2^e niveau de l'attribut de votre choix. Notez ensuite le nombre de points qu'il vous manquait pour réussir la MEP ou duquel vous avez dépassé le nombre-cible. Que vous ayez réussi ou non, allez à 4. Si c'est la deuxième fois que vous buvez de cette eau, allez immédiatement à 13. Si c'est la troisième fois que vous en buvez, allez à 11 sans attendre !

50

Vous êtes dans un couloir allant d'est en ouest. Une alcôve dans le mur sud abrite une vieille fontaine. Si vous buvez de cette eau, allez à 49. Sinon, vous pouvez aller vers l'ouest (65) ou vers l'est (67).



51

Tout à coup, venue de nulle part, une flèche d'orque vous traverse la boîte crânienne, vous tuant sur le coup. FIN.

52

Au milieu des décombres de la salle dévastée par votre combat, vous trouvez 4D6 petites gemmes, dont chacune vaut 1D6+3 PO. Retournez à 75 pour quitter cette salle.

53

Tout à coup, le mur explose et un troll des cavernes surgit des décombres, ses yeux jaunes luisant dans l'obscurité et ses deux poings immenses serrés comme pour vous réduire en purée. Il répète constamment les mêmes mots : « Toi pas bienvenu, moi tuer toi ! ». Ce bébé troll des cavernes a un CM de seulement 40, mais une CONS de 60. Pour le vaincre, vous devez réduire sa CONS à 0. Son potentiel de combat reste constant à 5D6 + 20 même si vous le blessez. Si vous parvenez à réduire ce troll au silence, retournez au paragraphe d'où vous êtes venu et continuez votre périple. Notez bien l'endroit dans lequel vous êtes tombé sur le troll, et si vous retombez sur un troll au même endroit, ignorez les instructions du texte. Vaincre le troll vous rapporte 60 PE et 1D6 petites gemmes que vous trouvez incrustées dans les replis de sa peau rocheuse, valant chacune 3D6 PO.

54

Vous devez réussir une MEP de la CH au 2^e niveau pour échapper aux orques qui patrouillent dans les montagnes. Si vous

échouez, vous vous faites prendre : les orques vous dépouillent de vos armes, armures et trésors et vous ramènent en bas de la montagne à coups de pied. Si vous réussissez votre MEP, vous avez eu de la chance et vous vous en tirez sans encombre. Laissant Ogoul-Dourr derrière vous, vous marchez vers de nouvelles aventures. Vous gagnez 100 PE supplémentaires pour avoir survécu.

55

Vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, vous êtes dehors. Faites une MEP de la CH au N2. Si vous échouez, toutes vos possessions, armes, armures et trésor, ont disparu. En tout cas, l'eau a eu pour effet d'intervertir votre FOR et votre CONS et d'intervertir votre DEX et votre CHR de manière permanente, puis de vous téléporter à l'extérieur. Cette aventure vous aura rapporté 600 PE. FIN.

56

Vous pouvez avancer dans le couloir en allant à 40 ou rebrousser chemin en allant à 43.

57

Vous vous retrouvez pris sous une pluie d'éboulis. Jetez 2D6. Le résultat représente le nombre de gros blocs de pierre qui vous tombent dessus tandis que vous tentez sortir de cette salle en courant. Chaque bloc de pierre vous cause 1D6 PDD. Certes, si vous avez une armure, celle-ci vous protège mais, pour chaque bloc de pierre, vous devez en tout cas réduire au moins d'un point votre CONS en raison du choc subi. Si vous survivez, allez à 23.

58

La créature tombe au sol, ses ossements retournant à la poussière. Vous pouvez récupérer son doublet armant encore intact. Il est magique et sa magie protectrice ne fonctionne que sur les êtres vivants, leur offrant 12 points de protection (le bonus d'armure des guerriers ne s'applique pas). Il peut être porté sous un harnois complet, sa protection s'ajoutant à celle du harnois. De plus, il protège son porteur contre tout Prends-ça ! de niveau inférieur à 4. Au bout du long couloir bordé de piliers, vous voyez une lourde porte en bronze, certainement l'œuvre de Nains, gravée de motifs fantastiques. Si vous rebroussez chemin, allez à 43 et poursuivez votre périple. Si vous ouvrez la porte, faites une MEP de la CH au N2. Si vous échouez, allez à 68. Si vous passez cette épreuve, allez à 9.

59

Faites une MEP au N2 de la moyenne de votre FOR et de votre DEX. Si vous réussissez, vous parvenez à dégager suffisamment d'éboulis pour pouvoir passer. Allez à 7. Si vous échouez ou si vous préférez ne pas entrer par là, poursuivez votre chemin vers l'ancienne chambre de la gorgone en allant à 41.

60

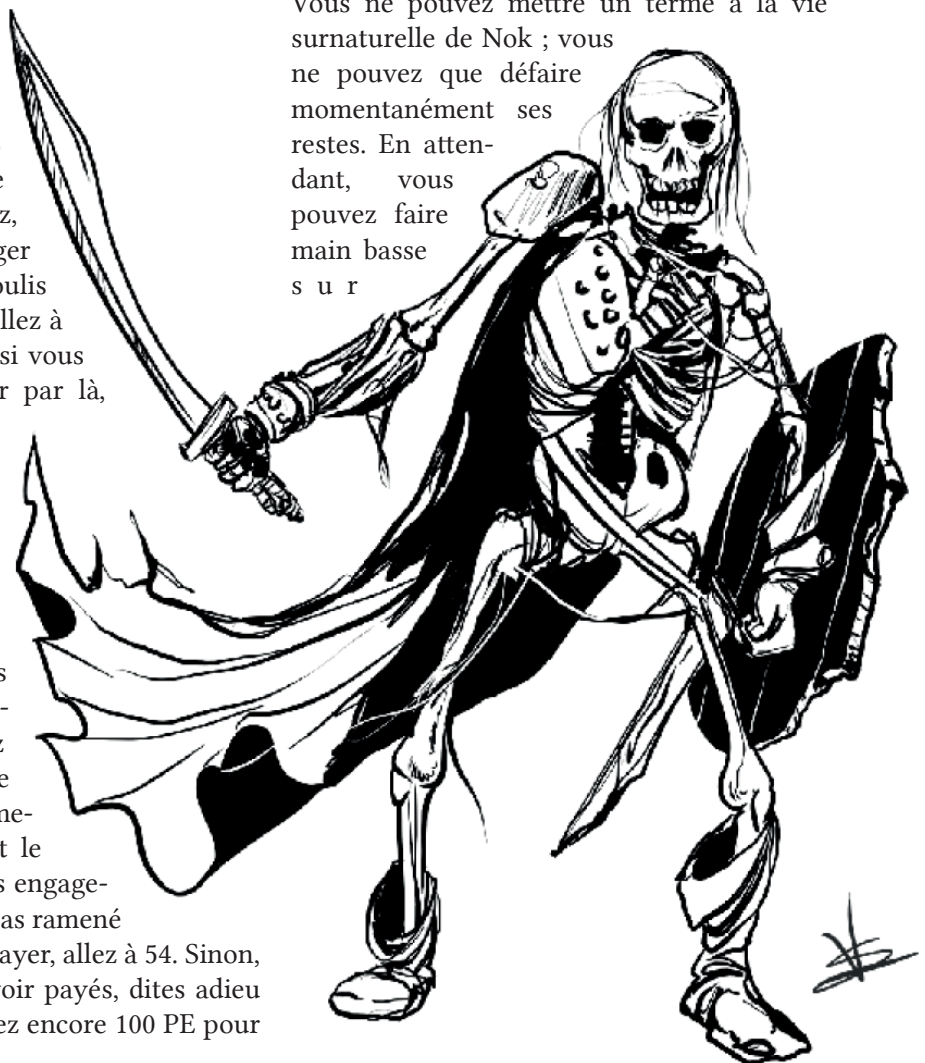
Vous êtes sorti des cavernes d'Ogoul-Dourr ! Si vous avez promis aux orques une part des trésors ramenés des cavernes, c'est le moment de remplir vos engagements. Si vous n'avez pas ramené d'or et ne pouvez pas payer, allez à 54. Sinon, félicitations ! Après avoir payés, dites adieu à Ogoul-Dourr et prenez encore 100 PE pour la route. FIN.

61

Faites une MEP de l'INT au N1. Si vous la réussissez, vous parvenez à convaincre le golem, qui ne brille pas par son intelligence, que, en fait, vous pouvez tout à fait traverser cette salle, la seule question étant de savoir si vous en avez le droit. Cette argutie le plonge dans des abîmes de perplexité. Le temps qu'il se décide, vous pouvez passer de l'autre côté de la salle. Vous pouvez aller vers le sud (78) ou vers le nord (73). Par contre, si vous ratez votre MEP, le golem décide de vous faire entendre raison à coups de poing. Vous avez le choix entre vous battre (allez à 75) ou faire rapidement demi-tour (en retournant au paragraphe qui vous a envoyé devant le golem).

62

Vous ne pouvez mettre un terme à la vie surnaturelle de Nok ; vous ne pouvez que défaire momentanément ses restes. En attendant, vous pouvez faire main basse sur



son cimenterre magique (9D6, son maniement requiert une FOR d'au moins 10 et une DEX minimale de 11 ; pèse 100 u.p.) et son bouclier tourbillonnant (offre 12 points de protection ; tout sort de Prends-ça ! jeté sur son porteur se perd dans les tourbillons du bouclier et est absorbé). Vous gagnez 50 PE et êtes téléporté à l'extérieur des cavernes en un éclair. Allez à 60.



63

Une voix désincarnée vous dit : « Prends ce que tu veux, puis pars d'ici ! ». La brume commence à vous envelopper. Si vous tentez de la combattre, allez à 12. Si vous ramassez vite fait des objets précieux, allez à 30. Si vous ne faites rien et attendez la suite des événements, allez à 71.

64

Tandis que les traits éthérés du second fantôme s'estompent à leur tour, ce sont cette fois-ci des dizaines de nouveaux fantômes de guerriers Nains qui sortent des murs, vous encerclant. Cependant, ils ne passent pas à l'attaque. Leur chef déclare qu'en considération de votre valeur guerrière, il vous fait cadeau de la hache. Elle est magique et a un potentiel d'attaque de 10 dés, qui passe même à 15 dés entre les mains d'un Nain. Son maniement nécessite une FOR d'au moins 21, et une DEX minimale de 10. Elle pèse 220 u.p. et vaut 1 000 PO. Vous pouvez à présent sortir par le sud (73) ou par l'est (33). Si jamais vous deviez revenir dans cette salle, consultez la table des rencontres.

65

Vous vous trouvez dans une grande salle soutenue par plusieurs colonnes. Le sol est recouvert de dalles colorées. Des ouvertures en voûte conduisent vers l'ouest et l'est. Si vous quittez immédiatement cette pièce par là où vous y êtes entré, allez à 29 (sortie ouest) ou allez à 50 (sortie est). Pour marcher à travers la salle, allez à 32. Si vous pouvez voler, allez à

80.

66

Vous entrez dans une grande crypte. Le mur est s'est en partie effondré, et les décombres bloquent entièrement un vieux passage voûté. Cet endroit est rempli de sarcophages de pierre couverts de poussière. Tous sont gravés de représentations de guerriers Nains. Cependant, il y a quelque chose qui ne sent pas bon ici : en fait, une odeur vraiment putride ! Si vous fouillez la crypte, allez à 26. Si vous la quittez par la sortie nord, allez à 78.

67

Vous êtes à l'intersection de trois passages. Consultez la table des rencontres et battez-vous ! Vous pourrez ensuite marcher vers l'ouest (50), le sud (72) ou le nord (42).

68

Dès les battants de la porte ouverts, des javalots jaillissent des murs, du plancher et du plafond, et une volée de carreaux sont lâchés de derrière la porte en direction du couloir. Transpercé de toutes parts, vous tombez à genoux et vous étalez lourdement sur le sol

tandis que la vie s'écoule en longues rigoles rouges de chacune de vos blessures. FIN.

69

Vous vous trouvez dans une gigantesque salle soutenue par des colonnes. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous échouez, allez immédiatement à 53. Si vous réussissez, continuez à lire. La paroi est s'est écroulée, mais le reste de la salle garde encore les vestiges de sa splendeur passée. Dans la partie nord de la salle, vous voyez un tombeau sur lequel vous déchiffrez l'inscription : « Pilleurs de tombes, brigands et autres chapardeurs, prenez garde ! Troublez mon sommeil et vous trouverez la mort ! ». Si vous quittez cette salle maintenant, allez à 42. Si vous ouvrez le tombeau, allez à 35.

70

À peine avez-vous touché la hache que le fantôme d'un guerrier Nain sort de l'un des piliers ! Il vous attaque sans un mot. Son CM est de 30. Si vous gagnez, allez à 22.

71

La brume vous recouvre. Lancez un dé. Si vous amenez un chiffre impair, vous gagnez 2 points de CH. Si vous amenez un chiffre pair, c'est votre FOR qui augmente de 2 points. Allez à 47.

72

Vous vous retrouvez dans une petite salle dont le plafond s'est en partie écroulé. Faites une MEP de la CH au N1. Si vous la ratez, allez à 53. Si vous la réussissez, vous pouvez explorer la pièce. Éprouvez de nouveau votre chance au 1^{er} niveau. En cas de succès, prenez le nombre de points dépassant le nombre-cible et multipliez par 10 : c'est le nombre de pièces d'or que vous trouvez dans les gravats (vous en trouvez au moins 10). Bien sûr, si vous ratez l'épreuve de chance, vous ne trouvez rien. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à retourner d'où vous venez en allant à 67, car cette pièce est sans issue.

73

Vous vous trouvez dans un couloir orienté du nord au sud (et vice-versa, bizarre...). En

tout cas, une alcôve a été creusée dans le mur ouest, abritant une très vieille fontaine de pierre. Si vous buvez de son eau, allez à 49. Sinon, vous pouvez marcher vers le sud (16) ou vers le nord (18).

74

Jetez un dé. Si vous amenez un 1, vous êtes téléporté à 79. Si vous amenez un 6, vous êtes téléporté à 66. Si vous amenez 2, 3, 4 ou 5, allez à 6.

75

Le golem a un CM offensif de 38 et une CONS de 80. Le combat s'annonce féroce. Vous pouvez quitter la salle à tout moment à condition d'en ressortir par là où vous êtes entré. Vous ne serez pas poursuivi par le golem, mais seulement par son rire sarcastique. Si vous préférez tenter de franchir le barrage du golem en esquivant ses énormes coups de poing et en courant vers l'avant, vous devrez réussir une MEP au N2 de la moyenne de votre VIT, de votre DEX et de votre CH (ou d'un talent approprié). Si vous échouez, l'attaque du golem vous touche de plein fouet. Son attaque totale (4D6 + 19 points) doit être déduite de votre CONS (déduction faite de vos éventuels points d'armure). Si vous survivez ou si vous réussissez votre MEP, vous atteignez l'autre côté de la salle. Allez à 73 si vous couriez vers le nord, ou à 16 si vous couriez vers le sud. Si vous combattez le golem et en êtes vainqueur, vous pouvez quitter la salle par la sortie de votre choix, mais allez tout d'abord à 52.

76

Ce tunnel conduit à l'antré gigantesque de goules. Il s'agit d'un immense réseau de tunnels qui s'étend sous les cavernes d'Ogoul-Dourr. Dès votre entrée dans cet enfer, des mains griffues vous agrippent et vous emportent dans les bas-fonds pour y être dévoré. C'est la FIN.

77

La crypte est sale, le sol est jonché de décombres, mais à part ça vous ne trouvez

rien de spécial. La puanteur semble provenir du tombeau le plus grand. Si vous quittez la crypte maintenant, allez à 78. Si vous ouvrez le grand tombeau, allez à 39. Si vous ouvrez l'un des autres tombeaux (il y en a huit), mettez votre chance à l'épreuve au 2^e niveau. Si vous échouez, allez à 6. Si vous réussissez, allez à 28.

78

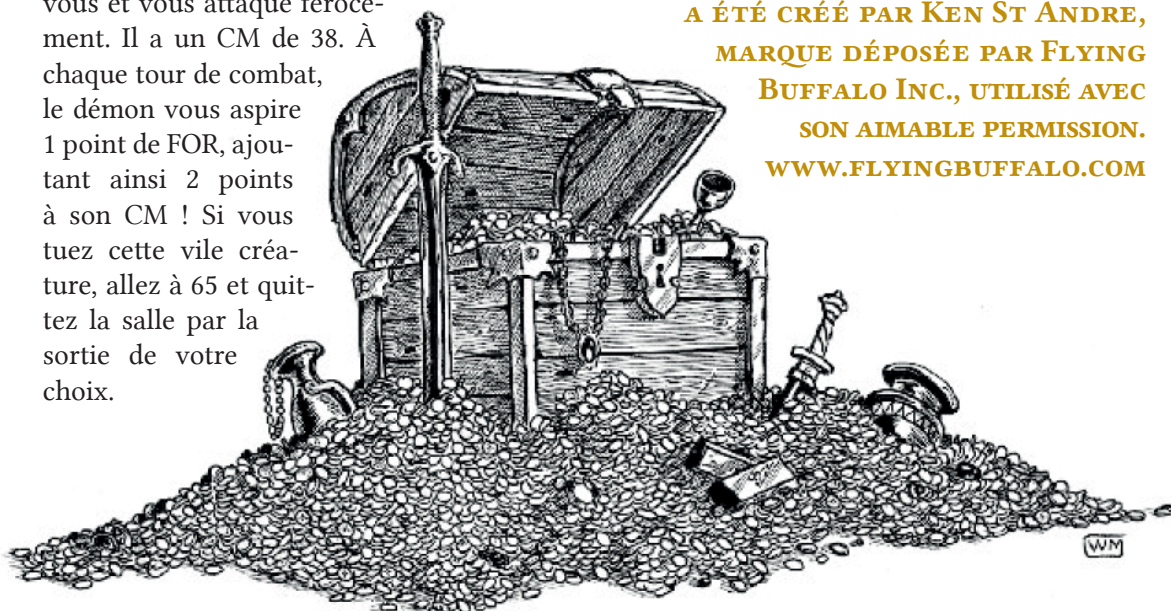
Vous vous tenez à la fourche d'un couloir, entre trois chemins. Jetez un dé. Si vous amenez 1 ou 6, vous n'êtes pas seul ! Consultez la table des rencontres et battez-vous. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez vous diriger vers le nord (16), l'est (45) ou le sud (66).

79

Vous vous retrouvez dans un amphithéâtre souterrain. Des rangées de sièges entourent une aire de combat circulaire et vous pouvez voir de loin et entendre les hurras des centaines de fantômes de Nains assis dans les gradins. La sortie se trouve dans le mur ouest, et le mur est comporte une immense herse de fer. Si vous entrez dans l'arène, allez à 24. Si vous décampez, retournez à 33.

80

Tandis que vous vous élevez dans les airs, un éclair pourpre illumine la salle, suivi d'un crépitement et accompagné d'une forte odeur de soufre. Un démon ailé se matérialise devant vous et vous attaque féroce-ment. Il a un CM de 38. À chaque tour de combat, le démon vous aspire 1 point de FOR, ajoutant ainsi 2 points à son CM ! Si vous tuez cette vile créature, allez à 65 et quittez la salle par la sortie de votre choix.



81

Jetez un dé. Si vous amenez un chiffre impair, votre CONS augmente de 10 points de manière permanente. Si vous amenez un chiffre pair, vous mourez sur le coup...

82

Le dragon en a le souffle coupé : c'est la première fois qu'il rencontre quelqu'un capable de lui parler ! Faites une MEP du CHR au N1. Si vous échouez, le dragon vous entretient des heures durant des sujets les plus variés. La somme de son savoir est impressionnante, et vous en sortez beaucoup moins bête (augmentez votre INT d'1D6 points). Si vous réussissez la MEP, vous lui êtes sympathique et il décide de vous donner une épée magique qui pèse seulement 10 up, requiert tout juste au moins 8 en FOR et en DEX, mais qui a 8 dés d'arme. Celui qui voudrait frapper un dragon d'une telle épée en mourrait instantanément. Que vous ayez réussi la MEP ou non, le dragon finit par vous conseiller de quitter ces cavernes, qu'il décrit comme beaucoup trop dangereuses. Allez à 60 avec 40 PE de plus.

FIN

SCÉNARIO : ANDY HOLMES.

TRADUCTION : GRIMTOOTH.

ILLUSTRATIONS : TAMAS BARANYA,

WILLIAM McCausland, V SHANE,

SHIELD OF FAITH STUDIOS,

MATT JORDAN. TUNNELS & TROLLS

A ÉTÉ CRÉÉ PAR KEN ST ANDRE,

MARQUE DÉPOSÉE PAR FLYING

BUFFALO INC., UTILISÉ AVEC

SON AIMABLE PERMISSION.

WWW.FLYINGBUFFALO.COM

Table des rencontres

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

Coup de dé (2D6)	Rencontre
2	Lion des cavernes. CM : 32.
3	Serpent géant. CM : 18.
4	Araignée géante. CM : 20.
5	Troll de boue. CM : 22.
6	1D6 chauve-souris vampires d'un CM de 8 chacune.
7	Salamandre cracheuse de feu, CM 22. A chaque TC, vous perdez 1 point de CONS (dommage inévitable dû au feu).
8	Troll des cavernes : allez à 53.
9	Orque errant, CM 34. Porte 2D6 PO.
10	Fantôme, CM 36. Inflige 1 PDD inévitable par TC (attaque mentale).
11	Dragonnet, CM 38.
12	Relancez les dés, mais ajoutez 1D6 + 2 au CM.

Table des pièges

Coup de dé (2D6)	Piège
2	Vous êtes directement téléporté à l'arène (24).
3	Fosse à pieux. MEP de la CH au N1 ou 3D6 PDD.
4	Piège à aspersion d'acide. 1D6 + 2 PDD (si l'armure encaisse, elle perd autant de PP).
5	Poignards volants. MEP de la CH au N1 pour éviter 1D6 + 3 PDD.
6	Piège à boule de feu. MEP de la VIT au N1 pour éviter 1D6 PDD – les armures sont inutiles.
7	Éclair magique. Vous perdez 1D6 points de CONS – les armures sont inutiles.
8	Prends-ça ! Vous perdez 2D6 points de CONS – les armures sont inutiles.
9	Spirale de téléportation ! Jetez 1D6 : si vous amenez 1, allez à 79 ; 2, allez à 16 ; 3, allez à 43 ; 4, allez à 66 ; 5, allez à 7 ; 6, allez à 69.
10	Gaz empoisonné ! Vous perdez 1D6 points de CONS. Votre FOR chute de 1 point à chacun des 1D6 prochains paragraphes.
11	Grosse boule de feu. MEP de la DEX au N1 pour éviter 3D6 PDD – les armures sont inutiles.
12	Sort mortel n° 2. Réussissez une MEP de la CH au N2 ou mourez !



Tableau des trésors

Coup de dés (1D6)	Trésor trouvé
1	Bracelet de l'éclair. Son porteur peut faire tomber la foudre sur un ennemi chaque tour de combat en plein air, lui causant 20D6 PDD. Marche seulement trois fois par jour.
2	Potion de tante Agathe. Restaure 2D6 points de CONS. Dose unique.
3	Pizza du dieu des trolls. Augmente la FOR de 1D6 points de manière permanente, mais réduit temporairement la CONS de 3 points pour cause d'indigestion. Usage unique.
4	Hache d'Erestor. 7D6 au combat, pèse 50 up, requiert au moins 10 de FOR et de DEX.
5	Sac de Kerlaft. Contient toujours 1D6 PO à la tombée de chaque jour.
6	Anneau à tête de mort. Si vous l'enfilez, allez à 81.

Tableau des objets magiques

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

Table de l'arène

Coup de dé (2D6)	
	Battez-vous ! (puis revenez à 24 si vous êtes encore en vie)
2	Trollet gladiateur, CM 30.
3	Ogre lutteur, CM 32.
4	Homme-lézard, CM 34.
5	Bébé dragon vert, CM 36.
6	Bébé dragon rouge, CM 40.
7	Gobelon vétéran, CM 42.
8	Minotaure, CM 44.
9	Géant, CM 46.
10	Bébé dragon doré, CM 48. Vous perdez 1 PDD inévitable chaque TC en raison de son souffle toxique. On peut lui retirer 20D6 écailles en or, chacune valant 10 PO. Si vous parlez la langue des dragons, allez à 82.
11	Démon ailé, CM 50. Vous devez réussir une MEP de la DEX au N2 pour éviter de vous faire prendre dans son filet magique. En cas d'échec, il vous emporte avec lui dans les profondeurs du royaume dont il n'aurait jamais dû sortir ! Si vous remportez ce combat, augmentez (sans dépense de PE) votre attribut de niveau le plus élevé de manière à passer au niveau suivant.
12	Hydre, CM 60, dotée de 6 têtes d'un CM de 10 chacune. Pour chaque tête tranchée (CM de l'hydre réduit de 10 points), vous gagnez (au choix) 1D6 points de FLU ou de FOR, de manière permanente.



Le Saut de l'ange

Par Pascal Bléval

— Joyeux anniversaire, vieux frère.

Je m'avance d'un pas sur la passerelle, à demi inconscient. Tout est rouge autour de moi. Ma gorge se noue et j'ai la tête qui bourdonne. Le mal me gagne. Josh me pousse dans le dos, sans prévenir. Mon corps bondit en avant sans que je ne puisse rien y faire. Le vent s'engouffre dans mes cheveux. Le vide me happe pour mieux me jeter vers le lit rocailleux d'une rivière asséchée. Ma vie défile devant mes yeux. Et dire qu'hier, je...

*

* *

Hier, j'étais à Ipswich, en Angleterre. Je m'en souviens comme si c'était... Jeff était assis à ma droite, Adeline à ma gauche. Dos plaqué contre une table renversée, au milieu de la cantine d'un restaurant à l'abandon, nous étions aux aguets et tentions de nous faire discrets.

Et je me faisais dessus.

— J'aurais pas dû venir, purée, pourquoi j'ai dit oui. Les mecs, vous avez déconné. Quand un pote fait l'abruti, on lui donne des claques. On le suit pas dans ses délires à deux balles.

— Arrête, Max. Tu nous fais un bad trip, ou quoi ? On n'a rien pris, pourtant.

Adeline m'observait d'un air suspicieux. Je la fixai, tendu.

— T'es tout pâle, tu ressembles à un mort, me dit-elle.

Là, je sursautai et la crosse de mon fusil à pompe heurta le sol. Le bruit éclata dans le silence de ce début de matinée foireux. Jeff grogna.

— Merde, Max, tu veux nous faire repérer ou quoi ?

Les mots se précipitèrent hors de ma bouche,

un peu dans le désordre, avec des trous par-ci par-là.

— Désolé, pas ma faute. Adeline, blague à la con qui m'a foutu les boules.

L'ensemble devait être compréhensible, parce que Jeff hocha la tête avant de jeter un œil par-dessus notre abri provisoire. Il se rassit aussitôt.

— Il y en a un pas loin. Bougez pas, je m'en occupe.

Jeff rampa hors de notre planque, son flingue fétiche bien calé dans son holster de poitrine. Il courut se dissimuler derrière le comptoir du restaurant. Le silence retomba et c'est alors que j'entendis l'approche du décati : des frottements réguliers, un bruit de claudication. Et les murmures étouffés, comme un vague gargouillis d'évier bouché. J'imaginai l'odeur de putréfaction, les chairs en lambeaux, la gangrène et le pus suintant.

Je relevai la tête en sentant une présence, derrière la table. Une gueule de cauchemars m'envoya son haleine fétide dans le nez, mains tendues vers ma gorge et... s'effondra sans un mot. Jeff nous rejoignit et souffla sur le silencieux de son arme, à la façon d'un cowboy de pacotille.

Je me levai et l'attrapai par le col, furieux. Adeline ne bougea pas. Elle fixait le cadavre avec de grands yeux vides.

— On t'a servi d'appât, merde !

Il me regarda droit dans les yeux, sans ciller.

— Il y en a un autre qui approche, derrière toi.

— Ça ne marche pas.

— À ta guise.

Je réalisai soudain que Jeff ne mentait pas quand une main à vomir sa posa sur mon épaule. Jeff dégaina, tranquille. Il prit le luxe de viser avant d'appuyer sur la gâchette. Je poussai un soupir de soulagement en

entendant un choc sourd, dans mon dos. Je me retournai. Le monstre était bien mort, le crâne explosé.

— T'aurais quand même pu tirer avant.

— T'aurais pu dire merci.

Je hais ce gars.

Je m'éloignai en direction de la porte de la cantine. Elle donnait sur la rue principale du bourg où nous nous étions terrés, cinq jours plus tôt. De là où je me trouvais, je pouvais apercevoir un bâtiment de deux étages, flamboyant neuf, avec un drapeau jaune flottant au gré du vent au milieu de son toit.

Je me retournai vers Adeline et Jeff.

— J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Laquelle vous voulez en premier ?

— La bonne, répondit Jeff.

— La mauvaise, s'exclama Adeline.

— Okay. Il y a plein de zombies dans l'avenue.

Jeff grogna avant de m'interpeller, mécontent.

— Pitié, dis-moi que c'était la mauvaise nouvelle, Max.

— C'est le cas. La bonne, c'est que la zone d'extraction est en vue.

Jeff s'agita sur ses jambes, incertain. Adeline me scrutait. Je me sentis soudain investi par l'âme de Rambo. Celui du premier film, le vrai, le guerrier farouche et indomptable. Pour mieux coller au personnage, je m'accrochai un bandana rouge autour du crâne, bien serré. Puis, je remisai mon fusil à pompe pour prendre en main le FAMAS qui me battait les côtes depuis deux jours. Récupéré sur le cadavre chaud d'un autre survivant. Je l'armai d'un geste sec en montrant les dents. Je regrettai de ne pas avoir un cigare à mâchonner, mais le regard éberlué que me lancèrent Jeff et Adeline compensa largement.



— Je vais vous expliquer ce qu'on va faire, les gars. On va foncer dans le tas et tous les crever, ces fumiers de zombies. À grands coups de grenades, s'il le faut.

Ayant dit cela, je sortis dans la rue et fis face à la horde grouillante des putréfiés. Je n'avais pas fait deux mètres qu'une masse de viande avariée me tomba dessus. Je m'écroulai au sol et sentis des dents gâtées me mordre le cou. Je fermai les yeux, sous le choc. C'était foutu. On avait perdu. Si près du but, c'était con.

*

* *

— C'est pas de ta faute, Max. Ton plan était bon. C'est la mise en pratique qui a merdé.

Jeff me courait sur les nerfs, à se foutre de moi. Il ricanait, en plus. Mais on était potes depuis le lycée, alors je ne lui cassai pas les mâchoires.

Adeline s'interposa et tenta de temporiser.

— On est l'équipe de ce Zedevent à s'être le plus le plus approché de l'objectif, tu sais, Max. On n'a peut-être pas tué beaucoup de zombies, mais aux points, on est troisième.

— T'entends ça, Max ? On est sur le podium ! renchérit Jeff, sur un ton plus sérieux cette fois-ci.

Adeline leva une main tout en fixant sa montre.

— C'est pas tout ça, mais il reste un truc à faire dans la liste des choses-à-tester-avant-de-mourir. Notre CATAM, vous vous souvenez ? C'est ton anniversaire, Max. Et puis, on n'a pas tous les jours quarante balais !

— Ouai, ajouta Jeff. Maintenant que tu as gagné au loto, t'as plus que ça à faire, dans la vie : profiter. Pendant que j'y pense, c'est sympa de ta part de nous avoir embarqués avec toi dans ce road-trip façon délire de geeks. J'adore l'idée !

Jeff me sourit, bras droit tendu dans ma direction et pousse vers le haut. Il est fan de *Naruto*, il imite les poses débiles de « gros sourcils » et c'est moi le geek ?

— Vous avez prévu quoi, pour le dernier jour de débauche, alors ? Vous pouvez bien me le dire, maintenant.

Adeline me fit face et abattit ses mains sur mes épaules, l'air sombre. Elle me répondit, théâtrale, sa voix tranchante comme du papier de verre :

— Saut à l'élastique.

Mon sourire s'évanouit. J'ai le vertige. Elle se fout de moi ? Apparemment pas. C'était du sérieux. Mon trouillomètre explosa et je tournai de l'œil comme un puceau.

*

* *

Le vent siffle à mes oreilles, puis l'élastique se tend et freine ma chute. Je rebondis une fois, deux fois, trois fois, avant de me retrouver pendu par les pieds, la tête en bas. Je regarde vers le pont. Là-haut, Adeline et Jeff m'adressent de grands gestes. Je ne distingue pas leur visage, mais je crois les voir sourire. Je ne comprends toujours pas pourquoi j'ai accepté de monter sur ce foutu pont. En même temps, c'est clair que j'ai pris mon pied... entre deux crises cardiaques et une syncope.

Soudain, mon pied droit glisse vers le bas, aussitôt imité par le gauche. Le cordage qui me liait les jambes vient de lâcher et celui autour de mon bas ventre fait de même, une seconde plus tard. Stupéfait, je me sens chuter pour de bon. Le sol me fonce dessus à la vitesse d'une balle de fusil. Je n'ai pas encore touché le sol mais je suis déjà mort, je crois. Et pourtant, je continue de voir ce qu'il se passe autour de moi. Là-haut, Jeff et Adeline lèvent les bras au ciel. Ils n'y sont pour rien, alors ? C'est un accident, ce foutu destin de merde a encore frappé.

Je ferme les yeux pour me laisser partir.

Quand je les rouvre, Jeff et Adeline m'entourent. Ils rient et se débarrassent de leur harnachement.

— Alors, c'était bon, hein ?

Je respire un bon coup, soulagé. C'était juste mon imagination. Il faut que j'arrête la tisane, c'est trop fort pour moi.

— On y retourne ? ■

PASCAL BLÉVAL



Jerry

par M'Isey

Jerry grimpe d'une seule enjambée les trois marches de bois. Le voilà seul sur son estrade. Pas de notes, aucun document. Tout est dans sa tête. Un léger raclement de gorge, traditionnel ; il déglutit, renvoie une mèche sombre de ses cheveux en arrière, piétine un peu sur place et s'accroche fermement au pupitre, ce garde-fou inconscient.

En avant !

« Chers amis... »

Les mots ne viennent pas. Ou plutôt si, tout y est. Mais rien ne franchit ses lèvres. Le trac.

Un nouvel effort :

« Chers amis, vous tous ici présents... »

Que doit-il dire ensuite ? Il y a quelque chose. Quelque chose d'important, avant le récit lui-même. Voyons... Ça lui revient. Bien sûr ! Les remerciements, chaleureux et hypocrites.

« Merci, merci à vous tous d'être venus ce soir. Ceci est une preuve... Enfin, un espoir de plus... Je... »

Ça y est, l'introduction a foiré. Tout repose désormais sur le fond. Il piétine encore, repasse la main dans ses cheveux, et se lance enfin :

« Le récit pour lequel vous... êtes venus ce soir... se déroule en 1897. Le 13 août 1897. Cette date, jusqu'à présent, ne représentait

rien pour vous. Il en est autrement pour ceux de ma race. Je veux dire... les non-morts, les vampires, comprenez-vous ? »

Ils sourient. L'audience sourit ! Certains grognent déjà, contrariés d'avoir perdu leur temps.

« Ceci est très sérieux ! Le 12 août, au soir... Je dois d'abord vous expliquer. Et puis non, ce n'est pas grave. Vous allez comprendre... »

Jerry déglutit à nouveau, anxieux. Ils sont sceptiques, mais peu importe, ils sont venus. Ils sourient ou maugréent, cependant aucun n'a encore fait mine de quitter la salle. Une fois l'histoire entamée, tout ira certainement mieux. Enchaînons.

« Au soir du 12 août, à la tombée de la nuit... Dans différents endroits du monde, alors que le dernier rayon de soleil disparaissait, à cet instant où les non-morts s'éveillent... Hum... Des tombes se sont ouvertes, quantité de cadavres se sont éveillés à une vie nouvelle et éphémère. Une vie pourrissante d'une seule nuit, d'une courte nuit d'été. Ce jour-là était celui choisi par la Mort elle-même pour accorder leur vengeance aux innombrables victimes des chrétiens ! Partout dans le monde, partout, suivant la fuite du soleil, des milliers de morts revinrent pour quelques heures à la vie. Les hérétiques de tous âges, les Cathares, les Barbares de divers horizons, reprirent leurs armes ancestrales et convergèrent vers les villes et les cathédrales. Les Maures, des familles arabes entières assassinées sous les Croisades, les massacrés de Saint Jean d'Acre et tant d'autres, se joignirent à eux, oubliant toute différence, tout conflit...

« Les Noirs colonisés, les esclaves condamnés ou affamés, les Asiatiques et les Indiens christianisés, les luthériens persécutés, les simples paysans décédés aux pieds de curés cupides et obèses, les jeunes filles violées, les faibles d'esprits accusés de satanisme et exécutés, les innocents brûlés vifs...

« Des hordes infinies s'allièrent, s'unirent pour un instant de gloire, et formèrent la plus belle armée que la Terre ait jamais vue. À leur tête se tenait un vampire au nom inconnu ; mais son visage était reconnu de tous et personne ne renia son autorité.

« Marchant vers Paris, Lisbonne, Rome, les divisions revenantes ne reculèrent point, ne ralentirent même pas, face aux armées modernes des vivants. Les coups de canon brisèrent la nuit, les sabres tranchèrent la chair défunte et bon nombre de cadavres moururent une seconde fois. Mais l'union des morts ne faiblissait pas. Des Germains aux masques guerriers ouvrirent les portes de Paris. Les Maures, jouant de cimenterres luisants à la lumière de la lune, entrèrent triomphants dans Lisbonne et Grenade !

« Les flèches criaient dans l'air nocturne, les balles et la poudre hurlaient de désespoir, le fer et le sang se mêlaient, fiers et vainqueurs !

« Puis le soleil revint, éclairant un nouveau jour. Les légions sur Rome s'écroulèrent. Puis celles de Paris, et plus tard celles du Nouveau Monde... Les vivants comptèrent leurs morts, mais nombre d'entre eux avaient rejoint les rangs ennemis. Ils prièrent pour leur âme et celles de leurs disparus, ils enterrèrent les cadavres, amis comme ennemis, sachant que tout cela ne se renouvellerait plus.

« Les larmes et la peur régnaient encore lorsqu'une nouvelle nuit tomba. Cette nuit-là, pourtant, fut paisible. Seuls les esprits coupables se tourmentaient, et ils se tourmentent encore aujourd'hui. Au deuxième jour, les princes et les patriarches se réunirent et votèrent au nom de leurs peuples respectifs. Au troisième jour, plusieurs milliers d'innocents furent arrêtés et condamnés pour sorcellerie. On les exécuta au quatrième jour.

« Voici, chers amis, pourquoi je vous ai conté cette histoire que tout bon chrétien a su oublier : j'appartiens à l'une de ces races que vous n'avez jamais tolérées et que vous persécutez sans répit, aujourd'hui encore. Quelque part, l'histoire de ces légions est mienne. »

Jerry se tait un instant. Un silence surnaturel règne dans les rangs. Il maîtrise désormais l'audience.

Il reprend alors :

« L'avancée majestueuse des hordes infernales



était une courte victoire. Mais les vivants ont su rendre amère cette victoire. Ceux qui ont péri au quatrième jour attendent toujours leur vengeance. Cependant, désormais, aucun vampire ne prendra la tête d'une telle entreprise. Une nouvelle victoire scellerait la vie de nouveaux milliers d'innocents. C'est un cercle vicieux établi par vous tous, ici présents, évêques et cardinaux. Le pire de tous les chantages. La prise d'otage des innocents. »

Jerry se permet une courte pause. Il ne piétine plus, il a même lâché le pupitre. Seuls ses yeux ne cessent de bouger, examinant les réactions diverses. Ils sont tout à lui... Ils sont à point.

« Voyez-vous, chers amis, vous tous ici présents, je pense que vous êtes coupables. Tout aussi coupables que vos ancêtres, puisque vous perpétuez leurs règles et leurs traditions. »

Quelques murmures, des grimaces inquiètes...

« Comme je vous l'ai dit, et bien que vous

ayez refusé de le croire, je suis un vampire. Et vous pouvez le constater, je ne crains pas les crucifix. Je ne crains pas ceux qui attisent la haine et massacrent en les brandissant. »

Ils s'agitent, incrédules mais inquiets. Jerry, désormais sûr de lui, s'offre le luxe d'un sourire narquois. Qu'importe, maintenant, que la révolte du 13 août soit née de son imagination. Sa langue suit lentement le contour de ses crocs aiguisés ; ses yeux brillent de la ripaille à venir. Les portes ont été scellées, les murs immenses resteront sourds aux cris et aux supplications, aveugles aux fleuves de sang suintant de mille plaies sanctifiées.

Aujourd'hui, Jerry s'offre le festin des festins.

On dit que les hommes de Dieu ont un goût exquis. ■

M'ISEY

La chronique

de Christophe Dénouveaux

Mes vœux les plus sincères !



Bien que certains, au tempérament fataliste, voient dans l'anniversaire un pas de plus vers la décrépitude, d'autres y perçoivent l'occasion de montrer qu'ils ont encore vaincu le temps et franchi un palier. Pour ma part, je me situe dans la seconde optique.

Regardez notre beau jeu de rôle. Quarante ans cette année, le petit pépère ! Et on nous dit qu'il est mort ? Eh bien non !

Sinon, on ne serait pas en train de fêter son anniversaire.

Oui, quarante années d'imagination, de jeu, de partage et surtout d'aventures épiques. Oui mes amis, le jeu de rôle vit et n'a jamais été aussi actif. Pour ainsi dire, il « renaît » après un parcours parfois compliqué. Il y a encore quelques années, on donnait peu cher de sa peau, vous vous en souvenez ? Mais sous l'impulsion de gens créatifs et engagés, il est de plus en plus en forme !

Chers détracteurs du jeu de rôle, vous devez avoir les oreilles qui sifflent désormais. Alors, vu que c'est le joyeux anniversaire de notre passion quadragénaire, pourquoi ne pas enfin le découvrir ou simplement le redécouvrir ? Rassurez-vous, il vous reste encore plus de six mois pour fêter son anniversaire, autour d'une table, avec quelques dés et des amis. Sortez les livres, l'écran et le scénario... sans oublier le champagne ! ... Euh oui, des sodas aussi. Et des gâteaux avec quarante bougies. Logique.

Une nouvelle décennie ludique se profile pour notre plus grand bonheur, pleine de voyages au cœur de l'imaginaire.

Joyeux anniversaire jeu de rôle mon amour !
Mes vœux les plus sincères ! ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

et l'antichronique

de Fabrice Pouillot

En pleine paix ! Il chante et puis crac, un bourre-pif !



« Tuuuuttttt ! » Oui, j'ai sorti ma belle langue de belle-mère en papier brillant, qui a néanmoins l'atroce capacité à absorber les litres de salive injectés dans l'orifice plastique et réduisant rapidement à l'inutilité la plus totale cette jolie trompette articulée pour enfants et joyeux poivrots.

Donc, oui, j'ai sorti ma langue de belle-mère !
« Tuuuuuuttttt ! Tuuuuuuuuuuttttttt ! »
Cette année le jeu de rôle a quarante ans.
« Tuuttttt ! »

Enfin, c'est ce qui se raconte un peu partout. Surtout chez les éditeurs les plus en avance sur la réflexion marketing globale de l'édition rôliste... Surtout chez les organisateurs de rencontres ludiques, qui vont pouvoir oser les extravagances les plus pénibles... Surtout chez les joueurs qui veulent fêter dignement leurs quarante années de labeur par un retour aux sources, émulé par un jeu plus mal fichu que la première édition du jeu qu'il est censé ramener à la vie... Surtout par tous ceux qui ne pourront pas s'empêcher de vous taper dans le dos, attendant la bière que vous allez leur offrir pour fêter l'anniversaire tant exploité...

Tu penses ! Un anniversaire qui dure un an !

Alors, est-ce que je vais me retrouver à utiliser ces quelques centaines de signes pour rappeler l'histoire du jeu de rôle et sa lente mise au monde ? Pour rappeler combien il serait difficile, même pour Gary équipé d'un chouette artefact, d'annoncer un inventeur, un créateur, une date. À quand un mémorial pour les jeux qui ont succombé à l'oubli des militants du souvenir ? « Tuuuuttttt ! »
Happy birthday to you... ■

FABRICE POUILLOT

Bar



Scénario pour *Yggdrasill*

Anniversaire dans le sang

Cette aventure mènera les personnages des joueurs dans une petite course en drakkar afin d'arriver à temps à un glorieux anniversaire qui va tourner au drame. Il est conseillé d'avoir l'extension *Rois des mers* pour la première partie. L'histoire se passe dans le royaume de Norvège mais elle est transposable dans d'autres pays. Il est préférable que les personnages aient parmi eux quelqu'un capable de se débrouiller correctement sur un drakkar. Si ce n'est pas le cas, le meneur rajoutera plusieurs marins parmi les personnages non-joueurs de l'équipage.



Dans le royaume de Norvège, le clan Verik est en fête : Roderich Veriksön, le jarl du clan Verik, va fêter l'anniversaire de son jeune fils, Vigmurd. Roderich va offrir un drakkar à son fils. Et c'est le clan des personnages-joueurs qui va le livrer. Le point de départ se situe sur la rive, près de la ville de Borre. Le trajet suivra ensuite l'embouchure du fleuve qui remonte vers les montagnes et se prolongera sur une centaine de kilomètres.

1. Les deux clans voisins

Le clan Verik est plutôt riche et bien situé. Sur les bords du fleuve, les membres de ce clan vivent de la pêche et du pillage. Ils ont malgré tout de bons rapports avec leurs voisins, le clan Hengarssön, qu'ils n'attaquent jamais, cela va de soi. Leur jarl s'appelle Roderich Veriksön. C'est un homme de 38 ans, robuste et généreux. Son tempérament pondéré a dû être contrebalancé par sa force et son courage, afin que nul ne conteste son pouvoir. Sa femme, Undrüg, a 27 ans. Elle est originaire du clan Hengarssön. Leur mariage a renforcé les liens entre les deux clans. Le couple a un fils de sept ans, Vigmurd. Cet enfant n'a jamais manqué de rien et serait un brin trop chouchuté par sa mère.

Le clan Hengarssön est voisin du clan Verik et se situe plus en avant dans les terres, près d'une montagne. Ils ont développé des activités autour des mines et de la forge. Ils chassent beaucoup et ont un stock de fourrures d'ours plutôt impressionnant. Ils ont un sens aigu du territoire, défendant le leur avec acharnement. Leur jarl s'appelle Higmar Hengarssön. Sa lignée contrôle le clan depuis sa création. Mais Higmar n'est pas très malin. La völva du clan s'appelle Vaëlla et elle est la jeune sœur d'Undrüg, l'épouse du jarl du clan Verik. Vaëlla est une femme amère qui a perdu son fiancé quand elle était jeune. Son inconsolable chagrin l'a poussée au célibat. Ses dispositions l'ont destinée tout naturellement à devenir völva.

2. La légende locale

On raconte que lorsqu'une femme enceinte sur le point d'accoucher trouve une rune cachée dans la pierre, son bébé sera amené à être un héros, maître de toute la région, poussé par la confiance des dieux. La rune en question est celle de Söl, rune de la victoire, associée à une esquisse de l'Yggdrasill. On dit aussi que les dieux ont béni la région et que de grandes choses se produiront à ce moment-là.

Tout le monde ici connaît cette légende. Les femmes enceintes ont parcouru les côtes et l'intérieur des terres pour essayer de la trouver. Mais ce fut Undrüg qui, la première, trouva cette fameuse rune.

3. L'origine du problème

Quand elle était jeune, Vaëlla était éperdument amoureuse du jeune Borgill, un jeune mineur, bien avant de commencer ses études pour devenir völva. À l'époque, sa sœur Undrüg était enceinte de son premier enfant. C'est près des falaises que Borgill a trouvé la fameuse rune de la légende. Il était tout heureux de sa trouvaille et pensait à « pousser Vaëlla à trouver l'endroit », une fois qu'ils seraient mariés. Mais Borgill était enthousiaste et incapable de garder ce secret : il montra la rune à Undrüg, ravi de mettre sa future belle-sœur dans la confidence. Celle-ci prit conscience de l'avenir de son enfant, si elle faisait croire que la rune avait été trouvée par elle et non par Borgill. Elle imaginait toute la région rendant hommage à son futur jarl de fils. Alors, elle poussa Borgill dans le vide qui se tua dans cette chute. Ce n'est que quelques minutes plus tard qu'elle réalisa l'infamie de son geste. Elle fit le tour de la falaise pour traîner le corps de Borgill dans la forêt, espérant qu'il se fasse dévorer par des bêtes sauvages.

Elle réunit ensuite son clan près de la falaise, pour montrer à tous sa découverte. Roderich était comblé de joie, le clan fêta dignement la nouvelle. Un des membres du clan Hengarssön trouva le corps à demi dévoré de Borgill et le ramena chez lui. Le cœur de Vaëlla est depuis ce jour totalement brisé. On offrit une sépulture



décente à Borgill, tandis que Vaëlla commençait à apprendre la magie des völvas.

Vaëlla a acquis depuis peu le sort « dormir sur le tertre », qui permet de converser avec les morts. La première personne avec qui elle voulut « rêver » fut bien sûr Borgill. Elle apprit ainsi la vérité sur la mort de son bien-aimé. Au réveil, elle développa une haine sans borne pour Undrüg et son fils. Vaëlla réfléchit à sa vengeance, et profita de son influence sur le jarl Higmar. À force de prédictions apocalyptiques, elle réussit à le persuader que le petit Vigmurd représentait une menace pour le clan Hengarssön.

L'anniversaire de Vigmurd approche. Les guerriers du clan Hengarssön ont l'intention de voler le drakkar promis par Roderich à son « élu » de fils et de jaillir par surprise du navire pour massacrer la famille du jarl. Par chance, Higmar et Vaëlla ont été invités aux festivités. C'est compter sans le clan des personnages-joueurs qui a eu la charge de livrer (et sans doute construire) le bateau. Et ils entendent bien être payés pour ça.

4. Larguez les amarres

L'action démarre sur les quais de la ville de Borre. Selon le point de départ des personnages-joueurs, cette ville ne sera qu'une étape dans le long voyage qui les mènera vers le clan Verik. Les personnages-joueurs sont entourés d'autres membres de leur clan, des proches, ou au moins des connaissances. Le voyage peut être riche en péripéties : avaries sur le drakkar, marin ivre mort en goguette...

Les personnages des joueurs finissent par repérer des gens qui observent leur drakkar et qui comptent l'équipage. Il s'agit de membres du clan Verik qui préparent leur mauvais coup. Mais il n'est pas vraiment possible d'en attraper un dans cette foule.

L'équipage reprend la mer. Le drakkar doit négocier une passe difficile pour accéder au fleuve. Vous pouvez tout de suite les mettre sous pression en organisant une attaque de pirates : ils sont très nombreux dans la région

et maîtrisent la zone. Dès que l'équipage des personnages-joueurs prendra le pas sur les pirates, ceux-ci fuiront. Cette petite altercation rassurera (pour un temps) les membres de l'équipage : pour eux, celui qui les épiait au port était un pirate en reconnaissance.

5. La remontée du fleuve

Vous pouvez égayer la remontée du fleuve de nombreux petits tracasseries : averse glaciale, attaque d'une meute de loups lors d'une escale, détériorations de la quille...

Mais l'événement le plus important sera l'embuscade du clan Verik, vers la fin du voyage. Un passage du fleuve, sinueux et étroit, obligera les marins à ralentir le drakkar et à ramer à contre-courant. C'est à ce moment précis que les guerriers du clan Verik passeront à l'action. Une poignée d'archers attaquera l'équipage depuis la rive, tandis que d'autres guerriers envahiront le pont. Le combat sera immédiat et brutal. Cela dit, les guerriers du clan Verik savent bien que l'équipage de ce drakkar n'est pas issu d'un clan ennemi. Aussi, ils préféreront les jeter à l'eau et s'emparer du drakkar plutôt que de vouloir les achever. En fonction de la force de l'équipage, mettez des profils de figurant (toujours page 175 du livre de règles) de hirdmen dotés des caractères Puissant, Robuste, Armement supérieur ou Vétéran. Si vos personnages-joueurs sont costauds, faites-vous plaisir et rajoutez un Berserker.

Laissez le personnage-joueur qui a repéré l'espion sur les quais de Borre, parmi les archers des assaillants. Les membres du clan Verik ont habilement camouflé les emblèmes susceptibles de les identifier. Cependant, un peu de chance et un personnage pourra repérer un symbole tatoué (mal dissimulé), représentant un triangle debout et une pioche stylisée. Un jet d'intellect+savoir (clans) permettra d'identifier alors le clan Verik. À la page 114 du livre de règles, vous avez la description de la compétence savoir qui permet un jet de culture général pour pallier à l'absence de cette compétence. En cas d'échec, ce n'est pas grave car ce même symbole réapparaîtra plus tard.

Si les personnages-joueurs sont rejetés à l'eau, ils devront finir le voyage à pied (ce n'est plus très loin) pour expliquer ce qui s'est passé à Roderich Veriksön. En cas de victoire, ils continueront leur périple vers les terres du clan Verik.

6. L'anniversaire d'un enfant

Deux scénarios sont possibles : soit les personnages-joueurs arrivent avec le drakkar, soit c'est le clan Verik qui arrive pour déclencher son embuscade. Vous pouvez laisser les dés décider de la victoire ou l'influencer (il ne faut pas que les joueurs se sentent forcés) pour aboutir à la version que vous préférez.

Si les joueurs réussissent à livrer le drakkar, ils accosteront sur des quais en bois avec le présent pour l'enfant qui courra vers eux, émerveillé par ce travail d'orfèvre que représente un drakkar dans la culture nordique. Les personnages-joueurs seront accueillis avec joie et un bon repas. Ils pourront même trinquer avec le jarl Roderich. Ils raconteront leurs péripéties et on les écoutera. Signalez-leur que celui qui a vu le symbole tatoué le reconnaîtra sur la tunique d'un des invités, le jarl Higmar Hengarssön. Il devient difficile d'accuser son clan sans réfléchir sans craindre des représailles immédiates de la part de l'offensé.

D'ailleurs, Higmar et Vaëlla ont du mal à cacher leur gêne. Vaëlla s'absentera souvent du banquet car ses hommes (ceux qui ont tendu l'embuscade) viendront faire leur rapport à l'extérieur du village. Il est difficile de les différencier de la garde rapprochée d'Higmar. Mais si les personnages-joueurs sont consciencieux (et pas encore ivres), ils reconnaîtront un des assaillants. Vaëlla usera de son influence sur les hommes de son jarl pour organiser un assaut du banquet, une fois les convives ivres d'alcool et de fatigue. Aux personnages-joueurs de repérer ce qui se trame à la bordure du village... Sans quoi ils subiront un assaut des plus sanglants qui amènera à la mort de l'enfant, à moins que des personnages-joueurs héroïques le protègent. Si cette bagarre tourne mal pour les personnages-joueurs et pour le clan Verik, il y aura repli dans la forêt.

Si les personnages-joueurs ont perdu le bateau, ils le retrouveront à destination bien trop tard, après l'assaut des hommes d'Higmar. Le pauvre petit Vigmurd est déjà mort. Son père est furieux et tente un repli avec ses hommes et sa femme en larmes, abandonnant le corps de son fils. Les personnages-joueurs pourront les suivre aisément. Les guerriers du clan Hengarssön passeront alors au pillage et à la mise à mort des blessés laissés sur place (sur les conseils de Vaëlla). Le repli dans les bois permettra de faire le point sur ces funestes événements.

7. Pourquoi cette violence ?

Que les personnages-joueurs aient réussi à vaincre le clan Verik ou qu'ils soient tapis dans les bois avec le clan Hengarssön, ils voudront savoir pourquoi deux clans qui étaient en paix depuis des siècles sont maintenant en guerre. Si le jeune Vigmurd est mort, on leur parlera de la prophétie le concernant, en s'étonnant beaucoup que les dieux aient abandonné cet enfant.

En tout cas, il semble clair que seul le jarl Higmar peut expliquer son geste. Le clan Hengarssön ne s'attend pas à une contre-attaque immédiate et n'a pas encore établi de défense sur l'ancien village des festivités. Une diversion permettra la capture d'Higmar.

Pendant l'interrogatoire, Higmar récitera la leçon apprise de Vaëlla : le jeune Vigmurd, devenu adulte, aurait représenté une menace sérieuse pour le clan Hengarssön. Cette explication est crédible au vu de la croyance locale en cette fameuse rune. Signalez au passage, si ce n'est déjà fait, le lien de parenté entre Vaëlla et Undrüg. Décrivez la pauvre Undrüg, le visage ravagé par la tristesse, qui vient chercher du réconfort près de sa sœur, qui restera de marbre. Les personnages-joueurs seront intrigués de voir deux sœurs, dans des clans opposés, qui viennent d'entrer en guerre. Il est clair qu'Undrüg est la première victime de ce conflit, avec la perte de son fils. Notez par ailleurs que même si les personnages-joueurs ont neutralisé les membres du clan Hengarssön, personne n'aura entravé Vaëlla. C'est une völvu et tout le monde

respecte cette fonction. Mais en interrogeant Higmar sur l'implication de Vaëlla sur ces hostilités, il finira par reconnaître qu'elle l'a bien conseillé et appuyé pour déclencher ce conflit. Aux personnages-joueurs d'en apprendre plus sur elle.

Si elle se sent découverte, Vaëlla tentera de fuir mais des personnages-joueurs vigilants devraient parvenir à l'en empêcher. Sinon, ce sera une poursuite dans la neige. Une fois rattrapée, Vaëlla dénoncera sa sœur comme l'assassin de l'homme qu'elle a aimé. Elle racontera ce qu'elle a appris en utilisant le sort « dormir sous le tertre ». Les yeux se tourneront alors vers Undrüg qui n'aura pas la force de nier, si son enfant est mort.

Si le jeune Vigmurd est toujours en vie, elle clamera son innocence. La confondre sera alors très difficile. Roderich soutiendra son épouse, voulant à tout prix que le jeune Vigmurd ne soit pas déchu de sa réputation d'élu de la rune. Aux personnages-joueurs de se souvenir à ce moment-là que Roderich est un partenaire commercial. Si un scalde est parmi les personnages-joueurs, la famille Veriksön appréciera une ode dédiée à leur fils qui vient de survivre à la première épreuve que les dieux lui ont imposé.

8. Une conclusion qui mène à la guerre

Cette histoire n'est pas finie. Trop de sang a été versé pour que les deux clans reviennent à la paix aussi facilement. Même si les torts ont été démontrés des deux côtés, via les deux sœurs, les clans resteront en guerre et appelleront leurs alliés à l'aide. Les personnages-joueurs seront récompensés par le jarl Roderich s'ils ont été efficaces (sauver le petit Vigmurd, démontrer l'implication de Vaëlla dans le déclenchement des hostilités...). Une petite rétribution sonnante et trébuchante fera l'affaire. Sans oublier le prix du drakkar.

Cette guerre qui s'annonce impliquera le clan des personnages-joueurs par le jeu des alliances. Mais les personnages-joueurs seront les seuls à faire un rapport à leur jarl. S'ils le veulent, ils peuvent présenter la

Hanagar aux scénarios



situation là-bas sous un angle qui incrimine un clan ou l'autre, voire les deux. À vous de voir, en fonction de leur récit, ce que décidera leur jarl. Prendra-t-il part au conflit ? Si oui, dans quel camp ? Voilà le point de départ pour une chronique sanglante, typique des histoires de vendetta d'Yggdrasil.

Mais les dieux sont-ils d'accord ?

9. Les personnages non-joueurs

Roderich Veriksön, jarl du clan Verik

Roderich est un homme robuste aux cheveux et à la barbe châtain tirant sur le roux. Il est musclé et peut se mettre à parler fort lorsqu'il est heureux. Sa voix porte sans pour autant se montrer agressive. Il est souriant voire chaleureux avec ses amis.

- **Puissance** : 4
- **Intellect** : 3
- **Charisme** : 4

- **Vigueur** : 4
- **Perception** : 3
- **Instinct** : 2
- **Agilité** : 2
- **Ténacité** : 4
- **Communication** : 3
- **Points de vie** : 59
- **Réaction** : 8
- **Défense physique** : 8
- **Défense mentale** : 9
- **Déplacement** : 6
- **Réserve de Furor** : 4
- **Don/faiblesse** : Meneur d'hommes / Paillard
- **Compétences** : Chevaucher 3 Éloquence 5 Tactique 6 Traditions 7 Navigation 8 commerce 5 Natation 2 Intimidation 6 Esquive 3 Chercher 1 Négociation 6 Survie 3 Vigilance 2 Lutte 5 Armes à deux mains 7 Armes longues 6
- **Prouesses martiales** : Charge impétueuse (niveau 1), Briser le bouclier (niveau 2)



*Ungrüd Veriksön,
épouse du jarl du clan Verik*

Ungrüd est de taille moyenne et légèrement potelée. Jusqu'à aujourd'hui, elle nageait dans le bonheur, aimant son fils et portant une affection sincère à son époux. Elle avait réussi à oublier ses actes passés. Mais les événements de cette histoire vont la plonger dans un désarroi total et, si son fils décède, dans une tristesse inconsolable. Elle porte ses cheveux bruns en natte autour de sa tête. Ses yeux bleus expriment, au début de cette histoire, une certaine satisfaction et un brin de malice.

- **Puissance** : 2
- **Intellect** : 4
- **Charisme** : 4
- **Vigueur** : 2
- **Perception** : 3
- **Instinct** : 2
- **Agilité** : 3
- **Ténacité** : 4
- **Communication** : 3
- **Points de vie** : 52

- **Réaction** : 9
- **Défense physique** : 7
- **Défense mentale** : 10
- **Déplacement** : 5
- **Réserve de Furor** : 4
- **Don/faiblesse** : Éloquent / Peur (les loups)
- **Compétences** : Discrétion 4 Éloquence 7 Négociation 5 Savoir (politique de la Scandia) 3 Artisanat (tissage) 4 Attelage 2 Chercher 5 Navigation 1 Commerce 3 Mouvements 2 Superstition 8 Traditions 5 Vigilance 3 Armes improvisées 1

*Higmar Hengarssön,
jarl du clan Hergarssön*

Higmar est musclé mais pas toujours malin. À vrai dire, la charge de jarl ne lui sied guère. C'est un rustre qui aime assez souvent se murer dans une certaine solitude. Il aime, cependant, sortir de cette solitude pour retrouver des gens de bonne compagnie. Il est convaincu que le clan Verik finira par passer à l'offensive contre son clan et c'est

par devoir qu'il a accepté ce plan de sa völv. Il se serait bien passé de ce conflit mais il ne reculera devant aucun combat pour préserver son clan. Il est blond de cheveux et de barbe même si des cheveux blancs émergent sur ses tempes.

- **Puissance** : 4
- **Intellect** : 3
- **Charisme** : 3
- **Vigueur** : 4
- **Perception** : 2
- **Instinct** : 2
- **Agilité** : 3
- **Ténacité** : 4
- **Communication** : 3
- **Points de vie** : 59
- **Réaction** : 7
- **Défense physique** : 9
- **Défense mentale** : 9
- **Déplacement** : 7
- **Réserve de Furor** : 4
- **Don/faiblesse** : Montagnard/Naïf
- **Compétences** : Chevaucher 2 Éloquence 5 Tactique 8 Traditions 5 Escalade 7 Chercher 2 Esquive 4 Intimidation 4 Séduction 2 Mouvements 4 Survie 6 Vigilance 5 Lutte 1 Armes courtes 4 Armes longues 8 Lancer 3 Armes improvisées 4
- **Prouesses martiales** : Feinte de corps (niveau 1) Coup de tête (niveau 2)

Vaëlla, völv du clan Hengarssön

Vaëlla a eu le cœur brisé. Seule la haine qu'elle porte à sa sœur et à sa famille l'a empêchée de mettre fin à ses jours. Elle est grande avec de longs cheveux noirs qu'elle laisse libres de lui masquer une partie de son visage. Mais si on fait bien attention, des cernes sont visibles sous ses yeux. Cette femme a beaucoup pleuré.

- **Puissance** : 1
- **Intellect** : 3
- **Charisme** : 4
- **Vigueur** : 2
- **Perception** : 4
- **Instinct** : 4
- **Agilité** : 3
- **Ténacité** : 4
- **Communication** : 3

- **Points de vie** : 51
- **Réaction** : 11
- **Défense physique** : 9
- **Défense mentale** : 11
- **Déplacement** : 5
- **Réserve de Furor** : 9
- **Don/faiblesse** : Initié/Rancunier
- **Compétences** : Empathie 6 Savoir (Divinité Ases et Vanes) 6 Sejdr 11 Superstition 7 Armes courtes 1 Chercher 4 Discrétion 4 Escalade 2 Éloquence 4 Herboristerie 7 Médecine 6 Séduction 5 Traditions 3 Vigilance 2
- **Sorts** :
 - Divination** : Sinistres présages (niveau 1) Dormir sur le tertre (niveau 4)
 - Guérison** : Stabilisation (niveau 1) Préparation de baumes, onguents (niveau 2)
 - Maîtrise des éléments** : Maîtriser le brouillard (niveau 1)
 - Malédiction** : Faire naître la confusion (niveau 2)

10. Les récompenses

Si les personnages ont bien aidé le jarl Roderich, celui-ci les récompensera avec la somme d'une once d'or par personnage-joueur qu'il a apprécié. Portez donc un intérêt particulier aux échanges qu'ils pourront avoir lors des scènes de roleplay. Le jarl des personnages-joueurs pourra lui aussi les récompenser, s'ils ont su privilégier l'intérêt de leur clan (ne pas s'impliquer de manière irréfléchie dans ce conflit, par exemple). Cette récompense prendra la forme d'une faveur, comme l'achat d'une arme exceptionnelle pour un guerrier, la jouissance de quelque modeste terre convoitée ou l'obtention d'un poste au sein du clan.

La répartition des points d'expérience est :

- **0 à 2** pour l'interprétation du personnage.
- **+1 à +2** pour l'implication du personnage dans les phases d'action.
- **+1** pour ceux qui sauveront la vie de Vigmur.
- **+1** pour les personnages-joueurs qui mettront en lumière la culpabilité de Vaëlla.
- **+1** pour ceux qui trouveront ce qui s'est vraiment passé ainsi que le passé trouble d'Ungörd. ■

CYRILLE BRUNEAU



Interview bande dessinée

Rencontre avec la Sépia Team

Holà tavernier ! vous connaissez ? Un blog de bédé rôliste bourré d'humour qui sévit depuis déjà quelques années... Il était temps d'aller leur demander de nous raconter un peu d'où viennent leurs histoires...

Chroniques d'Altaride : La Sepia Team, c'est né comment ? Pourquoi « Sepia », d'ailleurs ?

Luc : Au début, le blog était tenu uniquement par Noë et il traitait toutes ses notes en monochrome sépia : d'où le titre du blog qui est resté. L'équipe s'est formée au fil du temps. Le premier membre fut Matthew, le responsable numérique, qui fit une première refonte du blog en 2007. Il devint un personnage récurrent des notes, en valet de l'ombre.

Noë : J'ai rencontré Luc en 2008, sur la cour de récréation d'une école primaire dans laquelle nous travaillions en tant qu'anima-

teurs vacataires. Yoann est arrivé un peu plus tard, nous faisons partie de la même troupe de théâtre. J'ai rapidement remarqué les talents d'écriture de ce dernier, notamment au niveau des dialogues. Luc avait quant à lui de l'imagination à revendre, nous avons donc décidé de monter un projet ensemble : ainsi naquit *Holà Tavernier !* et la Sépia Team qui allait avec.

Yoann : Les rôles sont officiellement distribués comme suit : Noë aux dessins et à la couleur, Luc au scénario, votre serviteur aux dialogues et parfois Matthew aux traductions anglaises. Ceci dit, nous aimons dire que l'on travaille de manière collégiale et au niveau du

développement des histoires, tout le monde a son mot à dire. Il arrive d'ailleurs que des amis proposent des scénarii originaux, que nous intégrons à la trame principale. Ça a été le cas avec *Yop!* par exemple.

C. d'A. : *Holà tavernier !* ressemble à quoi, maintenant ?

Noë : La série fait aujourd'hui une quarantaine d'épisodes, plus des bonus (illustrations, envers du décors, fonds d'écran) et une ébauche de cartographie. Tout est encore en mouvement, notre univers évolue sans cesse au grée de nos envies. Il est tout de même un peu plus cohérent qu'au départ.

Luc : Nous allons d'ailleurs retravailler la carte sous peu, pour la rendre plus complète et plus respectueuse de nos derniers épisodes.

Noë : Le dessin et les couleurs sont également bien plus fouillés qu'au départ. Je m'amuse beaucoup plus dessus. Ça a eu pour conséquence (hélas!) de ralentir le rythme de parution, mais je préfère privilégier la qualité sur la quantité : le blog est une vitrine de notre travail, il ne faut surtout pas le négliger.

Holà tavernier ! est également un petit laboratoire pour tester des trucs techniques en narration, scénario, dialogues et bien entendu en dessin. D'où, parfois, l'impression de disparité entre certains épisodes.

Yoann : Voilà. *Holà tavernier !* c'est entre la cour de récréation et le laboratoire de recherche : on s'y amuse, on essaie des choses, on s'y entraîne, tout en tentant de divertir nos lecteurs.

Luc : Et même que des fois on y arrive !

C. d'A. : Dans quelle mesure votre expérience du jeu de rôle se reflète-t-elle dans votre bédé ?

Noë : Pour ma part, je ne fais que très peu, voire pas du tout, de jeu de rôle à proprement parler, si ce n'est dans les commentaires du blog. Cette idée de faire intervenir le jeu de rôle dans les commentaires, permet au



<http://sepiablog.wordpress.com>



lecteur d'intervenir un peu dans l'ambiance de l'épisode que nous lui proposons. C'est Yoann et son expérience profuse en la matière de jeu de rôle qui nous a inspirés. Je le laisse en parler, ce sera plus simple...

Yoann : Soit. En fait, j'ai surtout fait du jeu de rôle à l'écrit, par forum. J'ai pris beaucoup de plaisir à créer des personnages, tous très différents, souvent ridicules, et surtout j'y ai appris à perfectionner mon écriture.

En ce qui concerne *Holà Tavernier* !, le jeu de rôle se situe dans les commentaires. On a pris le parti de voir le blog comme une vaste taverne, où les différentes péripéties de nos héros sont contées aux badauds venus boire un verre. Chaque lecteur peut donc y devenir acteur, se créer un ou plusieurs personnages et le/les faire réagir et intervenir comme il le souhaite.

Luc : Notamment avec les héros de l'histoire que nous « jouons ». Le rôle de Van étant tenu par Noë, celui de Niffieux par Yoann et enfin Faust par moi-même.

Yoann : À partir de là, tout est possible, l'important étant de s'amuser et de rendre l'univers plus vivant. Bien entendu on peut également choisir de commenter de manière plus traditionnelle ; on n'est pas sectaire, en tant que grand gourou, je peux vous l'affirmer !

Luc : « Petit » gourou tu veux dire ! Désolé, on a tiré au sort et c'est moi qui suis tombé sur le rôle du comique de service...

C. d'A. : Qu'apporte le support numérique par rapport à la bédé papier ?

Noë : Un format ! Qui influe directement sur la narration. Sur un blog classique, on ne tourne pas de page donc pour surprendre le lecteur, j'ai utilisé le « scrolling », étirant parfois mes illustrations à la verticale plutôt qu'à l'horizontale comme on le ferait sur papier. Ça rend la plupart des épisodes impossibles à imprimer sans une refonte totale du format et donc de la narration. Faudrait tout redessiner !

C'est une des principales raisons pour laquelle nous avons décidé que ces planches resteraient numériques. Oui, je suis flemmard...

Luc : Tu es trop modeste voyons ! Ce n'est pas exactement par flemmardise qu'on ne le fait pas, c'est surtout que ça reviendrait à faire un remake de notre propre travail. L'exercice pourrait être intéressant, mais on préfère expérimenter ailleurs et éviter les redites.

Yoann : J'ajouterais aussi que le blog est un bon moyen de se faire connaître sans frais et sans intermédiaire et quand on débute un projet ce n'est pas du luxe.

C. d'A. : La bédé, c'est toute votre vie, ou bien il y a autre chose ?

Yoann : Pour ma part, il y a autre chose. Disons que pour l'instant ce n'est pas la BD qui me fait manger. Après est-ce que ce sera toute ma vie ou juste une expérience ? J'en sais fichtrement rien. Tout ce que je sais c'est que je prends beaucoup de plaisir à écrire pour *Holà Tavernier* ! et à travailler avec mes deux comparses, pour le reste, adienne que pourra !

Noë : Le dessin c'est toute ma vie. La bédé, seulement une partie. J'ai une formation de bédéaste avant tout, mais en ce moment, c'est très difficile d'en vivre pleinement. Donc j'ai élargi mon éventail de compétences et travaille dans l'illustration freelance, notamment dans la presse (*Ankama* et *Dofus Mag*), le jeu vidéo (*BoostR* et ses jeux de cartes numériques à collectionner *Urban Rivals* et *Fantasy Rivals*) et l'animation en tant que concept designer. Mais j'envisage de revenir dans la bande dessinée dès qu'on me donne le créneau que j'attends.

Luc : De mon côté, j'ai une tendance à multiplier les boulots et les passions. À la base, je suis comédien de formation et de profession, mais comme je trouvais que ma vie n'était pas assez compliquée, je me suis mis en tête

de bosser comme technicien au cinéma... Je cumule donc les deux depuis ! Devinez alors quelle fut la suivante de mes lubies... La bande dessinée, pardi !

Plus sérieusement, je considère tout ces jobs comme complémentaires. Ils divergent dans leur forme mais partagent un fond commun : raconter des histoires.

HOLÀ TAVERNIER !

C. d'A. : Monter une équipe solide pour faire de la bédé, c'est drôlement compliqué... Quelle est votre recette pour durer ?

Noë : C'est très simple, c'est... LE POUVOIR DE L'AMITIÉ !

Yoann : Voilà.

Mais si vous tenez vraiment à avoir une vraie recette : prenez du houblon, du malt, des levures et de l'eau. Tout d'abord, concassez assez grossièrement les grains de malt. Ceci fait, mettez l'eau à chauffer jusqu'à 50°, versez-y les céréales concassées et brassez le tout en maintenant la température. Continuez à brasser le mélange en montant progressivement la température jusqu'à un peu plus de 75°, ajoutez le houblon, les levures, et laissez le tout fermenter quelques semaines. Vous pourrez le boire ensuite, ça s'appelle la bière et foi(e) de breton, c'est salvateur !

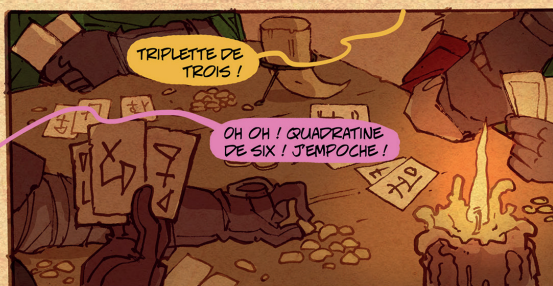
Luc : Holà tavernier ! J'en reprendrai bien une chopine !

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Voici, en exclusivité « papier », un épisode de Holà tavernier !
(oui, bon, les Chroniques d'Altaride sont aussi numériques...)

HOLÀ TAVERNIER!

ÉPISODE 35: JEU DE FAÏNT
JEU DE VILAIN !



DES VÉRÉMIADÉS ?! VE TENTE DE SAUVER SON ÂME ET PE FONT LÀ DES "VÉRÉMIADÉS" ?



LE VEU, MON FIJS, EST LA PIRE DES DÉCHÉANFES. SURTOUT QUAND IL S'AGIT D'ARGENT !

L'ON COMMENCE PAR LÀ ET L'ON FINIT PAR RENIER VÉZUS, FAISANT DE L'AMUÈVEMENT SON MAÎTRE À PENSER.



-Nœt+Bann+Luc 2013-

Pour les 40 ans du jdr,
j'veus prépare quoi ???

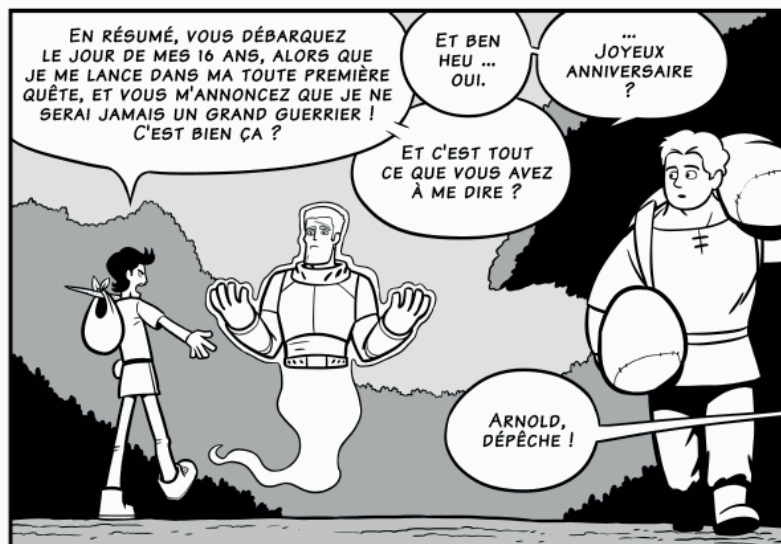
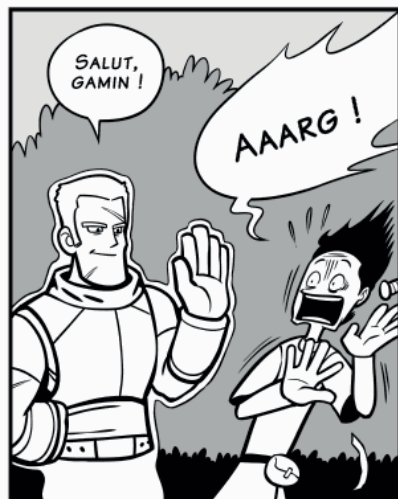


Kres D. 05/14

Chère Maman,

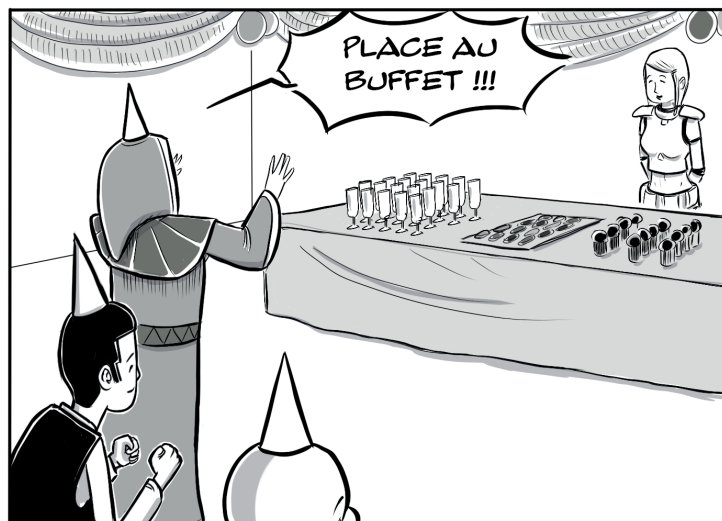
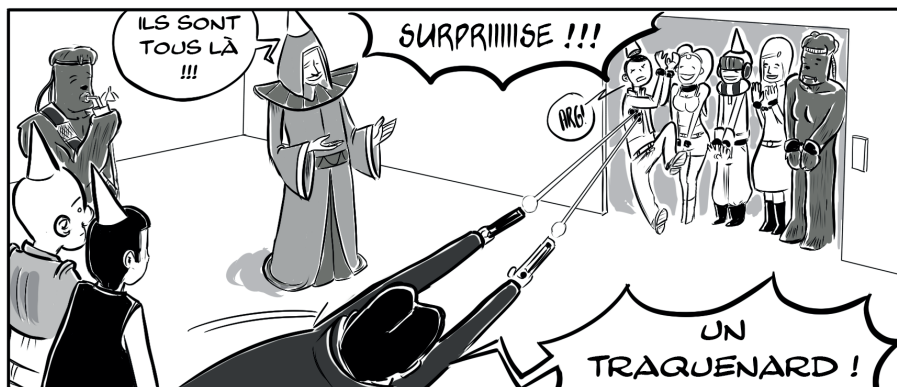
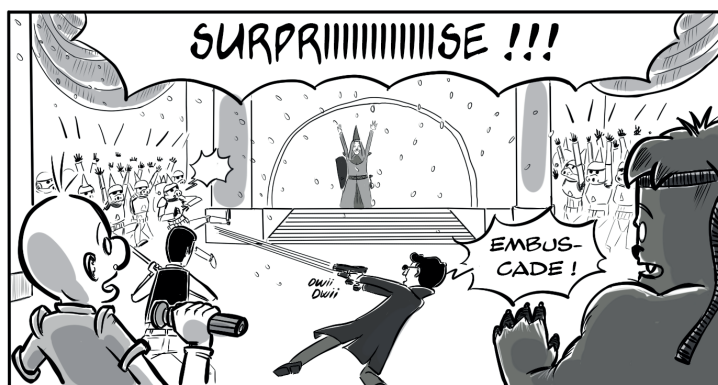
Chaque parcelle de mon être me hurle que j'ai tout pour devenir un grand guerrier. J'ai seize ans aujourd'hui même, l'âge légal requis pour remplir des quêtes, je pars donc répondre à l'appel destin.

Jean-Grahal





« LA PORTE S'OUVRE ET VOUS PÉNÉTREZ DANS LE CŒUR DU REPAIRE DU MÉCHANT. VOUS DÉCOUVREZ L'OMBRE DE DARK SHADUS DÉCOUPÉE PAR LA LUMIÈRE DE LA LUNE... »



Chroniques d'Altaride

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

VOUS SOUHAITEZ CONTRIBUER
AUX PROCHAINS NUMÉROS ? POUR VOUS
INSPIRER, VOICI LES THÈMES À VENIR :

- N°26 Juillet 2014 Les Animaux
- N°27 Août 2014 Le Spectacle
- N°28 Septembre 2014 L'Écriture
- N°29 Octobre 2014 Le Dessin
- N°30 Novembre 2014 Le Monstre
- N°31 Décembre 2014 La Fête
- N°32 Janvier 2015 La Mémoire
- N°33 Février 2015 L'Amour
- N°34 Mars 2015 La Nature
- N°35 Avril 2015 La Religion
- N°36 Mai 2015 La Médecine
- N°37 Juin 2015 La Misère
- N°38 Juillet 2015 La Révolution
- N°39 Août 2015 Le Voyage
- N°40 Septembre 2015 L'Enfance
- N°41 Octobre 2015 La Vieillesse
- N°42 Novembre 2015 L'Improvisation
- N°43 Décembre 2015 Les Souverains

10 000 signes max. (ou contactez-nous)

Deadline : le 20 du mois précédent.

Contact : altaride@gmail.com

Forum : altaride.forum2discussions.com

Facebook : facebook.com/chroniquesdaltaride

Twitter : twitter.com/Altaride

Google+ : plus.google.com/+Altaride

www.altaride.com