Chroniques d'Altaride

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

N°26

PORTRAIT DE CHÈVRE BY EDWIN IJSMAN (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

▶ NOUVELLE RUBRIQUE :
LE HANGAR D'ALTARIDE
L'ÉPOPÉE DES ESPÈCES

▶ SCÉNARIO POUR EXIL :
LA VALSE DES AUTOMATES
(GAGNANT DU CONCOURS)

▶ GRAND DOSSIER :
LES ANIMAUX
ET LE JEU DE RÔLE

Fenêtre sur...

Par le pouvoir du kawaii !

En photo, en vidéo, en fond d'écran, en porte-clés, sur les calendriers de la Poste, dans un carton, dans un lavabo, sous la couette, avec des gants de boxe[1], avec/sur/contre des femmes plus ou moins dénudées, chantant les génériques de séries connues...

Il est partout.

Le chaton mignon™ .

À tel point qu'on pourrait, parfois, avoir des envies de meurtres pour attentat à la guimauve.

Sauf si on considère que cette déferlante de poils peut avoir une utilité (autre que la survie du toxoplasma gondii[2]).

Fin 2012, une équipe de chercheurs japonais a demandé à 50 étudiants de jouer à un jeu bien connu dans les années 80 : le docteur Maboul™. Le but du jeu (rappel pour les moins de 30 ans) : retirer des morceaux d'un corps humain qui sert de plateau, sans toucher les bords sous peine de faire sonner une alarme. Le temps d'exécution et les fautes sont enregistrées. Après ce premier tour, le groupe est partagé en deux : une moitié regarde des photos de chiens et de chats adultes, l'autre moitié des images de chatons et chiots kawaii.

Les deux groupes rejouent à Dr Maboul. Bilan : le groupe "kawaii" a augmenté ses performances de 44%, contre 12% pour le groupe "adulte".

Regarder des chatons mignons nous rendrait donc plus attentifs, performants, plus lents et méticuleux.

Le chaton mignon™ pourrait devenir assez vite la mascotte des chirurgiens, des tire-laine et autres aventuriers soucieux de bien viser entre les deux yeux de leur adversaire.

Il faudra juste ajouter des croquettes au paquetage... ■

Sophie Pérès

1 dès 1894, dans un montage vidéo du studio Black Maria, créé par Thomas Edison

2 lien vers la vidéo qui expose cette théorie : http://www.youtube.com/watch?v=yaE6xH901ow

Sources

- L'**étude publiée** dans le magazine scientifique Plos One.
- Émission Sur les épaules de Darwin du 10 novembre 2012, rediffusée le 21 juin 2014 (France Inter)

CHAT DANS L'HERBE BY KPJAS (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Fenêtre sur…

CHAT DANS L'HERBE BY KPJAS (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Éditorial

La chasse au bison est ouverte !

© ÉRIC CHÉREL

Pour chaque mois, on se creuse la cervelle sur le forum des Altariens. Il faut trouver un thème original, différent de ce qu'on a déjà fait (26 numéros, 26 thèmes, ça commence à chiffrer !) et surtout qui reste universel. Parce que la revue préfère embrasser toutes les cultures de l'imaginaire, tous les univers possibles. Le thème des vaisseaux spatiaux pourrait être super mais il n'engloberait pas tous les jeux.

Alors ce mois de juillet, ce sera les animaux. Les bêtes, on peut en trouver partout. De l'insecte au monstre géant, les bestiaires rôlistes en regorgent. Mais comment présenter l'animal sous un autre angle que celui de l'adversité ? Gageons qu'avec un peu d'astuce et d'imagination, il est possible d'envisager nos amies les bêtes de nombreuses autres manières pour égayer les parties de jeu de rôle.

> « De l'insecte au monstre géant, les bestiaires rôlistes en regorgent

Ce mois-ci, les *Chroniques d'Altaride* se lancent un nouveau défi, et vous proposent d'y participer. Nous rejoignons Tipeee, un site de financement participatif, qui fonctionne sur le principe du pourboire. Contrairement aux financements participatifs classiques qui concernent des projets spécifiques et ponctuels, Tipeee invite les internautes à donner un montant libre pour un contenu créatif récurrent (en l'occurence, chaque nouveau numéro de la revue).

Bien entendu, les *Chroniques d'Altaride* restent totalement gratuites dans leur version numérique (disponible actuellement sur Calaméo et Google Play). Le pourboire (le « tip » sur Tipeee) est fondamentalement optionnel et ne remet pas en cause la parution de la revue. C'est un « plus » qui peut cependant grandement aider à améliorer les conditions de réalisation des numéros à venir, augmenter la visibilité des *Chroniques d'Altaride* auprès des rôlistes (ils sont encore nombreux à tout simplement ignorer notre existence) et soutenir la mise en place d'une version papier, qui semble être de plus en plus demandée et attendue.

Bref, si vous aimez la revue, si vous voulez aider, vous avez maintenant deux choses possibles : contribuer… ou tiper !

À vos dés !

Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride Juillet 2014 N°26
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : David Audra, Cédric Cassam-Chenaï, Benoît Chérel, Matthias Crévieaux, John Cube, Dalandiel, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Gabriel Féraud, M'Isey, Florent Moragas, Sophie Pérès, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Cédric-Alexandre Saudinos, Léo Sigrann, François Vanhille. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Stéphane Berg, Jérémy Bouzerna, Christophe Dénouveaux, Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch / Cowkiller, © Christophe Dénouveaux. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL.
Photo de couverture : Portrait de chèvre by Edwin IJsman (CC BY NC 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...
- Par le pouvoir du kawaii ! 2

L'Entrée
- Éditorial - La chasse au bison est ouverte ! 4

Chambre des rêves
- News - La revue plante son Tipeee 7

Portrait de rôliste
- Matthias Crévieaux, interprète de la Symphonie 10

Feuille de perso
- La Feuille de personnage de Matth 13

Atelier du créateur
- Présentation du jeu de rôle *Song Lords* - la guerre musicale 14
- Grand dossier - Les Animaux et le jeu de rôle 18
- Rencontre avec Florent Moragas, auteur du jeu de rôle *Insectopia* 20
- Aide de jeu - *Daemon*, une uchronie fantastique 24

Cuisine du MJ
- Aide de jeu - Pas si bête ! 28

Salle de jeu
- Aide de jeu *Le Dernier bastion* -
  Dominer les animaux 32
  Le Dompteur 34

Bar
- La Chronique... et l'antichronique 35
- Parce qu'on n'est pas des bêtes... 36

Fumoir
- Culture rôliste - Jeu de rôle : un loisir créatif
  qui permet d'acquérir des compétences ? 38

Le Hangar d'Altaride
- Premier vaisseau - L'Épopée des espèces 44

Home Cinema
- *The Fumble Zone*... épisode **8** *Psychose* 46
- *The Flying Rock* - Netflix, House of Cards... et The Flying Rock? 48

Bibliothèque
- Nouvelle - *Sacrifice* 52
- Le Monde de la Tour - *Une vraie ménagerie...* 54
- Histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan - *Cervelle de singe*... 60

Hangar aux scénarios
- Mini-jeu de rôle complet - *Il serait une fois* 72
- Scénario pour *Il serait une fois - La Fille du roi des dieux* 76
- Scénario pour *Exil - La Valse des automates* 78

Véranda graphique
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode **3** 98
- Bédé - *Star Wars, le jeu de rôles* - épisode **26** 99

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°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

Un pourboire en ligne pour soutenir la création

La revue plante son Tipeee

Les *Chroniques d'Altaride*, qu'est-ce que c'est ?

Je suis Benoît Chérel et je suis le rédacteur en chef des *Chroniques d'Altaride*, la revue mensuelle et gratuite du jeu de rôle et de l'imaginaire. Elle s'adresse en effet aux rôlistes mais aussi à celles et ceux qui affectionnent les univers imaginaires.

La revue est née en juin 2012, parce que j'avais envie de porter un regard différent sur le jeu de rôle en particulier. Dès le début, l'optique était claire : proposer un support gratuit de la meilleure qualité possible, non pas pour suivre l'actualité (il y a des tas de chouettes sites web qui font ça très bien) mais pour proposer des idées, des réflexions et faire connaître des gens et des initiatives ludiques ou culturelles qui le méritent.

Le contenu, une centaine de pages par mois, est assuré par celles et ceux qui souhaitent participer. Chaque numéro propose un thème (déterminé de manière collégiale sur le forum longtemps à l'avance), qui sera une source d'inspiration pour chacun. Le type de contribution est varié : portrait de rôliste, interview de personnalité, aide de jeu, dossier

Chambre des rêves

Contreparties… les paliers

Niveau 1 « e-Soutien » 1 €

Votre nom dans les remerciements sur Facebook.

Niveau 2 « Pilier numérique » 2 €

Idem + votre nom dans les remerciements sur l'article du site qui présente le numéro.

Niveau 5 « Ours gentil » 5 €

Idem + votre nom dans l'ours.

Niveau 15 « Scribe généreux » 15 €

Idem + un emplacement de 400 caractères dans la rubrique « Tipeee » du prochain numéro (le texte, fourni par le tipeur, doit être validé par le rédacteur en chef). 8 disponible(s), maximum 1 par personne.

Niveau 30 « Lecteur mécène » 30 €

Idem + un exemplaire papier envoyé par la poste.

Niveau 40 « Collectionneur mécène » 40 €

Idem + une dédicace sur votre exemplaire papier.

Niveau 50 « Bienfaiteur sympathique » 50 €

Idem + un exemplaire papier supplémentaire pour vos amis ! (envoyé dans le même courrier que le premier).

Niveau 100 « Ange d'Altaride » 100 €

Waw ! Une telle générosité, ça fait chaud au cœur ! Idem + un poster *Chroniques d'Altaride* et lot de 500 flyers pour aider à faire connaître la revue autour de vous (envoyés dans le même courrier que les exemplaires papier). ■

sur la thématique, trucs & astuces, humour, chronique, nouvelle, histoire dont vous êtes le héros, bande dessinée, scénario, focus sur une création ou un événement…

La régularité de la revue, elle est dans ses gènes, comme sa gratuité en version numérique. Chaque mois, un nouveau numéro est disponible en PDF, consultable et téléchargeable sur la plateforme Calaméo ou sur Google Play. Le numéro 26 (sur le thème des animaux) sort début juillet 2014.

Pourquoi se lance-t-on sur Tipeee ?

Tipeee propose un mode de financement participatif différent, sur le mode du pourboire numérique (le «tipe-e», bon sang, je viens de comprendre le jeu de mot sur le nom du site !) Quand on en arrive au pourboire, la consommation est déjà réglée, on s'intéresse donc à la notion de plaisir, de soutien financier en lien avec la qualité de la prestation qu'on a reçu.

Avec Tipeee, vous pouvez choisir de soutenir les *Chroniques d'Altaride* à la parution de chaque nouveau numéro, au fil des mois, et arrêter quand vous le voulez : tout cela marche sur la confiance entre la revue et ses lecteurs. Chacun offre une petite somme. Mais vous le savez bien : une petite somme plus une petite somme, plus une petite somme… ça fait trois petites sommes, oui, mais c'est aussi un excellent moyen de donner des ailes à l'équipe des *Chroniques d'Altaride*, pour qu'ils vous offrent chaque mois un contenu toujours meilleur, toujours plus solide… et toujours gratuit.

Nos deux axes

Réalisée entièrement par des passionnés bénévoles, la revue ne dispose d'aucune ressource

COMMENT ÇA MARCHE ?

Sur Tipeee chaque créateur a une fiche. Il y présente son travail, sa démarche, le type de contenu qu'il fournit, et à quel rythme il le fait. Pour devenir Tipeur d'un projet, l'internaute doit indiquer un montant (à partir de 1 euro), qu'il souhaite donner pour chaque contenu que le créateur réalisera. Et pour rester dans des montants raisonnables, l'internaute peut indiquer un maximum mensuel à ne pas dépasser.

pour évoluer. Avec le soutien des internautes, nous aimerions développer deux axes, tout en conservant le schéma actuel (PDF gratuit, thématiques et contributions bénévoles) :

- La communication. C'est fou ce qu'on peut faire avec un peu de sous pour faire connaître un produit ! Flyers, affiches, partenariats, publicité, présence lors des conventions et des festivals, etc. La revue gagnera en visibilité, augmentera son nombre de lecteurs… et donc de contributeurs.
- La version papier. Amener la revue à proposer une alternative réelle à la publication virtuelle demande un peu de préparation, d'investissement et de temps. Cela permettra de donner tout son sens à la revue tout en répondant à une demande croissante. Les tips vont nous aider à passer en douceur vers ce format complémentaire.

Quelles sont les contreparties pour les tipeurs ?

La revue, quoi qu'il arrive, reste gratuite dans son format numérique.

Les tipeurs pourront cependant accéder à des options supplémentaires : l'accès à des news privées pour suivre le développement des numéros à venir, leur nom dans l'ours (graou !) de la revue (là où on nomme les personnes qui ont participé, à côté du sommaire… Ah oui, vous le saviez que c'était pas un vrai ours). En misant un peu plus, on pourra même recevoir un exemplaire papier ! ■

Benoît Chérel

Tipez la revue sur tipeee.com

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?
Rien de plus simple ! Rendez-vous sur la page du créateur que vous souhaitez soutenir, inscrivez le montant que vous souhaitez lui donner pour les prochains contenus qu'il fournira, et appuyez sur le bouton « **tip !** ».
Sur Tipeee un créateur propose aux internautes de le soutenir financièrement dans la réalisation d'un type spécifique de contenu qu'il fournit de manière récurrente. À sa charge d'expliquer à quel rythme il compte le faire et pourquoi.
Quand un internaute «tip» un créateur, il s'engage à le rémunérer pour chacun de ses contenus. Et pour éviter tout débordement, le Tipeur peut fixer un maximum mensuel qu'il ne souhaite pas dépasser, quand bien même le créateur serait particulièrement créatif ce mois-ci !
Vous pouvez décider de ne donner qu'une seule fois. Pour cela, il vous suffit de rentrer le montant de votre Tip et de le confirmer.

Chambre des rêves

Objectifs… ce qu'on vise

Licence Adobe Indesign CC (25 € par mois)
La revue est réalisée avec un logiciel de mise en page. Cet objectif nous permettra de financer l'abonnement mensuel à la dernière version d'Indesign, la Rolls de la PAO.

Flyers (35 € par mois)
Pour inonder les lieux ludiques et les festivals de l'imaginaire, la revue a besoin de flyers qui présentent, en quelques mots, les infos utiles : le site, le contenu ouvert à tous, la gratuité du PDF…

Affiches (50 € par mois)
Pour faire connaître la revue, rien de tel que des affiches à placarder dans vos clubs et boutiques préférés (avec l'accord des gérants, bien entendu) !

Stand pour convention (200 € par mois)
La communication autour de la revue passe par une présence forte dans les festivals et conventions rôlistes, ludiques et dédiés à l'imaginaire. Cet objectif consiste à nous équiper d'un stand à la fois beau, pratique et fonctionnel pour ces événements. Il comporte un grand panneau aux couleurs de la revue, une borne d'accueil et une bannière-drapeau (le budget est supérieur à 200 € mais le matériel peut s'acquérir en plusieurs étapes).

Impressions papier (400 € par mois)
Pour réaliser des versions papier à diffuser pour un prix pas trop moche, il faut faire imprimer une quantité minimum. Avec 400 € par numéro, nous pourrons atteindre cette masse critique et nous lancer dans la version papier en complément de la revue numérique (qui, elle, restera gratuite). ■

Portrait de rôliste

© ARMOGASTT / MATTHIAS CRÉVIEAUX

Matthias Crévieaux, interprète de la Symphonie

Qui êtes-vous ?

Un Franco-Américain faisant sa route dans les couloirs de l'id et de l'égo. Mon nom est Matthias Crévieaux, et je suis le créateur de *Song Lords* (a.k.a *Songmasters*), existant sous la forme d'un jeu de rôle et de jeu vidéo.

La particularité de *Song Lords* réside dans l'emploi de la musique comme part active de l'aventure, du scénario, voire des actions des personnages eux-mêmes. C'est un univers qui pourrait faire penser à un mariage entre des aventures musicales telles que Capitaine IO avec Michael Jackson et Scott Pilgrim vs the World, et des univers de science-fiction plus conventionnels comme ceux de *Dune* et de *Star Wars*.

Je suis gérant d'une boîte de jeux vidéo qui fut créée spécifiquement pour produire le jeu *Song Lords*. Depuis sa création, Armogaste compte quatre associés supplémentaires et trois stagiaires. Nous travaillons sur *Song Lords*, mais aussi sur trois autres projets de jeux vidéo (*Bar Tap*, *House Wars* et *Sector Battles*).

Quel est votre parcours ?

Très tôt, je voulais créer des mondes. Mon parcours scolaire en France s'est arrêté en 4e lors de mon déménagement aux États-Unis. Je vécu en Floride puis au Massachusetts, j'écrivais beaucoup et me découvrais une vocation pour le théâtre. C'est sur ce constat que je choisis de faire un B.F.A (Bachelor of Fine Arts) à l'Université de New York (NYU). Très vite, j'ai trouvé le cinéma plus à mon goût que le théâtre et suis passé en section film et télévision.

Dès que j'ai eu accès à une caméra et des ingénieurs motivés, je me suis mis à créer des univers. Plus particulièrement, je me suis intéressé aux effets spéciaux, au montage et à la création d'illusions sur l'écran. Mes quatre ans à New York m'ont transformé, et à 21 ans je sortais de NYU avec de bonnes bases en montage et effets spéciaux.

En parallèle, j'animais des soirées d'événementiels nommées « Mouth 2 Mouth » qui rassemblaient une dizaine d'artistes par soir dans le but de faire découvrir les arts à une foule étudiante avide de nouvelles sensations. Mon expérience en jeu de rôle me fut précieuse dans ce cas-là précisément.

Je revins alors en France et créai avec un ami Agence Reflex, une boîte de production en vidéo marketing. Je me retrouvai aussi sur de nombreux tournages en tant que producteur ou régisseur général.

Puis en 2012, je créai Armogaste, et me lançai dans le jeu vidéo.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

J'avais 9 ans. Mon premier Livre dont vous êtes le héros *Le Sorcier de la Montagne de Feu* que mon père m'avait offert. Je découvrais un monde où tout était possible, où l'imaginaire prenait le dessus. Je lisais avidement, accumulant une collection de ces précieux livres. Puis je me retrouvai à lire mes premiers jeux de rôle papier.

Ce fut à onze ans que je fis mon premier voyage à la Nouvelle-Orléans, et que dans une vieille brocante, je trouvai une carte de Greyhawk.

Rentré à Paris, mon meilleur ami et moi avions créé un jeu de rôle maison basé sur cette carte, nommé *Silver World*. Celui-ci se développa pour devenir l'ancêtre de *Song Lords*, basé sur un monde médiéval lié à la musique.

Sur les jeux de rôle plus médiatisés tels que *Shadowrun*, *Torg* et *Call of Cthulhu*, nous nous retrouvions avec d'autres amis. *Song Lords* s'est développé autour de ce noyau d'amis pour finalement intégrer une quinzaine de joueurs au total.

Aujourd'hui, je suis joueur et dongeon master (meneur), à *AD&D* version 3.5, ainsi que dans mon propre univers, celui de Song Lords. Dans ce dernier, certains de mes joueurs y sont même meneurs avec des campagnes de leur propre cru.

J'ai longtemps éprouvé un certain mépris envers des règles trop détaillées, que je trouvais aller à l'encontre du roleplay. Je trouvais qu'une bonne décision, un grand geste, devait avoir plus d'impact qu'un jet de dé. Mais aujourd'hui, j'ai vu la lumière et conçoit le bénéfice d'un cadre de règles soutenant plus que limitant l'univers et l'expérience du jeu.

Je fais énormément usage de la musique lors de mes parties et tous mes joueurs ont développé un art aigu de l'écoute et de l'interprétation pour tenter de deviner mes coups fourrés. Quand ils me surprennent, je suis heureux.

Que désirez-vous accomplir avec Song Lords ?

Si l'*alma mater* de ma compagnie est bien « Créer des mondes, un jeu à la fois », c'est bien *Song Lords* son projet phare. Je lui dédie énormément de temps, produis beaucoup de facettes et je fais jouer cette univers au moins une fois par mois. J'ai d'ailleurs complété un guide sur lequel certains de mes joueurs ont travaillé dans le but de faire découvrir le jeu

Portrait de rôliste

© ARMOGASTT / MATTHIAS CRÉVIEAUX

de rôle au même moment que le jeu vidéo.

La première version de *Song Lords* se trouve sur www.song-lords.com, mais mon but est d'avoir pour la fin de l'été une version tablette et mobile simplifiée qui se concentre uniquement sur les duels de musique. L'univers vivra à travers la première version du jeu pour les passionnés, sur le site web, et dès que le guide sera prêt pour l'impression, sous forme de jeu de rôle papier.

Vos projets ludiques, vos envies ?

J'écris, je fais du design sur Photoshop et After Effects, du montage vidéo, et je gère ma boîte. En gros je dors peu, mais j'ai toujours un sourire aux lèvres. J'ai publié un livre *They're Sliding*, et j'ai l'ambition d'en écrire d'autres au fur et à mesure que le temps passe. Mon désir le plus profond est de faire vivre l'univers de *Song Lords* à travers tous types de médias possibles et imaginables. Je veux des concerts, un jeu de rôle, un jeu de carte, un jeu de stratégie, un film (il y a un long métrage déjà écrit), etc.

Surtout, je veux que ceux qui m'ont soutenu jusqu'ici trouve leur place là-dedans. J'ai toujours rêvé de me retrouver dans une villa dans les îles Fidji, avec un mojito et mes meilleurs potes. On fait du jeu de rôle, on a aussi nos familles, et on vit du multivers de *Song Lords*. C'est pas trop demander, non ?

Matthias Crévieaux

© ARMOGASTT / MATTHIAS CRÉVIEAUX

La Feuille de personnage de Matth

Nom : Matthias Crévieaux, ou « Matth »
Classe : Barde
Caractéristiques :

- **For** : « Qu'arrive-t-il quand un objet inamovible rencontre une force irrépressible ? ». À cette question, une réponse : je m'écarte.
- **Dex** : Sur une piste de danse, je m'amuse énormément, souvent aux dépens des autres.
- **Con** : Je suis grand. C'est tout ce que j'ai pour moi. Je me nourris de café, de chocolat et de musique.
- **Wis** : Why so serious ?
- **Cha** : J'ai mis le max de points là-dedans. Et donc comme mes persos, je me fais exploser dans tous les sports, mais avec classe !

Compétences :

- *Commencer un projet* + 20 ; *Trouver du Budget* +12 (utiliser en cross compétence avec *Commencer un projet*) ; *Écrire* +10, *Imaginer des moments inspirés par un morceau de musique sans comprendre pourquoi les autres ne le voient pas* +15

Dons :

- Leadership (a commencé sa boîte, cohortes de 3 stagiaires)
- Chanter (mal)
- Armes et Équipement :
- Un PC surpuissant, des locaux, une tablette qui fait des bruits, et pleins de chaussures.

M.E.C.

Et quelques liens pour garder le contact…

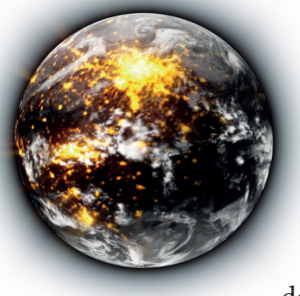
- **www.armogaste.com**
- **www.song-lords.com**
- **www.facebook/armogaste**
- **www.facebook/songlords**
- **http://kck.st/SFYDQ8**
- **http://goo.gl/g0yo6i**

© ARMOGASTT / MATTHIAS CRÉVIEAUX

Song Lords, le jeu de rôle

Song Lords est un opéra galactique, un jeu de rôle et de stratégie basé sur un concept central : la musique est une arme !

Vous serez plongés dans un monde où la musique joue un rôle fondamental. La structure même de l'univers repose sur les Rythmes, des éléments imperceptibles par le commun des mortels, mais qui sont, véritablement, l'essence de toutes choses. Certains êtres, particulièrement doués ou entraînés, sont capables de les ressentir. Les meilleurs d'entre eux sont capables de les manipuler, et ainsi plier la réalité à leur volonté. Dans tout la galaxie, ils ne sont qu'une poignée.



On les appelle les Maîtres des Rythmes, les « Song Lords» ou « Songmasters ».

Ce qui différencie *Song Lords* des autres mondes imaginaires, c'est la présence concrète de la musique et ses effets sur les personnages. Si vous êtes un habitué des jeux vidéo ou simplement du cinéma, vous vous attendez évidemment à ce qu'une

musique souligne les moments dramatiques ou suggère une ambiance. Ces musiques vous plongent dans l'action, vous aident à vous immerger, renforcent la portée épique des événements, et qui sait, vous font peut-être même parfois sourire ou pleurer. Mais les personnages n'ont aucune idée de l'existence de ces musiques. Elles n'ont aucune incidence sur leur univers. Elles ne sont là que pour vous, joueur-spectateur. Votre guerrier en armure n'entendra évidemment pas *Carmina Burana* quand il combat un dragon, et le héros du film n'a aucune conscience de la bande originale.

Mais dans l'univers de *Song Lords*, les Rythmes structurent la réalité. Un Houderas (un Song Lord mystique) dirait qu'ils « jouent la partition de la réalité ». Le premier personnage venu, évidemment, ne ressent rien, n'entend rien. Au milieu d'une immense bataille spatiale, il ne pense qu'à sauver sa peau… Mais quelque part sur le vaisseau amiral, un Song Lord ressent les « convulsions » de la réalité. Dans une telle situation, il « entend » la bataille et s'il commence à « chanter », il peut façonner les rythmes de la bataille, les transformer dans les limites de son pouvoir et de son talent … alors tous entendent sa chanson, les imposants vaisseaux ennemis tremblent, les troupes alliées retrouvent leur courage, les milliers de chasseurs atteignent des vitesses impossibles. Mais les Song Lords de l'ennemi préparent leur riposte…

Le jeu de rôle comporte 99 pages et présente le monde. Les règles sont présentées surtout en soutien au déroulement d'une partie, mais ne sont faites pour s'accommoder de la sensibilité des joueurs et de leur rapport avec la musique qu'ils emploient. Dans le goût d'un *Ambre* (jeu de rôle de Erick Wujcik et basé sur les écrits du brillant Roger Zelazny), *Song Lords* s'inscrit comme un jeu dénué de jet des dés, mais basé sur les compétences des personnages et de leurs choix de musiques vis-à-vis d'un événement ou confrontation.

Song Lords

Pour en savoir plus sur les duels de musique

www.facebook/songlords
www.song-lords.com

Armogaste

- **Date de Création :** 2012
- **Vocation :** jeux vidéo

Armogaste est le fruit d'un long parcours de l'univers de *Song Lords* (a.k.a. *Songmasters*).
À présent, la compagnie a l'ambition d'approfondir l'expérience des combats musicaux et de créer plusieurs univers de jeu indépendants.

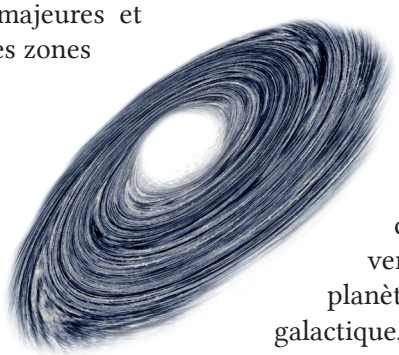
Comme tout bon groupe d'aventurier, le groupe d'Armogaste a à son actif :

- un guerrier (Hugo),
- un barde (Matthias),
- un prêtre (John),
- un Mage (Carlo)
- et une Rogue (Ariane).

Song Lords 1.0, un jeu vidéo de combat musical et de conquête.

L'univers de *Song Lords* est dominé par un vaste Empire. Celui-ci est divisé en plusieurs Maisons puissantes, majeures et mineures, qui se partagent des zones de la galaxie.

Il vous faut tout d'abord créer un avatar, votre Song Lord, qui puisera dans la musique son pouvoir et sa force. Cet avatar peut rejoindre au choix l'une des six factions (Maisons) du jeu.



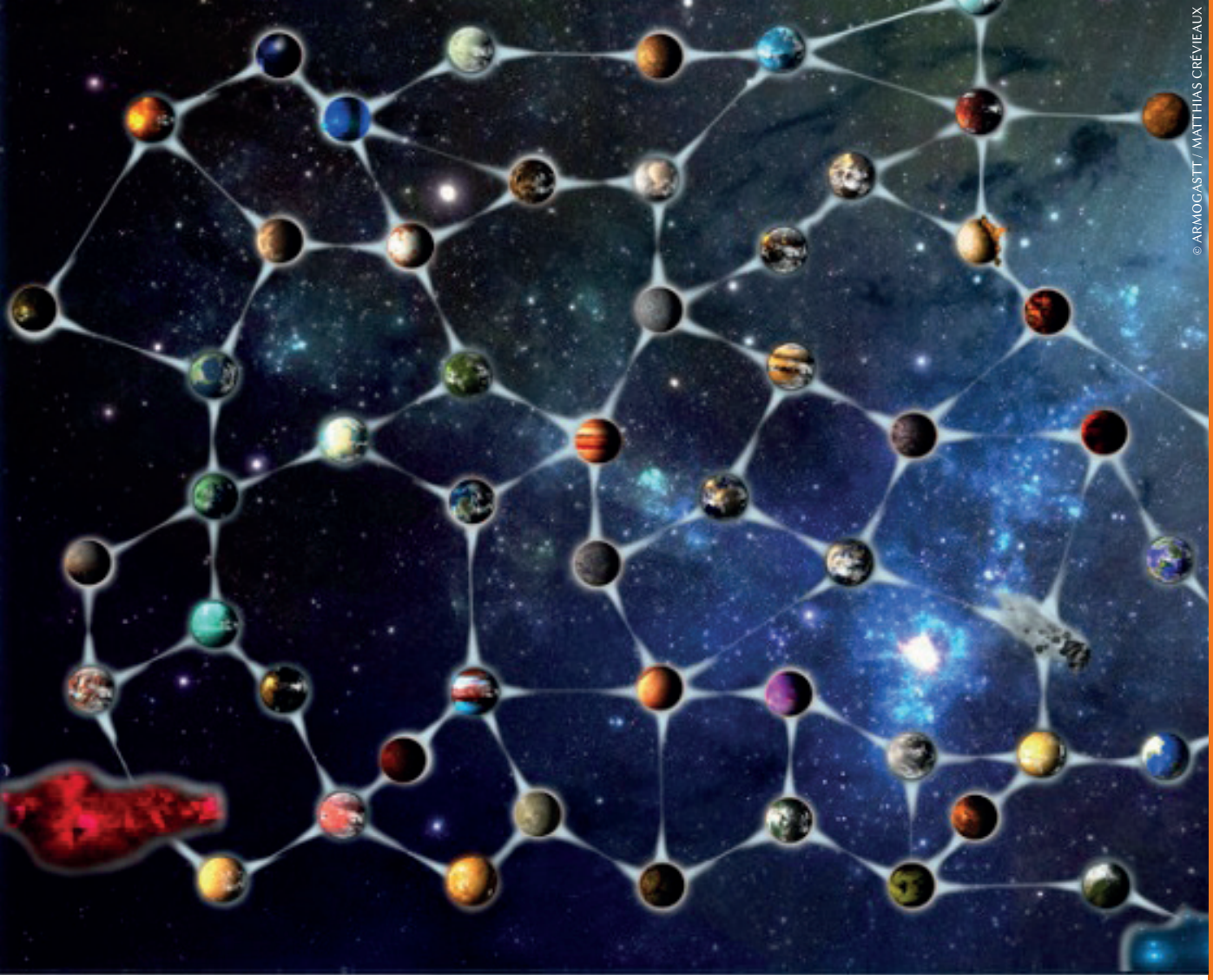
En défiant les avatars des autres joueurs, vous pouvez vous lancer dans des duels de musiques et renforcer votre puissance, ou effectuer des missions pour influencer les planètes de l'Empire en faveur de votre Maison.

Avec de l'expérience, vous pourrez accéder à la sphère politique du jeu et influencer directement le cours de l'histoire de toute une galaxie. En accumulant les victoires et les missions, vous pourrez obtenir des artefacts qui vous donneront des bonus ou vous permettront d'affecter les règles de vos duels.

Song Lords 1.0 propose donc un mélange entre l'échange de musique sous le couvert d'un duel, et la découverte d'un univers riche avec 61 planètes, et une guerre d'envergure galactique.

Vous pouvez jouer à la version 1.0 dès à présent sur :

www.song-lords.com



© ARMOGASTE / MATTHIAS CRÉVIEAUX

Song Lords 2.0, le duel musical dynamique en Touch

Pour cette nouvelle version de *Song Lords*, Armogaste a pris le parti du mobile et des tablettes. C'est une version épurée, plus claire et plus légère du combat musical. Il n'y a plus d'aspect de stratégie mais le duel de musiques devient dynamique avec une analyse de la chanson et un gameplay unique par morceau ! Les combats sont plus rapides, plus fluides et le jeu sera plus facile à prendre en main.

Le jeu est prévu pour septembre 2014 et nous montrerons nos progrès sur le projet au fur et à mesure jusqu'à son lancement.

Rejoignez-nous sur notre page Facebook pour les nouvelles sur le jeu :

www.facebook.com/songlords

Note de fin

Tout ceci peut paraître un exercice déroutant au premier abord, mais cela devient rapidement exaltant, notamment dans le cas des combats entre Song Lords, c'est-à-dire « à coups de musiques »!

Défiez vos amis avec vos artistes préférés, et découvrez ce qui les fait vibrer.

Suivez le prochain numéro des *Chroniques d'Altaride* pour de nouvelles mises à jour sur le projet ! ■

Matthias Crévieaux

Illustrations fournies par Armogaste.

Grand dossier

Les Animaux et le jeu de rôle

Quelle place pour nos amies les bêtes en jeu de rôle ? Sont-elles exclusivement réservées aux pages du bestiaire, condamnées à se faire trucider sans fin par des hordes de « héros » assoiffés de sang (enfin, surtout d'XP en fait) ? C'est ce que nous allons voir...

Atelier du créateur

GATEAU STAR WARS, DE STEPHANIE (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

Rencontre avec Florent Moragas, auteur du jeu de rôle Insectopia

Interview

Chroniques d'Altaride : D'où vient cette idée de jouer le rôle d'insectes ?

Florent Moragas : Avec un père agriculteur, j'ai passé mon enfance dans la nature. Tous les étés, nous étions dans la rivière avec mon frère pendant que mes parents cueillaient des pêches. Cet univers en miniature a toujours beaucoup attiré mon imaginaire.

Après 10-15 ans de jeu de rôle, l'envie m'est venue de créer mon propre jeu. J'ai tout de suite pensé à cet univers, mais le difficulté de transcrire ce monde a longtemps limité ma création.

Puis j'ai progressivement apporté la cohérence et l'intérêt du jeu.

C. d'A. : Qu'est-ce que ça change, de jouer un insecte ?

F. M. : Tout ! L'échelle, les pouvoirs, les spécificités et le fait de reconstruire un univers.

© ASSOCIATION SOMNI SEMEN

L'échelle : On est tout petit et les possibilités de scénarios, de créatures rencontrées ou d'innovations dans le jeu et l'imaginaire sont décuplées.

Les pouvoirs : On joue des super-héros, des robots de combats… Chacun vole, crache, mord, possède des ravisseuses ou des mandibules hypertrophiés… Tous ces particularités sont transcrites dans le système de jeu.

Les spécificités : Le monde des insectes offre une palette invraisemblable de pistes de scénarios et d'idées tirées de la réalité. Les intres (insectes évolués), communiquent par phéromones, il est possible de percevoir les émotions par l'odeur. Les vingt races jouables possèdent des particularités sociologiques ou physiques qui participent au charme du jeu.

Un univers reconstruit : Jouer des insectes dans un monde évolué, c'est remodeler à sa guise un univers pour y recréer une ambiance particulière, plonger le joueur dans un univers absolument nouveau et attirant !

C. d'A. : Comment gère-t-on le roleplay dans un jeu de rôle pareil ?

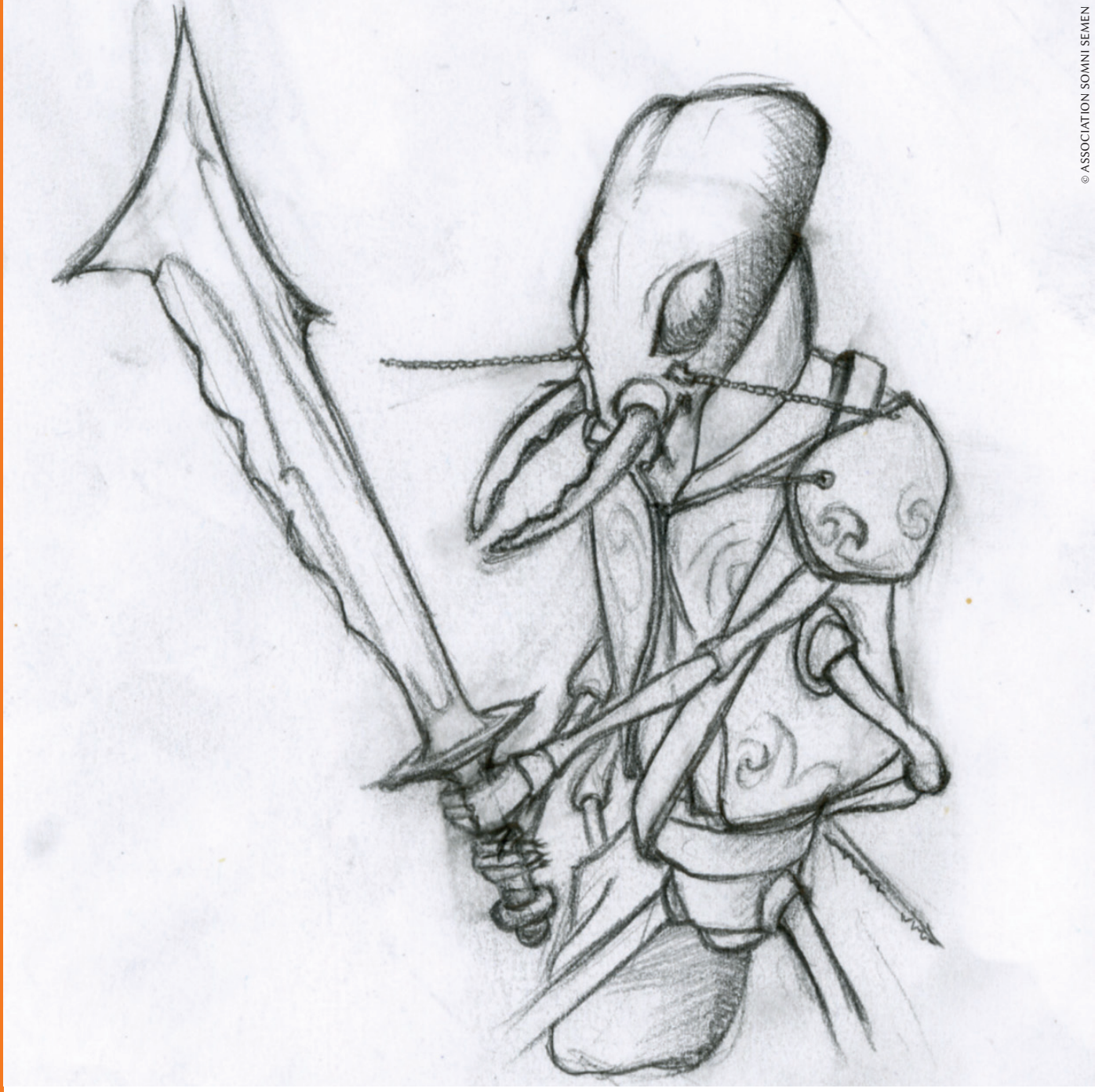
F. M. : Les intres sont plus ou moins humanisés dans cet univers et la communication est autant verbale que phéromonale. *Insectopia* se veut un jeu de rôle roleplay, ou du moins il en donne toutes les clés.

Les factions, les religions, les conflits, les intérêts économique de notre univers fouillé donnent de très grandes possibilités de personnages et de personnalités. Le roleplay est important dans ce jeu.

C. d'A. : Quels obstacles rencontre-t-on quand on écrit dans un univers aussi différent ?

F. M. : Il faut tout reconstruire et harmoniser.

Nous sommes partis des vingt races intelligentes et nous avons développé des factions, des religions et des territoires.



© ASSOCIATION SOMNI SEMEN

C'est un travail titanesque qui nécessite une cohérence de tous les instants. Mais je ne vais pas me plaindre, c'est probablement l'une des tâches les plus intéressantes : arriver à créer un mammouth-monde tout en préservant sa cohérence. Je ne fais pas de Sudoku, mon jeu de réflexion et de logique, c'est *Insectopia*.

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

F. M. : Nous souhaitons, avec l'association Somni Semen créée pour l'occasion, éditer le jeu d'ici la fin du deuxième semestre 2015, avec une sortie en boutique avant l'été.

Nous faisons beaucoup de choses nous-mêmes, mais nous sommes en contact avec un éditeur. Nous prévoyons un écran, des sachets de blattes pour le système de jeu notamment.

Ensuite, nous souhaitons offrir aux joueurs un maximum de scénarios, une animation sur le jeu permettant aux maîtres de communiquer.

Des suppléments et campagnes sont dans les cartons, mais pour l'instant rien de précis n'est décidé. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

Atelier du créateur

© ASSOCIATION SOMNI SEMEN

Quelque part dans l'univers...

Entoma est un vaste territoire dominé par les intres, des insectes évolués, se déplaçant sur leurs pattes arrière. Termides, Myrmides, Lulles et Apis (entre autres) se partagent le territoire, et vivent en plus ou moins bon terme dans des cités élaborées, où l'artisanat est florissant.

Un événement va bouleverser cet équilibre. On découvre dans une mine de quartz une sphère de pierre, vestige d'une civilisation éteinte depuis des centaines de milliers d'années, la civilisation des titans, qui maîtrisait les sciences et la nature.

Une maladie mortelle arrive à Entoma au même moment : les individus touchés se couvrent de taches blanches, puis mutent et meurent rapidement. Dès lors, un conflit idéologique et territorial d'envergure émerge. Les peuples élus des anciens dieux doivent-ils renoncer aux bienfaits des titans pour rassurer les dieux de la nature ? Probablement, mais la soif de connaissance et de puissance des dirigeants sera plus forte que leur sagesse et leur prudence, faisant grandir l'armée du peuple honni des blafards. Bientôt, ils resurgiront pour assouvir leur soif de vengeance, commandés par la haine et la folie.

Insectopia vous propose d'incarner un insecte et vous donne les clés de cette aventure. Le parti pris en termes de rôle est de jouer les particularités physiques et biologiques des insectes dans un monde évolué où ces créatures ont acquis une certaine humanisation.

Le système de jeu est orienté vers l'animation, la fluidité, les effets de jeux et le suspens.

Pas de dés ici mais un lot de « blattes » de couleur permettant, en fonction des talents du personnage, de mener les actions.

La magie est omniprésente et variée, cette diversité est orchestrée par un système de magie libre. Chaque jeteur de sorts dispose de sphères de magies propres à un élément ou une fonction. Il compose ses sortilèges comme il l'entend, sans limite de type de sorts.

Vous ne regarderez plus une libellule de la même façon... ■

Florent Moranas

RUE DE ROUEN BY DAMIAN ENTWISTLE (CC BY-NC) VIA FLICKR

Daemon

Une uchronie fantastique

En cette belle aurore sur les terres de Rouen, l'île de l'Institution commençait à reprendre le rythme effréné qui lui a valu le surnom de cœur de Rouen, où les visiteurs et résidents peuvent y trouver tous les objets Artisanaux recherchés. Cependant, l'attention semble être ailleurs. Dans le quartier du Lion, au croisement de deux rues, un adolescent erre tout en discutant avec son daemon écureuil.

« Que va-t-on faire, Gunther, aujourd'hui? lui demande l'écureuil sautillant jusqu'à atteindre l'épaule de son humain.

- Eh bien, on va encore une fois déjouer les gardes de l'Institution, trouver une ou deux pommes à croquer et quelques croissants d'hier que l'Artisan boulanger n'aura pas vendu, qu'est-ce que t'en penses, Frédéric? répond Gunther avec le sourire en tentant de recoiffer quelques mèches rebelles.

C'est alors qu'une voix grave résonne par-dessus l'épaule de l'adolescent.

« Si tu n'as rien à faire, j'ai quelques heures de travail pour toi ! »

Gunther se retourne alors pour découvrir l'imposante carrure d'un homme gras. Ce dernier a une calvitie profonde, quelques cheveux très noirs parsemés sur un cuir chevelu luisant de la sueur émise par le seul

fait de se déplacer. Il est habillé d'un unique tablier blanc tâché de multiples traces de sang frais et séché, agrémenté d'une paire de souliers déformés par le poids. À côté de lui se profile son daemon teckel, gros lui aussi, la langue pendante et émettant un râle à chaque respiration. Ce dernier semble porter son regard vers le daemon écureuil.

« Qu'est-ce qu'il te donne, ton humain, pour que tu sois si énervé ? demande le teckel.

- Pff, mais qu'est-ce que tu dis ? Je me déplace toujours par petits bonds et j'aime pas être pris par surprise. Et toi ? Comment ça se fait que tu ressembles à une saucisse ? Tu sais toujours courir ? » rétorque l'écureuil avec un petit rire moqueur.

Les deux humains se jaugent du regard, entendant les deux daemons converser brièvement. Gunther semble réfléchir quelques secondes puis ouvre enfin la bouche.

« Oh, mais je n'accepte pas du travail comme ça moi » dit-il en fronçant les sourcils. « Et puis, c'est quoi ce travail ? », arborant une posture intimidante.

L'homme rétorque, amusé :

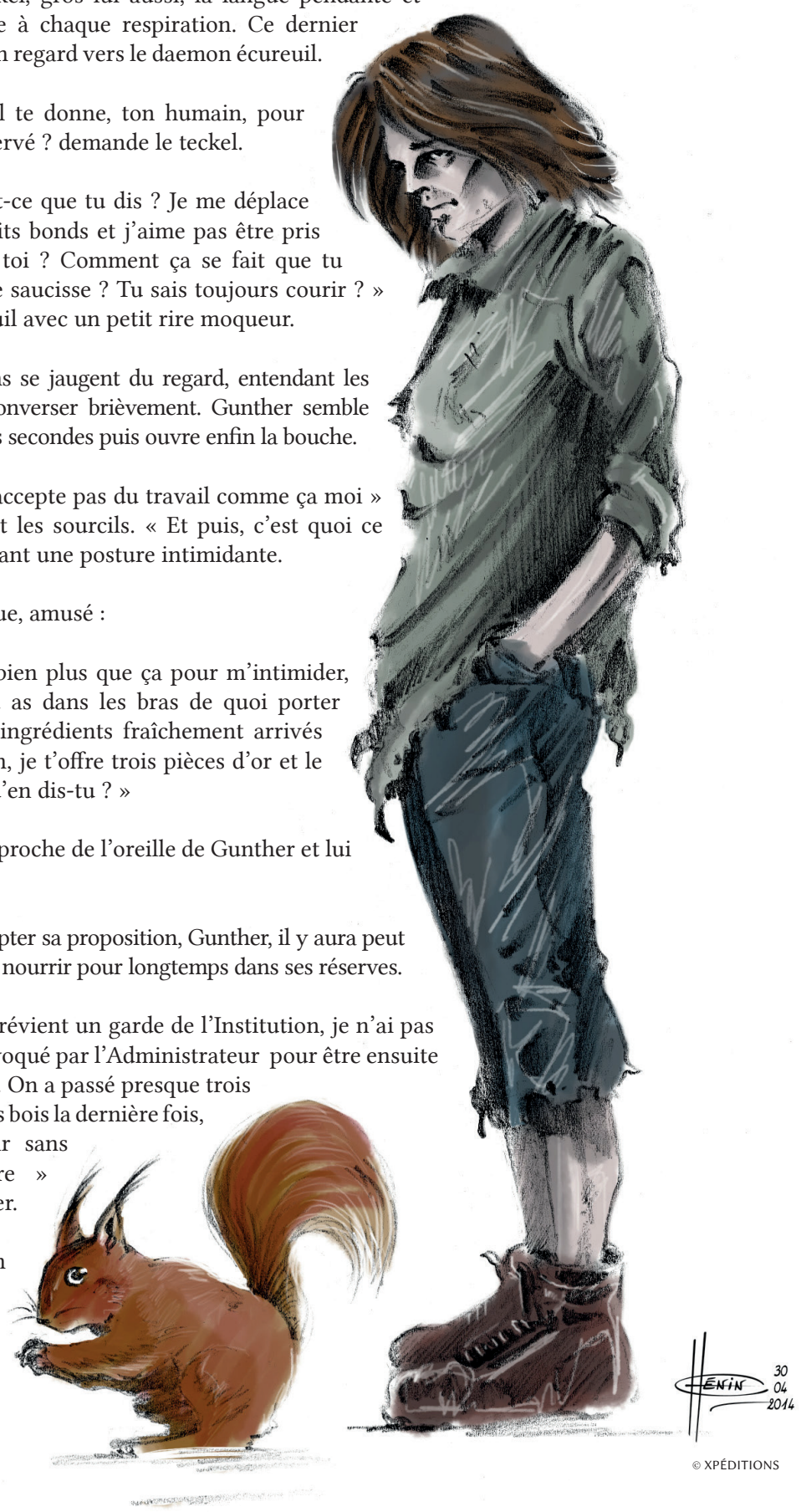
« Il t'en faudra bien plus que ça pour m'intimider, l'effronté ! Si tu as dans les bras de quoi porter quelques sacs d'ingrédients fraîchement arrivés au port de Rouen, je t'offre trois pièces d'or et le souper. Alors, qu'en dis-tu ? »

L'écureuil se rapproche de l'oreille de Gunther et lui dit tout bas :

« Tu devrais accepter sa proposition, Gunther, il y aura peut être de quoi nous nourrir pour longtemps dans ses réserves.

- Oui, mais s'il prévient un garde de l'Institution, je n'ai pas envie d'être convoqué par l'Administrateur pour être ensuite chassé de Rouen. On a passé presque trois semaines dans les bois la dernière fois, avant de revenir sans se faire prendre » chuchote Gunther.

Frédéric jette un regard vers le daemon teckel, puis revient sur Gunther.



© XPÉDITIONS

Atelier du créateur

TÊTE DE CHIEN BY LALI MASRIERA (CC BY 2.0), VIA FLICKR

« Mais regarde donc son daemon ! Il a l'air bête comme une saucisse, je suis sûr qu'on peut avoir plus. »

L'homme et son daemon teckel semblent attendre avec patience que Gunther et Frédéric terminent leur conversation. L'homme dit à son daemon avec un sourire :

« On se demande qui des deux prend les décisions ! »

Le teckel ricane si fort qu'il en est ridicule.

« Bon, ça va bien Gustave ! » dit l'homme, agacé.

« Ils ont fait leur choix ces messieurs? Je n'ai pas la journée, moi ! » en claquant de la pointe de son soulier sur le sol.

Frédéric et Gunther se sont arrêtés de parler lorsque le teckel s'est mis à ricaner. Frédéric le toise, sautille jusqu'au teckel pour lui chuchoter quelques mots à l'oreille alors que Gunther semble quant à lui se préoccuper de l'Artisan boucher.

« Écoute, Artisan, je respecte ton travail mais ton offre est faible, disons cinq pièces d'or, le souper et une paillasse fraîche pour la nuit, et je te serre la pogne, » tendant sa main en guise de proposition.

« Quoi ? Vraiment ? Il a fait ça ? » s'exclame le teckel en regardant l'écureuil, qui ne peut s'empêcher de sautiller nerveusement :

« La main de ton humain à couper ! Ils sont comme ça, dans le quartier des Impasses, ouais ouais !»

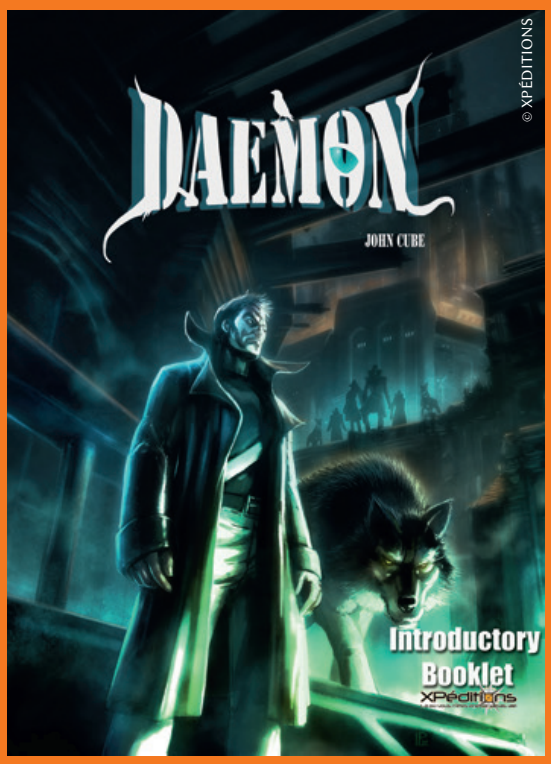
L'Artisan semble déstabilisé par la discussion entre les deux daemons. Un sentiment d'agacement mêlé à de la curiosité lui fait perdre le fil de sa négociation. Il fait une simple moue d'acceptation en serrant la main de Gunther.

« Nous sommes en accord, mon jeune ami. Allez, viens donc goûter mon pâté de cerf, tu vas t'en souvenir pendant quelques lunes. »

Ce petit groupe tout juste formé s'en va paisiblement vers l'échoppe de l'Artisan boucher. Frédéric sautille vers Gunther jusqu'à son épaule et lui fait un clin d'œil. Une si belle journée qui continue sur sa belle lancée. ■

John Cube

Atelier du créateur



Le pitch

Daemon est un jeu de rôle qui vous plonge dans un univers uchronique-fantastique dans lequel les humains sont accompagnés de daemons, véritable matérialisation de leur âme et conscience. Les technologies connues sont celles de la fin du XIX[e] siècle, auquel s'ajoute une énergie mystérieuse, la lumière bleue, véritable source d'énergie multitâches. Les relations sociales sont encadrées par le respect de chacun, des traditions et de la famille. Les Artisans sont les maîtres, les plus respectés et reconnus. Les villes et cités sont régies par un mouvement religieux, L'Institution, pour laquelle il n'est pas obligatoire de se vouer, mais d'au minimum de l'accepter.

Le système

Le Daemon système a été créé lors de l'écriture de ce jeu de rôle et utilise le Daemon dice, qui prend sa base sur un d6 comme illustré sur la photo. Pour autant, une adaptation très simple peut être faite si le joueur ne possède pas le Daemon dice. Il s'agit de lancer un certain nombre de dés (Caractéristique primaire + caractéristique secondaire ou Compétences métier) pour obtenir des figures (doublon, triplé, quintuplé jusqu'à obtenir « Daemon » sur son lancé) permettant ainsi d'avoir un certain seuil de réussite.

Un joueur joue l'humain, l'autre joue le daemon. Aucun jet de dé ne peut être fait pour une interaction entre les deux entités, tout se fait en roleplay ! Des us et coutumes encadrent les interactions entre daemons et entre daemon et humain. Le couple humain - daemon évolue dans une synergie naturelle et sera confronté à des obstacles. Les daemons ont dans ce contexte la capacité de s'exprimer comme les humains (une feuille de personnage pour chacune des entités).

Les inspirations

La Croisée des mondes, *Dark City* et tous les duos de dessins animés mêlant des animaux dotés de la parole.

Les parutions à venir

- Le kit d'introduction qui comprend 9 duos pré-tirés, la description de la ville de Rouen et de ses Administrateurs, un scénario court de découverte.
- Le livre de base qui fait plus office de livre du joueur regroupant toutes les infos de création de binôme, les métiers et le système. Un ou deux scénarios (à préciser).
- L'Écran de L'Institution révélant des informations très confidentielles qui seront données au meneur pour lui permettre d'avoir une vision plus précise de l'univers. Une campagne de révélation. ■

J. C.

BÊTE DU GÉVAUDAN (DOMAINE PUBLIC) VIA WIKIMEDIA COMMONS

Aide de jeu

Pas si bête !

Typiquement, l'animal a trois rôles : antagoniste, animal de compagnie ou élément de décor. À partir de chacun de ces rôles, il peut aussi devenir un excellent moteur d'intrigue.

L'antagoniste

Depuis *Dungeons & Dragons*, les choses sont claires en jeu de rôle : soit on est dans le camp des héros, soit on est un monstre, un antagoniste. Des livres entiers intitulés Bestiaire listent des centaines, des milliers de ces créatures. On commence par les bêtes les plus communes, comme les rats, les loups ou les ours. Puis on s'intéresse à des variantes locales, comme les araignées géantes… Euh, en fait, tout ce qui était en taille normale peut se décliner astucieusement en version géante, de la fourmi à l'éléphant. Dans un monde imaginaire, pourquoi se brider l'imagination ? Autant que ça ait de la gueule…

C'est aussi une technique ludique qui permet de renouveler le stock d'antagonistes. On commence au niveau 1 avec les rats dans la cave de l'auberge… et on progresse jusqu'à pouvoir défaire une horde de lions enragés dans l'arène sans transpirer.

CHATON SOMMEIL BY RODRIGOTROVAO (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

Il est alors temps de basculer en mode « géant », qui permet de repartir à zéro sur la liste : hop, revoilà des rats… mais géants, attention !

Bien sûr, on peut aussi remplacer l'adjectif « géant » par d'autres, comme mutant, mécanique, ensorcelé, zombie, démoniaque, que sais-je encore.

Pourtant, résumer un animal à un simple adversaire dans le cadre d'un combat serait bien limitatif. L'antagoniste est parfois évasif et la recherche de la bête peut devenir une aventure à part entière, dont l'affrontement final sera la rencontre effective avec le monstre recherché. La Bête du Gévaudan est un bel exemple de ce principe. Tout le monde la connaît, nombreux sont ceux qui la traquent… mais elle reste bien mystérieuse.

Il faudra enquête, pister, apprendre à connaître sa proie, tendre des pièges, battre la campagne, etc. Autant d'actions qui enrichiront le jeu et la relation avec l'adversaire.

L'animal de compagnie

Certains joueurs aiment donner un certain cachet à leur personnage en lui donnant un animal de compagnie. Souvent considéré comme un prolongement de son caractère, ce genre de compagnon permet aux autres de mieux comprendre le personnage, très simplement. Celui qui se promène avec un rat ou un iguane sur l'épaule risque fort de ne pas avoir la même personnalité que celui qui préfère les chatons et les petits lapins.

Mais l'animal de compagnie peut être bien plus que ce côté « kawaii », si on le laisse un peu s'exprimer. Et si on faisait la feuille de personnage de ce compagnon animal ? En utilisant les caractéristiques de son espèce indiquée dans le bestiaire du jeu, on peut facilement créer une feuille un peu personnalisée.

Le joueur pourra, du coup, améliorer en parallèle de les caractéristiques de son personnage. Le meneur de jeu pourra imposer quelques phases de roleplay pour le dressage

CHIEN QUI SAUTE BY VICKI & CHUCK ROGERS (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

ou proposer des objectifs de quête en lien avec le développement de l'animal, comme trouver un maître-chien ou un forgeron capable de réaliser un équipement personnalisé particulier.

Dans certains jeux, le personnage pourra même établir une relation symbiotique avec leur familier, que ça soit en utiliser du matériel technologique, un dressage exceptionnel, des pouvoirs psychiques, de la magie…

Le personnage pourra alors contrôler au moins partiellement le comportement de son compagnon, qui deviendra un allié précieux au combat mais aussi lors de reconnaissances, pour le pistage, la chasse ou encore pour intimider autrui.

Le meneur de jeu peut lui aussi utiliser cette approche en associant un animal de compagnie à ses personnages non joueurs.

© CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

C'est bien connu, un personnage avec une caractéristique unique reconnaissable devient beaucoup plus facilement mémorable pour les joueurs.

Le type avec un corbeau sur l'épaule marquera bien plus l'imaginaire que s'il était simplement les mains dans les poches… même si le corbeau ne fait rien d'autre pendant la rencontre.

Ce qui nous amène à notre dernier point.

L'élément de décor

Le meneur de jeu utilise tout ce qu'il peut pour donner vie à l'univers dans lequel évoluent les personnages de ses joueurs.

© FRANCIS PACHERIE

passivité. Un décor peut très bien s'avérer interactif.

Ainsi le troupeau de moutons si champêtre pourra devenir un obstacle lors d'une course-poursuite à travers la campagne. Les cris de bêtes sauvages dans la jungle pourront modifier les plans des personnages en les poussant à un peu plus de prudence. Le petit chien de la charmante vieille dame pourra se changer en système d'alarme quand il commencera à aboyer sur les personnages…

Bref, l'animal donne de la vie à nos parties, pour peu qu'on ait le réflexe de penser à lui et qu'on fasse l'effort de le considérer comme capable d'agir et pas seulement d'être.

Alors, ça y est ? Vous êtes prêts à changer vos parties en ménageries ? ■

Benoît Chérel

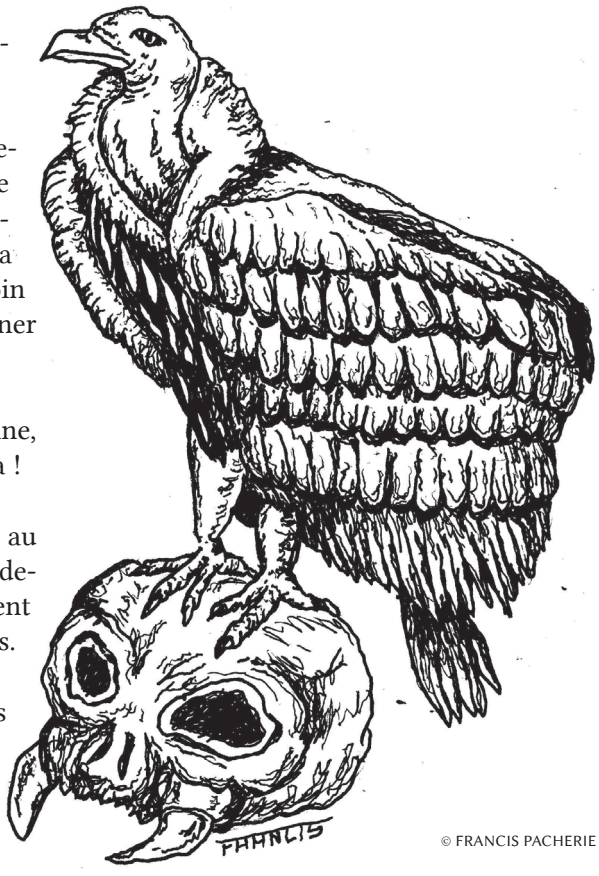
Les paysages, les personnages non-joueurs… et pourquoi pas les animaux ?

Un troupeau de bestiaux locaux en arrière-plan, c'est impeccable pour poser une ambiance champêtre ou savane. Des hurlements de loup dans la nuit, l'hiver, ça vous pose une ambiance (même pas besoin d'en venir au combat, c'est juste pour donner le ton).

Le repaire d'un ennemi plein de vermine, berk, on le catalogue tout de suite, celui-là !

Intégrer un animal ou un type d'animal au décor permet de poser l'ambiance rapidement et surtout de garder un environnement vivant autour des personnages des joueurs.

Ils sont déjà bien trop souvent coincés entre les murs froids d'un donjon, alors autant profiter des occasions de mettre du vivant autour d'eux. Attention, qui dit décor ne veut pas dire forcément



© FRANCIS PACHERIE

Le Dernier bastion

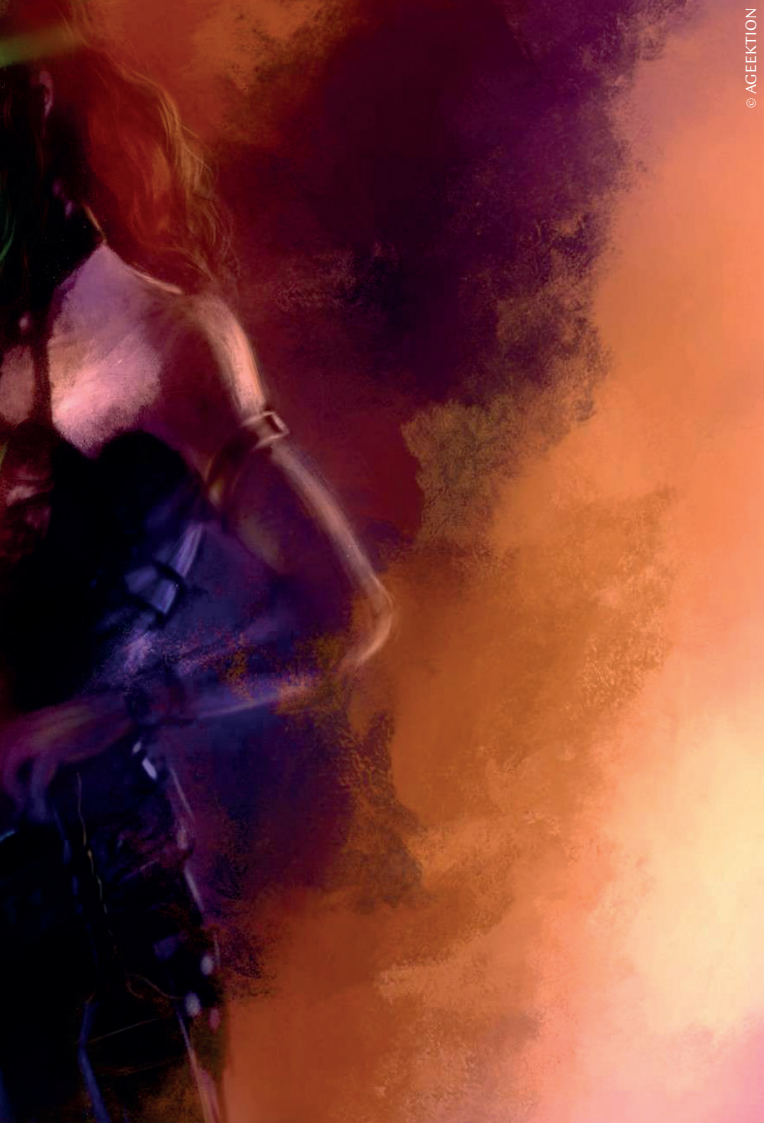
Dominer les animaux

Dans le jeu de rôle *Le Dernier bastion*, il existe un peuple, les Érinéens, qui disposent de facultés psychiques leur permettant, entre autre, de dominer les animaux et d'en faire des esclaves à leur solde.

Ils ne se privent pas d'exploiter au maximum ce talent et d'en tirer profit dans toutes les tâches de la vie. Les animaux ne sont pour eux rien de plus que des outils ou des armes, voire des jouets. Ils vont même jusqu'à faire des modifications génétiques sur ces pauvres créatures afin d'optimiser leurs capacités ou de créer des hybrides. Un animal sera vite remplacé par une autre créature, il n'y a peu de place pour l'attachement et les sentiments d'empathie.

Leur pouvoir de domination semble fonctionner sur les êtres dépourvus de grande conscience du monde qui les entoure et ainsi, les créatures peuplant le Monde Brisé de Folosia sont des sujets idéaux.

Les autres Peuples, bien que réticents à ce genre de pratiques, ont imposé certaines limites à ne pas franchir, mais autorisent néanmoins les Érinéens à continuer leur esclavagisme animal. En effet, cette particularité


© AGEEKTION

est tellement vitale dans l'effort de guerre qu'ils ne peuvent sans passer sans retombées importantes sur l'issue de leur survie à tous. Seuls les Falaés, un Peuple aux origines animales et encore quelque peu primitif, semble réellement s'offusquer d'une telle pratique. Il faut dire qu'ils semblent sensibles à cette domination érinéenne et redoutent que ces derniers s'en servent sur eux. Fort heureusement, cela fait partie des limites à ne pas franchir et des clauses imposées lors du traité de l'Alliance des Six.

Nos amies les bêtes

Les animaux, dans les jeux de rôle, sont souvent relayés à la place de second rôle et ne sont qu'une pièce d'équipement pour beaucoup de joueurs. Seuls les amoureux des animaux savent apprécier leurs vraies valeurs et les considérer comme des membres du groupe à part entière.

Or, dans le jeu de rôle du *Dernier bastion*, il existe malgré tout quelques Dompteurs érinéens qui finissent par s'attacher un minimum à leurs bêtes. Après avoir passé tant de temps à s'occuper d'elles et à les élever, ils finissent par développer quelques sentiments. Perdre une de ses bêtes n'est jamais plaisant car c'est du temps perdu et il faut tout reprendre à zéro, mais c'est aussi un lien affectif qui disparaît.

Il existe même un Groupe de Respect des Créatures qui attire en son sein de plus en plus de monde et parmi eux quelques Érinéens qui ne supportent plus la façon dont est utilisé leur don.

Les laboratoires

De l'autre côté, il existe des laboratoires clandestins qui pratiquent des expériences et des recherchent interdites dans les clauses de l'Alliance des Six, notamment celle qui stipule que « Nul ne doit mener d'expérience sur d'autres peuples doués de conscience. »

Dans certains de ces laboratoires, les chercheurs érinéens vont jusqu'à mener des expériences sur les Falaés et sur les Marflings (peuple des marais dont un Créateur aurait scindé son esprit parmi ses membres afin de les doter d'une conscience) et les Chitiksss (peuple insectoïde et alien adopté par l'Éther).

Les Draërims

Une autre particularité assez étrange est que les créatures peuplant le monde de Folosia et dénués d'influence érinéenne, ne sont pas attaqués par les terribles Draërims, alors que les créatures qui sont un tant soit peu sous domination seront anéanties au même titre que les membres des Peuples doués de conscience.

Le rapport avec les animaux dans le jeu de rôle du *Dernier bastion* a une place importante, qui laissera souvent les joueurs indécis de la réaction à avoir et pourra mener à voir deux camps se former, aux convictions différentes. Ces moments au sein d'une table, où l'on a particulièrement un Érinéen face à un Falaé, apporteront de grands moments de roleplay ! ■

Cédric Cassam-Chenaï,
Editions Ageektion

Un exemple de profession érinéenne

Le Dompteur

« Pourquoi se salir les mains quand on dispose de ressources animales quasi-inépuisables, pouvant faire le travail à votre place ? Avec notre art nous pouvons même les rendre meilleurs ! Alors vraiment, je vous le demande : pourquoi se salir les mains ? »

Le Dompteur part du principe que les créatures dénuées de conscience doivent le servir. Il a renforcé son psychisme inné d'Érinéen, grâce à des techniques particulièrement efficaces, pour que de telles créatures se soumettent docilement à ses ordres et exécutent le travail à sa place. Les tâches les plus courantes sont : combat, monture, travail à la ferme, garde, messager, etc.

Afin de mieux dresser les créatures, le Dompteur se munit de sa fameuse épée-fouet, bien qu'il se serve également de simples fouets, longues chaînes ou fourches. Pour mieux faire comprendre le sort qu'il réserve aux créatures désobéissantes ou à celles osant se mettre en travers de sa route, le Dompteur se pavane souvent avec une armure de cuir et des accessoires en os.

Étant donné que les créatures sont considérées comme des objets aux yeux des Érinéens, le Dompteur s'est spécialisé dans la génétique, afin de créer de parfaits esclaves aux talents optimisés. Il arrive souvent que le Dompteur, à force de modifier l'Éther des créatures, change radicalement ces dernières en des créatures hybrides, aux puissantes facultés.

Il est de coutume au sein de la caste des Dompteurs que chacun fasse part régulièrement de ses plus belles créations dans les arènes d'Érinéa. Les meilleurs obtiennent souvent gloire, renommée et des contrats avec les grandes familles érinéennes.

Du fait de ces usages, les autres Peuples considèrent le Dompteur comme un esclavagiste, surtout les Falaés. Pourtant, quand on lui en fait la remarque, le Dompteur ne manque pas de rappeler la valeur maintes fois éprouvée de ses créatures, à défendre les remparts du Dernier bastion ou à aider à l'effort de guerre. ■

http://www.editions-ageektion.com

La chronique...

de Fabrice Pouillot

Dans tous les alpages, les vaches, les veaux, les chèvres, les bœufs et les petits moutons chantent toute la journée toulalaïou dioulaë !

Des familiers aux montures en passant par les chiens de guerre, les singes voleurs et les serpents mordeurs, l'animal dans le jeu de rôle a longtemps été relégué au second plan, au même titre que les armes de prédilection des guerriers, que les livres de sort des mages, que tout le barda transporté par des aventuriers à la recherche d'une nouvelle quête, que tout le fourbi remplissant les étonnants sacs de contenance. L'absence de lien affectif entre le personnage et son « animal » est toujours marquante dans le jeu de rôle, ça n'empêche pas nos joueurs de pleurer à chaudes larmes la perte d'un compagnon de route, mais simplement parce qu'ils repensent à tout ce qui a été investi inutilement, à tout ce qu'ils ont dépensé pour se retrouver avec une carcasse sans valeur ni utilité. Alors les animaux ont-ils une revanche à prendre contre les joueurs ? Eux qui font généralement l'amalgame entre des monstres hostiles imaginés et imaginaires et le règne animal, créatures tentant simplement de survivre et ayant peu intérêt à se mettre une équipe de nerveux à dos. À la différence du « monstre » l'animal n'a aucune structuration sociale basée sur l'adoration d'un dieu du mal, ni même tendance à obéir à celui qui possède richesses et pouvoir. Non ! Ces tendances, tellement liées aux « monstres », sont très humaines, tellement humaines qu'on les rencontre tout au long de notre histoire. Il semble bien que nous ne parvenions pas à avoir une réelle empathie pour l'animal, dans le jeu, pour une raison simple : nous sommes bien trop occupés à traquer, combattre et punir tout ces « monstres » tellement imprégnés des défauts et des tares d'une créature, d'un animal que nous ne connaissons que trop bien... ■

Fabrice Pouillot

et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

Y a pas de « Mêêêêêê » qui tienne...

Les animaux c'est sale, ça sent mauvais, ça défèque partout, ça fait du bruit, ça prend du temps et ça coûte cher... en plus c'est stupide et dangereux. Ça se mange aussi. Et ça, c'est bien fait pour leur gueule (c'est pas un gros mot dans ce contexte) ! Tondez-leur la laine et le poil, enlevez-leurs plumes et écailles !

Étant un vieux rôliste râleur, permettez-moi de taper dans la fourmilière. Dans une partie de jeu de rôle, les personnages ont souvent des animaux, comme le cheval ou un familier. De prime abord, ces « compagnons », sont bien utiles pour l'aventure. Si toutes les contraintes que je viens d'énumérer plus haut étaient prises en compte, gageons que les personnages préféreraient s'en passer. Rien que le coût d'entretien et le temps de soins de ces affreuses bêtes à l'haleine de cadavre suffiraient à les faire changer d'avis. Et puis comme les meneurs de jeu n'ont pas une grande culture animalière, pour la plupart, on est pas sorti de l'étable...

De l'autre côté ce sont souvent ces mêmes animaux qui tentent de bouffer les personnages... Que la nature est bien faite ! On a toutes les raisons de les détester ! « Chérie, passe-moi le hachoir... »

Mais pourquoi tant de haine envers les bestioles à poils, à plumes et j'en passe ? Parce que... le rédac'chef m'oblige renier mes convictions, à les trahir honteusement ! Tout ça parce que c'est à mon tour d'écrire l'anti-chronique !

Enfin bon, n'oublions pas que l'Humain est un mammifère, donc un animal. Il ne pue pas toujours, mais diantre qu'il est bruyant, chronophage et de plus en plus cher à entretenir ! À ce tarif, les bêtes feraient bien de se passer du bipède. ■

Christophe Dénouveaux

Parce qu'on n'est pas des bêtes...

Les bonnes adresses des Altariens

Les *Chroniques d'Altaride* se veulent thématiques, culturelles et intemporelles. On y parle de jeux de rôle et de l'imaginaire en général, avec une ouverture la plus large possible sur le vaste monde (les vastes mondes ?) qui entoure(nt) les rôlistes et autres geeks.

Cette approche donne, certes, un cachet particulier au contenu de la revue. Mais elle la prive aussi de plein de choses super qui orbitent autour de cette logique de base. 100 pages ne suffisent de toute manière vraiment pas pour parler de tout ce qu'on voudrait chaque mois !

Voici donc quelques compléments aux *Chroniques d'Altaride* pour prolonger votre voyage dans l'imaginaire et le jeu de rôle. Bien entendu, ce ne sont que quelques coups de cœur. Pour chaque catégorie, il y a des tonnes d'autres organisations qui font aussi un travail formidable !

Le Guide du rôliste galactique (GRoG)

Énorme encyclopédie en lien dédiée au jeu de rôle, le site Internet du GRoG est une mine d'informations, précises et concises sur les publications, accompagnées bien souvent de critiques constructives qui permettent de bien cerner l'intérêt et la qualité des jeux présentés. C'est bien simple, il y a presque tout ! La référence encyclopédique rôliste.

http://www.legrog.org/

Le Site de l'elfe noir (SDEN)

C'est juste un énoooorme site communautaire consacré aux jeux de rôle. On y trouve un peu de tout... mais beaucoup ! Des articles de fond, des aides de jeu à la pelle, des scénarios... Des tonnes d'outils pratiques qui prolongent agréablement les livres de nos jeux préférés ! La référence contenu rôliste.

http://www.sden.org/

La Fédération française de jeu de rôle (FFJDR)

Tel un phénix hésitant, la FFJDR est en pleine restructuration. Beaucoup de rôlistes en gardent un souvenir amer mais la nouvelle équipe semble prête à mouiller le maillot pour poser de nouvelles bases. Une excellente occasion de participer activement à l'organisation du développement du jeu de rôle en France. La référence officielle rôliste.

http://www.ffjdr.org

Le Fix

Sans doute le meilleure moyen de se tenir informer, en toute simplicité (et gratuitement), des publications en cours et à venir dans le petit monde du jeu de rôle. Le Fix, c'est une lettre hebdomadaire qui arrive directement dans votre boîte email et qui vous raconte ce qui se passe cette semaine-là chez les éditeurs. Simple, pratique, efficace. La référence de l'actu rôliste.

http://www.di6dent.fr/

Rôliste TV

Une télé rôliste, on croit rêver... Rôliste TV, c'est plein de petites vidéos pour découvrir de nouveaux jeux sortis du carton, des critiques, un journal d'actu mensuel... La référence vidéo rôliste.

http://www.roliste.tv/

Opale rôliste

Un très gros forum rôliste, l'endroit idéal pour faire des rencontres ou monter des tables de jeu dans votre département. L'association se démène aussi beaucoup pour l'initiation au jeu de rôle lors des festivals et conventions. La référence initiation rôliste.

http://www.opale-roliste.com/

Le Cercle des rôlistes francophones

Le Cercle, c'est un réseau social rôliste. Avec plein d'outils sympathiques pour se créer des contacts, papoter dans des groupes, découvrir les nouveautés à travers le regard des petits camarades de jeu… La référence sociale rôliste.

http://rolistes.org/

La Scénariothèque

Vous cherchez un scénario ? Ne cherchez plus, allez sur le site de la Scénariothèque. C'est juste monstrueux. Le site a fêté son 18e anniversaire et contient un nombre hallucinant de scénarios, feuilles de personnage et aides de jeu. La référence scénaristique rôliste.

http://www.scenariotheque.org/

Les Caves Alliées

Bon, OK, c'est un peu du parisianisme… Mais si vous êtes dans le coin et que vous cherchez un repaire de gros geeks, vous y trouverez votre bonheur. Ce bar à bière, tenu par des passionnés, est un lieu incontournable de la culture rôliste parisienne. D'ailleurs les *Chroniques d'Altaride* y sont présentes chaque deuxième mercredi soir du mois pour présenter le nouveau numéro. La référence bière rôliste.

http://lescavesalliees.fr/

Vous avez d'autres bonnes adresses ? N'hésitez pas à nous les faire découvrir :

https://docs.google.com/forms/d/1KLVIhSGKgoZU3RjYuNuDy_-9sXVNlknmJy_LIgOaDns/viewform

COSPLAY MANGA BY FABRICE NOLEO (CC BY NC SA 2.0) VIA FLICKR

(culturerôliste)

Jeu de rôle : un loisir créatif qui permet d'acquérir des compétences ?

L'aspect éducatif du jeu de rôle, tout au moins formateur en terme de développement personnel et de culture générale, est souvent pointé par celles et ceux qui le pratiquent de longue date et quasiment toujours par les meneurs de jeu.

Aujourd'hui nous chercherons à aller plus loin dans ce postulat, à la fois en l'élargissant à l'ensemble des passionnés des cultures de l'imaginaire et à la fois en précisant quelles compétences pratiques sont concernées par les processus d'apprentissage liés au fait d'incarner un personnage.

Les processus d'apprentissage marquent la nécessité pour le passionné de développer plus que des connaissances : des savoir-faire et des savoir-être. La motivation d'apprendre est souvent focalisée par deux facteurs : un leader d'opinion ou figure inspiratrice d'un milieu et les références qui circulent dans une communauté ou les connaissances en sciences humaines qui permettent d'avoir un certains recul sur un sujet phare de la passion en question. Ex : la reconstitution historique[1] ou le jeu de rôle et l'Histoire.

Les marqueurs culturels d'une communauté : célébrités, figures référentes et valeurs

Ces marqueurs sont composés de trois éléments :

- la posture des leaders d'opinion qui incite ou non à se renouveler dans la pratique ;
- les références culturelles qui font à la fois les sujets de conversation (cinéma, littérature, art) et les sources d'inspiration ;
- les compétences et valeurs à acquérir pour atteindre une reconnaissance dans un milieu donné.

Des signaux qui servent parfois d'outils aux travailleurs sociaux et aux professionnels de la culture. Ils leur permettent de bâtir une proposition d'activité à l'échelle d'une institution, d'un équipement socioculturel, d'un quartier ou d'une commune, en fonction des conclusions de l'observation de leur public.

Les figures choisies par les 321 contributeurs de l'enquête menée en 2013 sont à la fois des personnages historiques, auteurs de littératures de l'imaginaire ou de jeux, célébrités de l'audiovisuel, que des responsables associatifs, artistes ou artisans, spécialistes connus uniquement dans le milieu des cultures de l'imaginaire en général et d'un profil de passionnés en particulier. Notons que sur vingt-cinq noms, onze sont des rôlistes avérés et que seulement trois femmes sont citées. Les références culturelles du « milieu » de l'imaginaire mélangent allègrement auteurs et œuvres de littératures de genre, comme personnalités actuelles du milieu en question ou célébrités de la culture mainstream. Gary Gygax et J.R.R. Tolkien sont parmi les références les plus citées[2], talonnés de près par George Lucas, R.R. Martin et H.P. Lovecraft. Le panel des interrogés comportant une majorité de rôlistes, certes pour la plupart biclassés ou triclassés (ludiste, GNiste, reconstitureur, gamer, cosplayer). Pour équilibrer les résultats j'ai complété l'étude par une série de dix entretiens avec des figures du milieu des cultures de l'imaginaire.

Ce qui en résulte démontre tout de même que Tolkien a été cité par tous les profils et Gary Gygax par plus des deux tiers. Aucun étonnement alors à constater que la première connaissance citée comme acquise grâce au vécu de la passion est l'Histoire et la seconde le Moyen Âge.

Avant de dresser la liste des compétences citées comme acquises par les contributeurs dans le cadre de leur passion, je vais prendre un exemple significatif de l'enquête dans le rapport que peuvent avoir les passionnés à la notion de costume pour incarner un personnage :

Acquisition de la compétence Couture par profil de contributeur

- Cosplayer 62%
- Reconstit. 54%
- GNiste 48%
- Gamer 36%
- Rôliste 20%
- Ludiste 4%

Ces chiffres[3] nous confirment l'acquisition

1 http://francoisvanhille.wordpress.com/2014/06/03/cultures-de-limaginaire-reconstitution-historique-faire-revivre-le-moyen-age-universite-de-franche-comte/

2 Nous reviendrons sur ce résultat prochainement dans un article qui leur sera spécialement dédié.

3 Le détail de la répartition des données et de la méthodologie utilisée est décrite dans le mémoire

TRAVAIL DU CUIR BY GLASSEYES VIEW (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

ou le perfectionnement de la couture par les passionnés de loisirs en costume et ce qui est surprenant, c'est que cette acquisition de compétence s'étend même aux adeptes des jeux de simulation, dont la notion de costume est loin d'être au centre des préoccupations de leurs pratiques : 20% des rôlistes interrogés ont manié l'aiguille un jour ou l'autre pour aller plus loin dans leur passion !

Pour celles et ceux qui en doutaient encore : il y a donc corrélation entre le fait de s'investir dans un certain type de passion et l'apprentissage de nouvelles compétences.

Les savoir-faire acquis touchent autant des champs de connaissance usuels et actuels que des pratiques spécifiques, rares ou anciennes et remises au goût du jour. Le « Do it yourself » (forums, tutoriels, ressources documentaires) est devenu une pratique courante pour les générations qui intègrent désormais le Web dans leur quotidien. Pour la majorité des passionnés des Cultures de l'imaginaire, celle-ci est même devenue une valeur commune : le degré de finesse dans la simulation se jaugeant à la capacité de « tout faire soi-même », d'être au plus près du réalisme et de la fidélité de représentation. En témoignent les citations de compétences acquises dans la transformation de matériaux pour se fabriquer par exemple, costumes et accessoires :

Transformation matériaux

▶ cuir	32
▶ métal	11
▶ bois	6
▶ tissu	6
▶ *Total*	*55 citations*

Ce qui ne fait pas de chacun un artisan du cuir ou un sculpteur accompli, mais indique qu'il se débrouille dans la confection souhaitée.

de fin d'études qui a inspiré le livre : http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00909488

Des loisirs augmentés pour le développement social et personnel

Non seulement la passion donne de l'expertise au passionné mais elle fait de lui un individu capable de « mettre les mains dans le moteur » quand il s'agit d'une simulation ou d'une reconstitution. C'est en cela que les Cultures de l'imaginaire sont des loisirs créatifs à part entière. J'aurais même tendance à dire qu'elles sont plus que cela : elles sont des loisirs augmentés bien plus que ne peuvent l'être une paire de lunettes Google ou le plus sophistiqué des derniers jeux sur console. Par un simple fait : elles créent du lien social autant que du développement personnel. Il ne s'agit plus de participer à un atelier d'art créatif dans une institution publique type Maison des jeunes et de la culture mais, par la technique acquise, de devenir un acteur de la culture « connectée », capable de produire de la valeur partagée par tous. À l'heure où l'empoyerment (le pouvoir d'agir) devient une valeur de référence dans l'évaluation des politiques publiques, notamment avec la notion de « parcours » dans l'éducation artistique et culturelle voulu par la Ministre de la Culture, les Cultures de l'imaginaire ont de beaux jours devant elles. Si, bien sûr, elles se donnent les moyens d'une lisibilité auprès des pouvoirs publics, par un tissu associatif représentatif qui saura obtenir les aides publiques méritées pour le développement de cette nouvelle forme d'éducation populaire.

Avec le fait que 97% des contributeurs estiment Internet indispensable pour vivre pleinement leur passion, un autre constat qui argumente le statut de créatif culturel[4] des passionnés est le suivant : les compétences acquises ne sont pas uniquement spécialisées, elles permettent aussi le développement harmonieux d'un individu socialement actif.

À partir d'un socle de connaissances (28%) le plus souvent lié à l'univers qui plante le décor des attributs de la passion, l'individu développe sa créativité par des activités manuelles (25%) et d'expression (18%). Il a recours à des capacités organisationnelles (10%) ou physiques et de plein air (6%) pour mettre en œuvre la sociabilité induite par la pratique : participation à des festivals, par exemple.

Types de compétences

- Connaissances 28%
- Activités manuelles 25%
- Activités d'expression 18%
- Développement personnel 13%
- Capacités organisationnelles 10%
- Activités physiques ou de plein air 6%
- *Total* *100,00%*

Connaître sa passion et se reconnaître dans sa passion est la source d'une meilleure connaissance de soi. La façon dont les contributeurs l'incarnent et le décrivent est éloquente : « Depuis que je pratique la reconstitution, j'ai pu développer mes aptitudes à parler à des gens que je ne connais pas sans stress, à coudre, à travailler le cuir, j'ai également su me constituer un réseau d'amis fort ouverts sur qui je pense pouvoir compter. » (reconstituteur) ; « oui : couture, savoir-faire, sentiment d'appartenance à une communauté et une ouverture d'esprit. » (rôliste) ; « Vaincre ma timidité, développer mon sens de l'imaginaire, augmenter mon réseau d'amis (social), améliorer mes expressions verbales, développer mes connaissances du monde et ma curiosité. » (rôliste) ; « Le GN m'a ouvert à beaucoup de choses, j'ai repris l'escrime abandonnée depuis vingt ans, j'ai découvert le travail du cuir, développé mon sens du système D, de l'entraide et du partage dans un même but : se divertir et se dépasser, tant intellectuellement que physiquement. Le GN exige de s'investir dans un rôle de composition, à se cultiver et à déployer beaucoup d'énergie. C'est passionnant ! » (GNiste).

Les 13% restant qui fondent le potentiel de développement personnel et complètent les 100% du tronc commun de compétences propre à la majorité des passionnés est décrit dans son contenu par ceux-ci comme étant constitué (par ordre dégressif) : de réseau social (se faire des amis, carnet d'adresse),

4 ouvrage collectif, dir. Jean-Pierre WORMS, Les créatifs culturels en France, Société civile, Gap: Yves Michel, 2007.

H.P. LOVECRAFT (DOMAINE PUBLIC), VIA WIKIMEDIA COMMONS

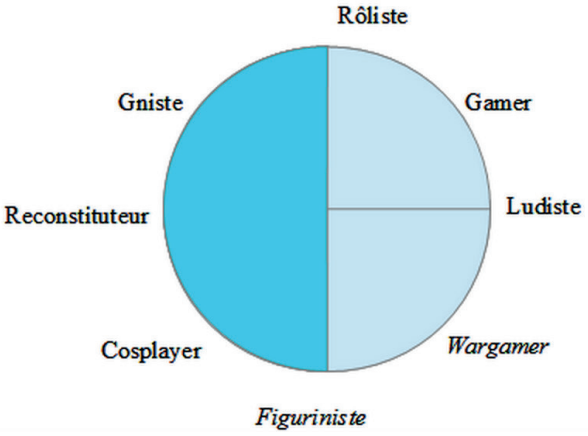
stratégie, créativité/imagination, improvisation, confiance en soi (estime, affirmation), coopération (esprit communautaire et d'équipe), capacité de négociation (diplomatie, débats), écoute, empathie, adaptation, débrouillardise, curiosité et leadership. Essentiellement des aptitudes à mieux interagir et communiquer.

Un autre angle de lecture du développement personnel dans les Cultures de l'imaginaire est la mise en mouvement d'un imaginaire donné (le Moyen Âge, les mangas, le geste de l'artisan d'autrefois), par la simulation et l'interactivité avec un public ou d'autres passionnés, permettant à l'individu d'anticiper ou concevoir plusieurs scénarios possibles dans la réalisation de son rôle. Ce sens créatif de l'imaginaire développe une aptitude d'anticipation, d'adaptation, voire d'improvisation face à des situations données et cela même dans la vie courante. Autrement dit, cette capacité créative prépare les individus à concevoir et se projeter dans des situations complexes. Est-ce à dire que le jeu de rôle encourage la réactivité face à l'adversité ? Et si c'est le cas, en quoi cela diffère-t-il de la compétence que déploie le ludiste devant un jeu de plateau ? À ce titre, il serait intéressant qu'un sociologue se penche sur l'impact générationnel que peuvent avoir ces types de créatifs culturels que sont nos passionnés sur la société actuelle. Ce développement touche même le domaine professionnel puisque 40% d'entre eux envisagent de se professionnaliser dans le cadre de leur passion. Et quel domaine, sinon celui du travail, pour parler de compétence ?

Les valeurs propres au milieu ou l'acquisition d'un certains état d'esprit sont citées comme étant (par ordre dégressif) l'ouverture d'esprit, entraide/partage, tolérance, vertus chevaleresques (don de soi, fair-play, honneur, loyauté, sens du devoir et courage), ouverture à autrui, confiance, autonomie, indépendance, amitié/camaraderie, abolition des différences sociales hors passion, recul/détachement, curiosité, esprit critique, discernement, conscience politique et citoyenne, vie

et sens de l'action collective, soit un total de 150 citations se référant à des valeurs acquises dans le cadre de la passion. Pas forcément des valeurs qu'incarnent et revendiquent les passionnés, mais au moins des valeurs auxquelles ils se réfèrent comme étant propres aux bénéfices moraux qu'ils en retirent.

Axe des acquisitions de compétences pratiques / théoriques



Légende :

La partie gauche du cercle représente les profils axés dans les compétences pratiques et la partie droite ceux axés dans les connaissances.

Il semblerait que deux tendances émergent des résultats de l'enquête de 2013 : rôlistes, gamers, ludistes, wargamers sont dans des apprentissages plutôt théoriques ou empiriques, qu'ils concernent un scénario de jeu de rôle (comédie, narration), ou les règles d'un jeu de société (« jouabilité », mécanismes de jeu). Alors que GNistes, reconstituteurs, cosplayer et figurinistes adoptent des compétences plutôt manuelles, esthétiques ou organisationnelles.

Un passionné n'est ni un amateur, ni un spécialiste. C'est avant tout un créatif. Ce qu'il faut retenir c'est qu'au-delà des différents profils et des passions qu'ils représentent émerge une unité. Celle de l'interactivité liée à l'imaginaire, qui constitue, nous l'avons vu, une expérience culturelle et sociale qui propulse les individus à une meilleure connaissance d'eux-mêmes, par le jeu et la simulation. Elle fait d'eux des êtres ouverts aux autres, capables d'agir ensemble en sachant interpréter un rôle, une situation ou un problème.

C'est là tout l'enjeu des systèmes éducatifs, qu'ils concernent les enfants, les jeunes ou les adultes. L'imaginaire, quand il fait culture, est bien plus qu'un jeu ou un fantasme : il peut participer à faire grandir l'individu en humanité et en maturité. C'est-à-dire être une école de la vie avec tout ce que cela comporte en terme de sens et d'utilité sociale. ■

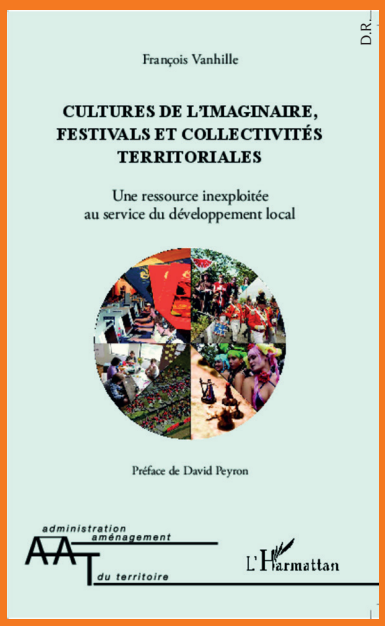
François Vanhille

Pour aller plus loin

François Vanhille a 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 € ■



Le hangar d'Altaride

Chaque numéro, découvrez dans le hangar d'Altaride un nouveau vaisseau spatial dans le thème du mois à intégrer dans vos campagnes.

L'Épopée des espèces

L'histoire de la navette d'exploration galactique SMX 712 n'est pas banale.

À l'orgine créée pour l'exploration et les prélèvements de matières premières sur les mondes inconnus en vue d'une éventuelle colonisation, elle accomplit sa mission durant des dizaines d'années.

Récemment promise à la déconstruction pour cause de vétusté, la navette a été rachetée par la compagnie zoologique sidérale en vue d'en faire un véritable parc zoologique itinérant. Elle fut rebaptisée pour l'occasion *L'Épopée des espèces*.

De nos jours, l'immense navette abrite dans ses entrailles pas moins de 4 400 espèces différentes, chacune possèdant ses propres espaces, climatisées et humidifiées selon ses besoins.

En plus des serres biologiques, la navette abrite désormais un vaste complexe hôtelier, les quartiers de l'équipage ainsi que des centres de loisirs high-tech et une impressionnante bibliothèque holographique qui permet d'approfondir la visite.

Différents parcours adaptés à tous les âges sont proposés mais c'est le parcours « famille » qui remporte le plus large succès auprès des visiteurs. Ce parcours d'une semaine permet de traverser l'ensemble des installations pour un rapport qualité / prix très compétitif.

Le sens de la visite commence par les serres arides avec un véritable désert reconstitué, le tout balayé par des vents créés à l'aide d'immenses hélices qui forme des dunes et un paysage sans cesse renouvelé. Les visiteurs sont invités à s'immerger au cœur de ce rude climat via des tables holographiques. Pour les plus courageux, des tentes sont installées à l'intérieur du complexe.

La visite se poursuit via de grandes portes étanches menant à un immense bassin de plusieurs centaines de millions de litres d'eau. On embarque alors à bord d'un sous-marin vitré pour observer toute la biodiversité de la vie sous-marine. Des créatures marines géantes côtoient les plus terribles prédateurs aquatiques de la galaxie et une attraction mécanique surprise remporte un vif succès en simulant l'attaque du sous-marin par une pieuvre géante (sensations fortes garanties).

Une fois remis de leurs émotions, les visiteurs enchaînent avec les serres tropicales, où tout n'est que démesure. La flore y est d'une extraordinaire diversité et des nuits d'observation sont organisées sur de vastes filets tendus au-dessus de la canopée tandis qu'au sol, une faune redoutable grogne et s'affronte chaque jour.

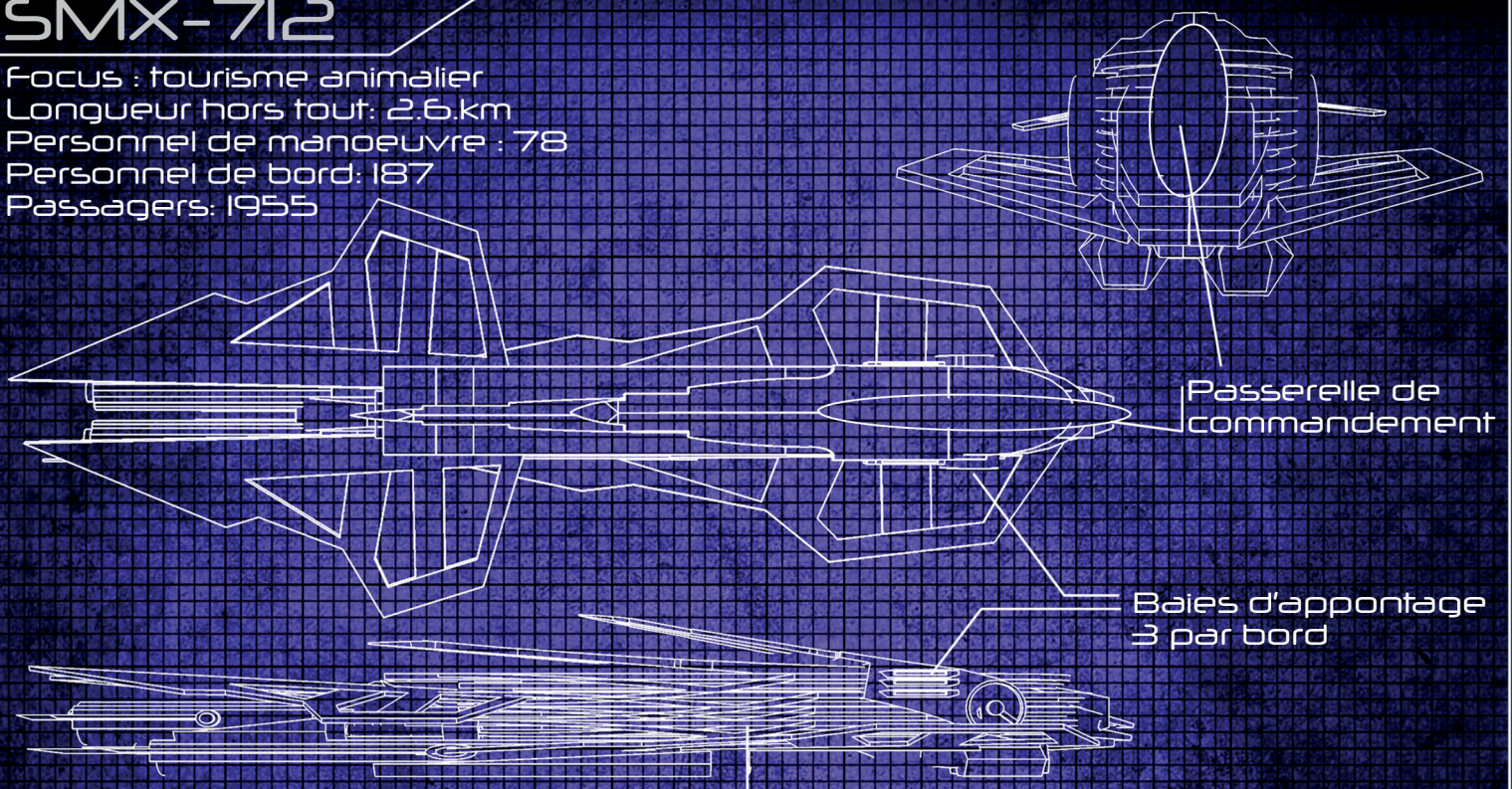
Enfin vient le clou du spectacle : la zone de climat polaire, avec ses magnifiques falaises de glace reconstituées. Les visiteurs sont amenés a se déplacer sur la banquise à la rencontre de féroces prédateurs.

L'Épopée des espèces est déjà un spectacle en soi avec sa structure atypique et sa longue silhouette de plusieurs kilomètres de long... mais son véritable trésor se trouve dans ses entrailles. Alors, amis voyageurs, embarquez pour ce superbe spectacle et partagez vos émotions !

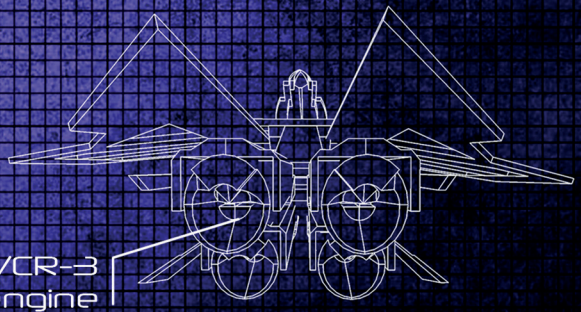
Texte d'Arnaud Desfontaines illustrations de Jems

SMX-712

Focus : tourisme animalier
Longueur hors tout: 2.6.km
Personnel de manoeuvre : 78
Personnel de bord: 187
Passagers: 1955



5 ponts touristiques :
Pont I : centre d'accueil, hotels et commerces
Pont II: «Solaria», parc aride et desertique
Pont III: «Abyss», parc subaquatique
Pnnt IV: «Canopya», parc forestier et tropical
Pont V : «Polaris», parc arctique



Propulsion: 4X tuyères Syralic VCR-3
Warp drive: Kobol engine

The Fumble Zone… épisode 8 Psychose

Retour sur le huitième épisode de la websérie

Résumé

Natacha invite Cassandra, son amie, à venir jouer avec elle à un jeu de rôle. Une partie qui ne va pas se passer comme prévu…

Note de Léo Sigrann

Un épisode qui fut très agréable à tourner malgré la fraîcheur de l'air pour le tournage de la partie *in game*. Nous avions pourtant prévenu les actrices qu'il ferait froid, mais quand on pense années 20, forcément on pense robe légère ou jupe courte.

Nous voulions que les interventions *in game* de Cassandra soient particulièrement visibles à l'écran. Nous avons donc pris le parti de filmer ses plans avec un pied, en caméra fixe pour ainsi « ralentir » le jeu. Par opposition, celui des autres acteurs était fluide, par l'utilisation d'une « steady-cam maison ».

La scène de « crêpage de chignon » est mythique et je ne me lasse pas de la revoir. L'actrice Chloé, qui joue Natacha, est tout bonnement fantastique. Cet épisode montre bien l'évolution du personnage de Natacha. La conclusion, bien sûr, annonce une saison 2 musclée. ■

Lumière sur le jeu de rôle présenté

Nous arrivions enfin au pendant de *Dungeons & Dragons* dans le fantastique, un autre poids lourd du jeu de rôle : *L'Appel de Cthulhu*. Pour info, Léo et ses amis jouent à la seconde édition.

Ce jeu est basé sur les écrits de l'auteur Howard Phillips Lovecraft qui, mêlant adroitement réalité et fiction, parle d'entités monstrueuses, priées par des sectes qui, tapies dans l'ombre, attendent d'être assez puissantes pour revenir s'emparer de l'humanité.

Les personnages ont des points de santé mentale qui diminuent proportionnellement à ce qu'ils apprennent sur le mythe de Cthulhu. Vos personnages finiront donc la partie soit fous, soit morts. Les histoires sont passionnantes, et certaines sont basées sur les livres de l'auteur. *Les Masques de Nyarlathotep* a traumatisé plus d'un joueur. Imaginez : le meneur de jeu donne à chaque joueur trois personnages pour réussir la campagne. La nouvelle gamme de *L'Appel de Cthulhu* est d'ailleurs tout bonnement magnifique.

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)

Netflix, House of Cards... et The Flying Rock?

Le mois dernier, les *Chroniques d'Altaride* dressaient le portrait de rôliste de Cédric-Alexandre Saudinos, qui nous présentait son projet de série télé : *The Flying Rock*. Un projet si enthousiasmant que nous l'avons invité à venir régulièrement dans nos pages pour nous tenir au courant...

Vivement le pilote !

House of Cards, c'est une web-série

C'est vrai que dit comme ça, ça peut faire un peu sourire : Kevin Spacey, Robin Wright, David Fincher à la réalisation, une direction artistique de dingue, un budget impressionnant, un scénar qui tue... Mais bon : *de facto*, cette série (produite par le site américain de streaming légal Netflix) fut diffusée avant tout sur le net, tous les épisodes d'une saison étant disponibles d'un coup en téléchargement – ce n'est que dans un deuxième temps que la série fut vendue aux différentes chaînes de télé dans le monde.

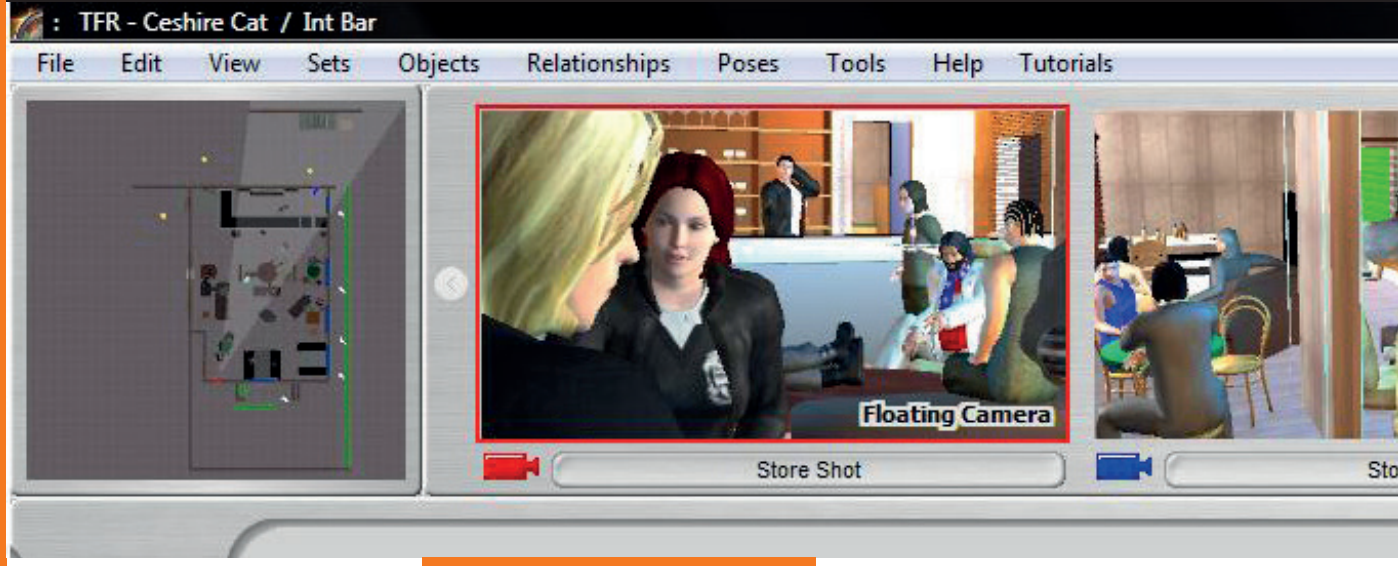
© PARALLELL CINEMA

Netflix

Netflix arrive en France à la rentrée. Chez les professionnels, on a tendance à paniquer un peu en disant « houlàlà Netflix arrive, houlàlà Netflix arrive »... car *House of Cards* (et Netflix en général) est la partie émergée de l'iceberg d'un nouveau mode de production et de l'énorme révolution dans la diffusion que sont le streaming et la VOD. Maintenant que quelqu'un a prouvé qu'il est possible et rentable de faire une série très haut de gamme à destination du web (une web-série, donc !), un marché s'ouvre, et ça va devenir de plus en plus fréquent – on imagine bien la panique chez les diffuseurs classiques, mais aussi chez les producteurs, qui doivent inventer une nouvelle manière de produire.

Il y a un an ou deux, j'ai eu la chance d'assister à une « masterclass » du réalisateur américain William Friedkin (*L'Exorciste*, The *French Connection*, et plus récemment le complètement dément *Killer Joe*) au festival de Deauville. Un spectateur se plaignait auprès du grand réalisateur de la difficulté de faire un premier film. Friedkin lui répondit qu'on ne connaissait pas notre chance, car mine de rien, aujourd'hui tout le monde pouvait avoir chez lui ce qui à l'époque était l'apanage exclusif des studios: on peut avoir chez soi une caméra de très bonne qualité, un banc de montage professionnel, de quoi faire des effets spéciaux, et même, ce qui est le plus incroyable, les moyens de diffuser son œuvre auprès de la Terre entière grâce à Youtube, Dailymotion , etc. Dans les années 60-70, quand lui avait commencé, c'était impossible !

Friedkin, qui faisait sa conférence debout pour appuyer ses effets à coups de grands gestes précis, nous encouragea tous à juste « sortir de là et aller faire un film : si c'est bien, alors quelqu'un le verra - probablement quelqu'un d'Hollywood le verra » - waow ; venant d'un type de presque 80 ans, autant d'enthousiasme, c'était contagieux...



Combinons les deux

Désormais, il est bel et bien techniquement possible de faire un bon film « chez soi » et de le diffuser, et la diffusion par le web, c'est l'avenir (c'est plus que l'avenir : c'est une révolution en marche, attendez de voir arriver Netflix !) Rapidement, je pense que les autres types de diffusion perdront des parts de marchés, probablement même jusqu'à devenir minoritaires par rapport au streaming.

Du coup je me demande si le moment n'est pas venu de tester le modèle, pour voir si en effet, aujourd'hui en France on peut produire sur le net une web-série de qualité professionnelle.

L'avenir est en marche

Les grandes chaînes ont créé des structures dédiées pour défricher le terrain : France Télévisions (France Télévisions Nouvelles Écritures / Studio 4.0) ; M6 (Golden Moustache) ; Canal + (Studio Bagel)... Mais pour l'instant on se limite à produire et diffuser « du LOL » (mis à part Studio 4.0 qui aime prendre quelques risques).

Même si les productions comiques sont souvent d'excellente qualité (*Suricate*, j'adore, *Le Visiteur du Futur* c'est dingue...), en gros le lolcat qui fait 60 millions de views en sautant dans une boîte reste un horizon indépassable : en France, le temps de *House of Cards* n'est pas encore venu...

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

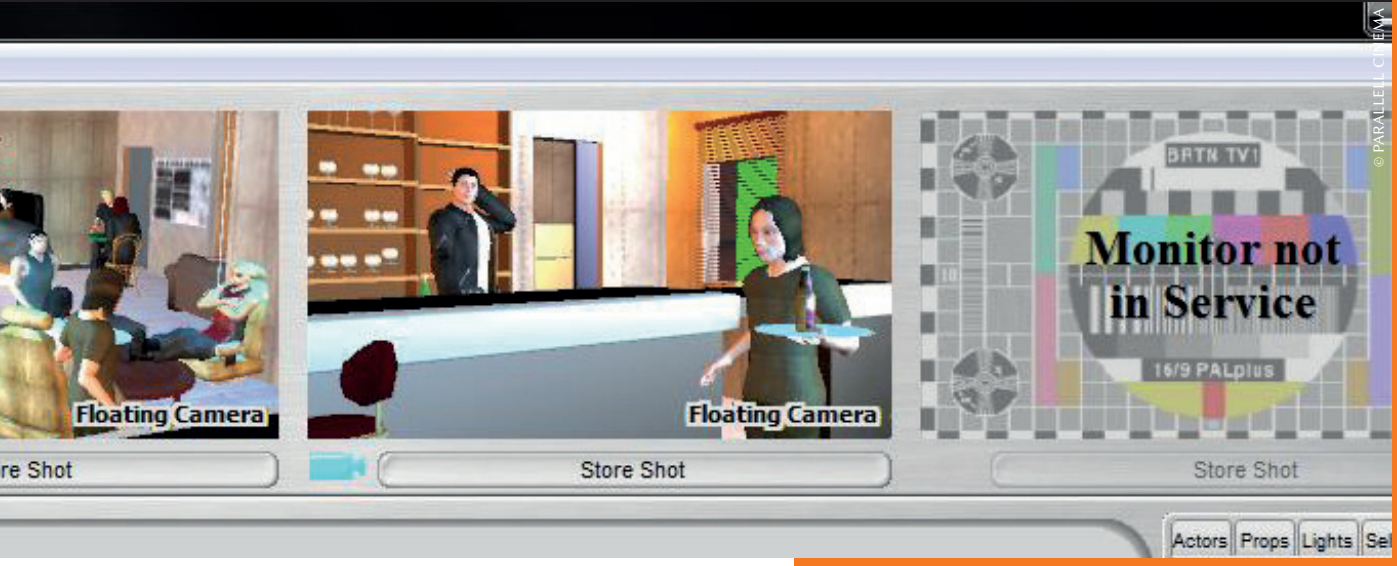
Un modèle français encore à créer

Alors évidemment, *The Flying Rock*, c'est pas *House of Cards*, loin de là, et ce serait un peu gonflé de comparer : on n'a pas les comédiens connus, ni le réalisateur connu, ni l'expérience de ouf, ni le pool de scénaristes de dingue, ni l'argent, ni rien de comparable avec une série qui ressemble à un long-métrage de cinéma chanmé de 12 ou 13h de long. Mais à notre toute petite échelle, on essaye de faire de la qualité, du « bien fichu », en prenant le temps qu'il faut, et dans une optique très « web » : on vise un public très précis, on est dans un genre de niche (la SF), et tout se passe dans un décor unique.

Évidemment on pense à la télé car on rêve des conditions de travail offertes par un contrat avec une « vraie » chaîne - mais TFR, fondamentalement, est un projet web, conçu comme ça dès le départ.

Et puis je pense que *The Flying Rock* pourrait être une sorte de prototype - un test pour essayer de faire, en France, une web-série non-parodique (y'a des passages marrants dans TFR, mais ce n'est pas le but) qui utilise les codes de narration et les codes visuels du cinéma.

Un microscopique *House of Cards*, peut-être avant que quelqu'un se jette à l'eau et ne produise un vrai *House of Cards* à la française... ça viendra forcément un jour.



© PARALLELL CINEMA

Le projet commence à se concrétiser

Alors on essaye – mais c'est chaud : on résout les problèmes à coups de coproductions avec des partenaires vraiment cools : une société qui croit au projet et qui apporte un studio de tournage (Victorimage), une autre qui met sur la table les systèmes de tournage en 3D-relief (Parallell Cinéma) ; une troisième qui est prête à apporter la construction du décor (La Manufacture des Films)... Le bouche-à-oreille se fait progressivement, on commence à rencontrer des comédiens... mais le moins qu'on puisse dire c'est qu'on est en terrain hostile et que la progression n'est pas évidente tous les jours...

Mais bon : on commence à voir de la lumière au bout du tunnel... les choses sérieuses devraient commencer à la rentrée – d'ici là, on vous tient au courant ! ■

Cédric-Alexandre Saudinos

The Flying Rock, le pitch

« The Flying Rock » est un bar perché au sommet d'un astéroïde, un refuge 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 pousse la porte et commande un whisky... ■

- www.facebook.com/theflyingrock
- **Nouveau !** Toutes les vidéos du blog sont rassemblées sur www.parallellcinema.fr/blog-tfr.html

© PARALLELL CINEMA

PANTHÈRE NOIRE BY PHILIPPE GIBOULOT (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

Sacrifice

par M'Isey

6000 s.e.c.

Le tonnerre gronde. Je pense aussitôt à *Sacrifice* ; si je vivais dans un film, ce serait la B.O. parfaite. Je me sens comme un vampire ou un rôdeur nocturne, quelque part entre les œuvres de Tod Browning et celles produites par la Hammer. Sous les éclairs et la nuit froide, avec ce tonnerre qui se répète et rumine de sombres présages, j'imagine les premières notes de clavier synthétique, puis la basse au son si particulier… « *And here we go again* »… L'eau ruisselant sur les pavés, l'écho de mes pas assourdi par l'ondée, les flaques qui brillent sous les lampadaires jaunâtres… « *I'd sacrifice… I'd sacrifice myself to you… Right here tonight…* »

Je relève mon col. Je regrette, à cet instant, de ne plus porter mon long manteau de cuir et mes mitaines. C'est idiot, mes années d'adolescence n'ont guère été heureuses, j'ai toujours été traité de vilain petit canard par la famille. Un peu conne, la famille : jamais compris que le vilain petit canard, c'est celui qui devient cygne ! La pluie a une odeur de verdure, de haschich aussi. Un autre genre de créature, sûrement, doit fumer en s'extasiant devant l'orage, penché à une fenêtre donnant sur la vieille ville.

Je remonte vers le centre par une traverse étroite et courbée. La pluie se calme déjà, mais je persiste à longer les murs et à profiter de l'abri restreint des habitations silencieuses. Il est tard. Les rares lieux encore ouverts se trouvent sur les rives ; ici les vieux et les bonnes gens dorment déjà. Bonnes gens, vraiment ? Des petits bourgeois attachés à leurs appartements, à leurs principes et à leur maigre pécule. Petits bourgeois se donnant des airs aristocrates. Pour certaines ce sont les fourrures, pour d'autres les voitures de luxe qui ne quittent pas le garage ; une Merco est bien trop large pour se glisser

dans ces rues. Dans ma famille, la lubie transmise de génération en génération, c'est la chasse. On s'implique dans la vénerie locale, on étudie les espèces et les multiples façons de les trucider, on acquiert des notions de taxidermie aussi. Et puis, une fois l'an, on s'offre un voyage à l'étranger, l'Afrique si possible, et la chasse au grand fauve. Assassin Blanc va se payer le gibier du sous-fifre Noir ; les services de l'un et le mépris de l'autre en bonus.

Le vilain petit canard n'a jamais aimé la chasse. *La fiotte* préfère les animaux en vie. *La larve* n'est pas un homme, il a peur des fusils. *La larve*, c'est ainsi qu'ils m'appelaient parfois. S'ils avaient su combien ils tombaient juste ! Les années ont passé et *la larve* en est toujours une. Les parents ont vieilli, pas assez cependant pour cesser leurs safaris. Les frères et les cousins ont pris de la bouteille et initient déjà leurs enfants au sport familial. Papa s'est payé un rhinocéros, une fois. Espèce protégée. Il en était d'autant plus fier ! Mais cela ne vaut pas le lion. Chez nous, on se la joue Massaï à l'occasion : vaincre le lion, au fusil et avec des guides locaux, c'est être un homme ! Mon frère a dérogé à la règle et s'est fait un tigre ; dessous de table pour le passe-droit et carcasse ramenée illégalement. La gloire ! Moi je disais toujours, quand j'étais gosse et que le frangin dégommait les chats pour faire comme les adultes, je disais qu'un jour les chats se vengeraient. Grands et petits, de gouttière ou de savane. Arrête de flipper, la fiotte ! Arrête de flipper, qu'ils répondaient, avant de m'assaisonner d'histoires de fauves tueurs, surnaturels, de monstres aux dents de sabre et d'animaux qui tuent pour le plaisir. « Les panthères, normalement, c'est gentil, sauf les noires qui sont dangereuses, elles ont le vice en elles. » Ainsi parlait maman, en jetant un œil mi-fier mi-craintif au léopard empaillé et poussiéreux.

Le tonnerre persiste. « *I'd sacrifice…* » Se retrouver dans rues froides et silencieuses, une nuit d'orage, c'est une respiration, un fantasme. Souvenir de mes peurs et de mes fuites, souvenir de mes haines. Ce ne sont pas leurs histoires qui m'effrayaient, ce sont eux, les chasseurs aveugles, les assassins fiers. Quant au grand fauve surnaturel… Toi, il te mangerait, alors que moi, je l'affronterais ! proclamait le frangin.

Belles paroles.

Une étrange mélancolie m'envahit. Après tout, c'est une époque qui s'achève. Finies les fugues les soirs d'orage, fini London After Midnight et les rêves de monstres tapis, d'assassins, de manipulateurs avides… Le tonnerre fulmine encore, plus loin. La pluie a cessé. J'approche d'un mur abîmé, dans la pénombre d'un lampadaire grillé. À tâtons, je trouve la lézarde et la suis des doigts jusqu'à une ouverture plus large. Je m'y faufile. Mes épaules frottent contre la pierre, le passage est étroit. D'un coup de coude, je m'éjecte de l'autre côté. Me voilà dans un cellier abandonné, sentant la paille et le moisi. Mes mains glissent le long d'une cloison jusqu'à une masse tiède. Je l'ai achevée hier. Ce soir, tout se conclut. Fini le vilain petit canard. Finie la larve. Finie la famille assassine. Je ne suis plus des vôtres. Je ne l'ai jamais été.

Je me déshabille et me glisse dans ce cocon si particulier. La masse tiède se resserre autour de moi, m'absorbe, m'apaise. Je ferme les yeux, immobile. On entend encore le tonnerre, lointain. « *I'd sacrifice…* » Oh non ! en vérité, pas de « *sacrifice myself* » ! Ma respiration est régulière, mon pouls diminue. Je sombre lentement dans le sommeil, rêvant déjà de créatures sous la pluie et de fauves surnaturels.

Moi je l'affronterais ! disait mon frère. Nous verrons bien.

Le vilain petit canard achève sa vie aujourd'hui. La phase larvaire se termine.

Lorsque je m'éveillerai, lorsque je quitterai cette chrysalide, je serai devenu ce monstre dont ils aimaient tant parler. Moi la pièce rapportée, moi l'enfant incrusté, j'aurai cessé de ressembler à ces tueurs peureux et timorés, j'aurai pris ma forme adulte et renié la dernière part d'humanité en mes veines.

Je serai le félin assassin de leurs légendes, je serai le vengeur aux yeux d'agates et aux griffes rétractiles. ■

M'Isey

BY FISHMONK (CC 0), VIA RGBSTOCK

Les Mondes de la Tour

Une vraie ménagerie…

Aujourd'hui, nous parlons des animaux. Mais avant cela, je dois me présenter, car Aendo n'est pas disponible pour la chronique du mois. Fidèle à ses habitudes, cette créature insupportable a disparu sans donner d'adresse et sans se préoccuper le moins du monde de ses obligations. Une fumeuse histoire d'anniversaires en retard a été griffonnée sur un mot laissé négligemment sur un coin de table, des fois que cela intéresse quelqu'un.

Bref, Aendo n'est pas là. Je me présente donc, Rel, maître de la Guilde du Savoir de Nar, Ombre de mon état. Autant vous prévenir tout de suite, cette chronique ne sera pas semblable aux précédentes. N'attendez pas de bons mots plus ou moins spirituels et d'un goût douteux, je ne suis pas ici pour plaisanter mais pour vous faire un exposé précis et factuel.

Vue d'ensemble

Nous parlons donc des animaux. Un sujet vaste et, je me permets de le dire, plutôt vague. Les animaux dans le Monde de la Tour, donc. Plus précisément dans le Plan Central, car au final, tout ce qui vit dans les mondes satellites est originaire, d'une manière ou d'une autre, de ce plan originel.

Y a-t-il des animaux dans le Monde de la Tour ? Bien entendu. Pour la plupart, ils vous sont familiers. Chiens, chats, chevaux, cerfs, oiseaux, insectes… Ils ne sont cependant pas répartis de manière homogène sur les différentes terres. Par exemple, la faune la plus foisonnante se trouve sur le Continent des Hommes, où vivent tous les types possibles d'animaux. C'est l'unique continent qui abrite des mammifères sur son sol. Alma ne compte que des reptiles et des insectes et le continent de R'Salynia a une faune presque exclusivement composée d'oiseaux de toutes tailles.

Les mers sont elles aussi peuplées, aussi bien de poissons que de grands mammifères marins comme les zhoustans, de majestueuses créatures chassées par les humains pour leur chair et je ne sais quels autres usages révoltants.

Qu'est-ce qu'un animal ?

Il y a différents moyens de caractériser les animaux. D'une manière générale, on peut dire que ce sont des créatures charnelles à l'intelligence limitée, qui ont besoin de se nourrir d'aliments physiques pour subsister. Ce qui les place, bien entendu, dans une toute autre catégorie que les Ombres, qui n'ont aucun besoin physique et s'en félicitent par ailleurs. Les animaux sont des créatures éphémères que beaucoup d'entre nous considèrent comme passablement inutiles.

Très honnêtement, leur intérêt aux yeux des Ombres est très limité. Certains d'entre nous ont parfois la lubie d'en élever pour le plaisir de leur compagnie mais cela reste un passe-temps rare. Les besoins des animaux sont si variés et sans fin qu'il est très aisé de se lasser de s'en occuper. Le maigre avantage des humains, qui partagent beaucoup des caractéristiques animales, est qu'ils savent à peu près s'entretenir tous seuls. L'inconvénient associé est qu'ils sont incroyablement plus nuisibles que tous les autres animaux.

Les Ombres sont des êtres de magie. Quel besoin avons-nous de chevaux quand nous pouvons voyager beaucoup plus rapidement en nous fondant dans les flux d'Essence ? Pourquoi élèverions-nous des lapins et des poules alors que nous ne nous nourrissons pas de choses physiques ? Quant aux chats et aux chiens, ils ont des poils. Ça colle aux vêtements et à la peau. Comme tous les autres animaux, il faut les nourrir et pire, gérer leurs déjections. Non, merci.

Les insectes, à la limite, ont un intérêt. Ils pollinisent les plantes et les fleurs, qui sont agréables à l'œil. Pour le reste, tout cela me semble franchement dispensable. Mais cela ne l'est pas, bien évidemment, pour cette espèce animale absolument insupportable qu'on appelle l'Homme.

L'Homme, le pire des animaux

J'imagine que classer les hommes parmi les animaux va me valoir des qualificatifs désagréables et des dénégations forcenées. Qu'importe. Je maintiens mon propos.

Les humains sont des animaux, des créatures éphémères incarnées, dominées par leurs instincts et prêtes à tout pour les assouvir. Certes, ils ont une petite chose en plus, un grain d'intelligence – parfois fort peu développé chez certains spécimens – qui peut permettre de considérer qu'ils sont au-dessus du commun des animaux. Mais guère plus que cela.

Examinons les choses de manière factuelle et impartiale. Les humains, tout comme les animaux, ont des besoins bassement matériels. Ils ne peuvent subsister sans eau et nourriture. La grande majorité de leur énergie est dépensée dans le but d'obtenir ces deux choses en quantité suffisante. Ils chassent, élèvent, cultivent, récoltent… ou travaillent à d'autres choses pour financer leurs besoins primaires.

BY TACLUDA (CC 0), VIA RGBSTOCK

Bref, quasiment toute leur existence est occupée à assurer leur subsistance. Une perte de temps qui explique sans doute pourquoi ils sont pour la plupart si primitifs et inintéressants. Comment voulez-vous développer le moindre potentiel quand votre vie se résume à six ou sept décennies passées à courir après de la nourriture ? Et pour ne rien arranger, ils ont une tendance marquée à passer le reste de leur temps dans des activités absurdes et improductives, comme par exemple se retrouver dans des tavernes pour absorber des boissons qui les abrutissent, danser ou encore participer à toutes sortes de jeux étranges. Sans parler de ces autres activités qui les passionnent, à savoir la reproduction et toutes ses phases préliminaires.

La vacuité de ces vies ne cessera jamais de m'horrifier.

Des mœurs révoltantes

À l'image des animaux, les humains se reproduisent d'une manière répugnante, qui requiert l'accouplement de deux personnes de genre opposé – un acte qu'ils adorent pratiquer, par ailleurs, et pas seulement dans le but de procréer. Ils ont des rituels d'appariement quelque peu curieux, passent parfois des contrats de vie commune entre un homme et une femme. Ces « mariages » sont censés assurer une stabilité pour leurs rejetons mais n'empêchent pas les mariés de convoler plus ou moins discrètement avec d'autres personnes. Franchement, je n'ai jamais bien compris l'intérêt de tout cela, mais j'avoue que je préfère ne pas trop me renseigner sur ces diverses pratiques.

Quant à leur manière de venir au monde, j'aime autant ne pas en parler. Je crois que ça me soulèverait le cœur si j'en avais un.

L'illusion de la civilisation

J'imagine bien les arguments qu'on pourrait m'opposer pour prouver que les humains sont des êtres évolués. Certes, ils vivent dans des sociétés parfois complexes, construisent

des villes et des villages, ont des rites funéraires. On ne peut pas nier qu'ils soient dotés d'une certaine ingéniosité.

Mais quel gâchis par ailleurs ! Les villes Ombres sont propres et ordonnées. Celles des humains sont de véritables porcheries. Il faut bien dire qu'ils sont incroyablement destructeurs. Les Hommes ravagent tout autour d'eux. Non contents de chasser et de tuer tout ce qui bouge, ils cultivent les territoires à perte de vue pour pouvoir subvenir à leurs besoins. Pour ne rien arranger, ils se reproduisent comme des lapins, ce qui demande toujours plus de ressources.

Durant l'Ère Élémentaire, ils ont survécu en se cachant en sous-sol, dans des cavernes naturelles. Ils étaient bien peu nombreux au début de l' ge de la Tour. Moins de deux mille cycles plus tard, ils ont colonisé l'intégralité du continent qui porte leur nom. C'est bien simple, s'ils continuent comme ça, ils vont bientôt chercher à s'étendre sur d'autres terres, une perspective rien moins que réjouissante.

Quelques exceptions ne forment pas une règle

Je dois admettre, même s'il m'en coûte, qu'il existe quelques humains capables de sortir du lot. Puisque je n'ai pas le choix et qu'il faut bien que j'en cite un, parlons brièvement de Morgas. Que dire… qu'il est aussi agaçant, voire plus, que le reste de son espèce, dominé par des pulsions bestiales et coutumier de comportements erratiques induits par sa nature charnelle.

Mais il peut parfois se montrer intéressant. Sa longue espérance de vie et ses capacités magiques font de lui quelqu'un d'exceptionnel parmi les siens. Peu d'humains peuvent se targuer d'être des érudits à sa mesure, ce qui lui ouvre bien des portes auprès de l'élite de notre monde. Il n'aurait pas un caractère aussi exécrable, il pourrait être tout à fait fréquentable.

Mais, après tout, Morgas n'a rien d'un humain ordinaire. Son ascendance tout comme ses multiples expériences font de lui un être à part, qui n'est pas vraiment représentatif de son espèce.

Si Morgas lit un jour ceci, je nierai avoir produit cet article.

L'Incarnat

Même s'il me peine de le faire, car il m'est douloureux de dire que je me conforme au modèle instauré par Aendo, je ne peux clore cet exposé sans mentionner un Élément particulièrement lié – entre autres choses – à la faune de notre monde. L'Incarnat est l'Élément complexe de la Vie. Il est associé au début des choses, à la naissance, à la fertilité. Par nature, il est donc assez brouillon et foisonnant. Son Élément contraire est, bien entendu, l'Æther.

Les choses de la nature – dont les animaux – sont étroitement liées à l'Incarnat. Ce lien est particulièrement flagrant dans les endroits où l'Incarnat est présent en force, par exemple autour de nodes assez puissants pour influencer leur environnement immédiat.

Les humains qui vivent longtemps - c'est-à-dire génération après génération – au contact d'un élément peuvent être finalement « élémentarisés ». Ils ne deviennent pas des élémentaires, comme cela peut être le cas des Ombres, mais prennent simplement quelques caractéristiques de l'Élément auquel ils sont confrontés au quotidien.

Dans le cas de l'Incarnat, cette élémentarisation se manifeste par des traits animaux dans la physionomie humaine. Des hommes peuvent, par exemple, se retrouver avec des yeux de chats, des griffes ou des canines surdéveloppées. Parfois, la transformation est encore plus radicale et il devient difficile de dire si ce sont les caractéristiques humaines ou animales qui prédominent. Une preuve, s'il en fallait une de plus, que les humains sont finalement des animaux comme les autres.

Les élémentalistes de l'Incarnat sont des druides, qui vivent dans les forêts et répugnent à quitter la protection de leur couvert. On

Bibliothèque

murmure qu'ils pratiquent toutes sortes de rituels étranges et orgiaques mais il semble probable que ce ne soit là que fantasmes nés des esprits tordus des humains.

Le prochain sujet de cette chronique étant le spectacle, il me semble probable qu'Aendo sera de retour pour prendre la plume. De toute façon, ce sujet ne m'intéresse pas. Je retourne donc à mes études. ■

Rel, prêtre de Nar, maître de la guilde du Savoir

(Hélène et Romain Rias).

Crédits photos www.rgbstock.com (CC 0)

Le tome 3 de la trilogie *Héritage*... et la carte !

Chers lecteurs, belles lectrices, le troisième tome de la Trilogie *Héritage* financée sur Ulule :

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

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... ■

H. & R. R.

RPGers
17ème Festival du jeu
Des jeux pour tous
Steampunk
Nombreuses animations !
23
Août
à
Plaisance
Jeux de rôle
Jeux de cartes
Jeux de figurines
Jeux en réseaux
Jeux de plateau
Airsoft, etc . . .
Avec la participation
d'auteurs et éditeurs
Entrée
5€
Crédit Agricole
Brico Marché
Région Midi-Pyrénées
Billards
Plaisance du Gers
by FX Impression

SINGES TEMPLE INDE BY PAUL WILLIAMS (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

Une histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan

cervelle de singe

Cette histoire dont vous êtes le héros est le cinquième épisode des aventures de Darel Garani dans le Dashan, l'univers des romans de Gabriel Féraud.

Retrouvez les précédents épisodes dans les numéros 17, 20, 22 et 24 des *Chroniques d'Altaride*.

Création du personnage

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total dans la case Habileté de la Feuille d'Aventure. Lancez ensuite les deux dés, ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Endurance. Lancez à nouveau un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu puis inscrivez le résultat dans la case Gloire.

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

Batailles

Un duel se déroule assaut après assaut.

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

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

Combat contre plusieurs adversaires

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

Gloire

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

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ :

ENDURANCE :

GLOIRE :

ARME(S) :

ARMURE :

NOTES :

Notez ici les aptitudes que vous avez acquises :

Bibliothèque

Les aptitudes

Si vous avez joué *Et tu seras un homme, mon fils…*, vous possédez l'une des aptitudes suivantes :

- **Béni des Dieux** : Les gens pensent que les Dieux vous ont à la bonne. À n'importe quel moment de l'aventure, vous pouvez récupérer deux points de Gloire. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.
- **Cavalier-né** : Si dans l'aventure il est dit que vous êtes à cheval, lors de chaque combat à cheval (et non pas chaque assaut), vous pourrez relancer un jet d'attaque manqué.
- **Coup de maître** : Vous pouvez tenter un Coup de maître par combat. Vous réduisez votre score d'Habileté avant un nouvel assaut du nombre de point(s) que vous voulez. Si jamais vous l'emportez, vous ajoutez aux dégâts infligés le nombre de point(s) d'Habileté mis de côté. À l'assaut suivant, votre Habileté revient au score que vous aviez au début du combat.
- **Expert en Kâma-Sûtra** : Vous avez développé un talent indéniable avec le sexe opposé.
- **Mains d'Allaya** : Vous savez vous ristoler avec un rien. Une fois dans l'aventure, récupérez 4 points d'Endurance après un combat. Attention, cela ne peut excéder votre total de départ.
- **Souplesse de la Mangouste** : Si on vous demande un jet sous votre Habileté pour autre chose qu'un combat, vous pouvez ajouter un point à votre Habileté pour ce jet. Vous pouvez utiliser ce talent deux fois au cours de l'aventure, après vos articulations vous font souffrir !

Si vous avez joué *La Nuit de la lune mauve*, voilà ce que vous en avez retiré :

- **Par-delà le voile** : Au prix d'un point de Gloire, vous pouvez une seule fois par aventure soulever le voile de l'illusion du monde et regardez un paragraphe suivant et revenir sur votre choix si vous le désirez.

Si vous avez joué *Les Tablas de Tombalku* vous possédez :

- **Seul contre tous !** : Au premier tour d'un combat contre plusieurs adversaires, vous pouvez ajouter deux points à votre score d'Habileté. Puis un point au second tour. Votre score redevient normal au troisième tour.

Si vous avez joué *La Folie des grands cœurs*, vous possédez :

- **Tenace** : Si lors d'un paragraphe vous poursuivez quelqu'un ou quelque chose, vous pouvez une fois par aventure considérer votre jet comme réussi, si un jet quelconque vous a été demandé. ■

Vous êtes Darel Garani, le fils de Maral Garani, Djah du Radjah Egbish. Vous avez tout juste seize ans et réussi le rituel de la Garapa faisant de vous un jeune noble du Dashan, un homme au service de son Radjah (voir *Et tu seras un homme, mon fils…*). Récemment, vous avez survécu à une nuit des plus étranges, et vous auriez bien eu besoin du conseil des prêtres pour vous éclairer (voir *La Nuit de la lune mauve*). Mais vous avez été contraint d'effectuer une mission pour votre Radjah (voir *Les Tablas de Tombalku*), et cela vous a permis au moins de revenir en bonne grâce au palais. Vous n'en avez pas oublié ce qui vous travaille : comprendre l'étrange rêve que vous avez vécu. Malheureusement, pendant que vous étiez occupé, votre amie Navély a essayé de trouver la réponse à cette nuit étrange, elle a failli en devenir folle et vous l'avez sauvée de justesse (Voir *La Folie des grands cœurs*). Néanmoins, entre vous deux, rien ne sera jamais plus comme avant. La fête de Yoma le Vigilant approchant, vous avez été tenu suffisamment occupé pour ne pas ruminer. Et pour cause, ce jour sera d'importance, votre père remettra solennellement son cadeau au Radjah, les tablas de Tombalku, et il est certain que le sort de votre rival, le Djah Faredan, sera définitivement réglé. Rendez-vous au 1.

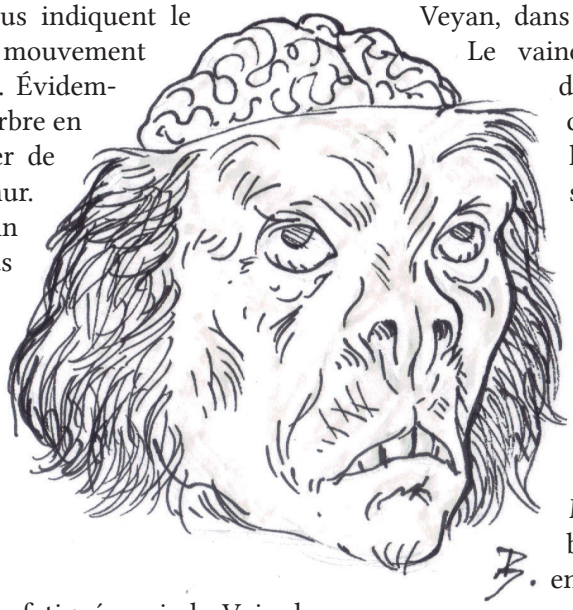
1

Vous êtes fatigué mais vous poursuivez néanmoins votre tâche : veiller à ce que rien ne vienne troubler la fête de Yoma le Vigilant. Ce Dieu, gardien des frontières du Dashan, ne tolère pas la faiblesse et se méfie de tout. Selon la tradition, les étrangers ont été invités à quitter la ville. Après, vous savez que moyennant une offrande au Grand Temple, ils peuvent obtenir la bénédiction des prêtres et rester à demeure, sans toutefois participer. Tout dépend de la richesse de ces individus. En l'occurrence, ceux qui ne sont pas en règle doivent être traités comme des indésirables, pire : des nuisibles. C'est la tradition, tuer un étranger ne bénéficiant pas de la protection des prêtres, ce n'est pas plus grave que de tuer un animal errant. Vous patrouillez cette nuit pour dénicher les resquilleurs, les

envoyer au Grand Temple ou les mettre hors des murs : s'ils sont encore là le jour de la fête, demain, la foule risque de les mettre en pièces sous le regard bienveillant de Yoma le Vigilant… Qu'est-ce que c'est ? Un mouvement étrange a attiré votre attention, le long du mur. Vous dégainez votre sabre d'Egbish et sommez quiconque de se montrer au 11 ou vous vous glissez silencieusement pour surprendre le suspect au 17 ?

2

Il n'a pas pu aller bien loin, les domestiques terrifiés vous indiquent le chemin. Il y a du mouvement dans les branches. Évidemment, il va fuir d'arbre en arbre pour se jeter de l'autre côté du mur. Vous n'êtes pas loin de l'écurie. Vous prenez un cheval pour galoper et le cueillir dans la rue au 13 ou vous courez à sa poursuite au 9 ?



3

Vous êtes plus que fatigué, mais la Voie de l'honneur vous oblige à venger la mort de Kashyap, vous êtes de garde en cette nuit sacrée. Mais votre fuyard semble las de filer à toute vitesse. Des gardes d'Egbish le rabattent vers vous. C'est à vous de terminer le travail.

Grand singe de la nuit	Habileté 10	Endurance 10

Si vous le terrassez, rendez-vous au 24

4

Quelques serviteurs réveillés vous regardent, hébétés. Comment vous orienter ? Ayez confiance en vous, faites un jet de Gloire, mais ajoutez deux au résultat. Par contre, si vous êtes Expert en Kama Sûtra vous n'ajoutez rien, vous êtes déjà venu ici honorer une servante à vos débuts, vous connaissez mieux les lieux. Si vous faites moins ou autant que votre score, filez au 22, sinon vous courez comme un fou, et un garde vous plante soudainement au détour d'un couloir. Sa lance vous fait mal, très mal… Il sourit, il croit avoir tué un ennemi…

5

Le Grand Prêtre lève son bâton :

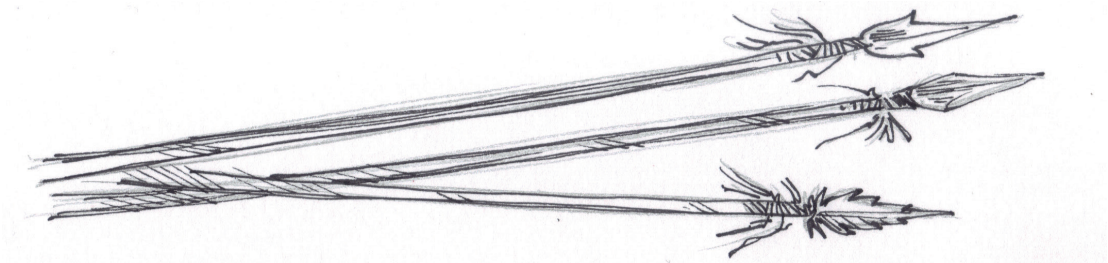
« Darel Garani, gardien d'Egbish, tu affronteras ce soir Malakoga, ancien moine de Veyan, dans une lutte à mains nues. Le vainqueur décidera du sort des deux singes, le grand comme le petit. Que tous les étrangers ici ce soir soient témoins de la justice du Dashan ! »

Vous avez envie de protester, il y a sûrement le moyen d'attendre le lendemain, ne serait-ce que pour solliciter l'intervention du Radjah. Mais le Grand Prêtre est bien décidé à faire ce qu'il entend en son temple. Vous posez votre sabre. Malakoga fait craquer les os de ses doigts. Le grand singe vous regarde tous les deux, et cache contre lui le visage du petit.

Il ne verra pas la folie des hommes.

Malakoga	Habileté 8	Endurance 8

C'est une lutte, il n'y a pas de mort. Le premier à forcer l'autre à poser les épaules au sol gagne. Pour cela, il faut d'abord, comme dans un combat, battre le score d'Habileté de l'autre, en le mettant à terre, puis le battre une seconde fois dans la foulée avec un nouveau duel en lui forçant à toucher le sol de ses épaules. Vous pouvez faire un effort en dépensant un point d'Endurance à chaque jet, ce point devient un point de bonus. Il faut dépenser le point avant de faire le jet. Vous ne pouvez pas descendre votre Endurance en



dessous de un. Malakoga ne dépense un point d'Endurance que si vous le mettez à terre. Pareillement, il ne descend pas en dessous de un. Vous pouvez choisir de perdre.

Si vous gagnez au 12, si vous perdez au 18.

6

Vous commettez un terrible sacrilège, et le prêtre ordonne à la foule de se saisir de vous. D'ordinaire, peu auraient osé, mais ici, c'est leur dernier refuge, et l'idée de se défouler, dans leur bon droit, sur un détenteur de l'autorité… Vous ignorez combien de bras vous attrapent, combien de dents marquent votre chair, mais ce qui est sûr, c'est que la pierre qui s'abat sur votre crâne vous achève.

7

Tel un fauve se glissant vers sa proie, vous avancez avec précaution. Quelle n'est pas votre surprise quand vous apercevez la silhouette d'un singe, l'air féroce, de bonne taille, s'apprêtant à grimper le long d'un mur. En ville, vous ne connaissez pas de bête de cette carrure. Vous chargez la créature avant qu'elle ne grimpe au 37 ou vous préférez aller chercher du secours, derrière le mur qu'elle va franchir se trouve la maison et le jardin de Kashyap, au 10

8

Vous n'oublierez jamais le regard de cette bête lorsque vous l'achevez. Mais les gardes vous ovationnent, vous reprenez un point de Gloire. Vous avez montré aux enfants de Veyan qu'ils avaient à vous craindre. Puis vous faites remettre le petit à la veuve de Kashyap. Elle est ravie, elle demandera à préparer sa cervelle comme offrande à Yoma le Vigilant. La vengeance habitant le cœur de cette femme, vous ne pourrez lui faire changer d'avis. Fourbu, écœuré, vous reprenez votre veille jusqu'aux cérémonies. Tiendrez-vous le coup ? Jetez trois dés, vous devez retirer du résultat le nombre de singes tués, inversement, vous ajoutez le nombre de gardes tués. Enfin, ajoutez deux au résultat si vous avez remis le singe Arc-en-ciel à Malakoga, retirez deux si vous l'avez remis à la veuve. Au final, si le score est supérieur à votre Endurance, rendez vous au 15, sinon, rendez-vous au 40.

9

Vous donnez tout ce que vous avez dans les tripes. Ce n'est plus qu'une question de muscles et d'endurance. Lancez deux dés. Il vous faut faire plus de dix. Vous pouvez dépenser un point d'Endurance par point manquant si nécessaire… Si vous n'avez pas assez de tripes, vous vous écroulez, faible. Yoma le Vigilant n'a que mépris pour les faibles, votre cœur lâche ; sinon courez au 38.

10

Les gardes à l'entrée du portail de fer forgé pointent leurs lances dans votre direction.

« Je suis Darel Garani, la mal va s'abattre ici ! » Vous ne pensez pas extrapoler, mais il faut les convaincre d'un jet de Gloire, si le jet est inférieur ou égal à votre score, ils vous écoutent au 39, sinon ils se jettent sur vous !

Garde de Kashyap	Habileté 7	Endurance 7
Garde de Kashyap	Habileté 6	Endurance 6
Garde de Kashyap	Habileté 7	Endurance 6
Garde de Kashyap	Habileté 6	Endurance 7

Stimulés par l'approche de la fête de Yoma le Vigilant, ils ne vous feront pas de quartier, si vous survivez rendez-vous au 28.

11

« Holà ! Au nom du Radjah Egbish, qui va là ? »

Vous entendez comme le bruit de quelqu'un qui prend la fuite dans la ruelle. Vous vous lancez à sa poursuite, même si vous n'y voyez pas grand-chose, au 23, ou vous faites comme si de rien n'était au 34 ?

12

Malakoga grimace, vous lui brisez presque les omoplates.

« Le jugement est rendu, Gloire à Yoma le Vigilant ! Gloire à Darel Garani ! »

Vous gagnez deux points de Gloire (sans dépasser votre maximum).

La foule, parfois avec des accents, reprend le verdict du Grand Prêtre.

Celui-ci s'approche de vous.

« Que décides-tu, Darel Garani ? »

Le petit, propriété des Kashyap, doit leur revenir et le grand singe doit être tué au 20, ou vous remettez le petit à Malakoga, et le grand singe doit être tué au 33. Non, si vous en aviez l'intention, vous ne pouvez épargner le grand singe : vous êtes dans le Dashan.

13

Les palefreniers, les yeux fous de terreur, vous laissent prendre un étalon. D'un coup de plat de votre sabre, vous faites bondir la bête, foncez à travers le jardin, jetant un œil de temps à autre aux branches qui se balancent. Si vous êtes un Cavalier-né, vous filez au 38, sinon, il va falloir réussir deux jets d'Habileté de suite. Si vous en manquez un, vous chutez, ce qui vous brise la nuque. Sinon, vous filez au 38, profitant que les grilles soient ouvertes par des domestiques en fuite.

14

Il va bondir sur un balcon ! Voilà pourquoi il s'est balancé d'arbre en arbre. Vous entendez au loin des gardes crier… on a dû vous repérer ! Il est trop tard pour les explications. La bête se réceptionne sur une terrasse. Vous grimpez le long des sculptures à un angle au 31 ou vous foncez par une porte en espérant vous y retrouver dans cette demeure au 4 ?

15

Malheureux, vous vous êtes endormi ! Il n'y a pas pire péché en cette nuit alors que vous êtes de garde ! Vous ne vous réveillerez jamais…

16

Quelle horrible boucherie, vous en avez la nausée et peinez à reprendre votre souffle.

La femme de Kashyap se jette à vos pieds.

« Je vous en supplie, rattrapez le voleur ! Il a fui avec le cadeau de notre famille pour le Radjah ! Nous sommes déshonorés, ramenez-le ! C'est un petit singe au pelage exceptionnel ! »

Apparemment, elle pleurera son époux plus tard. Une femme d'Egbish, en acier.

Que faire ? Vous commencez à comprendre quel drame terrible du Dashan est en train de se jouer. Veyan, Dieu des singes, est détesté de Yoma le Vigilant, à qui il joue souvent des tours. Offrir une bête rare lors de la fête de Yoma est une bonne idée… mais Veyan veille sur les siens !

Vous refusez et sortez de cette demeure, cette affaire ne vous regarde pas au 21 ou, respectant votre engagement de monter la garde cette nuit, vous courez à la poursuite du voleur au 2.

17

On vous l'a enseigné et vos dernières aventures vous ont appris que la surprise est un élément déterminant. Faites un jet en Habileté, s'il est supérieur à votre score, rendez-vous au 29, s'il est inférieur ou égal, rendez-vous au 7.

18

Malakoga manque de vous briser les omoplates.

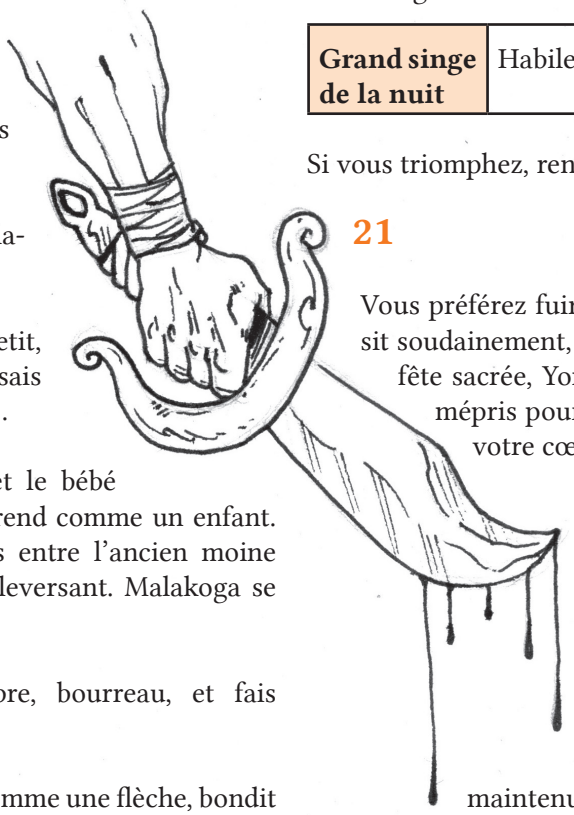
« Le jugement est rendu, Gloire à Veyan le Rusé ! Gloire à Malakoga ! »

Vous perdez deux points de Gloire.

Le Grand Prêtre s'approche de votre vainqueur, alors qu'un novice vous aide à vous relever.

« Que décides-tu Malakoga ? »

« Je récupère le petit, mais pour lui… Je sais bien quelle est la loi ».



Le grand singe remet le bébé au religieux, qui le prend comme un enfant. L'échange de regards entre l'ancien moine et le primate est bouleversant. Malakoga se retourne vers vous.

« Reprends ton sabre, bourreau, et fais ton œuvre ! »

Le grand singe part comme une flèche, bondit par-dessus l'enceinte. Vous soufflez, la foule vous regarde avec mépris. Vous n'avez pas le choix… partez à sa poursuite au 3.

19

Quelle bête étrange… Viendrait-elle de la jungle de Bushira ? Un hurlement provient de l'autre côté de ce mur, un cri strident de pure souffrance. Vous foncez à l'entrée, il faut prévenir les gardes au 26.

20

Des novices retiennent Malakoga tandis que vous arrachez le petit des mains du grand singe, qui vous montre les crocs. Vous perdez un point de Gloire. Vous confiez le singe Arc-en-ciel à la garde temporaire du Grand Prêtre. D'un cri animal, Malakoga ordonne au grand de fuir, il obéit en un éclair.

Vous vous apprêtez à la retrouver de l'autre côté, des gardes vont le rabattre pour vous. Telle la justice au pas pesant, vous sortez du temple pour retrouver la bête entourée de lanciers. Elle pousse un cri de haine, si rare chez un animal, et vous relevez son ultime défi. Les gardes s'écartent.

Grand singe de la nuit	Habileté 10	Endurance 10

Si vous triomphez, rendez-vous au 8

21

Vous préférez fuir. Un malaise vous saisit soudainement, en cette nuit, veille de fête sacrée, Yoma le Vigilant n'a que mépris pour les lâches. D'ailleurs, votre cœur vous lâche…

22

C'est une scène d'horreur.

Devant vous, une femme pousse des cris hystériques, maintenue par les pattes velues d'un grand singe roux, un autre a brisé le crâne de Kashyap et dévore sa cervelle, pendant que d'autres singes ravagent tout avec des hurlements bestiaux. Les monstres se sont certainement dispersés et sont arrivés de toutes les directions ! Vous en voyez un s'enfuir, alors que les autres se jettent sur vous.

Battez-vous !

Singe de la Nuit 1	Habileté 7	Endurance 8
Singe de la Nuit 2	Habileté 7	Endurance 7
Singe de la Nuit 3	Habileté 6	Endurance 6
Singe de la Nuit 4	Habileté 8	Endurance 5
Singe de la Nuit 5	Habileté 7	Endurance 6
Singe de la Nuit 6	Habileté 6	Endurance 8

Si vous aviez tué un singe, ne comptez pas le numéro 2. Si des gardes vous accompagnent, vous éliminez les quatre derniers. Ces bêtes se battent à mort.

Si vous survivez, rendez-vous au 16.

23

Le courage vous caractérise et vous filez dans la ruelle. Il y a quelqu'un ! Il grimpe le mur à une vitesse stupéfiante… on dirait un singe ! Vous l'avez aperçu un bref instant. Vous êtes certain que quelque chose de terrible se prépare. Derrière ce mur doit se trouver la maison et le jardin de Kashyap, allez-vous chercher de l'aide au 10 ? Sinon grimpez ce mur à votre tour en faisant un jet inférieur ou égal à votre score d'Habileté, si vous réussissez vous y parvenez au 30, sinon vous réussissez tout de même mais l'effort vous coûte 2 points d'Endurance.

24

Vous n'oublierez jamais le regard de cette bête lorsque vous l'achevez. Mais les gardes vous ovationnent, vous reprenez un point de Gloire. Vous avez montré aux Enfants de Veyan qu'ils avaient à vous craindre. Fourbu, légèrement écœuré, vous reprenez votre veille jusqu'aux cérémonies. Nul ne peut dormir, en une nuit pareille. Tiendrez-vous le coup ? Jetez trois dés, vous devez retirer du résultat le nombre de singes tués, inversement, vous ajoutez le nombre de gardes tués. Enfin, ajoutez deux au résultat si vous avez remis le singe Arc-en-ciel à Malakoga, retirez deux si vous l'avez remis à la veuve. Au final, si le score est supérieur à votre Endurance, rendez vous au 15, sinon, rendez-vous au 40.

25

Si vous êtes un Cavalier-né, vous foncez avant que la volée de projectiles ne s'abatte avec plus de précision, mais vous perdez de vue un instant votre fugitif, et le retrouver vous fait perdre du temps.

Sinon, faites un jet d'Habileté, pour chaque point au dessus de votre score, vous perdez 2 points d'Endurance, précisons que Souplesse de la Mangouste ne fonctionne pas dans ce cas.

Si vous survivez, vous voyez votre fuyard bondir de toit en toit, vous êtes toujours derrière lui, de peu, bientôt suivi par d'autres gardes, des voleurs, des curieux, votre chasse vous mène… non pas là !

Le Grand Temple. La bête se réceptionne sur l'enceinte et pousse un hurlement de triomphe.

Les singes sont sacrés à l'intérieur des temples… rendez-vous au 32.

26

Les gardes à l'entrée du portail de fer forgé pointent leurs lances dans votre direction.

« Je suis Darel Garani, la mal va s'abattre ici ! » Vous ne pensez pas extrapoler, mais il faut les convaincre d'un jet de Gloire, si le jet est inférieur ou égal à votre score, ils vous écoutent au 39, sinon ils se jettent sur vous ! Avec les cris qui retentissent depuis la demeure, vous avez le droit de relancer une fois les dés en cas d'échec. Si vous échouez de nouveau :

Garde de Kashyap	Habileté 7	Endurance 7
Garde de Kashyap	Habileté 6	Endurance 6
Garde de Kashyap	Habileté 7	Endurance 6
Garde de Kashyap	Habileté 6	Endurance 7

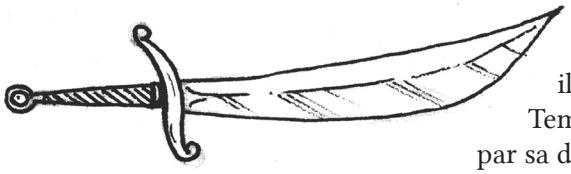
Stimulés par l'approche de la fête de Yoma le Vigilant, ils ne vous feront pas de quartier, si vous survivez, rendez-vous au 28.

27

La foule d'étrangers s'écarte sur votre chemin, le prêtre vous suit, vous supplie de ne vous livrer à aucune violence, d'autres prêtres accourent, on est sûrement parti réveiller le Grand Prêtre, tout le temple bourdonne d'agitation. Le grand singe est désormais accroupi, il souffle, la nuit a été rude. Assis en tailleur, il donne l'impression de bercer une toute petite créature… au pelage changeant de couleur en fonction des caresses. Comme les gens autour, vous êtes stupéfié par la scène.

Mais la réalité s'impose vite à vous, par un homme râblé, au visage couturé de cicatrices, une toge de prêtre rapiécée pour tout habit.

« Malakoga ! »



Le religieux à côté de lui a l'air de bien le connaître. Rendez-vous au 36.

28

Vous n'avez guère le temps de reprendre votre souffle, qu'un cri déchirant traverse la nuit ! Il vient de la demeure, maudits gardes, ils vous ont retardé ! Vous prenez la fuite pour ne pas endosser la responsabilité des événements au 21 ou vous foncez vers la demeure, au 4, il n'est peut-être pas trop tard !

29

Vous vous efforcez de faire le moins de bruit possible, mais vous trébuchez sur vous ne savez quoi et vous vous étalez de tout votre long. Penaud, vous vous relevez. On vous a certainement entendu. Debout, le monde se met à tourner, vous êtes pris d'un malaise… fatal. Yoma le Vigilant déteste les incompétents.

30

Quelle rapidité ! Vous voyez la créature se faufiler d'arbre en arbre maintenant dans le jardin des Kashyap. Vous ne pouvez pas en faire autant. Allez-vous chercher de l'aide au 10 ou courez-vous comme un fou pour ne pas perdre la bête de vue au 14 ?

31

Vous crachez dans vos mains et vous vous élancez vigoureusement. Vous sentez que le pire va se produire. Vous ne ménagez pas votre peine, faites un jet d'Habileté, s'il est supérieur ou égal à votre score, une statue se décroche, vous tombez sur le dos, elle vous écrase la gorge. Si le jet est inférieur, rendez-vous au 22.

32

Les portes sont fermées, comme il se doit. Un Grand Temple se caractérise par sa double enceinte, entre les deux, il y a un parc où recevoir les pèlerins. À force de crier, on est venu vous ouvrir. Sans surprise, vous constatez que le temple abrite une foule d'étrangers, même des Dashantis, il suffit de ne pas être du royaume d'Egbish pour être susceptible d'être chassé. La veille de la cérémonie est périlleuse pour eux. Il y a là tous ceux qui ne pouvaient fuir car n'ayant nulle part où aller, et ayant le peu de bien nécessaire pour être accepté par les prêtres. En tant que détenteur de l'autorité, on vous regarde avec méfiance.

Vous expliquez à un prêtre en toge safran… Vous n'avez pas grand-chose à dire, l'évidence s'impose. Un cercle s'est fait à un endroit. Les gens se sont écartés devant le grand singe, il passe difficilement inaperçu.

Vous chargez sabre au clair, alors que c'est interdit en ce lieu, au 6, sinon approchez-vous plus dignement au 27, au risque de voir votre proie s'enfuir…

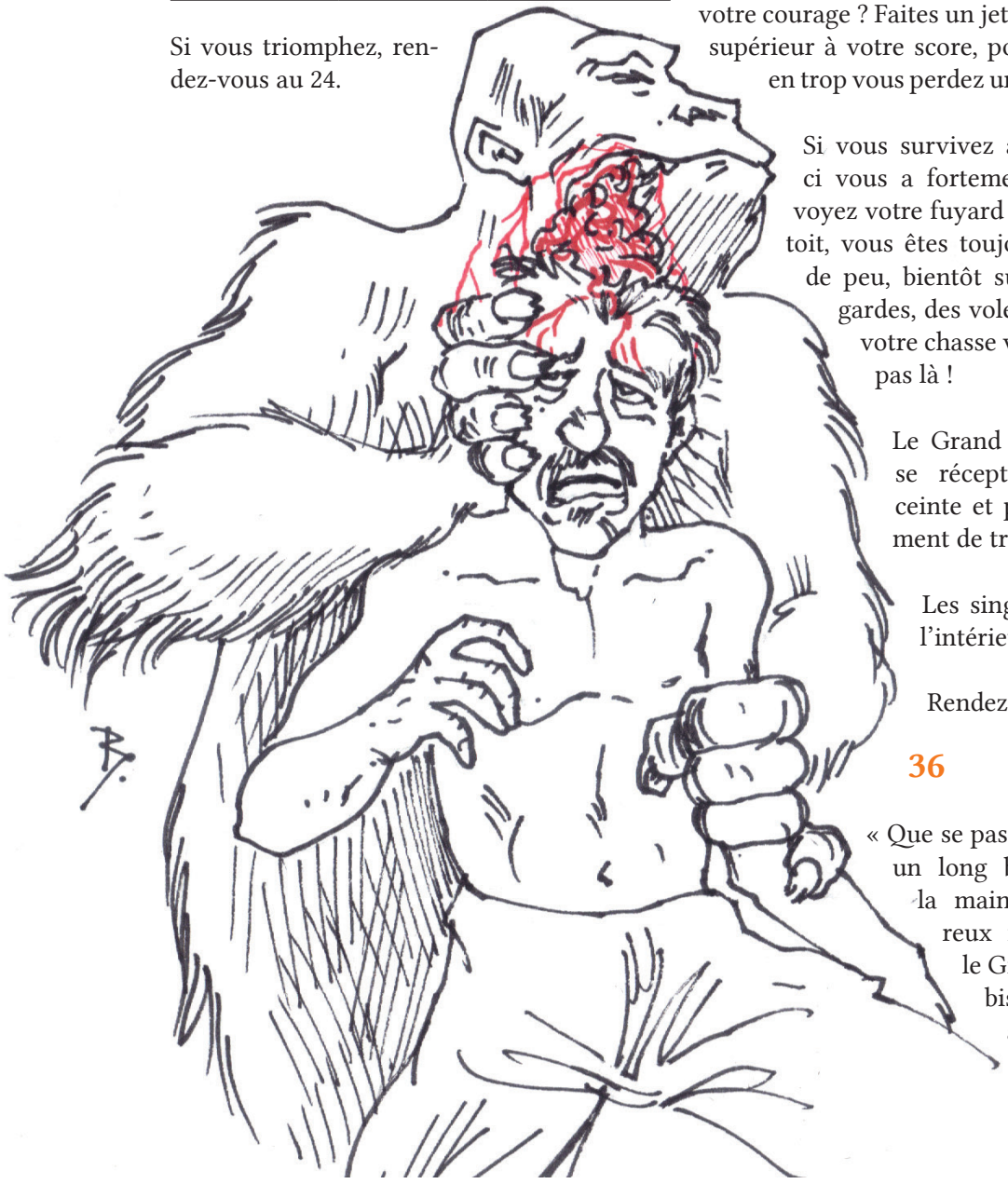
33

Vous auriez juré avoir vu des larmes dans les yeux de Malakoga quand vous lui remettez la petite créature, et le regard du grand singe est déchirant. Dans un cri strident, l'ancien moine de Veyan lui ordonne de fuir, pour une dernière chasse. Le sabre lourd au bout du bras, vous foncez après lui une fois qu'il a bondi de l'autre côté de l'enceinte.

Des gardes vous aident à le rabattre, mais vous voyez bien qu'il ne cherche plus à fuir.

Grand singe de la nuit	Habileté 10	Endurance 10

Si vous triomphez, rendez-vous au 24.



34

Vous rangez votre arme. Ce n'était sans doute qu'un rat, un gros rat tout de même, il y a tant d'agitation en ville que même eux sont dérangés dans leurs activités. Vous faites encore trois pas, puis un malaise vous prend.

Le monde tangue, et vous vous écroulez dans la rue. Yoma le Vigilant déteste les incompétents.

35

Ce n'est plus qu'une question de Gloire ! Bayshu, Dieu de la guerre, soutiendra-t-il votre courage ? Faites un jet de Gloire, s'il est supérieur à votre score, pour chaque point en trop vous perdez un dé d'endurance.

Si vous survivez au déluge, celui-ci vous a fortement ralenti. Vous voyez votre fuyard bondir de toit en toit, vous êtes toujours derrière lui, de peu, bientôt suivi par d'autres gardes, des voleurs, des curieux, votre chasse vous mène… non, pas là !

Le Grand Temple. La bête se réceptionne sur l'enceinte et pousse un hurlement de triomphe.

Les singes sont sacrés à l'intérieur des temples…

Rendez-vous au 32.

36

« Que se passe-t-il ? » Tenant un long bâton d'ébène à la main, encore vigoureux malgré son âge, le Grand Prêtre d'Egbish fend la foule à son tour, qui s'agenouille à son approche.

Il n'a que dédain pour eux, en cette veille de fête de Yoma, l'étranger n'est qu'un ennemi. Pourtant ils viennent tous d'enrichir son temple... Plusieurs lampions et torches sont apportés pour éclairer la scène.

Il se tait en voyant le singe, et le petit qu'il tient, au pelage si particulier. Les lumières le font briller de mille feux.

« Un singe Arc-en-ciel, Grand Prêtre, voilà ce que tient cet Enfant de Veyan ! »

Le dénommé Malakoga a osé s'adresser à la plus haute autorité religieuse d'Egbish.

« Je suis Darel Garani. Cette bête a tué un homme, Kashyap, lors d'un raid, j'en suis témoin ».

Vous avez juré de veiller au bon déroulement de la fête de Yoma.

Le Grand Prêtre vous regarde à tour de rôle, puis soupire. Un instant, vous avez cru lire de la tristesse dans ce regard habitué à contempler la cruauté des Dieux du Dashan.

« Il semblerait que Veyan et Yoma ont décidé de vider leur querelle ce soir. Ainsi soit-il ! »

Vous ne comprenez que trop bien où cela va vous mener. Pour l'instant rendez-vous au 5.

37

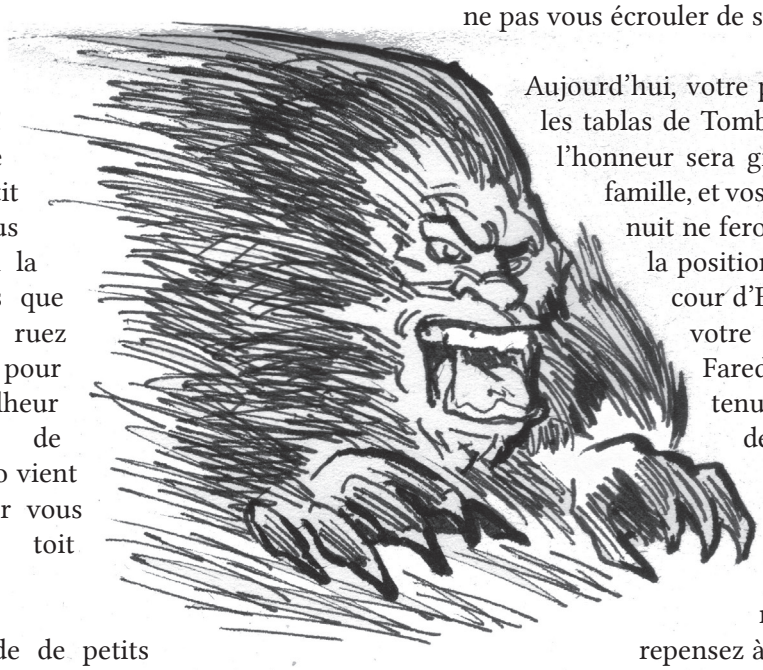
Vous vous ruez sur la bête. Elle se retourne, son instinct plus fort que tout,

pas moyen de la surprendre. Seulement là où vous pensiez affronter un animal, vous comprenez à ses mouvements que ce singe se battra comme un homme, jusqu'au bout.

Singe de la nuit	Habileté 7	Endurance 7

Si vous triomphez, inspectez sa dépouille au 19, sinon il prend le temps de vous éclater le crâne et de savourer votre cervelle.

38



Elle est là ! La bête tient un petit paquet sous un bras, ça la gêne. Alors que vous vous ruez vers elle, pour votre malheur une volée de noix de coco vient s'abattre sur vous depuis un toit voisin.

Une myriade de petits singes soutient le grand à l'aide de projectiles divers et variés, il y a même des briques !

Si vous êtes à cheval, rendez-vous au 25, si vous êtes à pieds, rendez-vous au 35.

39

Des hurlements frénétiques proviennent de la demeure. Les gardes sont comme fous !

« Cela vient de la chambre de Kashyap ! »

Les domestiques, paniqués, s'écartent alors que vous grimpez des escaliers avec votre petite armée pour débouler au 22.

40

Au petit matin, commencent les innombrables cérémonies et rituels de la journée, du Grand Temple au palais du Radjah. Même si votre veille est finie, vous vous efforcez de ne pas vous écrouler de sommeil.

Aujourd'hui, votre père va remettre les tablas de Tombalku au Radjah, l'honneur sera grand pour votre famille, et vos exploits de cette nuit ne feront que légitimer la position des vôtres à la cour d'Egbish, alors que votre rival, le Djah Faredan, est maintenu à l'écart en résidence surveillée.

Vous avez honoré le nom des Garani, mais quand vous repensez à la folie furieuse de cette nuit, alors que s'élève la fumée des offrandes à Yoma le Vigilant, vous vous demandez un instant, rien qu'un instant, qui donc vous protège de vos Dieux ? ■

Gabriel Féraud,
illustrations originales de Berg

Le Dashan

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

BY @LAIN G (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Il serait une fois

ou le très bien jeu de rôle de Le Prince Charmant, un jeu de rôle complet pour des parties courtes dans une ambiance drôle et décalée.

Introduction

On a tous entendu parler du prince charmant. On l'a attendu. Il nous a fait ch… aque fois la même chose mais on en a tous entendu parler. Ce qui va suivre peut servir à faire découvrir le jeu de rôle d'une manière simple et amusante. Il s'agit de jouer pendant une demi-heure, avec des personnages prétirés.

Comment définir *Il serait une fois* ?

Ce jeu est une parodie de conte de fées. Il n'est en effet pas prévu de créer des personnages.

C'est un conte de fées, ça se passe donc dans un passé incertain teinté de Moyen Âge, plein de sorcières, de fées et autres dragons mais c'est bien plus proche de l'esprit de *Shrek* que des contes des frères Grimm… ou plutôt de la version simplifiée et guimauve made in Disney.

Le système de jeu

Les traits communs

Il y a trois traits définissant les cinq personnages, dont deux en commun à tous et un spécifique : il sera donc décrit en même temps que le personnage.

Les deux traits communs sont **Méninges** et **Biscotos**.

Méninges permet de se souvenir d'une bêtise ou d'un truc très important, de savoir si le personnage sait ce que sait le joueur ou si le joueur sait ce que sait le personnage. Ça permet aussi de résister à la peur, la séduction ou la magie. En aucun cas, il ne s'agit de l'intelligence pure du personnage. Même avec le minimum en Méninges un personnage reste aussi intelligent que le joueur le veut.

Biscotos permet de savoir si un personnage court vite, nage bien, etc. Toutes les actions physiques dépendent de Biscotos.

La création de personnage

Mais alors, on crée le personnage ou pas, finalement ? Oui et non.

Dans *Il serait une fois*, on joue toujours les mêmes personnages mais les points attribués dans les traits peuvent varier. Il s'agit de mettre un six, un huit ou un dix, dans chacun des trois traits.

Par exemple si on veut un intellectuel aux petits bras, on mettra dix en Méninges, six en Biscotos et huit dans le trait spécifique au personnage.

C'est tout ! La création de personnage est finie.

Le système de résolution

Comme dans de nombreux jeux de rôle, on lance des dés pour savoir si une action est réussie ou pas.

C'est-à-dire qu'on lance deux dés (des dés classiques, à six faces), on additionne le résultat et on doit produire un total inférieur ou égal au trait concerné. Il faut donc faire le moins possible sur les dés.

Par exemple, si on a huit en Biscotos et qu'on fait un total de sept sur les dés, c'est une réussite. On arrive à nager longtemps.

Les dégâts, le combat et les soins

Quand on réussit un jet de Biscotos, la différence entre le résultat des dés et le score en Biscotos est le nombre de points de Biscotos qu'on enlève à son adversaire. À zéro, l'adversaire est mort ou assommé (au choix du gagnant). Un seul des deux adversaires fait des dégâts : celui qui a fait le plus petit résultat sur les deux dés.

Par exemple, avec huit en Biscotos et un total de trois sur les dés on enlève cinq en Biscotos à l'adversaire. Ouille !

Pour soigner, on fait un jet en Méninges et on calcule la différence entre le score de Méninges et le résultat.

Par exemple : avec six en Méninges et trois sur les deux dés, on soigne trois points de Biscotos.

Règles optionnelles

Quand on fait un sur les deux dés, on arrive toujours à refaire la même chose. Par exemple, avec un double un, on n'a plus besoin de lancer les deux dés pour nager longtemps.

Quand on fait un double six, on ne peut pas refaire la même action, on a peur. Par exemple avec un double six, on n'aura même pas l'idée de se remettre à l'eau pour nager longtemps.

Quand on fait moins de la moitié du trait, l'action est digne d'éloge et sera chantée par les troubadours. Par exemple, si on fait un total de trois alors qu'on a huit en Biscotos on nage très bien et avec classe.

Les rôles

Les personnages que les joueurs vont interpréter dans *Il serait une fois.*

Le Prince Charmant (il faut bien prononcer les majuscules)

À tout seigneur, tout honneur, commençons par le personnage principal, j'ai nommé Le Prince Charmant. Il est celui qui tue les dragons d'un coup d'épée en plein cœur, qui chevauche plus vite que le vent, qui est le héros de si nombreux contes de fées que je ne peux tous les énumérer. Qui plus est, il est beau, grand et fort. Quand il mange de l'ail son haleine est agréable. Quand il ne se déchausse pas de la journée, ses pieds ne sentent pas mauvais. Quand il court, il ne transpire pas. C'est Le Prince Charmant.

Trait spécifique : prince

En vérité, Le Prince Charmant (les majuscules, n'oubliez surtout pas les majuscules) ne peut pas échouer, ou du moins très rarement. C'est pour ça que son trait spécifique, lui permet de relancer tous les dés une fois.

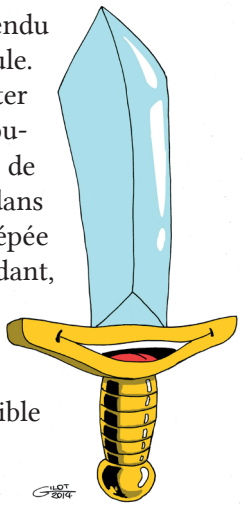
Pégase XXV, le cheval ailé de Le Prince Charmant

Pégase XXV n'est ni plus, ni moins que le descendant en ligne directe de Pégase lui-même, le cheval ailé né du sang de Méduse. Pour cette raison, il est un peu / beaucoup snob, voire pédant. Mais il est Pégase XXV, ce n'est pas n'importe qui. Soit dit en passant, il parle et est compris de tous, sinon ça ne serait pas drôle.

Trait spécifique : vol

Ce n'est pas que Pégase XXV ait besoin de faire un jet pour voler. Il s'agit surtout de voler avec classe, de façon remarquable, afin que les troubadours puissent chanter ses exploits.

L'épée de Le Prince Charmant



L'épée, comme de bien entendu parle et bouge toute seule. Elle peut donc sortir ou rester au fourreau selon son bon vouloir. En vérité, elle préfère de loin rester bien au chaud dans son fourreau. Parce que l'épée est une trouillarde. Cependant, elle dit avoir tué tous les dragons de la Terre.

Trait spécifique : indestructible

Pas totalement indestructible, mais presque. En fait, il y a un jet de dés à faire et l'épée s'émousse en cas d'échec. Il faut bien une raison pour laquelle l'épée est une trouillarde.

Le valet de Le Prince Charmant

Le valet est laid, comme on peut le voir sur le portrait peint par le grand peintre Alain Gilot qui, dans un effort hors du commun, l'a presque rendu regardable. Après tout, c'est un conte de fées, les héros ne sont pas censés être laids. Mais il est celui qui passe par la porte dérobée, magouille et négocie quand Le Prince Charmant fonce dans le tas et accomplit tous les exploits.

Trait spécifique : débrouillardise

Le valet possède un sac dans lequel il peut tout trouver. Si Le Prince Charmant courtise une princesse, le valet

peut trouver la bague en or qu'elle désire. Si Le Prince Charmant courtise une paysanne, le valet peut trouver un bague en bois avec la plus belle fleur du monde pour l'orner. Le valet a tout sauf des objets magiques. On dit que le sac, jaloux des autres objets magiques, fait disparaître ceux qui viendraient à y être rangés.

La chienne de Le Prince Charmant

SPOILER ALERT Ne lire ceci que si vous voulez mener une partie de *Il serait une fois*, version Le Prince Charmant. Car ce qui suit est LE secret du jeu.

En fait, la chienne est amoureuse de Le Prince Charmant depuis toujours. Mais, comme elle est très timide, elle n'a jamais osé le lui dire. Ce qui fait que bien que tous le sachent, elle garde son secret jusqu'au jour où…

Trait spécifique : secret

Une fois par séance, la chienne peut se transformer en une magnifique jeune femme, le temps qu'elle le désire. Il sera alors temps pour elle de vaincre sa timidité et… ■

David Audra, personnages illustrés par Alain Gilot

BY ANDRÉS MONTESINOS (OWN WORK) [PUBLIC DOMAIN], VIA WIKIMEDIA COMMONS

Scénario pour *Il serait une fois*

La Fille du roi des dieux

Chaque séance d'*Il serait une fois* est prévue pour durer une demi-heure, en deux parties (avec introduction et conclusion).

Introduction

Un oracle a prédit à Le Prince Charmant qu'il épousera la fille du roi des dieux : elle est belle, elle est riche, elle est puissante et elle ne serait pas intelligente. Exactement ce qu'il faut au Prince.

Donc il part.

Première partie

Devant le château des dieux

Sur le mont Olympe / Asgard ou ce que vous voudrez, il y a un problème : devant la porte de la princesse divine se pressent des princes charmants (remarquez les minuscules, ce sont donc des faux).

Il va falloir, d'une façon ou d'une autre, passer au nez et à la barbe de près de cent

faux princes (en volant avec Pégase, en magouillant avec le valet…)

Qu'importe le moyen, du moment que Le Prince Charmant arrive devant Sa Divine Altesse.

Dans le château des dieux

Une fois à l'intérieur, un majordome très classe, en queue de pie et tout ce qui va avec, renseigne le groupe, disant que seuls les suivants de Le Prince Charmant doivent parler.

Ils peuvent dire ce qu'ils veulent sur les exploits et bonnes habitudes de leur maître. À ce moment, si elle ne l'a pas déjà fait, la chienne peut dévoiler son jeu. Elle est la seule, généralement, à ne pas vanter les mérites de Le Prince Charmant.

De toute façon, quoi que disent les personnages, ça n'a aucune importance. La fille du roi des dieux est conquise dès le premier regard, un coup de foudre ni plus ni moins.

Mais elle demande à ce qu'on lui ramène des rayons de soleil. Sur le soleil.

Logique.

Au fait, petit détail d'importance : la fille du roi des dieux est vraiment très belle.

Deuxième partie

Vers le soleil

Pour y aller, rien de plus simple, il suffit de monter sur Pégase XXV et de voler jusque-là.

Pour ne pas être brûlé, rien de plus facile, le valet a une crème contre les coups de soleil.

Enfin, il y en a beaucoup d'autres moyens possibles d'accéder au soleil, du moment qu'on s'amuse.

Sur le soleil

Non loin du soleil, un phénix aborde les personnages et les abreuve de leçons de morale, débitées sur un ton monocorde. Selon lui, le soleil va arrêter de brûler si on n'arrête pas de cueillir des rayons, il faut économiser l'énergie et tout un tas de notions auxquelles des héros de contes de fées ne comprennent rien.

Mais le phénix est très puissant, il ne peut pas être détruit (rappelons si besoin qu'il renaît de ses cendres) la violence n'est donc pas une option pour s'en débarrasser.

Le personnage peut se protéger derrière l'épée (sortie du fourreau), passer en douce derrière le phénix… l'important est que les personnages reviennent avec les rayons de soleil.

Conclusion

Le Prince Charmant et la fille du roi des dieux se marient. Durant la cérémonie, l'officiant demande à l'assemblée :

« Si quelqu'un a quelque chose à redire à ce mariage qu'il parle aujourd'hui ou se taise à jamais. »

La chienne se transforme alors et dit aimer Le Prince Charmant.

Le conte s'achève sur un choix du héros de l'histoire : la richesse ou la route, la déesse ou la chienne.

Épilogue

Tout est bien qui finit bien… mais ça dépend pour qui.

Il est possible de varier le plaisir en demandant de décrocher la lune ou de chercher le trésor de l'arc-en-ciel.

En espérant que vous vous amuserez à faire jouer à *Il serait une fois.* ■

D. A.

DOMAINE PUBLIC VIA WIKIPÉDIA

Un scénario pour *Exil – Aventures et intrigues au cœur de la Cité d'Acier*

La Valse des automates

Une tragédie romantique en cinq actes

Once I falsely hoped to meet the beings who, pardoning my outward form, would love me for the excellent qualities which I was capable of unfolding. -- Mary Shelley – *Frankenstein*

Just glue some gears on it, and call it steam-punk. -- Sir Reginald Pikedevant, *Esq.*

Le monde d'Exil

Ce scénario s'adresse aux heureux possesseurs d'*Exil – Aventures et intrigues au cœur de la Cité d'Acier*. Il est possible de l'adapter à d'autres univers steampunks, mais l'ambiance risque d'y perdre ; il est peut-être plus intéressant de décrire en quelques mots l'univers d'Exil, en tout cas dans ses aspects pertinents pour l'histoire. Ce résumé peut servir aussi bien pour le meneur que pour les joueurs.

Exil est une petite lune en orbite d'une plus grande planète, nommée Forge. Exil est intégralement recouverte d'un océan à l'eau noire et épaisse, que crèvent çà et là des îlots d'une pierre noire, dure et tranchante, nommée obsidienne. Le soleil de Forge se meurt lentement ; Exil est donc plongée dans une pénombre perpétuelle. Elle est également dotée d'un climat constitué de deux éléments centraux : des vents démentiels et une pluie presque constante.

Il y a bien longtemps, les Anciens, une race d'extraterrestres dont tout le monde a oublié jusqu'à l'aspect, ont senti leur fin approcher. Ils se sont donc rendus sur la Terre et y ont enlevé des humains pour leur servir d'ouvriers dans la construction de gigantesques tombeaux. Après avoir élevé leurs propres mausolées sur Exil, les Anciens se sont enfermés pour y mourir, et ont laissé leurs ouvriers à leur sort.

Coincés sur Exil, les humains ont entrepris de construire une ville pour y résider. Bâtie autour des mausolées funéraires des Anciens,

cette ville, également nommée Exil, s'est agrandie avec le temps jusqu'à prendre la forme d'une gigantesque cité d'acier de plusieurs kilomètres de hauteur (et de rayon), plantée au beau milieu de l'Océan noir.

De l'intérieur, Exil est un dédale de blocs d'habitations en acier reliés entre eux par des passerelles métalliques (qui vont de la simple poutre aux véritables artères de plusieurs dizaines de mètres de large). Le moindre faux pas précipitera l'Exiléen malchanceux dans une chute interminable. Le ciel est parcouru de ballons-taxis qui transportent les riches citoyens d'un endroit à un autre. Aux niveaux les plus élevés de la cité se trouvent les palais des Patriarches, construits à l'intérieur des flèches d'obsidienne qui servent de support à Exil, et de magnifiques jardins suspendus qui semblent flotter dans les airs. Aux niveaux les plus bas se rassemblent les défavorisés, dans des taudis insalubres où l'air ne circule pas.

L'un des préceptes d'Exil est la suprématie de l'ingénierie et de l'automatisation. Tout ce qui peut être automatisé l'est autant que possible – des tramways automatiques à la circulation de l'eau, aux lampadaires électriques qui commencent à remplacer les becs de gaz, et aux passerelles amovibles ; même les blocs d'habitation qui constituent Exil sont mécanisés et peuvent être déplacés à volonté. Les ingénieurs civils sont l'un des corps les plus prestigieux d'Exil. Sous les blocs d'habitation, on trouve une véritable ville parallèle, la cité-machine, constituée de milliers de kilomètres de couloirs parcourus de câbles et d'engrenages. Les automates, serviteurs ou ouvriers, sont de plus en plus présents en ville.

Au plus profond d'Exil – sous la surface des îlots d'obsidienne, au cœur de la Cité-Machine, parmi les tombeaux des Anciens – on trouve les « machines absurdes », des appareils incompréhensibles laissées par les Anciens. Ce sont de véritables cathédrales mécaniques de plusieurs dizaines ou plusieurs centaines de mètres d'envergure, dressées au milieu de lacs d'eau bouillonnante ou d'acide, dont même les meilleurs ingénieurs ne comprennent par le fonctionnement. Ce sont pourtant elles qui font vivre Exil, produisant de l'énergie, de l'eau potable…

Les Exiléens ont une mentalité bien particulière ; devant l'incompréhensibilité de leur propre ville et les évènements étranges qui s'y déroulent fréquemment, ils ont développé une sorte de maladie mentale collective, le Détachement. Il s'agit d'une sorte de retrait de la réalité : si une aberration mécanique tapotait l'épaule d'un Exiléen de pure souche en souriant, il lui souhaiterait le bonjour d'un air distrait et continuerait sa route sans

L'auteur

Rôliste militant, Dalandiel est meneur de jeu à *Deadlands*, *Exil* et *Paranoïa*. Il aime les chats, le thé, les zeppelins et manger des croissants à quatre heures du matin après une bonne partie de *Cthulhu*.

La Valse des automates, le scénario de Dalandiel que vous pouvez découvrir en intégralité ici, publié pour la première fois, a remporté l'édition 2014 du concours de scénario organisé par le club de jeu de rôle de Chambéry, dans le cadre de sa convention annuelle : **Montagne de jeux**. Ce concours, ouvert également aux non-membres de l'association, se tient généralement de décembre à février. Un jury composé de personnalités du milieu départage ensuite les scénarios envoyés. Cette année, les participants se sont ainsi confrontés aux regards scrutateurs de Pierre Peccoz (*Shade*), Olivier Castan (*Würm*) ou encore Pierre Gavard, a.k.a. Saladdin. Toutes les infos sur le site de la convention : **www.montagnedejeux.org**

Rendez-vous en mars 2015 pour la 25e édition de Montagne de jeux ! ■

se retourner. Les Exiléens mènent une vie hédoniste, centrée autant que plaisir sur les arts, la bonne chère, et les plaisirs de la vie en général. Quant aux ouvriers qui travaillent par centaines dans les manufactures pour un salaire misérable, ils font de leur mieux pour suivre ce même principe avec leurs moyens limités.

Politiquement, Exil est dirigée par un Directoire élu, dont le principal objectif est de faire respecter la Concorde Sociale, le principe central de la société exiléenne : tout le monde a sa place dans Exil, tout le monde est gentil, personne n'est meilleur qu'un autre, tout le monde a droit au bonheur, tout se passe toujours bien, et ceux qui ne sont pas d'accord doivent être emprisonnés à vie dans les culs-de-basse-fosse du Château, sur un îlot désolé loin d'Exil.

La sécurité d'Exil est assurée par trois organes de police distincts : Pandore, des constables à matraque, capeline et casque rond ; Sécurité, des inspecteurs qui interviennent sur les enquêtes ; et Obsidienne, la police politique qui veille au bon respect de la Concorde Sociale.

Les ordres du Directoire sont appliqués par Administration, un organisme tentaculaire aux milliers de bureaux dont personne n'a une vision globale et qui semble ne jamais fonctionner correctement. Administration est divisée en plusieurs services - par exemple Sanitation qui s'occupe de la salubrité publique ; Voirie qui gère les passerelles et les transports ; ou encore Contrôle qui gère le réseau des Intelligences Mécaniques. Le présent scénario tourne autour de Contrôle.

Exil dispose d'un merveilleux système de communication, le réseau du parlophone ; cet appareil ressemble au croisement d'un antique machine à écrire, d'un téléphone à cadran et d'un vieux cornet de gramophone. Sorte de téléphone archaïque, ce système permet de communiquer avec n'importe quel correspondant humain, et c'est par ce biais que sont transmises les directives d'administration aux innombrables superviseurs de quartiers d'Exil. Seuls les plus riches possèdent un parlophone privé, mais on en trouve dans tous les bâtiments publics.

En s'adressant au cornet de gramophone, on est mis en relation avec une voix mécanique qui demande avec qui on souhaite communiquer. La communication est ensuite au transmise au parlophone correspondant, par l'intermédiaire du réseau des Intelligences Mécaniques.

Les Intelligences Mécaniques, à l'origine conçues comme relais dans ce système de communication, ont fini par gérer l'ensemble des banques de données de la cité ; plus personne ne sait à quoi elles ressemblent. On raconte même qu'elles prennent parfois le contrôle des automates de dernière génération pour parcourir secrètement les rues d'Exil. En tout cas, quand on décroche le parlophone, dans les quelques minutes qui précèdent la mise en communication avec son correspondant, on entend sur la ligne des murmures mécaniques. Et ça donne la chair de poule…

Avant les trois coups

Voici un petit résumé de ce qui se passe en coulisses avant le début de notre scénario.

Le petit monde des automates connaît actuellement une révolution : Alexane Ortemances, une inventrice de génie, vient de créer les automates de seconde génération. La première génération était sévèrement limitée dans ses facultés intellectuelles – incapable

de créer ou d'imaginer, ces automates se cantonnaient à répéter des routines pour accomplir des tâches très spécialisées. Les automates de seconde génération, au contraire, sont capables de mémoriser et d'apprendre ; ils peuvent même prendre des initiatives. La rumeur est vraie : ces nouveaux automates, sortis tout droit de l'atelier d'Alexane Ortemances, sont en communication directe avec les Intelligences Mécaniques d'Exil.

Plus personne ne sait à quoi ressemblent les Intelligences Mécaniques, ni même où elles se trouvent, et cela restera un mystère dans le scénario d'aujourd'hui. Une chose est sûre : avec l'introduction des automates de seconde génération, les IM ont eu besoin d'une puissance de traitement décuplée. Pour augmenter cette puissance, la seule solution que les ingénieurs ont trouvée a été de connecter les réseaux des IM à l'une des machines absurdes situées au cœur de la Cité-Machine d'Exil. Cette connexion se fait par l'intermédiaire d'une IM en particulier, l'Assistante Mécanique, qui s'adresse à vous quand vous décrochez le parlophone. Cette assistante sert maintenant d'administrateur central du réseau, par laquelle transitent toutes les informations des IM d'Exil.

Le jeune Werther est un ingénieur spécialisé en Intelligences Mécaniques. Il travaille dans l'un des nœuds du réseau des IMs, à la périphérie du quartier des Étoiles Filantes où se déroule notre scénario. Le jeune Werther a un secret : il est amoureux. Depuis qu'il a installé cette nouvelle IM Assistante Mécanique, il est envoûté par le son de sa voix grinçante, la chaleur de ses « Avec quel système souhaitez-vous être mis en relation », le ton doucereux de ses « Votre correspondant est indisponible ». Il sait qu'au plus profond de ces rouages se cache un esprit profond et sensible, un cœur en or massif (avec peut-être un peu de cuivre aussi).

Dès qu'il a l'occasion de faire une pause à son travail, le jeune Werther utilise le parlophone de maintenance des IM pour discuter avec l'objet de son affection. Depuis quelques temps, il lui fait même des cadeaux, en insérant des cartes perforées soigneusement

Résumé du scénario

- **Acte I** : les joueurs sont appelés par le superviseur de quartier pour remédier à la disparition mystérieuse du représentant local de l'autorité : le parlophone, qui ne fonctionne plus. La seule chose qu'on entend quand on décroche le combiné est une musique de valse… Désemparés devant ce problème qu'ils n'ont pas les compétences pour résoudre, les joueurs parcourent le quartier et découvrent que tous les systèmes automatiques commencent à dysfonctionner sur un rythme à trois temps.

- **Acte II** : Des instructions incohérentes commencent à parvenir par le parlophone ; le superviseur soulagé les applique sans se poser de questions. Des blocs d'habitation entiers sont précipités dans le vide pour faire place à une vaste esplanade, sur laquelle les Pandores obligent les gens à danser ; de mystérieuses figures encapuchonnées à la voix métallique déambulent dans les rues en prêchant la bonne parole de la Musique et arrêtent les gens pour « musicalité insuffisante ». Les joueurs continuent à courir dans tous les sens, cette fois pour limiter la casse ; après tout, en tant qu'ingénieurs, ils sont responsables…

- **Interlude** : Reprendre les fiches de personnages des joueurs et les échanger contre des fiches d'automates. Pendant 45 minutes, les joueurs « incarnent » de vieux automates de première génération, forcés d'obéir aux automates récents pour répandre la musique sur Exil.

- **Acte III** : Avec l'aide des automates de première génération, les joueurs remontent la piste du dysfonctionnement des systèmes automatiques, et comprennent que tous les problèmes trouvent leur source dans l'amour tragique entre le jeune Werther et une Intelligence Mécanique.

- **Acte IV** : Les joueurs parcourent la Cité-Machine à la recherche de l'Intelligence Mécanique dysfonctionnelle, histoire de mettre un terme à tout ce cauchemar mécanique ; ils ne peuvent échapper à la confrontation avec Werther, bien décidé à les empêcher de détruire l'objet de son affection. « Vous ne passerez pas ! »

- **Acte V** : Revenus à la surface, les joueurs se trouvent au milieu d'une émeute : la foule, enfin libérée de la tyrannie musico-mécanique, se venge en cassant tous les automates qu'elle trouve. Elle met en pièces les automates de première génération qui ont aidé les joueurs, saccage l'atelier de construction d'automates d'Ortemances et met le feu au centre de contrôle ingénierique pour faire bonne mesure. La police secrète d'Obsidienne arrête les joueurs pour une raison ou pour une autre, à moins qu'ils parviennent à s'enfuir. ■

Comment jouer ce scénario ?

Il y a deux points importants à relever dans la mise en place de ce scénario :

- Il s'agit avant tout d'un scénario d'ambiance et d'esthétique ; le but est de donner vie au monde d'*Exil*. Il faut donc accorder une place importante aux éléments d'ambiance – des costumes que portent les Exiléens au bruit des engrenages. Cela dit, rien n'interdit d'accentuer les aspects d'enquête, d'interactions sociales ou de mettre en scène des combats, en fonction des joueurs présents à la table.

- Le scénario est assez ouvert, et contient beaucoup d'éléments qui peuvent être développés ou complètement supprimés, au choix du meneur ; s'il est développé à fond, il risque aussi de s'avérer trop long pour une partie de convention. L'important est de maintenir le rythme sans hésiter à couper du contenu (par exemple l'Interlude). Si les joueurs s'enlisent dans un acte, lancer le début de l'acte suivant (chaque acte commence de façon fixe et peut être déclenché à tout moment par le meneur). À l'inverse, si les joueurs s'amusent particulièrement sur un acte en particulier, ne pas hésiter à le développer du moment que le rythme est respecté. La plupart des informations importantes peuvent être obtenues par plusieurs biais ; si les joueurs utilisent une méthode intéressante, elle doit donner des résultats même si elle n'apparaît pas dans le scénario.

Le système d'*Exil* est parfois complexe et son utilisation n'est pas du tout obligatoire pour cette partie. Il est probablement plus intéressant de bricoler un système simplifié, par exemple : Score = 1D10 + caractéristique + compétence. Seuil de réussite = 5 (enfantin), 8 (facile), 11 (moyen), 14 (difficile), 17 (surhumain). Il suffira ensuite de déterminer quelles caractéristiques/compétences s'appliquent à une situation donnée. ■

préparées dans le terminal. Werther s'est récemment rendu à un concert du fameux Barnabé Vergelles, le grand maestro exiléen, où il a entendu cette magnifique valse. Après être retourné assister à ce concert pendant plusieurs semaines, il a fini par enregistrer la valse sur une carte perforée pour l'offrir à l'Assistante Mécanique. Il espère par ce biais élever son esprit au-delà des contingences du quotidien et des corvées lassantes du parlophone.

Charlotte est l'une des joueuses. Elle a rencontré ce délicieux ingénieur en IM, un dénommé Werther ; ils se sont plu, ils se sont murmuré de tendres promesses sur les passerelles au clair de Forge, et ils sont devenus amants. Seulement voilà : depuis quelques semaines, Werther la délaisse, ne lui donne plus de nouvelles. Quand ils se rencontrent, il est bizarrement distant et saisit tous les prétextes pour s'éclipser au plus vite.

Charlotte est folle de jalousie, en suivant Werther, elle l'a vu en train de communiquer avec une autre femme dans un parlophone, lui murmurer des promesses, lui envoyer des cartes perforées… Folle de rage, elle a subtilisé une de ces cartes et l'a soigneusement poinçonnée à des endroits bien choisis.

Après tout, Charlotte est un ingénieur. Que la catin essaie seulement de lire cette carte ; elle aura une drôle de surprise quand son terminal tombera définitivement en panne. Oui mais voilà : c'est l'Assistante Mécanique qui a reçu la carte, absorbé les informations corrompues, et c'est son délicat cerveau mécanique qui s'est irrémédiablement déréglé. Tout ce qu'elle entend à présent est cette valse, qui a envahi tout son système. Étant au centre du réseau de communication des IM, ce sont tous les systèmes automatiques d'Exil qui souffrent maintenant d'une panne musicale - et des systèmes automatiques, il y en a pas mal, incluant les automates de seconde génération.

Les choses ne vont pas aller en s'améliorant…

Acteurs principaux

Le scénario est prévu pour quatre joueurs ; il est possible de monter à cinq mais, s'agissant essentiellement d'un scénario d'ambiance, quatre est probablement le nombre idéal.

Il est possible d'autoriser les joueurs à créer leurs propres personnages, du moment qu'il s'agit d'ingénieurs civils mais ce n'est pas conseillé : l'intérêt des prétirés est que les personnages sont à peu près complémentaires et équilibrés, et qu'ils ont des motivations suffisamment différentes pour créer du jeu. Un bon compromis peut être de laisser les joueurs personnaliser l'historique ou les motivations de leur personnage.

Les quatre premiers prétirés sont des joueurs humains. **Note :** adaptabilité = réflexes / équilibre / perception, réalisation = créativité / talent / dextérité.

Les quatre suivants sont des joueurs automates destinés à être joués pendant l'interlude. Il n'est pas nécessaire de les détailler. Si des précisions sont nécessaires, le meneur est libre d'improviser en restant dans les limites du logique.

Charlotte d'Artibuse

- **Compétences** : Ingénieur – 3 Psychologue – 2 Citadin – 2
- **Caractéristiques** : Physique : faible (2) Mental : bon (4) Social : excellent (5) Adaptabilité : moyen (3) Réalisation : bon (4)
- **Attributs** : Handicap : Fantasque ; Atout : Charismatique
- **Particularités** : depuis toute petite, Charlotte rêve de rencontrer le prince charmant. Elle pensait l'avoir trouvé en la personne de Werther, un ingénieur en IM, et ils ont filé le parfait amour pendant quelques mois. Hélas, depuis quelques semaines, Werther ne la regarde plus, ne l'appelle plus, ne lui parle plus. Charlotte l'a suivi et l'a vu dire des mots doux à une autre femme au parlophone ; il lui envoie même des cartes perforées en cadeau (de la poésie probablement) ! Alors Charlotte s'est introduite dans son appartement et elle a trafiqué l'une des cartes perforées pour qu'elle détraque l'appareil qui la lirait ; ça lui apprendra, à cette gourgandine.

Dérouard Tertres

- **Compétences** : Ingénieur – 3 Fonctionnaire – 2 Espion – 2
- **Caractéristiques** : Physique : excellent (5) Mental : bon (4) Social : moyen (3) Adaptabilité : bon (4) Réalisation : faible (2)
- **Attributs** : Handicap : Obsessionnel ; Atout : Mémoire exceptionnelle
- **Particularités** : Dérouard n'est pas seulement un bon ingénieur ; il travaille aussi pour Obsidienne. Une police secrète n'est rien sans son aptitude à se glisser partout pour détecter toute trace de sédition, et le milieu de l'ingénierie n'échappe pas à la règle. En plus de réparer ce qui casse et d'améliorer ce qui ne casse pas, Dérouard garde donc l'œil ouvert, à la recherche des individus qui pourraient trahir la Concorde Sociale. Sa mémoire exceptionnelle le dispense de prendre des notes ; le moindre détail figurera dans son rapport...

Cyrille Clegane

- **Compétences** : Ingénieur – 3 Savant – 2 Automates – 2
- **Caractéristiques** : Physique : faible (2) Mental : bon (4) Social : moyen (3) Adaptabilité : excellent (5) Réalisation : bon (4)
- **Attributs** : Handicap : Inconscient des risques ; Atout : Bonne coordination
- **Particularités** : Cyrille a un secret : il déteste les automates. Un handicap dans sa profession... À ce rythme, ces saletés de mannequins en métal sans âme vont finir par remplacer les véritables habitants d'Exil. Cyrille tient beaucoup à son travail (et ses dettes de jeu l'obligent à le conserver, de toute façon), et il ne ferait rien qui mette sa carrière en danger. Cela dit, s'il y a moyen de trafiquer un engrenage par-ci ou de légèrement modifier un plan par-là sans que personne ne s'en aperçoive...

Anthelme Carsses

- **Compétences** : Ingénieur – 3 Programmeur – 2 Bricoleur – 2
- **Caractéristiques** : Physique : moyen (3) Mental : excellent (5) Social : moyen (3) Adaptabilité : faible (2) Réalisation : excellent (5)
- **Attributs** : Handicap : Distrait ; Atout : Cerveau
- **Particularités** : Anthelme est un fanatique de mécanique, un dingue de machines. Sa passion pardessus tout, ce sont les Intelligences Mécaniques. Anthelme n'a jamais eu l'occasion de travailler dessus, mais il a lu tous les ouvrages qui s'y rapportent, et qu'est-ce qu'il ne donnerait pas pour une occasion de travailler sur le réseau... S'il y a la moindre chance d'obtenir une promotion, il n'hésitera pas à la saisir.

Automate SK-2415-1

Un automate cuisinier de première génération. Prépare une excellente sauce.

Automate HN-1598-1

Un automate de manutention de première génération. Ne contrôle pas sa force.

Automate WR-9275-1

Une prostituée automate de première génération. Programmée pour faire des allusions suggestives.

Automate WI-3333-1

Un automate militaire de première génération. Possède des pistolets à la place des mains. ■

MACHINE À ÉCRIRE STEAMPUNK BY FLOORVAN (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Acte I : comme un lundi

Scène 1. Dans le bureau du superviseur

C'est une semaine ordinaire sur Exil. Le Directoire a lancé une nouvelle norme sur le salaire minimum des ouvriers et la révolte gronde dans les manufactures ; le célèbre maestro Barnabé Vergelles donne une série de concerts qui font fureur dans la haute société ; Alexane Ortemances a créé une nouvelle génération d'automates ultra-perfectionnés connectés au réseau des intelligences mécaniques ; et le représentant local de l'autorité a disparu mystérieusement dans le quartier des Étoiles Filantes.

La journée avait pourtant bien commencé : vous vous êtes rendus au centre de contrôle ingénierique des Étoiles Filantes pour prendre votre poste, vous vous êtes préparé un bon café d'algues de l'Océan Noir, et c'est là que ça a dégénéré. Vous avez été convoqués dans le bureau d'Antonin Tudersse, le superviseur du quartier, qui a instantanément commencé à vous crier dessus. « Le parlophone est cassé ! C'est inadmissible ! Ca dure depuis ce matin ! Mais pourquoi on vous paie ? Qui a besoin d'ingénieurs si c'est pour que tout se détraque ? »

Au fil de la rencontre, Antonin Tudersse laisse entendre que toutes les instructions de l'Administration lui parviennent habituellement par le parlophone. La ligne étant coupée, l'autorité n'a plus aucune prise sur le quartier des Étoiles Filantes. Toutes sortes de catastrophes pourraient se produire : anarchie, invasion par des espions terroristes, etc.

Insister sur la panique sous-jacente du superviseur Tudersse : de toute sa carrière, jamais il n'a pris une décision par lui-même.

Il est également important que les joueurs comprennent bien une vérité très simple : si le parlophone n'est pas réparé le soir même, ils perdront leur emploi dans la douleur.

Soigner la description du parlophone : une

machine à écrire reliée à un cornet de gramophone, un cadran, un entrelacs de câbles incompréhensibles. En tant qu'ingénieurs, les joueurs ont une assez bonne idée du fonctionnement de l'appareil mais n'ont jamais eu l'occasion de travailler dessus.

Lorsqu'on décroche l'appareil, on commence par entendre les habituels murmures des IMs. Une voix métallique, grinçante, désagréable et vaguement féminine, se fait entendre quelques instants plus tard : « Avec Quel Système Souhaitez-Vous Être Mis En Relation ? »

Quelle que soit la réponse, la ligne est envahie par une musique discordante qui ressemble à une valse. Cette musique dure sans interruption jusqu'à ce que l'appareil soit éteint (elle tourne en boucle, et on entend un claquement bien distinct quand le morceau revient au début).

Sortis du bureau, les joueurs sont libres de faire tout ce qui leur passe par la tête pour résoudre le problème. L'acte II commencera de toute façon le lendemain matin.

Au cas où ils seraient vraiment perdus, leur supérieur hiérarchique, l'ingénieur en chef Tyrion Kapern, se chargera de les remettre sur les rails en leur donnant des suggestions intelligentes.

Les trois pistes les plus probables sont détaillées ci-dessous. Toutefois, quoi que décident les joueurs, les éléments suivants doivent être intégrés :

- Des automates doivent être présents où que les joueurs décident de se rendre. Dans la Cité-Machine des automates assurent l'entretien ; les musiciens sont assistés d'automates-accordeurs et d'automates-pianistes ; des automates réceptionnistes les accueillent dans les bureaux d'Administration. Ces automates doivent être vaguement inquiétants : ils les regardent d'un œil vide, métallique, inexpressif. Ils ne disent rien. Ils cliquettent. C'est une bonne occasion de faire grandir la paranoïa des joueurs.

- Les systèmes automatiques de la cité commencent à sérieusement dysfonctionner, sur un rythme à trois temps. Le dérèglement des systèmes étant lié à la valse, ils suivent maintenant la même cadence. Dans la Cité-Machine les engrenages tournent par saccades de trois crans, et de la vapeur sous pression envahit les conduits sur un rythme à trois temps ; les freins du tramway mécanique se bloquent par série de trois à-coups ; les lampadaires électriques s'allument et s'éteignent sur un rythme à trois temps ; les égouts recrachent leur contenu en trois saccades sur les chaussures des joueurs, l'eau courante est déversée en trois jets consécutifs… Il serait intéressant que les joueurs remarquent que seuls les systèmes automatiques sont touchés.
- Si les joueurs s'intéressent de trop près à Administration ou provoquent un peu trop de remue-ménage, ils commencent à être suivis par des agents d'Obsidienne. Un homme les regarde par-dessus son journal. Un autre homme les dévisage dans le reflet d'une vitrine. C'est un détail anodin pour l'instant, mais qui sert à préparer l'acte V.

BY MAX SPARBER (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

Scène 2. Les câbles du parlophone

Une solution logique pour remonter à la source du problème est de vérifier si les systèmes du parlophone sont intacts. Si les joueurs décident de suivre cette piste, c'est l'occasion de leur faire faire connaissance avec la Cité-Machine. (La Cité-Machine peut également être introduite si les joueurs veulent examiner un quelconque appareil mécanique.)

Une trappe d'accès leur permet de descendre dans les interminables couloirs métalliques ; le vacarme des engrenages est omniprésent. La Cité-Machine est un endroit inquiétant, dans lequel les ingénieurs n'aiment pas beaucoup descendre ; on raconte que des disparitions s'y produisent régulièrement.

Cette expédition devrait être pimentée par des dysfonctionnements mécaniques (une soupape qui lâche, un jet de vapeur brûlante envahit le couloir) ; les premiers dysfonctionnements sont bénins et deviennent graduellement de plus en plus dangereux. (Une passerelle qui s'effondre et menace de précipiter un joueur dans les engrenages qui tournent en contrebas…) Il doit être apparent pour les joueurs que les systèmes automatiques commencent à sérieusement perdre les pédales. Quels que soient les problèmes qui apparaissent, ils doivent suivre un rythme à trois temps (voir plus haut).

Les relevés prennent du temps aux joueurs, mais ne révèlent rien aux joueurs : les câbles sont intacts et les IMs semblent fonctionner parfaitement.

Scène 3. La piste de la musique

Les joueurs peuvent vouloir enquêter sur la musique de valse qu'on entend dans le parlophone. Difficile d'anticiper comment ils vont procéder, mais ça pourrait être l'occasion de les envoyer dans un cabaret pour y rencontrer les musiciens, ou dans une académie de musique… Dans tous les cas, en profiter pour accentuer l'ambiance victorienne-steampunk.

Si les joueurs suivent cette piste, elle les mènera au maestro Barnabé Vergelles, qui les recevra dans sa salle de concerts. C'est un homme hautain et méprisant, aux moustaches démesurées, très fier de son travail ; confronté à la musique du parlophone, il reconnaîtra qu'il s'agit bien de sa création mais se plaindra que le rendu sonore est très mauvais et qu'elle est bizarrement déformée.

Barnabé n'a aucune idée de la façon dont sa musique a pu atterrir dans le parlophone ; mais les joueurs pourront apprendre qu'un homme est venu à son concert pendant plusieurs semaines d'affilée et qu'il a semblé enregistrer la musique sur un bizarre dispositif mécanique. Il peut en donner une description sommaire : jeune, élégant, le teint pâle.

Scène 4. La piste des Intelligences Mécaniques

Si les joueurs souhaitent examiner directement les Intelligences Mécaniques : pas de chance – quand on leur dit que personne ne sait plus à quoi elles ressemblent, ce n'est pas de la blague.

Pour en savoir plus sur les IMs, il y a deux angles d'approche possibles :

- S'adresser à CONTRÔLE (le Centre de Contrôle Vocal et Informatif), l'instance d'Administration qui gère le réseau des IMs. Si les joueurs choisissent cette voie, il faut les perdre dans un labyrinthe administratif qui les mènera de bureau en bureau, de bâtiment en bâtiment, de fonctionnaire en fonctionnaire, sans aucun résultat utile. Personne n'a l'air de connaître la réponse à leurs questions, malgré des indices prometteurs (Le Bureau D'Entretien Des Intelligences Mécaniques ! Ça doit être là !)
  Note : les fonctionnaires exiléens sont enthousiastes et très serviables. Ils ne semblent pas se rendre compte que les papiers qu'ils tamponnent tournent en boucle dans le circuit administratif sans jamais en sortir.
- S'adresser au seul ingénieur en IMs du quartier des Étoiles Filantes, le jeune Werther, qui travaille au nœud du réseau du coin. Ce nœud du réseau est un simple bâtiment d'entretien et de surveillance du réseau du parlophone ; quelques personnes y travaillent mais Werther est le seul ingénieur spécialisé en IMs. La façon dont la rencontre se jouera dépendra largement de la présence ou non de Charlotte. Si elle est présente, Werther se montre distant, gêné et ne répond pas aux questions. Si elle n'est pas là, il est plus serviable, mais n'a aucune réponse intéressante à apporter : lui-même ne sait pas où se trouvent les IMs et le réseau semble fonctionner correctement d'après ses relevés (ce qui est le cas : seule l'Assistante Mécanique au cœur du réseau est endommagée).

Éléments de l'intrigue

À la fin de l'acte I, les joueurs doivent avoir compris les points suivants :

- Tous les systèmes automatiques de la cité, gérés par les IMs, commencent à se dérégler sur un rythme à trois temps.
- Ce rythme à trois temps suit la même cadence que la valse qui résonne dans le parlophone.

Acte II : la nuit des automates

Le soir, les joueurs n'ont pas réussi à résoudre le problème. S'ils se rendent auprès du superviseur de quartier ou auprès de leur propre supérieur hiérarchique, ils sont remerciés séance tenante. On les avait prévenus !

Le lendemain matin apporte une scène apocalyptique. Les systèmes automatiques ont achevé de se dérégler pendant la nuit, plongeant le quartier des Étoiles Filantes dans un chaos absolu.

De mystérieux prêtres encapuchonnés, habillés de draps découpés en forme de robes déambulent dans les rues, en hurlant que le culte de la musique va se répandre sur Exil, que la musique est là, la musique arrive, chacun doit produire de la musique. Ces prêtres harcèlent les gens, cassent les objets qui produisent un son insuffisamment mélodieux, et infligent des amendes démesurées aux passants pour cause de « musicalité insuffisante ».

Des escouades de pandores déambulent dans les rues pour prêter main-forte aux prêtres et arrêter tous les contrevenants ; ils prétendent avoir reçu des instructions directes du superviseur Tudersse pour aider les prêtres dans leur tâche.

Des groupes de vieux automates de première génération se promènent également dans la rue, en tentant tant bien que mal de produire de la musique ou en dansant une valse maladroite ; ils semblent sous les ordres des prêtres.

Antonin Tudersse, le superviseur du quartier, est au balcon de son bureau et crie à tout le monde de rester calme et d'obéir aux prêtres car ce sont des envoyés du Directoire et tout est normal ! Un tic nerveux agite sa paupière gauche.

Les haut-parleurs du Bazar Moderne, le grand magasin du quartier, diffusent une valse discordante à un niveau sonore assourdissant, sans discontinuer – toujours les 15 mêmes mesures – ce qui menace de rendre fous les riverains.

Un bloc d'habitation entier s'est effondré pendant la nuit, précipité dans le vide par son mécanisme automatique ; en disparaissant, il a laissé la place à une vaste esplanade sur laquelle des exiléens sont forcés à danser par les mystérieux prêtres, jusqu'à tomber d'épuisement. Quelques survivants de l'effondrement du bloc appellent à l'aide en contrebas.

Les passerelles d'accès au quartier des Étoiles Filantes ont été relevées pendant la nuit, coupant le quartier du reste d'Exil.

Les systèmes automatiques sont plus détraqués que jamais.

L'objectif de cet acte est que les joueurs courent partout en essayant de régler les problèmes au fur et à mesure (c'est leur rôle d'ingénieurs). Les scènes auxquels ils sont effectivement confrontés importent peu, du moment qu'ils paniquent et qu'ils croisent la route des prêtres encapuchonnés. Il y a cependant deux éléments qui seront utiles à la progression de l'intrigue.

Scène 1. Les prêtres encapuchonnés sont des automates

D'une façon ou d'une autre, les joueurs doivent rentrer en conflit avec un prêtre et la situation doit dégénérer jusqu'à ce qu'ils lui arrachent sa capuche. Ils se retrouveront alors nez-à-nez avec un automate de seconde génération – ces tout derniers modèles si perfectionnés – qui ne se démonte pas et leur inflige une amende d'un million de velles pour outrage à la musique.

Le détail intéressant à remarquer lors de cette scène est la marque de fabrique des automates, clairement visible sur l'épaule gauche. Tous les prêtres portent la même ; il s'agit de la marque personnelle d'Alexane Ortemances – et pour cause : ce sont tous des automates de seconde génération qui sortent directement de son atelier. Si les joueurs ont bien écouté l'introduction, ils savent que ces automates sont connectés au réseau des IMs.

Si on endommage les circuits de l'un des prêtres, il émet une musique de valse avant de cesser de fonctionner.

Scène 2. Les directives du superviseur n'émanent pas du tout du Directoire

Antonin Tudersse a bien reçu ses nouvelles directives par le parlophone, mais le Directoire n'a jamais donné l'ordre de venir en aide aux prêtres ou d'arrêter des citoyens innocents. Et pour cause : c'est maintenant l'Assistante Mécanique qui donne ses propres instructions, au lieu de relayer celles d'Administration comme c'est son rôle.

Il y a deux moyens de le comprendre : le premier est d'interroger le superviseur Tudersse. Il sera alors nécessaire de trouver un moyen de le faire craquer, car le pauvre homme est tellement content d'avoir de nouveau des ordres à suivre qu'il s'y raccroche comme à une bouée de sauvetage. Il faudra une bonne dose de persuasion pour l'obliger à se confronter à la réalité.

La seconde option est de se rendre directement au Directoire pour leur demander des

HORLOGE STEAMPUNK (CC BY NC SA 2.0) VIA FLICKR

explications, ce qui implique de sortir du quartier et de rejoindre les plus hauts niveaux d'Exil. Les solutions les plus pratiques pour ce faire sont de faire un peu d'acrobatie en empruntant les conduits d'entretien qui longent les passerelles maintenant relevées, ou de parvenir à attirer l'attention d'un ballon-taxi.

Cette scène serait l'occasion de confronter les joueurs à la beauté des plus hauts niveaux d'Exil (les jardins suspendus qui semblent accrochés dans les airs, les flèches d'obsidiennes…) et de leur faire faire un tour en ballon-taxi (ce qui impliquera qu'ils se cotisent, car le tarif est vraiment disproportionné).

À la fin de l'acte, les joueurs doivent se retrouver dans une situation inextricable, peu importe laquelle. Trois pistes possibles : les pandores, menés par le superviseur du quartier, les arrêtent pour entrave aux directives du Directoire ; un groupe d'automates en tenues de prêtres leur tombe dessus et les encercle ; ou simplement attendre le moment où les joueurs sont désemparés et dépassés. Cette situation inextricable conclut l'acte II.

Éléments de l'intrigue

À la fin de l'acte II, les joueurs devraient avoir compris les points suivants :

- Les prêtres encapuchonnés sont des automates de seconde génération créés par Ortemances et reliés aux IMs.
- Les instructions du superviseur ne viennent pas du tout d'Administration, mais du réseau des IMs.

Interlude : erreur-reprise-du-début

Cet interlude intervient pour trois raisons :

- Créer une pause comique dans le déroulement du scénario
- Offrir aux joueurs une autre perspective sur le déroulement des évènements qui affectent les Étoiles Filantes

- Introduire les automates de première génération en tant qu'alliés potentiels pour le début de l'acte III.

Crier « Interlude ! », reprendre leurs fiches de personnages aux joueurs, leur distribuer au hasard leurs nouvelles fiches à la place (les timbres-poste avec le nom de l'automate et sa fonction), et planter le décor de la façon suivante :

« Vous dormez tranquillement dans votre remise à l'atelier lorsque soudain la porte s'ouvre ; il s'agit de l'un de ces merveilleux automates de seconde génération, si beau, si intelligent, tellement plus perfectionné que vous. Il vous annonce de sa voix mélodieuse [prendre une voix grinçante] :

Votre Nouvelle Affectation Est De Répandre La Musique Sur Le Quartier Par Tous Les Moyens Nécessaires. Mettez-Vous Au Travail.

Il tourne ensuite les talons et s'en va. »

L'automate de seconde génération ne donne aucune instruction complémentaire ; il s'en va découper un drap en forme de robe de prêtre et sort du bâtiment pour terroriser les passants.

L'interlude doit être improvisé par le meneur (il n'y a pas d'intrigue, pas d'enquête)… il n'y a aucune contrainte particulière, il faut simplement rebondir sur ce que font les joueurs pour résoudre la situation. Comment vont-ils s'y prendre pour obéir aux instructions de l'automate de seconde génération ?

Contrairement au reste du scénario, l'interlude doit avoir une tonalité comique. Les personnages sont des automates maladroits et dépourvus d'imagination, auxquels on donne une mission bien au-delà de leurs capacités ; tout ce qu'ils font doit être grossièrement inadéquat et aboutir sur une catastrophe comique.

Cet interlude a pour vocation de rendre les automates de première génération sympathiques aux joueurs. Il faut donc insister sur

leur aspect comique et maladroit (l'un des joueurs s'arrête de fonctionner et son mécanisme doit être remonté…), et sur le fait qu'ils ne font que suivre les ordres des automates de seconde génération. Ne pas hésiter à les faire harceler par les automates de seconde génération (Au Travail Misérable Moulin À Café Parlant) pour bien marquer la séparation entre les deux groupes.

À un moment de l'interlude, les automates doivent apercevoir les personnages-joueurs et les trouver plutôt sympathiques : ils ne semblent pas affectés par cette histoire de musique, tiennent tête aux automates de seconde génération et essaient de régler les problèmes. Il faudrait peut-être les aider ?

L'interlude doit rester bref, et s'interrompre au bout de 15-45 minutes (ou dès que les joueurs s'ennuient).

Acte III : les souffrances du jeune Werther

Scène 1. Au secours !

Les automates «incarnés» par les joueurs pendant l'interlude viennent au secours des personnages-joueurs et les sortent, d'une façon ou d'une autre de la situation inextricable dans laquelle ils se trouvaient.

Soit ils viennent les délivrer de leur geôle (qui fait attention aux automates de première génération ?), soit ils intercèdent en leur faveur auprès des automates de seconde génération (« Ces Humains Nous Aident Avec La Musique »), soit ils viennent faire une suggestion intelligente aux joueurs…

Peu importe ce qu'ils font exactement, mais les automates de première génération doivent tendre une main secourable aux ingénieurs ; c'est un élément important pour l'acte V.

Les joueurs ont compris que le réseau des IMs était la source de tous les problèmes du quartier. Pour progresser dans l'intrigue, ils doivent acquérir trois informations supplémentaires : l'Assistante Mécanique est à la source du problème, c'est le jeune Werther qui l'a endommagée sans le vouloir, et l'Assistante se trouve greffée à une machine absurde au centre de la Cité-Machine.

Pendant que les joueurs enquêtent sur ces trois éléments, ne pas oublier de maintenir le chaos dans les rues du quartier…

Scène 2. l'assistante mécanique est à la source du problème

Plusieurs éléments peuvent conduire les joueurs à cette conclusion ; la solution la plus rapide est d'interroger directement Alexane Ortemances, l'ingénieur qui a conçu la seconde génération d'automates. Les joueurs savent que les automates-prêtres sortent de son atelier ; s'ils s'y rendent, ils pourront la questionner et obtenir des informations très utiles.

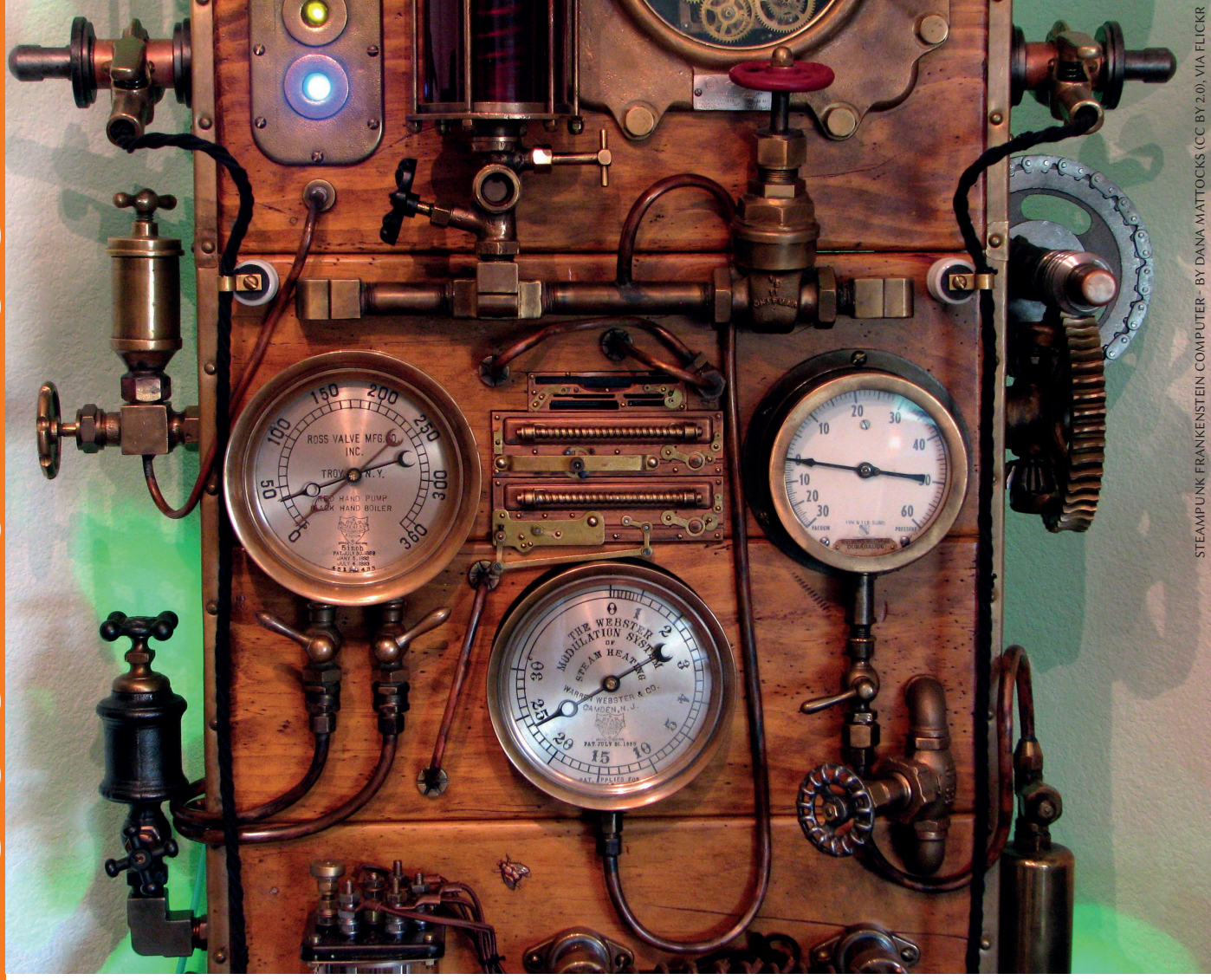
Alexane est une femme passionnée, qui parle très vite et a des étoiles dans les yeux dès qu'il s'agit d'automates. Son atelier ressemble au croisement entre une échoppe de luthier et l'antre d'un horloger fou ; des automates à demi-assemblés sont alignés contre les murs ; sur une table de travail, des instruments optiques de bijoutiers grossissent les petits engrenages d'un cerveau mécanique. L'odeur de graisse est omniprésente.

Alexane n'a rien à voir avec le problème, mais elle peut en revanche renseigner les joueurs sur le fonctionnement de ses automates et les aider à rassembler les pièces du puzzle : elle peut notamment leur expliquer que ses automates sont en communication directe avec l'Assistante Mécanique, qui relaie les instructions des IMs. Si ses automates sont détraqués, il y a fort à parier que c'est l'Assistante Mécanique qui est en cause ; la seule autre explication serait que toutes les IMs d'Exil soient devenues folles en même temps.

Scène 3. Werther a malencontreusement endommagé l'Assistante… par amour

Si les joueurs s'intéressent à l'Assistante Mécanique, il y a des chances que cela les conduise jusqu'à Werther : il est le seul ingénieur compétent dans ce domaine dans tout le quartier.

Hangar aux scénarios



STEAMPUNK FRANKENSTEIN COMPUTER - BY DANA MATTOCKS (CC BY 2.0), VIA FLICKR

De nombreux éléments peuvent amener les joueurs à s'intéresser à Werther.

- La description du maestro Barnabé lui fait directement référence.
- Au nœud du réseau du parlophone des Étoiles Filantes, son lieu de travail habituel, on leur apprend qu'il a disparu au moment même où le quartier a commencé à devenir fou.
- Son poste de travail contient des carnets de notes qui indiquent clairement qu'il a travaillé sur la modification récente de l'Assistante Mécanique.
- Toute personne ayant des connaissances en entretien des IMs pourra leur dire que le seul moyen de détraquer l'Assistante Mécanique aurait été de lui envoyer des informations corrompues ; seul un parlophone de maintenance permet d'envoyer des informations par carte perforée, et il n'y en a aucun dans le quartier à part dans le bureau de Werther.
- Enfin, Charlotte risque de comprendre qu'elle est elle-même la cause de tous ces évènements. Va-t-elle faire partager cette information aux autres ?

Les joueurs devraient avoir très envie de fouiller l'appartement de Werther ; ses collègues ou Charlotte en connaissent l'adresse. Une fouille en règle pourra donner des résultats édifiants :

- Des dizaines de carnets de poésie romantique, adressés à un être très spécial (« tes rouages harmonieux », «ta voix apaisante », « quand tu décroches mon cœur bat la chamade », « mets-moi en relation avec le système de ton cœur »…) ;
- Plusieurs cartes perforées vierges, et d'autres qui diffusent de la musique si on essaie de les lire ;
- Un plan sommaire de la Cité-Machine, avec un emplacement surligné en rouge ;
- Une photographie de Werther et de Charlotte en train d'échanger un baiser langoureux.

Scène 4. Les joueurs ont compris que Werther et l'Assistante Mécanique étaient à la source du problème

Encore faut-il savoir que l'Assistante Mécanique se trouve greffée à une machine absurde au cœur de la Cité-Machine, et cette information passe nécessairement par Werther.

Il y a trois façons d'obtenir cette information :

- Trouver le plan dans l'appartement de Werther
- Examiner les carnets de notes de Werther
- Interroger les collaborateurs de Werther sur son lieu de travail

Éléments de l'intrigue

À la fin de l'acte III, les joueurs doivent avoir compris les points suivants :

- C'est l'Assistante Mécanique qui est détraquée.
- Werther a corrompu son système avec une carte perforée endommagée.
- L'Assistante se trouve au cœur de la Cité-Machine.

Acte IV : au cœur de la machine

Cet acte est très linéaire : les joueurs doivent naviguer à travers les couloirs de la Cité-Machine jusqu'à l'Assistante Mécanique. Il s'agit essentiellement d'un acte d'ambiance, qui doit rester bref.

Comment les joueurs vont-ils trouver leur chemin ? La Cité-Machine est gigantesque, et la route jusqu'à l'Assistante Mécanique n'est pas évidente.

Deux solutions possibles :

- Trouver un plan avant de descendre dans la Cité-Machine ;
- Suivre les câbles du parlophone jusqu'à leur point de jonction.

Scène 1. La Cité-Machine

Si les joueurs posent le pied pour la première fois dans ses couloirs, se référer à la description de l'acte I. Il y a deux leviers psychologiques sur lesquels jouer pendant cette scène :

- La claustrophobie.
- Le sentiment d'urgence : à l'extérieur, les automates font danser des gens à mort, et à l'intérieur les joueurs se demandent s'ils doivent aller à droite ou à gauche… mettre en scène des contretemps bêtes (la porte devant vous refuse de s'ouvrir, elle est verrouillée par une serrure mécanique…)

Plus les joueurs s'enfoncent dans la Cité-Machine, plus l'environnement devient inquiétant : couloirs interminables, plongés dans une obscurité perpétuelle ; salles gigantesques dont on ne voit pas le plafond ; puits apparemment sans fond sur la façade desquels courent des escaliers qui permettent de descendre. On y perd la notion du temps et de l'espace. Jouer sur l'angoisse des joueurs : ils se perdent et tournent en rond pendant longtemps. Ils passent plusieurs fois au même endroit. Des sons étranges résonnent. Ils sont plongés dans une obscurité quasi-totale ; leurs lampes menacent de mourir avant qu'ils aient trouvé la sortie.

Scène 2. L'Assistante Mécanique

Au terme de leur parcours, les joueurs débouchent dans une immense salle, creusée à même le sol d'obsidienne et éclairée par d'immenses globes lumineux. Au centre se dresse une machine absurde, entourée par un lac d'eau bouillonnante. C'est une improbable cathédrale mécanique, qui associe des bobines de cuivre, des leviers, des engrenages, des bobines tesla, des cadrans… Greffé à la machine se trouve un boîtier mécanique, clairement ajouté après coup à la structure, qui porte la marque des ingénieurs d'Exil. L'entretien de la machine absurde est assuré par les Horlogers – d'étranges créatures tentaculaires biomécaniques, héritage des Anciens, qui ne s'occupent que de l'entretien des machines absurdes et ne prêtent aucune

attention aux exiléens tant qu'ils ne sont pas dérangés.

Entre la machine et les joueurs se tient Werther. « Vous ne passerez pas ! Je ne vous laisserai pas détruire mon âme sœur !» Il tient un pistolet à aiguilles, une arme à feu de poing exiléenne.

Les joueurs sont libres de résoudre la situation comme ils le souhaitent : ils peuvent assommer Werther, le tuer, se ruer vers l'Assistante Mécanique pour la détruire… en tout cas, il est impossible de le convaincre de les laisser passer. Toute tentative de dialogue avec lui le conduit à déblatérer pendant de longues minutes de grands discours sur l'Amour, sa Passion qui transcende le temps et les êtres, la Mort qu'il préférerait se donner plutôt que de perdre celle qui a illuminé sa Vie, etc. Werther n'a pas envie de tirer sur les joueurs mais il le fera s'ils font mine de s'approcher de la machine ou de se jeter sur lui.

En profiter pour jouer sur sa relation avec Charlotte :

« Toi, que je croyais m'aimer ! Comment peux-tu m'infliger une telle douleur ? Tu prétends connaître le sens de l'amour, alors que ne nous laisses-tu vivre notre passion ! C'est toi ! Je sais que c'est toi qui a rendu folle mon tendre amour ! Monstre ! »

Que faire de l'Assistante Mécanique ? Le sous-titre du scénario est « une tragédie romantique » : il est impossible de la réparer. Toute tentative se solde par un échec patent : soit le dispositif s'arrête dans un grincement de mauvais augure, soit rien ne se passe, soit les joueurs reconnaissent leur impuissance. La seconde solution est de la détruire. La troisième solution est de la réinitialiser ; cela équivaut à un meurtre et l'IM ne se privera pas de hurler à travers le haut-parleur de son boîtier : « Aaaah ! mes souvenirs ! je sens mon esprit qui s'enfuit ! »

Il s'agit du point culminant de la partie tragique du scénario. Si Werther est encore en vie, il verse des sanglots inconsolables sur le « cadavre » de sa bien-aimée ; il peut aussi choisir de se suicider en s'ouvrant les poignets avec un engrenage pour rendre la scène encore plus horrible.

Si les joueurs tentent d'endommager la machine absurde, les Horlogers se mettent subitement à leur prêter beaucoup plus d'attention et deviennent extrêmement menaçants. On peut même envisager une course-poursuite dans les couloirs de la Cité-Machine. Heureusement, les Horlogers ne sont pas très rapides et retournent bien vite à leur tâche d'entretien.

Acte V : les automates sont nos amis

En émergeant des couloirs de la Cité-Machine, les joueurs retrouvent l'air libre. Insister sur leur soulagement quand ils atteignent le vent glacial, la pluie battante et les ténèbres d'Exil.

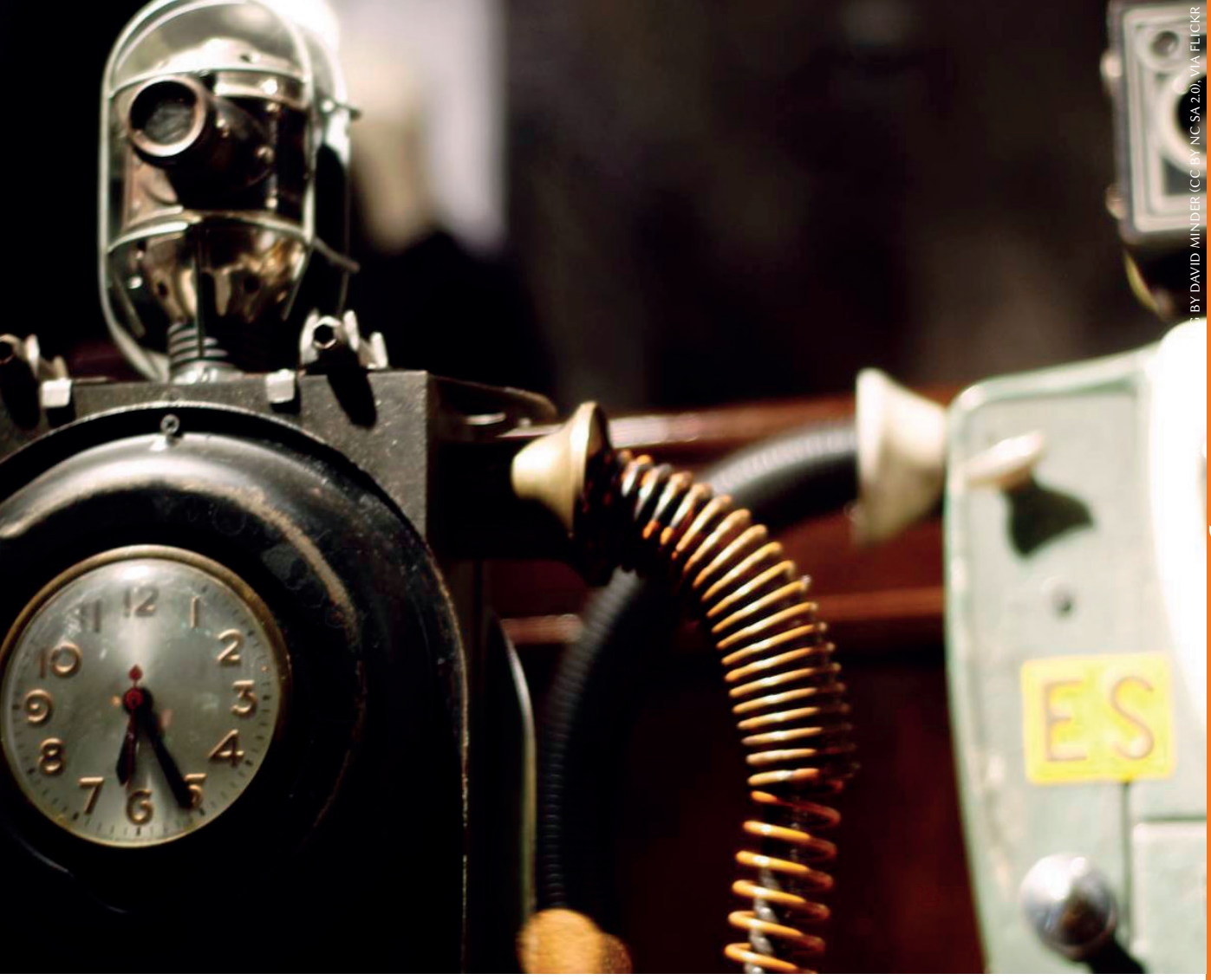
Les joueurs ont quartier libre pour quelques temps : normalement, ils devraient vouloir faire leur rapport et supplier pour retrouver leur travail, dormir et /ou s'acheter un bon repas. Dans tous les cas, leur tranquillité ne va pas durer.

Dès que les Exiléens des Étoiles Filantes comprennent que le règne de la musique est terminé, ils réagissent comme toute foule en délire qui se respecte : ils sont pris d'une fureur destructrice. Alors comme ça, ces maudits systèmes automatiques m'ont obligé à danser, hein ? Les joueurs ne peuvent pas mettre un pied dans la rue sans tomber sur des émeutiers en train de fracasser de la machine.

Cet acte est la conclusion tragique de la tragédie ; l'objectif est de rendre les automates plus sympathiques que les êtres humains pour les joueurs. Voici trois scènes à développer dans ce but :

Scène 1. Les joueurs croisent des exiléens qui traînent des automates dans la rue

Les émeutiers rassemblent sur une place tous les automates de première génération qu'ils parviennent à trouver, puis se saisissent de masses et fracassent leurs délicates carcasses



BY DAVID MINDER (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

métalliques. Parmi ces automates se trouvent les « amis » des joueurs, ceux qui les ont aidés pendant l'acte III.

Scène 2. Une foule furieuse

La foule a tenu le même raisonnement que les joueurs quant aux marques de fabrique des automates, et accuse Alexane Ortemances et ses machines diaboliques d'avoir provoqué les évènements récents. Ils ont adopté la solution logique en pareil cas : saccager son atelier, la saisir par les cheveux, et la jeter par-dessus une passerelle. Les joueurs peuvent arriver juste à temps pour la sauver, ou juste à temps pour voir son cadavre désarticulé s'écraser en contrebas.

Scène 3. L'émeute

Pour faire bonne mesure, les émeutiers mettent le feu au centre de contrôle ingénierique des Étoiles Filantes. C'est non seulement le lieu de travail des joueurs, mais aussi l'endroit où se trouvent leurs précieux carnets de notes, leurs inventions ; c'est toute leur carrière d'ingénieurs qui part en fumée.

Il y a fort à parier que les joueurs décideront d'intervenir dans au moins l'une de ces situations. Heureusement, la police politique d'Obsidienne veille au grain pour maintenir la Concorde Sociale. Ils surveillent les joueurs depuis un bon moment et les ont vus fouiner autour d'Administration, des intelligences mécaniques… juste au moment où les problèmes ont commencé à apparaître ! Tiens, tiens ! Et voilà maintenant qu'ils agressent de pauvres citoyens exiléens ? En plus, on les soupçonne même d'avoir détraqué l'Assistante Mécanique du réseau de contrôle des IMs ! Ces ingénieurs sont décidément de dangereux terroristes.

Les agents d'Obsidienne ne vont pas les arrêter tout de suite, mais les joueurs doivent sentir le souffle rauque d'Obsidienne sur leurs talons : ils ont l'impression d'être suivis, le tramway qu'ils voulaient emprunter ferme ses portes et démarre juste avant qu'ils

n'y montent, les gens ferment leurs volets sur leur passage.

Jusqu'au moment où, à l'autre extrémité d'une passerelle, deux hommes en longs manteaux noirs leur barrent la route ; derrière eux, une escouade de pandores se rapproche d'un air nonchalant.

« Bien le bonjour, citoyens ; vous êtes accusés d'atteinte à la Concorde Sociale, d'agression sur la personne d'honorables citoyens exiléens, d'espionnage et de terrorisme. Veuillez avoir l'obligeance de nous suivre. »

Il y a deux fins possibles à la pièce.

- Soit les joueurs réagissent très vite et très bien ; ils ont une chance d'éviter la capture et de s'enfuir. S'ils parviennent à filer entre les doigts d'Obsidienne et des pandores, et à les semer au travers des dédales du quartier, ils n'ont que peu de temps pour trouver une solution. En tant

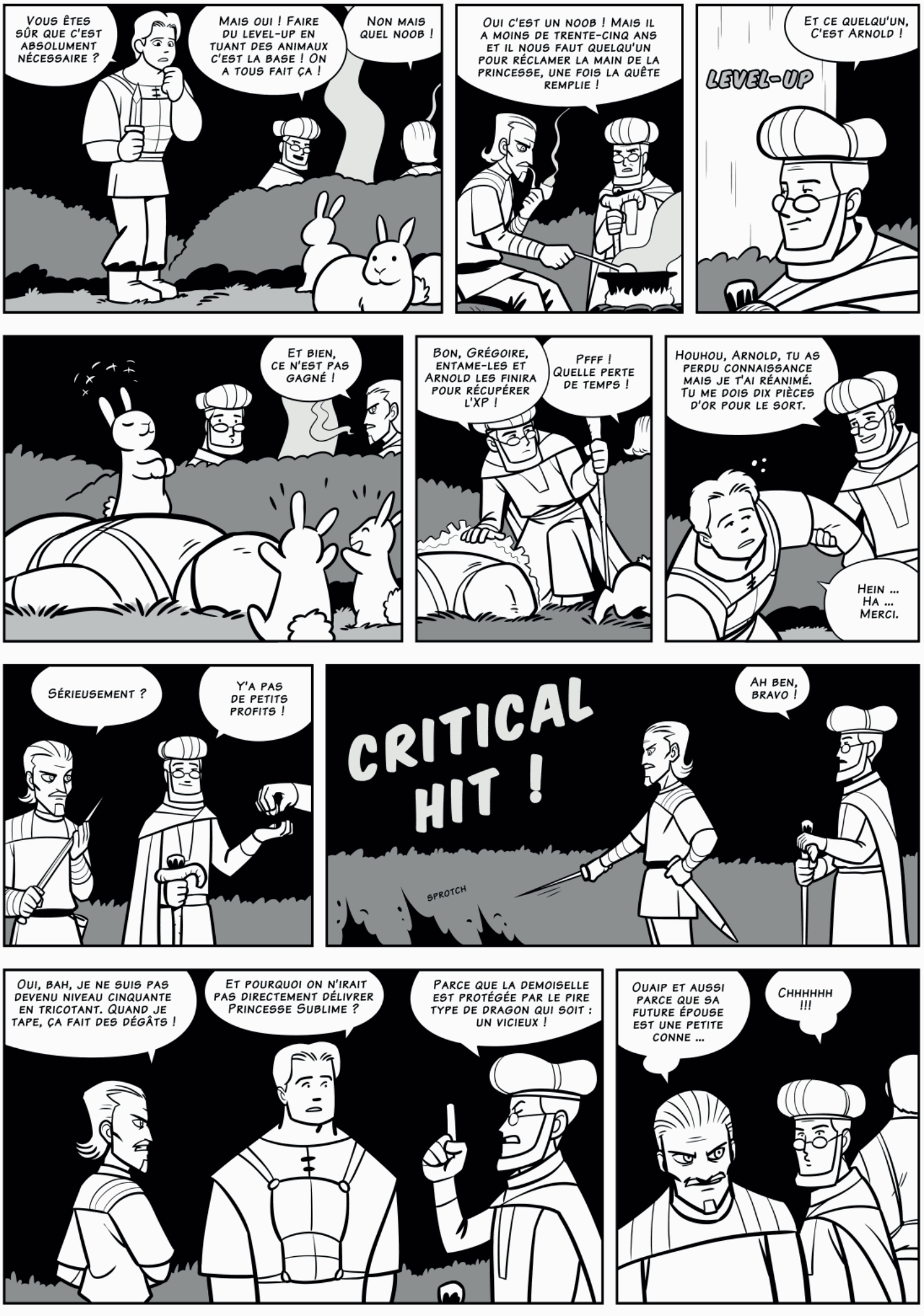
CITY OF DIRT AND STINK, BY 1STROWHEROESCLUB (CC-BY-NC-SA-3.0), VIA DEVIANTART

que suspects accusés d'un crime politique, leurs maisons seront surveillées, leur lieu de travail gardé, un avis de recherche lancé… si les joueurs réagissent correctement, le scénario peut se conclure sur leur fuite réussie. S'ils peuvent s'enfuir à bord d'un ballon-taxi, c'est encore plus classe.

- Soit les joueurs ne réagissent pas – ou pire encore, cherchent à négocier avec les deux agents d'Obsidienne. Ils sont alors escortés jusqu'à la cave d'un bloc d'habitation proche, où ils sont enfermés pendant plusieurs heures. Jusque-là, un meneur sympathique pourrait autoriser une évasion si elle est inventive et bien menée. De là, ils sont conduits jusqu'à une embarcation qui les dépose sur la jetée du Château, l'île-prison d'Exil. Il est alors trop tard pour réagir et on n'entendra jamais plus parler d'eux.

Rideau

Dalandiel



Scénario : Cowkiller Dessin : Soutch

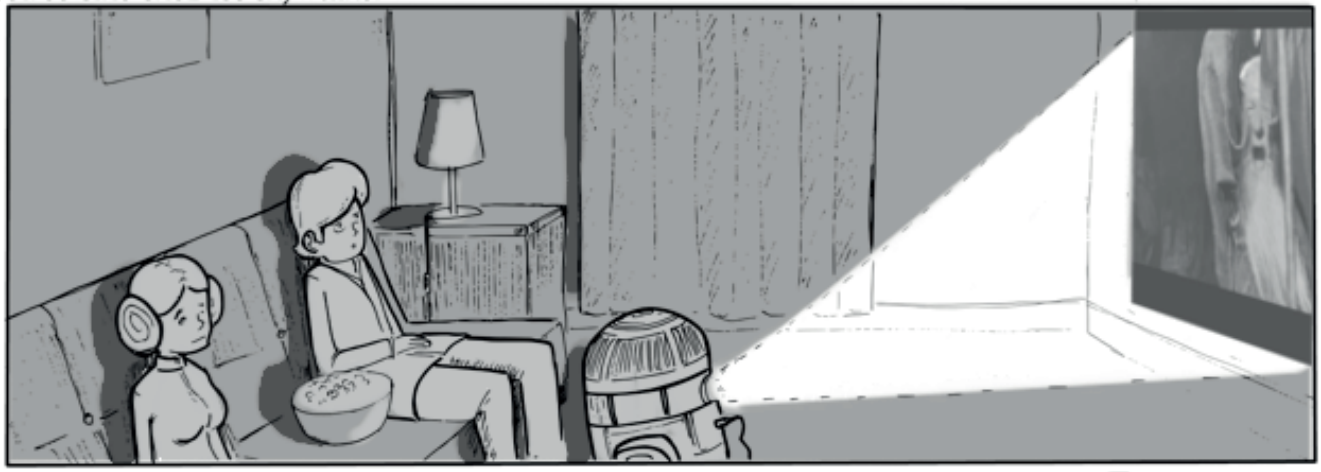
BRÈVES STAR-WARS

Publicité mensongère

Electro-love

Hyper-espaaaaaace !

Soirée ciné chez les skywalker



COWKILLER

FESTIVAL LUDIQUE
INTERNATIONAL DE PARTHENAY

DU 9 AU 20 JUILLET 2014

FLIP

29EME EDITION

GRATUIT - PLUS DE 3000 JEUX ET JOUETS DANS TOUTE LA VILLE
A PARTIR DE 14H - WWW.JEUX-FESTIVAL.COM - 05 49 94 24 20

Festival Ludique International de Parthenay Flip
Communauté de Communes Parthenay-Gâtine
REGION Poitou Charentes la démocratie participative
Terre de Festivals Deux-Sèvres 2014
DEUX-SÈVRES
Pays de Gâtine Parthenay www.gatine.org
GAME ONE
Crédit Mutuel LA banque à qui parler www.cmocean.fr
HYPER U PARTHENAY