Chroniques d'Altaride

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

N°27

ASSIETTE DU THÉÂTRE DE GUIGNOL, BY TUSCO (CC BA SA 3.0), VIA WIKIMEDIA COMMONS

▶ ECLIPSE PHASE :
CAMPAGNE ÉVEIL
ÉPISODE 3 COUP DE LUNE

▶ PORTRAIT DE RÔLISTE :
MICHAËL GOLDMAN,
MY MAJOR RÔLISTE

▶ GRAND DOSSIER :
LE SPECTACLE
ET LE JEU DE RÔLE

Fenêtre sur...

Un théâtre de papier... à vélo

Le Kamishibai

Dans les années 50, les rues du Japon recevaient souvent la visite d'un conteur à vélo. Sur le porte-bagages, une boîte de bois qui, une fois ouverte, laissait place à une histoire mise en images, pour toute la famille.

Le kamishibai serait né au XII^e siècle, dans les temples bouddhistes. Les moines utilisaient des rouleaux de dessins pour raconter aux habitants, souvent illettrés, des histoires édifiantes. Sa forme actuelle est apparue dans les années 20, pour connaître un âge d'or dans les années 50. Certains mangaka ont débuté leur carrière en pratiquant cet art populaire.

Le principe est simple : il s'agit de raconter une histoire dont chaque scène est illustrée par un dessin. Le conteur glisse dans le *butai* (cadre de bois ou de papier servant de support) une planche dessinée, avec au dos le texte de la scène. Le conteur peut jouer sur la vitesse de passage d'une image à une autre, introduire ou retirer plus ou moins vite une planche, ne laissant voir que quelques détails de la scène suivante...

Disparu dans les années 60, au profit de la télévision ou du cinéma, il reprend vie hors du Japon dans les années 70. De nos jours encore, de nombreuses compagnies de théâtre ou de conte utilisent ce support, très maniable et peu onéreux. ■

Sophie Pérès

BY SECRÉTARIAT DE LA CULTURE DE LA VILLE DE MÉXICO (CC BY NC SA 2.0), VIA FLICKR

Sources

- Wikipédia : **http://fr.wikipedia.org/wiki/kamishibai**
- Un exemple de kamishibai : Le petit théâtre de Marjo et Jo **http://www.theatremarjo.com**

Fenêtre sur…

BY NORBERAK EGINA (CC-BY-SA-3.0), VIA WIKIPÉDIA

Éditorial

« L'art est un jeu d'enfant »[1]

D.R.

Le jeu de rôle n'est pas très spectaculaire. Les rôlistes sont plutôt enclins à s'enfermer par petits groupes loin des regards pour pratiquer leur loisir. C'est même cette attitude, à contre-courant, qui a mené à quelques quiproquos médiatiques dont le souvenir est encore douloureux chez certains vieux briscards. Le jeu de rôle est difficile à comprendre pour un curieux qui se demande ce que fabriquent tous ces gens quand ils s'enferment. C'est un peu mystérieux, ça ressemblerait presque à un truc mystique ou sectaire… Pourtant, depuis des années, des passionnés se démènent pour faire connaître le jeu de rôle au grand public, le dédiaboliser et même aller encore plus loin et démontrer, faire reconnaître ses nombreuses vertus. Combien de rôlistes m'ont déjà dit que le jeu avait radicalement changé leur vie ? Vous en découvrez d'ailleurs un nouveau dans nos pages à chaque numéro. Ce mois-ci, c'est Michaël Goldman, fondateur de MyMajorCompany, qui « sort du placard » et nous raconte sa passion. Les rôlistes sont partout ! Silencieux, parce que c'est sans doute encore un peu mal vu de jouer, parce que c'est compliqué à expliquer en cinq minutes à un collègue de bureau… Et pourtant, le monde est truffé de gens qui ont grandi avec *Dungeons & Dragons* et ses héritiers ludiques. Y compris dans les arts. Écrivains, réalisateurs, musiciens, scénaristes, acteurs, artificier, peintres, dessinateurs de bédés, programmeurs, architectes, photographes et j'en passe… Des rôlistes ou anciens rôlistes qui façonnent chaque jour discrètement la culture pour y insérer ce petit grain de liberté qu'on appelle jeu de rôle.

> « Ce petit grain de liberté qu'on appelle jeu de rôle

D'accord, le jeu de rôle, ça n'est pas très spectaculaire. Mais lors de votre prochain concert, de votre prochaine sortie au cinéma, regardez autour de vous… Combien sont des rôlistes ?

Demandez-leur !

À vos dés !

Benoît Chérel

1 Max Ernst.

Chroniques d'Altaride Août 2014 N°27
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 : Pascal Bléval, Benoît Chérel, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Gabriel Féraud, Michaël Goldman, Astrid Méan, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Léo Sigrann, Clotilde Thiennot, Léo Touroult, Pierre Thiess. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Jérémy Bouzerna, Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch / Cowkiller, © Christophe Dénouveaux. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : Cédric Cassam-Chenaï, Michaël Goldman, Arnaud Desfontaines, Christophe Trumelet, Celdric Turmel, David Audra. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL.
Photo de couverture : Madelon du théâtre de Guignol, by Tusco (CC BA SA 3.0), via Wikimedia Commons.

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...
- Un théâtre de papier… à vélo 2

L'Entrée
- « L'art est un jeu d'enfant » 4

Chambre des rêves
- Tipeee, pour soutenir la revue 7

Portrait de rôliste
- Michaël Goldman, business rolling 10

Feuille de perso
- La feuille de personnage de Michaël Goldman 13

Atelier du créateur
- MMC & les rôlistes 14

Salle de jeu
- Le Spectacle et le jeu de rôle 16

Cuisine du MJ
- Faire du grand spectacle 18
- Ce soir, c'est jeu de rôle… showtime ! 22

Fumoir
- Culture rôliste - Un spectacle, le jeu de rôle ? 26
- Le Jeu de rôle, un théâtre ? 28

Bar
- La Chronique… et l'antichronique 29
- Astrid Méan, jeune auteure du roman *Deorum Interfectores* 30
- Rencontre avec Pascal Bléval, auteur de nouvelles 32

Le Hangar d'Altaride
- Deuxième vaisseau - *Le Grand cirque* 34

Home Cinema
- *The Fumble Zone*… épisode **12** *Le Scénario fantôme* 36

Bibliothèque
- Nouvelle - *La Troupe du Magicien Blanc* 38
- Le Monde de la Tour - *Que le spectacle commence !* 44
- Nouvelle - *Sauvage* 52
- Histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan - *Tout le poids de la justice* 64

Hangar aux scénarios
- Campagne *Eclipse Phase* : *Éveil*, épisode **3** – *Coup de Lune* 76

Véranda graphique
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode **3** 102
- Bédé - *Star Wars, le jeu de rôles* - épisode **27** 103

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°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

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipeee, pour soutenir la revue

Un pas en avant

Le mois dernier, la revue se lançait dans une nouvelle aventure, celle du financement participatif. Avec la plate-forme Tipeee, nous vous proposons désormais de prendre part à l'élaboration de la revue d'une manière nouvelle. Vous pouviez contribuer avec des textes ou des images, vous pouvez maintenant le faire avec de l'argent. Pratique pour marquer son soutien aux *Chroniques d'Altaride* sans avoir assez de temps à y consacrer pour proposer du contenu.

En retour, nous vous proposons plusieurs contreparties, avec notamment une version papier de la revue (« enfin ! » diront certains… et ils n'auront pas tort).

Pour nous, à la rédaction, voir des gens choisir de participer, quel que soit le montant, c'est vraiment génial et très important. Dès le premier euro, c'est la marque d'une appréciation importante : on ne donne pas un euro

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). ■

à une revue gratuite si on n'estime pas un minimum qu'elle le mérite. Et quand ils nous donnent plus (et généralement c'est plutôt ça), c'est vraiment enthousiasmant. On se dit que ces deux ans de revue mensuelle commencent à porter leurs fruits et qu'on a des lecteurs intéressés et motivés.

Les contreparties et les objectifs

Bon, mais les sous, ça n'est pas que pour faire du bien au moral ! Grâce à ces généreux soutiens, la revue va pouvoir bénéficier d'un peu de trésorerie. Jusqu'à présent, la gratuité de la distribution rendait assez compliquée cet aspect financier, et cela limitait certaines évolutions possibles. Vous pouvez voir sur la colonne de gauche les contreparties proposées aux donateurs selon les différents paliers et sur la colonne de droite les projets que nous souhaitons développer actuellement. Bien sûr, nous ne ferons pas tout d'un seul coup. Il y aura certainement d'autres idées qui viendront s'ajouter, certaines qu'on abandonnera peut-être… tout cela correspond à une revue mensuelle vivante et dynamique.

L'argent récolté au terme du premier mois d'activité sera vraisemblablement investi dans des outils papier de communication : affiches, flyers. Ils nous sont de plus en plus souvent demandés pour faire connaître la revue, en particulier lors des conventions et des festival ou dans des lieux ludiques, comme les Caves Alliées, le bar parisien où nous organisons chaque deuxième mercredi du mois la rencontre des Altariens pour fêter le dernier numéro des *Chroniques d'Altaride*.

Le projet de visuels

L'idée, lancée justement lors d'une de ces rencontres des Altariens, consiste à prendre des photos pour illustrer l'affiche et le flyer.

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.

Ces photos seront prises en conventions rôlistes, avec la complicité de visiteurs, lecteurs et sympathisants de la revue. Nous les ferons poser en groupe, chacun avec un exemplaire papier des *Chroniques d'Altaride* entre les mains, l'air extasié par une lecture bouleversante… enfin, vous voyez le tableau.

À l'arrivée, on aura des prises de vue réelles, vivantes et bien représentatives de nos vrais fans et lecteurs.

Alors si vous allez dans une convention rôliste prochainement, cherchez notre stand et rejoignez-nous pour la photo !

Et des conventions, nous en faisions déjà, et nous allons en faire encore plus !

Le planning

- Du 22 au 24 août, les *Chroniques d'Altaride* seront à Plaisance pour le festival RPGers.
- Du 3 au 5 octobre, la revue sera à Lyon pour la convention Octogônes.
- Les 11 et 12 octobre, nous serons en Suisse, à La Tour-de-Peilz, pour la convention Orc'idée.
- Les 25 et 26 octobre ce sera le tour de Lannion, où nous serons présents pour la deuxième édition du festival Scorfel.

… Et d'autres dates sont déjà en train de se caler avec d'autres événements ludiques. D'ailleurs, si vous voulez nous voir venir par chez vous, contactez-nous ! ■

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

Michaël Goldman, business rolling

Fondateur de MyMajorCompany

Qui êtes-vous ? Présentez-vous en quelques mots.

Je suis le fondateur, le président de MyMajorCompany. Et je suis rôliste.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Je devais avoir seize ans, c'est un pote de lycée qui m'a initié aux jeux de rôle. J'étais socialement nettement plus proche des geeks que des autres, déjà très investi dans le jeu vidéo en tant que joueur. L'*heroic fantasy* m'avait toujours tenté, j'avais déjà joué aux Livres dont vous êtes le héros quand j'étais petit… Le terreau idéal, en somme. Alexandre m'a dit « On va faire un truc drôle. Je vais faire croire à un pote que je suis un vampire ». Pendant une semaine, nous avons été plongés dans un passionnant mélange entre imaginaire et réalité. C'étaient mes premiers pas dans cet univers-là. Assez vite, ce même pote nous a initiés à *Dungeons & Dragons*. Nous sommes devenus des gros amateurs dès la 2e édition, jusqu'à la 3.5.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Malheureusement je ne le pratique plus actuellement. Voilà dix ans que je ne joue plus de manière régulière… voire plus du tout. Avant, je jouais au moins une fois par semaine, jusque très tard dans la nuit. Le boulot a commencé à me prendre pas mal de temps… et ces cinq dernières années, les enfants et le job me prennent trop de temps pour que je puisse encore jouer.

Le jeu de rôle, c'est l'ennemi du sommeil ! Ma bande de potes me fait souvent des appels du pied pour que je les rejoigne, au moins une fois de temps en temps… mais dès que ma petite dernière fera ses nuits, je m'y remettrai !

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

Je n'ai pas de réponse très claire… Je me suis construit sur plein d'aspects grâce à ça. Le jeu de rôle est un excellent moyen d'apprendre des tas de choses. Les aurait-on apprises sur un autre support ou est-ce que ça vient vraiment de nous ? Dans un groupe de potes, c'est socialement très enrichissant.

Ça apprend aussi la notion de leadership, de management, et plein de choses, comme fixer des règles et savoir les transformer pour les adapter aux gens auxquels on a affaire. Ce sont des expériences sociales de micro-entreprises ou d'associations : on essaie de construire des choses ensemble. Ça permet aussi d'apprendre les avantages de la spécialisation, de la dépendance aux autres.

C'est pour moi une véritable école de la vie, on en tire tellement de choses ! Je ne sais vraiment pas si j'aurais appris ces choses ailleurs. Ça a été un super exercice de créativité et d'imagination !

L'idée de pouvoir, comme tous les meneurs de jeu, créer son propre monde cohérent, détaillé, c'est très intéressant. On n'apprend pas ça à l'école. On rentre dans des tas de questions passionnantes, comme la question de la religion, de l'organisation sociale… En tout cas, le jeu de rôle a construit ce que je suis aujourd'hui.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Plutôt meneur. C'est là où je m'amuse le plus. Ce que j'aime, dans ce rôle, c'est d'abord le fait de créer un spectacle… Un peu comme le fait un producteur de musique, finalement, ou comme dans la direction d'une boîte.

J'aime l'idée de savoir ce qu'il y a dans les coulisses, de savoir que la personne en face de moi puisse juste profiter, profiter du spectacle, tout simplement.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

C'est la question super piège. Personne n'arrive à y répondre. Je dirais que ça dépend à qui on s'adresse. Le plus compliqué, c'est sans doute de trouver une explication pour

les parents, pour les gens qui s'inquiètent dans l'entourage des joueurs. Je suis de la même école qu'Alexandre Saudinos[1] : le mot qui compte le plus pour moi, c'est la notion d'arbitre.

Disons que le jeu de rôle, ce sont des gens qui évoluent dans un monde imaginaire, avec un arbitre qui dit « ça c'est possible mais ça, ça ne l'est pas » et qui anime ce monde imaginaire.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Moi je fais du financement participatif, comme Kickstarter, KissKissBankBank ou Ulule. MyMajorCompany a beaucoup évolué ces dernières années et c'est évidemment dans le financement participatif que je suis persuadé que les univers de jeu de rôle ont complètement leur place.

C'est un petit monde où il y a des niches hyper soudées et qui ne trouvent pas, dans les investisseurs traditionnels, un financement suffisant pour leurs projets.

J'espère qu'avec ces nouvelles méthodes, les rôlistes pourront enfin trouver les moyens de développer leur activité. Je sais qu'il y a des projets qui fonctionnent vraiment très bien. Et même les *Chroniques d'Altaride* auraient des choses à faire dans le domaine du financement participatif !

Aujourd'hui il y a des gens comme moi qui sont CSP+ et qui auraient bien envie de soutenir des projets rôlistes de qualité. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

Photos aimablement fournies par MyMajorCompany

1 Voir le portrait de rôliste de Cédric-Alexandre Saudinos, réalisateur de la future série de SF française *The Flying Rock*, dans le numéro 25 des *Chroniques d'Altaride*.

La feuille de personnage de Michaël Goldman

Classe

Prêtre (rien à voir avec la religion - j'aime bien le prêtre, personne voulait jamais le jouer alors que moi je trouve ça cool, ça caste, ça tank, ça heal... De toute manière je suis trop maffré pour jouer un guerrier : je suis infoutu de faire plus que 4 sur un d20).

Caractéristiques

FOR, CON : Je fais pas mal de foot depuis que je suis gamin, mais malgré toute cette sueur, j'ai pas l'impression d'être devenu une masse – ce qui prouve que la deuxième édition de *Advanced* Dungeons & Dragons avait raison : les caractéristiques n'augmentent pas avec l'expérience.

- DEX : Ça doit être ça qui me permet de jouer au foot. Je sais pas, 14 ?
- INT, CHA, SAG : Alors une fois pour se marrer avec des potes on s'était amusés à faire nos « fiches de perso » de nous en tant que vraies personnes, en utilisant les règles de *L'Appel de Cthulhu*, je crois. Eh ben, se faire donner ou donner des scores en IN, CHA et SAG à ses potes, hum... c'est un bon moyen de perdre des amis... on a laissé tomber.

Compétences

- Avoir une maffre insensée dès qu'il y a un jet de dé +23 ;
- Jouer à *Civilization* +19 ;
- Jouer au premier *Starcraft* +17 ;
- Jouer à *Starcraft II* +3 ;
- Regarder la télé tout en jouant à *L'Entraîneur*, en discutant de jeu de rôle, en bouffant une pizza et en promettant d'aller coucher les enfants tout de suite +14 ;
- Être dégoûté à vie parce que je me suis fait souffler *Noob* sous le nez alors que moi je suis rôliste +52.

Armes

Heu - pour me sortir de la plupart des situations, j'essaye d'être marrant...?

Équipement

Un vélo qui a remplacé mon scoot, toujours dans le but de un jour pouvoir dépenser des points en FOR et CON, mais ça marche pas – fichue deuxième édition ! ■

Michaël Goldman

MY COMPANY

MMC & les rôlistes

Michaël Goldman a cofondé MyMajorCompany (MMC pour les intimes) en 2007. En tant que rôliste, il nous raconte où va cette aventure dans le monde du financement participatif.

Pourquoi ce nom, MyMajorCompany ?

Parce qu'à la base on s'est lancés en 2007 comme label. Le financement participatif n'existait pas encore à l'époque. Ça s'est créé autour de la musique, comme souvent, elle est au cœur des créations culturelles. Le financement participatif est né un peu partout dans le monde à partir de la musique. Ça a très bien marché. On a trouvé un nom qui est uniquement musique. En 2011 on a basculé.

L'atelier du Dernier incubateur, c'est toujours d'actualité ? Ça consiste en quoi ?

C'est encore actif, il y a eu des histoires de planning qui ont un peu chamboulé l'organisation. Un workshop a eu lieu pour des festivals. Un nouvel atelier est programmé pour bientôt au Dernier bar avant la fin du monde.

Le domaine du jeu de rôle français utilise énormément le financement participatif pour éditer de nombreux ouvrages… Pourtant, pour l'instant, les projets portés par MMC sont plutôt rares.

Pourquoi, souhaitez-vous que ça change et comment comptez-vous vous y prendre ?

Aujourd'hui, le financement participatif rôliste se passe essentiellement sur Ulule. Ils ont beaucoup d'avance sur nous, ils ont commencé avant et les rôlistes se sont emparé du financement participatif très tôt, ils ont très vite compris comment ça marchait, comment en tirer parti… Ils sont allés sur Ulule parce qu'à l'époque, il n'y avait pas encore de concurrence. Ce type de financement est un business légitimiste. Une fois qu'une campagne s'est bien passée sur une plate-forme, pourquoi en changer la fois suivante ? Les gens vont faire leur nouveau projet là où ils en ont déjà fait un avant. Nous, on veut, avec le Dernier incubateur en particulier, faire marcher le bouche-à-oreille. Chez Ulule, quand ils ont vu arriver *Esteren* ou *Noob*, ils n'ont pas compris à quoi ils avaient affaire. Mais les leaders de ce type de projets ne sont pas particulièrement attachés à la plate-forme qu'ils utilisent pour le moment… C'est un outil dont ils ont besoin.

Que faire, de notre côté ? Pas grand chose. On organise des partenariats, comme avec le Dernier bar avant la fin du monde… et on fait des messages d'amour ! Qui nous aime nous suive.

Une annonce à faire aux lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ?

Qu'ils continuent à jouer autant qu'ils peuvent ! Le jeu de rôle est plein de vertus. Il y a tellement de hobbies qui n'ont que peu d'intérêt ! Ceux de notre génération, on faisait un peu des complexes, on était regardés de travers… pourtant notre passion vaut bien autant que de boire une bière en terrasse et de bavarder entre potes. Je souhaite qu'un maximum de gosses s'y mettent.

Bonne chance aux *Chroniques d'Altaride* !

Propos recueillis par Benoît Chérel

Grand dossier

Le Spectacle et le jeu de rôle

Jeu de rôle et spectacle font-ils bon ménage ? Un jeu de rôle est-il un spectacle, d'ailleurs ? Dans l'aventure ou autour de la table, comment rendre ses parties plus spectaculaires ? Ce dossier vous propose d'explorer quelques pistes autour de ces questionnements...

Salle de jeu

BALLET CLASSIQUE BY XIONOX (CC BY SA 2.0) VIA FLICKR

ELEPHANT ROYAL DE LUXE BY OLIVIER DUQUESNE (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Aide de jeu

Faire du grand spectacle

Et si on sortait le grand jeu pour la prochaine aventure ? Un scénario qui envoie, des scènes spectaculaires... la totale ?

Le meneur de jeu est un peu comme un réalisateur de cinéma. Il ne contrôle pas vraiment ce que vont faire les personnages (ça, c'est le boulot des acteurs, qui suivent eux-mêmes les directives du script préparé par le scénariste ou le dialoguiste) mais il a le dernier mot sur l'organisation générale, l'ambiance, l'angle d'approche…

Il supervise aussi les effets spéciaux, quand il y en a. Au cinéma, les effets spéciaux sont de plus en plus courants, notamment parce qu'avec le numérique, ils sont maintenant beaucoup plus simples à intégrer au film. En jeu de rôle, c'est encore plus simple : il n'y a qu'à imaginer, il n'y a qu'à décrire. Encore faut-il savoir le faire. Tout comme certains films gavés d'effets spéciaux s'avèrent être des navets sans intérêt, certaines parties de jeu de rôle se noient dans des séquences poussives.

Voici donc quelques propositions pour une approche « grand spectacle » de votre prochaine partie de jeu de rôle.

EXPLOSION VOITURE BY ANDREW KUZNETSOV (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Les figurants

Souvenez-vous de *Ben-Hur*… Un grand film, c'est un film avec des foules immenses, vraiment immenses. Ces foules peuvent être considérées en jeu de rôle comme un simple décor. Elles sont totalement passives et n'ont pas d'interaction possible avec le groupe des personnages des joueurs. Le meneur de jeu peut donc décrire à loisir des foules très importantes pour donner de l'ampleur à une scène-clé d'aventure (un duel dans une arène, une course-poursuite dans la rue, une filature dans un stade, une altercation dans le métro…)

La foule est passive mais le meneur de jeu peut l'utiliser comme levier narratif. Elle peut être une source très intéressante d'obstacles variés pour ponctuer un affrontement : des touristes qui traversent un champ de tir, un ennemi qui prend un passant en otage, un mouvement de panique déclenché par la vision d'une arme ou un coup de feu…

La foule est aussi un levier moral pour faire agir les personnages. Eux seuls pourront désamorcer la bombe au milieu de la foule. Eux seuls pourront organiser l'évacuation des lieux contrôlés par l'ennemi… Et quand un civil se retrouve au milieu des tirs, les personnages des joueurs avec un cœur pourront changer leurs actions. Cesser les tirs, tenter de sauver le malheureux, quitte à permettre au méchant de s'échapper…

La foule enfin est un excellent moyen de rappeler aux joueurs l'humanité de leurs personnages. Les personnes qui la composent sont anonymes mais ce sont des personnes à part entière. Montrer que la foule peut mourir, pleurer, éprouver des sentiments, de la détresse, c'est un bon moyen de mettre en valeur le côté vivant de ce « décor ».

La pyrotechnie

Ah, les explosions… Tout film d'action qui se respecte se doit d'avoir son lot d'explosions. Même une histoire médiévale

PAYSAGE NOUVELLE-ZÉLANDE BY GHISLAIN MARY (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

au cinéma se débrouille pour faire péter quelque chose… alors pourquoi pas dans vos scénarios de jeu de rôle ?

Que faire exploser ? Bien souvent, en jeu de rôle, on se concentre sur les armes de contact (les épées…) et les armes de tir (les pistolets…) en oubliant qu'il existe une catégorie très prisée dans le cinéma d'action : les explosifs. Si vous voulez de belles explosions dans votre scénario, débrouillez-vous pour placer un lance-grenades sur le fusil des personnages de vos joueurs ou de leur mettre un carton de grenades sous la main. La dynamite, le C4, la nitroglycérine, le TNT ou même un simple cocktail Molotov feront leur petit effet. Ces armes sont dévastatrices ? Il suffit de les fournir en quantité limitée et de placer suffisamment d'antagonistes dans la scène suivante pour que vos personnages soient fortement incités à les utiliser sans perdre de temps.

Sans changer les armes des personnages, vous pouvez aussi placer des objets de décor eux-mêmes explosifs. Situez un combat dans une station-service et vous pourrez sans peine déclencher de belles explosions et de magnifiques incendies… Bien sûr, le monde contemporain (ou futuriste) se prête mieux aux matériaux explosifs (véhicules, barils de carburant, caisses de munitions, systèmes électriques…) mais vous pouvez souvent placer des matériaux magiques ou simplement inflammables dans des environnements de type médiéval-fantastique. Vos joueurs seront surpris des dégâts que peut causer une simple lampe à huile lancée sur un orc au milieu d'une taverne… Faites en sorte que tout soit un peu plus inflammable, de l'alcool au bois des poutres, et vous aurez de quoi faire de belles scènes de nuit éclairées par des incendies ravageurs.

L'ampleur des paysages

Typiquement, les films comme *The Lord of the Rings* offrent des paysages absolument magnifiques avec des vues aériennes sur des architectures grandioses. Au cinéma, ce genre de plans coûte une petite fortune

mais un meneur de jeu peut décrire tout ce qu'il veut sans limitation particulière. Pourquoi s'en priver ?

Le grandiose, cela nécessite souvent de réussir à prendre un peu de distance, ne serait-ce que le temps de décrire une scène, un paysage. En jeu de rôle, on reste en général au niveau des personnages. Le meneur décrit ce qu'ils voient et guère plus. Le grandiose cinématographique naît plus particulièrement dans ces moments où la caméra monte dans les airs pour nous donner une vue d'ensemble. Ce mouvement permet de comprendre en quelques secondes que ce que nous pensions être encore à taille humaine a atteint une dimension gigantesque… épique.

Par exemple, quand les personnages des joueurs participent à une bataille, ils ne voient que leurs adversaires directs, c'est-à-dire entre deux et dix personnes. Si le meneur de jeu s'amuse à faire un mouvement de caméra pour prendre de la hauteur, il pourra décrire, entre deux rounds de combat, ce qui se passe au-delà de cette petite escarmouche. Un convoi ennemi qui se rapproche, des dizaines d'autres affrontements comme le leur tout autour…

L'idée n'est pas de sortir du jeu mais de donner un souffle supplémentaire à la description. On évitera donc de décrire des choses dont les personnages ne peuvent pas avoir connaissance. Dans l'exemple ci-dessus, on considère qu'ils savaient qu'un convoi allait venir. Le décrire qui s'approche ne dévoile rien que le groupe ne savait déjà, par un autre moyen (un ennemi avait appelé des renforts, par exemple).

Les grandes batailles compilent un peu tout cela : il y a du monde, on est un peu contraint à avoir une vue d'ensemble et donc à apprécier la grandeur du paysage. Il est assez facile de placer des explosions ou des incendies dans ce genre d'affrontements. N'oubliez pas les batailles navales, qu'on met trop souvent de côté en jeu de rôle. ■

Benoît Chérel

BY CAROLE RADDATO/CC BY SA 2.0/VIA FLICKR

La grandeur de l'Histoire

Placer les personnages dans une scène historique ajoute sans trop d'efforts une grande énergie à une séquence. D'un seul coup, les personnages peuvent se sentir importants, leurs actions ont un impact sur le déroulement des événements fondateurs de leur univers de jeu.

C'est une approche pratique pour les jeux qui possèdent une dimension historique. Pas forcément notre Histoire, d'ailleurs. Il suffit que le meneur de jeu ait la possibilité d'impliquer les personnages des joueurs dans une séquence qui appartient à la chronologie « officielle » de l'univers du jeu.

Attention cependant à éviter le syndrome de la cinématique, qu'on retrouve souvent en jeu vidéo de manière élégante mais qui risque de tout gâcher en jeu de rôle, car elle enlève un élément essentiel au jeu : le choix qu'ont les joueurs sur les actions de leurs personnages. Pour les scènes historiques, la difficulté consiste à laisser les personnages des joueurs approcher suffisamment des éléments fondateurs du jeu… ce qui sous-entend une prise de risque, puisqu'ils ont alors la possibilité de prendre des décisions qui peuvent modifier l'Histoire. Les en empêcher risque de frustrer les joueurs. Le mieux est sans doute de pousser discrètement les joueurs dans la direction qui vous arrange, sans qu'ils aient l'impression d'être contraints. Mais nous abordons là un thème bien différent du grand spectacle en jeu de rôle… Nous en reparlerons dans le numéro consacré à l'Histoire ! ■

B. C.

PANNEAU BROADWAY BY DARREN JOHNSON (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Aide de jeu

Ce soir, c'est jeu de rôle... showtime !

Comment mettre le feu en transformant votre petite partie de jeu de rôle en show à l'américaine, mémorable pour vos joueurs ? Entre rêve et astuces, quelques pistes pour une tablée pas comme les autres...

En avant la musique !

Pour mettre l'ambiance, rien de tel qu'une bonne musique. Mine de rien, c'est le petit détail qui peut faire toute la différence mais attention : une mauvaise musique, c'est pire que rien du tout ! Mieux vaut réfléchir à l'avance à l'organisation de la séance pour déterminer les passages les plus adaptés à une ambiance musicale. On prépare ensuite une playlist. Côté matériel, l'idéal sera sans doute la hi-fi. On évitera les mini-enceintes d'ordinateur pour préférer un ampli avec caisson de basse. Le 5.1 (ou plus) n'a guère d'utilité avec les MP3, encodés en stéréo, mais ce genre d'installation haute fidélité peut permettre des ambiances très immersives avec les pistes sonores adaptées.

Le meneur gagnera à utiliser une tablette tactile pour manipuler la sono en souplesse et ainsi rester concentré sur le jeu. Une connexion Wi-Fi lui permettra de rester libre de ses mouvements.

Jouer avec l'éclairage

Qui n'a pas essayé de jouer à la bougie pour les jeux dits « d'ambiance » ? Pauvres yeux… Le cocktail fumée de cigarette + soirée à la bougie, ça pique… Mieux vaut garder les bougies pour les scènes cruciales plutôt que d'en gâcher l'effet en les gardant allumées trop longtemps.

Mais il y a d'autres manières de jouer avec la lumière. Avez-vous essayé de jouer dans le noir ? Pour une courte scène, en briefant bien le groupe pour qu'on ne tourne pas ça à la blague, l'obscurité totale peut procurer une ambiance exceptionnelle, en particulier quand elle arrive à un point culminant de l'intrigue. La scène sera surtout en roleplay mais si l'idée vous tente, sachez qu'il existe des dés phosphorescents pour continuer à jouer dans le noir total… Bon, par contre il faut bien connaître ses caractéristiques, à moins que vous ne trouviez une astuce pour faire briller votre feuille de personnage.

Le meneur équipé pourra investir dans quelques supports d'éclairage variés. Des spots commandés par télécommande (ou mieux, par Wi-Fi via une tablette tactile et une application dédiée) peuvent permettre de créer des couleurs très pratiques pour teinter les ambiances. Une ou deux lampes de chevet équipées d'abat-jour coloré pourront produire leur petit effet aussi.

Les bruitages

Quand le monstre pousse son hurlement, le meneur de jeu a beau y mettre du sien, ça n'est jamais très convaincant. Quelques bruitages bien préparés permettent de pallier à ces problèmes d'imitation. Il existe des CD de bruitages (ou des collections de MP3) pour parfaire sa collection. La difficulté réside dans la vitesse d'exécution. Autant un bruitage prévu dans le scénario, longtemps à l'avance, sera facile à préparer, autant celui qui correspond à un événement relativement imprévu, improvisé par le meneur en cours de jeu, sera nettement plus difficile à produire au moment où il est annoncé. L'idéal, c'est sans doute de bien connaître sa collection de sons. Si je n'ai pas le cri du léopard mais celui du lion, est-ce que ça ira quand même ? Ce fichier qui s'intitule « cloches », elles y sonnent plutôt façon mariage ou enterrement ? Est-ce que j'ai un son de mitraillette quelque part ?… Un peu d'organisation sera nécessaire pour trier les bruitages, plus faciles à trouver via des mots-clés. Là encore, une gestion informatique est quasi indispensable pour éviter de se perdre dans des manipulations longues et complexes qui font rapidement perdre l'intérêt du bruitage. S'il n'est pas instantané, il est raté, mieux vaut s'en passer. Mais si ça sort bien, l'effet peut être assez extra !

Ajoutons que le bruitage instantané le plus simple reste quand même celui que produira le meneur de jeu lui-même. Pousser un cri pour effrayer les joueurs, ça reste un classique ! Frapper sous la table, taper du pied, faire claquer la langue… Osez, essayez : vous serez surpris de voir que vos joueurs, pris par le jeu, ne vous tiendront pas rigueur de vos effets parfois douteux. Les bruitages sont juste là pour porter un peu plus collective, mais ce sont bien les joueurs qui feront le reste pour rêver de sons extraordinaires.

Les accessoires

Le meneur qui s'implique prend parfois le temps de créer une extension de son scénario dans le monde réel. Une vieille carte trouvée par les personnages, quand elle est manipulée par les joueurs autour de la table, aura beaucoup plus d'intérêt. Une vieille lettre, une médaille militaire… Pas mal de sites Internet proposent des tutoriaux pour fabriquer des accessoires de théâtre ou de cinéma qui peuvent être autant d'aides de jeu réalistes pour vos parties. Et si vous êtes moins bricoleurs, vous pourrez trouver votre bonheur chez un antiquaire ou dans un vide-grenier. Vieux coffret en bois précieux, statuette exotique, bijou ancien, dague rouillée… Pour quelques euros on peut trouver

PHOTO VINTAGE FEMME BY TERESA (CC BY 2.0), VIA FLICKR

des objets à la base étranges et sans intérêt mais qui pourront prendre tout leur sens s'ils appartiennent à l'aventure que vous proposerez à vos joueurs.

Le menu

Il arrive souvent que les parties de jeu de rôle durent des heures… Il n'est donc pas rare de grignoter tout en jouant ou de faire une pause repas. Pourquoi ne pas utiliser la nourriture comme un accessoire encore plus immersif ? La plupart des scénarios impliquent une ambiance qui peut se répercuter dans le repas. Vos personnages voyagent dans un pays étranger ? Prévoyez de manger local pour rester dans l'ambiance. Le jeu est plutôt futuriste ? Amusez-vous à imaginer des recettes « spatiales » ! Certains plats exotiques peuvent tout à fait passer pour de la nourriture extraterrestre… Encore plus si vous les modifiez avec un colorant alimentaire.

N'oublions pas la boisson. Consommez l'alcool avec modération, et proposez à vos joueurs des boissons locales, réelles ou imaginaires. Les livres de cocktails regorgent d'idées de boissons sophistiquées qui peuvent donner de la couleur à n'importe quelle ambiance.

Les photos

Plutôt qu'une longue description orale, il peut être intéressant de montrer directement aux joueurs à qui leurs personnages ont affaire. De vraies photos peuvent convenir (on arrive alors souvent à en faire une aide de jeu, en tant qu'accessoire) mais cette approche prend tout son sens, encore une fois, avec le numérique. En quelques clics, avec une plate-forme connectée, il est possible d'accéder à des visuels d'à peu près n'importe quoi sur Internet, qu'on pourra afficher sur un écran pour montrer aux joueurs.

Attention : le temps de recherche sur le Web peut facilement rompre le rythme de la partie et s'avérer contre-productif. Comme pour les bruitages ou la musique, les images doivent

CUISINE ORIENTALE BY GRAND PARC - BORDEAUX, FR (CC BY 2.0), VIA FLICKR

arriver en soutien narratif de manière très fluide. Le mieux reste de préparer les principaux visuels à l'avance pour ne pas perdre de temps.

Souvent, les joueurs qui ont l'habitude qu'on leur présente des visuels s'attendent à ce que tout élément important de l'intrigue soit illustré. C'est une attente qui peut être handicapante, quand le meneur de jeu se met à improviser autour de la trame centrale. « Ah, ce personnage n'a pas d'image, c'est qu'il ne doit pas être important » risque d'être une remarque d'un de vos joueurs, si vous vous retrouvez dans cette situation. Pour brouiller les pistes, une solution simple et efficace : prévoir à l'avance un stock d'illustrations qui serviront à présenter des personnages non-joueurs improvisés. Quand un nouveau personnage est créé, choisissez alors son visage dans le stock pour le présenter à vos joueurs. N'oubliez pas, au passage, de noter le nom de ce personnage dans le fichier de l'image. Certains de ces personnages pourront ainsi prendre une importance inattendue, notamment parce que vos joueurs seront persuadés que, puisqu'ils sont illustrés, ils sont forcément importants !

Quel support utiliser pour présenter les images numériques ? Pour faire simple, plus c'est grand, mieux c'est. Évitez l'écran de smartphone qu'on fait tourner autour de la table, ce n'est pas bien pratique, même si ça peut dépanner. La tablette et l'écran d'ordinateur portable permettent déjà d'avoir un support convenable pour pouvoir montrer l'image à tout le monde en même temps : on gagnera du temps. Mais on peut faire mieux encore : piloter l'écran télé avec une tablette tactile. Le meneur de jeu n'a même pas à se lever et il peut afficher des visuels en plein écran sur un téléviseur (ou un écran d'ordinateur). Beaucoup de rôlistes jouent à la maison, prévoir un écran à proximité est donc envisageable. On pourra y montrer des paysages, des personnages, des objets… Enfin, le top, c'est sans doute le projecteur vidéo. Avec ce genre de gadget, l'image peut faire facilement un mur entier, de quoi immerger le groupe dans l'image présente (en particulier si c'est un décor visité par les personnages).

N'oublions pas que tous ces supports peuvent aussi bien afficher des images que des vidéos. Ces dernières sont souvent bien plus difficiles à trouver pour présenter un élément de scénario de jeu de rôle mais dans certaines situations, une vidéo adaptée peut encore renforcer la force de votre apport à la partie.

La totale

Imaginez maintenant qu'on mélange ces éléments…

Un meneur de jeu connecté avec sa tablette tactile à un ordinateur, qui contrôle un ampli 7.1 et un projecteur vidéo pour envoyer des photos et des vidéos, des bruitages et des musiques dans la pièce, sur la table des objets tout droit venus de l'aventure des personnages, éclairés par des spots colorés. Un repas typique de la région où se déroule le scénario, avec cocktail local à l'appui.

Elle est pas belle, la vie ?

Benoît Chérel

Conseil modérateur

Ces apports peuvent être d'excellents moyens de porter l'imaginaire de vos joueurs… mais n'oubliez pas que le cœur du jeu de rôle reste l'imagination. Le risque, en usant et abusant de tels artifices, c'est de brider l'imagination de vos joueurs. Il vaut mieux donc en user avec parcimonie. Par exemple, quand vous présentez un nouveau personnage à vos joueurs, montrez-leur son visage sur un écran… mais évitez de laisser l'image affichée pendant toute la scène où il intervient. Une fois que tout le monde autour de la table a vu l'image, on la retire et on poursuit avec son imagination. Même chose pour tout le reste. Évitez la musique en continu, les éclairages dynamiques constants, les bruitages incessants… Tout cela aura bien plus de poids si ça reste ponctuel, un peu exceptionnel. Sans compter que ça vous demandera, mine de rien, un sacré boulot de préparation et d'organisation, qui ne doit surtout pas prendre le pas sur la préparation de la partie tant que telle. ■

B. C.

MASQUE DE COMMEDIA DELL'ARTE BY TOM BANWELL (CC BY SA 2.0) VIA FLICKR

(culturerôliste)

Un spectacle, le jeu de rôle ?

Là où se termine l'un commence l'autre...

Le côté spectaculaire

Certains jeux se prêtent bien à la mise en scène. Il y en a qui peuvent même être assez spectaculaires. Qui n'a pas vu une horde de GNistes costumés chargeant en hurlant, armes en latex brandies... n'a pas vécu. Enfin, pas assez.

Le jeu, cependant, se démarque du spectacle dans la mesure où il n'est pas pensé par rapport au spectateur mais uniquement au niveau des participants. Bien sûr, certains jeux, en particulier quand ils appartiennent au domaine sportif, sont regardés depuis des millénaires, comme l'athlétisme aux Jeux olympiques dès l'Antiquité. Mais gardons le sport de côté pour considérer un moment les jeux purement récréatifs.

Le regard extérieur

La société des loisirs dans laquelle nous vivons commence à en mettre quelques-uns en valeur.

Les jeux vidéo ont aujourd'hui, dans certains pays, acquis une notoriété qui leur offre la possibilité d'être même considérés comme un sport numérique, avec des tournois retransmis en direct, dont les récompenses peuvent maintenant atteindre des millions de dollars.

On note que, là encore, le jeu devient sport quand il se change en spectacle. Le centre d'intérêt se déplace, on regarde au lieu de participer… mais on est alors plus nombreux à suivre la partie.

Un jeu qui ne s'intéresse pas au spectateur se referme sur le seul cercle des joueurs.

Un cercle souvent très étroit : on peut évidemment jouer seul à de nombreux jeux, du solitaire aux histoires dont vous êtes le héros en passant par les patiences ou les mots croisés.

Une pratique à mi-chemin

Entre ces deux extrêmes – le jeu qui se montre plus qu'il ne se joue et le jeu caché, réservé aux joueurs – se trouve le jeu de rôle qui reste, comme bien souvent, un loisir hybride.

En jeu de rôle, on ne s'intéresse pas aux éventuels spectateurs mais on fait quand même un spectacle, un show que l'on réserve aux seuls participants. On peut facilement aller au-delà du jeu pour en rajouter.

Avec le roleplay, par exemple, quand un joueur va se mettre dans la peau de son personnage pour déclamer des vers enflammés ou mimer un instant un clin d'œil entendu à un compagnon imaginaire.

Certaines scènes où les participants sont bien lancés ressembleraient presque à du théâtre improvisé dont les seuls spectateurs seraient les joueurs eux-mêmes.

Bien sûr, il n'y a pas de décor… en apparence. Car les décors existent bel et bien pour les joueurs, qui se les représentent plus détaillés et réalistes que jamais, par la seule force de leur imagination.

Un spectacle intérieur

Le spectacle en jeu de rôle est donc bien là mais projeté dans l'esprit de ses participants, ce qui le rend très difficile à percevoir pour un spectateur extérieur.

Celui qui a déjà écouté un enregistrement audio ou même vidéo d'une partie le sait bien : il est compliqué de s'immerger dans une aventure à laquelle on n'a pas soi-même participé.

Benoît Chérel

RIDEAU DE THÉÂTRE PAR KERSTEN A. RIECHERS (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Le Jeu de rôle, un théâtre ?

Voilà une question qui mérite réflexion. En quoi le jeu de rôle pourrait-il être assimilé à une pièce de théâtre ?

Fumoir

Chacun son rôle

Le jeu de rôle est un très proche du théâtre : lors d'une représentation, chaque acteur joue un rôle et c'est l'ensemble de ces rôles et leurs relations qui vont former le spectacle final. Un peu comme autour de la table, lors d'une partie, où chaque joueur fait avancer l'intrigue commune.

Au théâtre, encore une fois, les acteurs doivent s'impliquer, coller au plus près de la réalité du personnage. Cette manière de s'approprier un rôle rapproche donc également le théâtre du jeu de rôle.

Un ensemble modelé par les actions de tous

En jeu de rôle les actions des joueurs, à travers leur personnage, font évoluer le tout, l'aventure, l'histoire. Le simple fait de décider d'aller enquêter dans la famille d'une victime plutôt qu'au bar peut changer de nombreuses choses dans l'intrigue.

L'imaginaire répond toujours présent

Le théâtre comme le jeu de rôle font appel à notre imagination. Tout n'est pas montré, les choses sont décrites. C'est à celui qui observe de s'imaginer ce qui n'est pas montré physiquement. Lors d'une partie de jeu de rôle, on doit impérativement s'imaginer tout ce qui se passe, tout ce qui entoure les personnages à partir des descriptions que font le meneur de jeu et les autres joueurs. Dans le cadre de toutes sortes de pièces, ce qui appartient aux scènes n'est pas forcément présent et c'est au spectateur de l'imaginer.

Que nous dit la définition du spectacle ?

« Le spectacle est un ensemble qui s'offre au regard et attire l'attention ».

Ce concept du regard, de l'attention...

On montre rarement une partie de jeu de rôle à des personnes extérieures. On garde cela pour nous. Mais on pourrait assurément pratiquer le jeu de rôle en public et la partie pourrait attirer l'attention des spectateurs, donc devenir un vrai spectacle.

Si on résume...

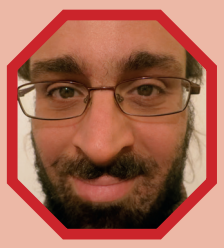
Ainsi, un jeu de rôle n'est à la base pas un spectacle, mais en raison de plusieurs similitudes avec le théâtre, peut le devenir dans certains cas. En vérité le seul manque pour que jouer à un jeu de rôle devienne un spectacle, c'est la présence de spectateurs, il faut des gens pour regarder ce que l'on fait. Ces personnes peuvent être trouvées, peuvent exister, peuvent être là et peuvent être attirés par le jeu de rôle qui se joue. Dans ce cas, jouer à un jeu de rôle peut, en théorie, être un spectacle. ■

Léo Touroult

La chronique... et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

La vie est un spectacle



D.R.

L'art du spectacle revêt bien des formes, s'adaptant au plaisir de chacun. Mais à la fin de la représentation, le spectacle n'est plus, sauf dans notre mémoire. Jusqu'au prochain.

Au-delà des représentations scéniques diverses, il existe cependant un spectacle bien plus proche de nous, dont nous sommes les acteurs principaux.

N'avez-vous jamais pris le temps d'observer calmement le va-et-vient incessant des autres, leurs discussions, le mouvement de toutes ces choses qui nous entourent ?

Ne vous êtes-vous jamais pris à imaginer des histoires à cette occasion ?

Si vous ne l'avez pas encore expérimenté, un conseil : faites-le sans hésiter !

Vous pouvez réitérer cette expérience avec tout ce qui compose votre environnement. Le monde est un spectacle permanent ! Quand on y pense, il y a de quoi vous donner le tournis ! Certains me diront qu'allumer la télé et regarder les informations suffit à donner du spectacle. Certes, mes bons amis, certes. Et si vous sortiez de vos pénates ?

Regarder ce qui nous entoure comme un véritable spectacle n'est pas un acte contemplatif. Il est amusant de se dire que, sans nous en rendre compte, sans aucun texte ni trac, nous sommes les acteurs de notre propre représentation, de notre petit théâtre. Et que nous assistons à celui des autres.

Quand cela ne me suffit pas, que ce spectacle me lasse, alors je crée des histoires imaginaires, je fais du jeu de rôle... et le spectacle continue. ■

Christophe Dénouveaux

de Fabrice Pouillot

Allô tonton ? C'est Roro !

D.R.

Drelin ! Drelin !

« Allô... Hey Benoît ! Comment vas-tu ? Figure-toi que je suis précisément en train d'apprécier un joli petit spectacle de danse amateur, fort moderne et entraînant, tout en suçotant une glace à la réglisse les pieds dans les eaux engourdissantes de l'Atlantique ! » (oui, les plus observateurs auront remarqué que je parle – malheureusement – comme j'écris !)

« So what's up Ben? » (notons que je ne vais pas faire le mariole encore longtemps...)

« Oui, comment ? Le spectacle ? De danse ?... Ha non, l'antichronique... Ha ! Ha... » (à ce moment précis, mon esprit vient de voyager au-delà de la vitesse supra-luminique... Et ce, afin de bêtement réaliser que l'embryon de texte qui se transforme en chronique après moult efforts, cigarettes et tasses de thé déthéiné et désaromatisé, a tout simplement été oublié, inutilisé, inachevé...)

« Bon Benoît, j'ai une crêpe beurre-sucre qui est en train de refroidir et qui risque l'ensablement avec tous ces mômes qui courent dans l'sable ! Mais je te tape la chronique ce soir sur mon téléphone ! » (merci dieu des geeks et des gadgets électroniques...)

Bon, il me semblait nécessaire de narrer cette péripétie aussi cocasse qu'embarrassante. Mais bien tristement cette sympathique petite histoire a consommé beaucoup de place, d'autant plus que le rédac' chef nous en accorde bien peu. Alors je vais faire court. Sachez-le, le spectacle c'est le mal. Le spectacle est un danger social avec tout sa clique de saltimbanques plus ou moins clochardisés qui tentent d'injecter des idées pernicieuses et révolutionnaires dans les jeunes et innocents cerveaux de notre belle jeunesse. Interdisons les spectacles et enfermons les dépravés dépravateurs qui osent introduire l'art, le beau, l'émotion imposée ou le rire un peu partout autour de nous. Non au spectacle quotidien, permanent, intrusif... Et surtout s'il est payant !

« Allô tonton ? Pourquoi tu tousses plus ? »

Fabrice Pouillot

Bar

Interview

Astrid Méan, jeune auteure du roman Deorum Interfectores

De quoi parle votre roman ?

Je vous plonge dans deux mondes que tout oppose : le monde fantastique et féerique d'Ydrith et le monde corrompu et sanguinaire de la Rome antique. Deux personnages, dont l'un est un *Deorum Interfector*, quittent Ydrith par un incroyable concours de circonstances et parcourent Rome ainsi que l'Italie, afin d'arrêter les machinations et les noirs desseins d'un dieu décidé à contrôler ces deux mondes. J'y mêle la mythologie romaine, les mœurs de l'époque et la caractéristique de l'imaginaire dans un univers où seuls les dieux dictaient la pensée.

Ce numéro d'août est sur le thème du spectacle... Est-ce que ça vous évoque un lien avec votre travail ?

La Rome antique fut le berceau du spectacle. Nous la connaissons entre autre pour ses combats de gladiateurs, ses courses de chars, ses jeux du cirque, ses représentations théâtrales, ses fêtes religieuses... Un empereur pouvait s'attirer les faveurs du peuple grâce au spectacle. Il donnait à voir, il distrayait les plébéiens d'une vie quotidienne misérable et instable. C'était un moyen de maintenir les habitants dans un carcan serré, pour éviter les soulèvements et autres joyeusetés.

Faites-vous du jeu de rôle ?

Je suis une fervente adhérente de *Magic*, et je me suis essayée à *Confrontation*. Malheureusement, l'écriture et les études ne me permettent pas de pratiquer le jeu de rôle comme je le désirerais. Néanmoins, je reste un admiratrice et observe volontiers les jeux de plateau, quand j'en ai la possibilité.

Que signifie le titre de votre livre, pour les non-latinistes ?

Deorum, génitif masculin pluriel, complément du nom *Interfectores*, qui lui est au nominatif masculin pluriel, sujet de la construction. Vous y perdez votre latin,

n'est-ce pas ? Ce titre signifie « Tueurs de dieux ». Comme je vous l'ai expliqué, l'un des personnages est un *Deorum Interfector* (tueur de dieux), et il est le seul mortel capable d'attenter à la vie d'une divinité.

Ce roman est-il votre premier ? Qu'avez-vous déjà écrit ? Peut-on trouver certains de vos précédents textes sur Internet ?

Deorum Interfectores est mon premier roman. J'ai écrit quelques fan-fictions précédemment, et m'essaie toujours aux nouvelles et à la poésie. Si vous désirez lire une fiction dans l'univers de *Zelda* (bref, si vous voulez perdre foi en l'humanité), je vous le déconseille !

C'est le tome 1... le début d'une grande saga ?

En effet ! Une hexalogie, plus précisément. Ces six tomes seront découpés en trois cycles, le Cycle de la Mort, le Cycle de la Mer, et le Cycle de la Foudre. Après cela... qui sait ?

Quelles sont vos influences et vos sources d'inspiration ?

J'ai été très jeune influencée par des auteurs comme Tolkien, Rowling, Gemmell, qui ont marqué de leur griffe l'empreinte de ma patte. Je suis bien sûr plus éclectique, j'apprécie la poésie de Baudelaire et Hugo, qui imprègne parfois quelques passages de description et de psychologie de *Deorum Interfectores*.

Quelle est votre recette pour mélanger féerie et civilisation romaine de manière cohérente et efficace ?

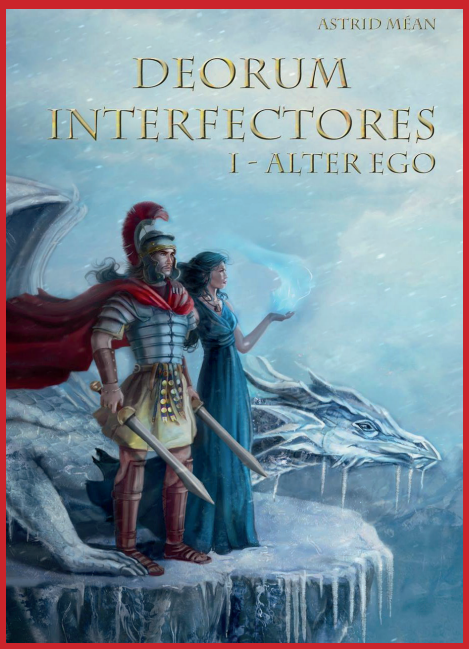
La recette, c'est la mythologie ! Rome est terre de féerie, de croyances et de superstitions. De plus, à Ydrith, le monde fantastique que j'ai créé, comme à Rome, existent différentes hiérarchies divines, alliées les unes avec les autres. En basant l'histoire sur un dysfonctionnement entre cette alliance, j'humanise les dieux. Les hommes sont tous semblables, qu'ils viennent d'un monde ou d'un autre. Ce lien perdure à travers l'espace et le temps, il est commun à toutes les civilisations. En tissant cette tapisserie complexe, j'exploite la pensée et la peur des êtres humains, la peur de quelque chose qu'ils ont eux-mêmes élaboré. La peur et la superstition sont toujours cohérentes et efficaces.

À quand une nouvelle dans les *Chroniques d'Altaride* ?

Quand vous voulez, et ce serait avec grand plaisir ! ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

COPYRIGHT LAURA CSAJAGI POUR L'ILLUSTRATION, KITSUNEGARI ÉDITIONS POUR LA MISE EN PAGE DE LA COUVERTURE, KED POUR LE LOGO DE LA SAGA ET ASTRID MÉAN POUR LA PHOTO.



Deorum Interfectores, des Romains et des dragons

Le livre, publié par Kitsunegari Éditions, sortira en avant-première le 25 octobre à la convention Valjoly'maginaire. ■

www.facebook.com/DeorumInterfectores

Interview

Rencontre avec Pascal Bléval, auteur de nouvelles

Benoît Chérel, pour les *Chroniques d'Altaride* : Pourquoi écrivez-vous ? Qu'est-ce qui vous intéresse dans l'écriture ?

Pascal Bléval : La première fois que j'ai essayé d'écrire — en primaire — j'avais adoré le livre *L'Arbre de tous les ailleurs*, d'Enid Blyton. Je voulais lui rendre hommage, je crois. Cette lecture est la première à m'avoir vraiment marqué.

Puis, au lycée, j'ai eu la phase « j'écris ce que je voudrais lire ». J'ai brossé le portrait d'un univers entier : ses planètes, ses religions, ses personnages principaux.

Ensuite est venu le temps de l'imitation. J'étais fan de *Buffy*, de Joss Whedon. J'ai donc écrit un roman de vampires, dont le personnage principal était une adolescente dotée d'une grande force physique : vous noterez l'extrême originalité du scénario.

Je travaillais alors comme stagiaire dans une maison d'édition et leur ai donné le manuscrit. Ils ont trouvé le scénario très

moyen (à juste titre !). Mais j'ai retenu une phrase : « un talent certain pour l'écriture ». C'était en 2000. Je pense sincèrement qu'ils ont exagéré sur le côté positif du retour de lecture, du fait que j'étais « de la maison ». Mais cette simple phrase m'a poussé à persévérer et c'est tout ce qui compte à mes yeux.

À présent, bien sûr, je continue d'être influencé par ce que je lis, j'écris des textes que je voudrais lire si d'autres que moi les écrivaient ; parfois, j'essaye à ma manière et à mon humble niveau de rendre hommage aux maîtres du genre.

Mais avant tout, j'écris parce que c'est ce que j'ai envie de faire et parce qu'avoir des retours sur ce que j'écris est un bonheur immense !

C. d'A. : Ce thème de la réalité virtuelle, comment l'avez-vous traité dans ce recueil ?

P. B. : À la base, j'avais écrit quatre nouvelles à des moments différents de ma vie. Chacune abordait le sujet de la réalité virtuelle sous un angle légèrement différent.

Lorsque je les ai sélectionnées pour former le recueil *Chroniques d'une humanité augmentée*, je me suis rendu compte (aidé par un relecteur) qu'il y avait entre eux un fil conducteur, une évolution chronologique progressive. J'ai modifié certains noms et c'est devenu une courte saga familiale d'anticipation retraçant la destinée de quatre descendants successifs de la famille Sciarmozzi. Ils accompagnent bien malgré eux la lente évolution de l'humanité. On part de la situation actuelle pour aller vers… autre chose.

C. d'A. : Selon vous, quel est l'intérêt de la nouvelle par rapport au roman ?

P. B. : La taille ? Plus sérieusement, une nouvelle donnera en général des récits incisifs et rapides. C'est à la fois plus facile à écrire (moins de personnages, un nombre d'actions forcément plus réduit) et plus complexe. Là où le roman peut se permettre quelques longueurs qui donneront de la consistance à l'univers, à tel personnage, la nouvelle se doit d'aller droit au but. Tout (ou presque) va servir l'histoire.

Une nouvelle, c'est du condensé d'histoire. Et puis un jour, la nouvelle dominera le monde !

C. d'A. : Faites-vous du jeu de rôle ? Et si oui, comment cela influence-t-il votre écriture ? Sinon, quelles sont vos sources d'inspiration ?

P. B. : J'ai fait une partie d'un jeu de rôle cyberpunk il y a bien longtemps, et quelques-unes de *Dungeons & Dragons*. J'ai aimé me glisser dans la peau d'une magicienne énervée. J'ai aussi écrit six nouvelles destinées à servir de base à la fiche d'un personnage de GN. Une expérience intéressante.

Mais j'ai surtout une pratique des jeux de rôle sur ordinateur, *Baldur's Gate* en tête. Bien sûr, ils ont influencé mon écriture, comme tout ce que je lis, un peu à la manière d'une tisane : en infusant mon cerveau, lentement mais sûrement. Et un jour, après s'être bien mélangées, les influences ressortent sous la forme d'une idée, d'un scénario. Parfois au travers d'un rêve.

Car l'inspiration est partout. La preuve : l'une de mes nouvelles (publiée cette année aux éditions P'tit Golem) est partie d'un simple hashtag sur Twitter, accompagné par la photo d'un sapin en train de décoller. Ça a donné un texte délirant, centré sur un lutin licencié par le père Noël et qui invente un sapin distributeur de cadeaux à moindre coût. Je venais de lire un article sur le fameux bluff des drones livreurs d'Amazon. Cela m'a-t-il influencé ? Sans doute, oui. ■

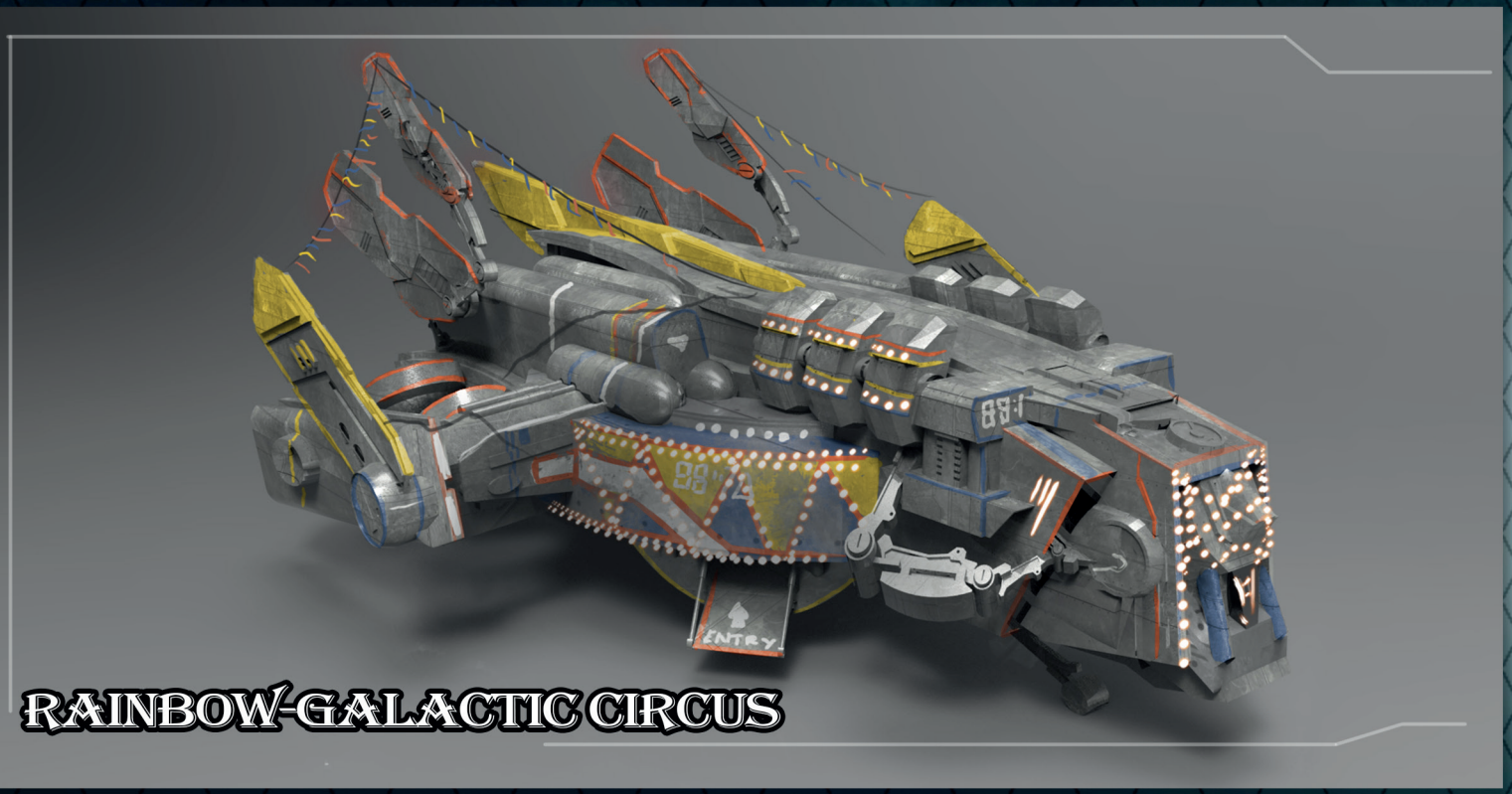
Propos recueillis par Benoît Chérel

Illustration de couverture du nouveau recueil de Pascal Bléval, avec son autorisation

► Retrouvez *Chroniques d'une Humanité augmentée*, le recueil de nouvelles de Pascal Bléval, sur Amazon : **www.amazon.fr/Chroniques-dune-humanité-augmentée-futur-ebook/dp/B00LS6U5O6**
► La page Facebook de Pascal : **www.facebook.com/pages/Pascal-Bléval-page-auteur/369534029780096**
► Le blog de Pascal : **http://pascalbleval.wordpress.com** ■

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.



RAINBOW-GALACTIC CIRCUS

La navette de reconnaissance HT-73 est un vaisseau de taille modeste, environ 100 m. de long.

Équipée d'un vaste hangar réaménagé en salle de spectacle avec une fosse d'orchestre et des gradins, entièrement repeinte avec des couleurs vives, la navette est facilement reconnaissable dans toute la galaxie.

Surnommée « l'arc-en-ciel galactique », elle se déplace de planètes en planètes pour participer aux fêtes locales.

La troupe « Féerie aérienne » assure le spectacle à bord : différents tableaux, chansonniers et voltigeurs, agrémentent des spectacles plus classiques comme la jonglerie et le dressage.

La navette se pose facilement près des grandes agglomérations pour des durées variables en fonction des durées des fêtes.

Selon les saisons, la troupe adapte ses spectacles pour se rapprocher de la culture autochtone. Les membres de la troupe sont des artistes accomplis mais gèrent aussi la régie son, les bandes musicales et la mise en scène.

La troupe est composée de 8 professionnels du cirque dont une jeune femme, responsable de la section animalerie (elle assure le spectacle de fauconnerie et des fauves).

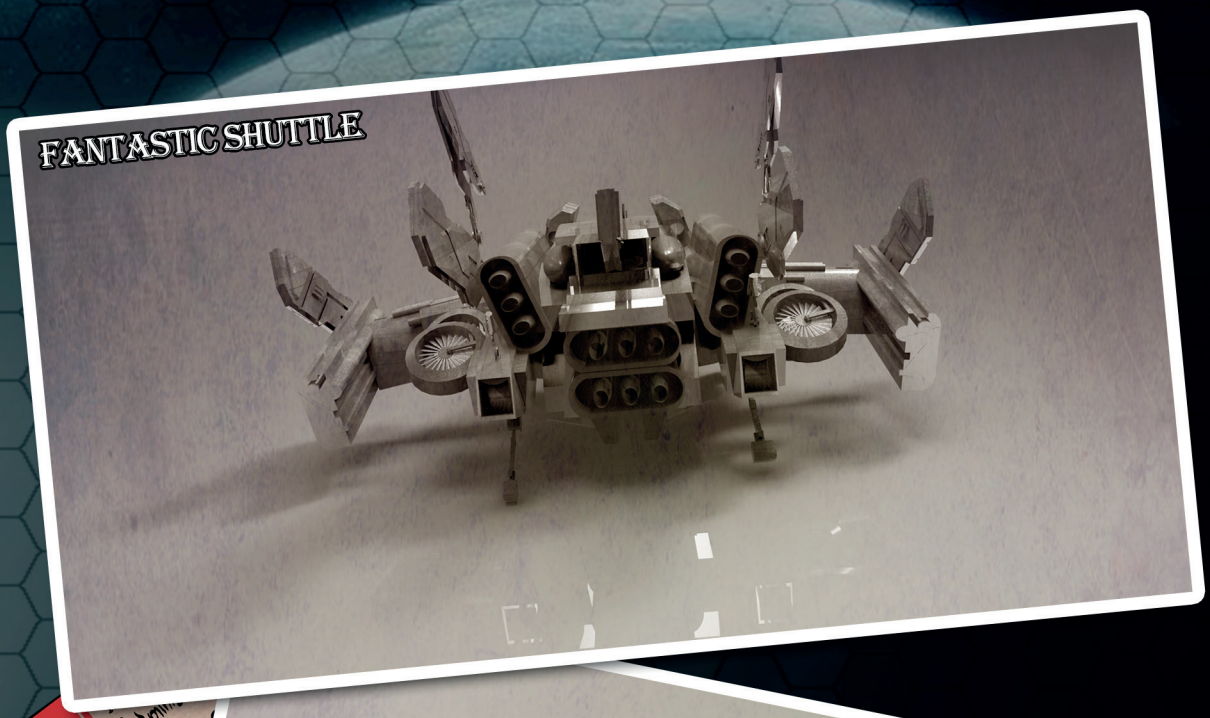
Le poste de pilotage restreint n'accueille qu'un seul pilote, les couchettes sont accolées à la coque (dix places maximum).

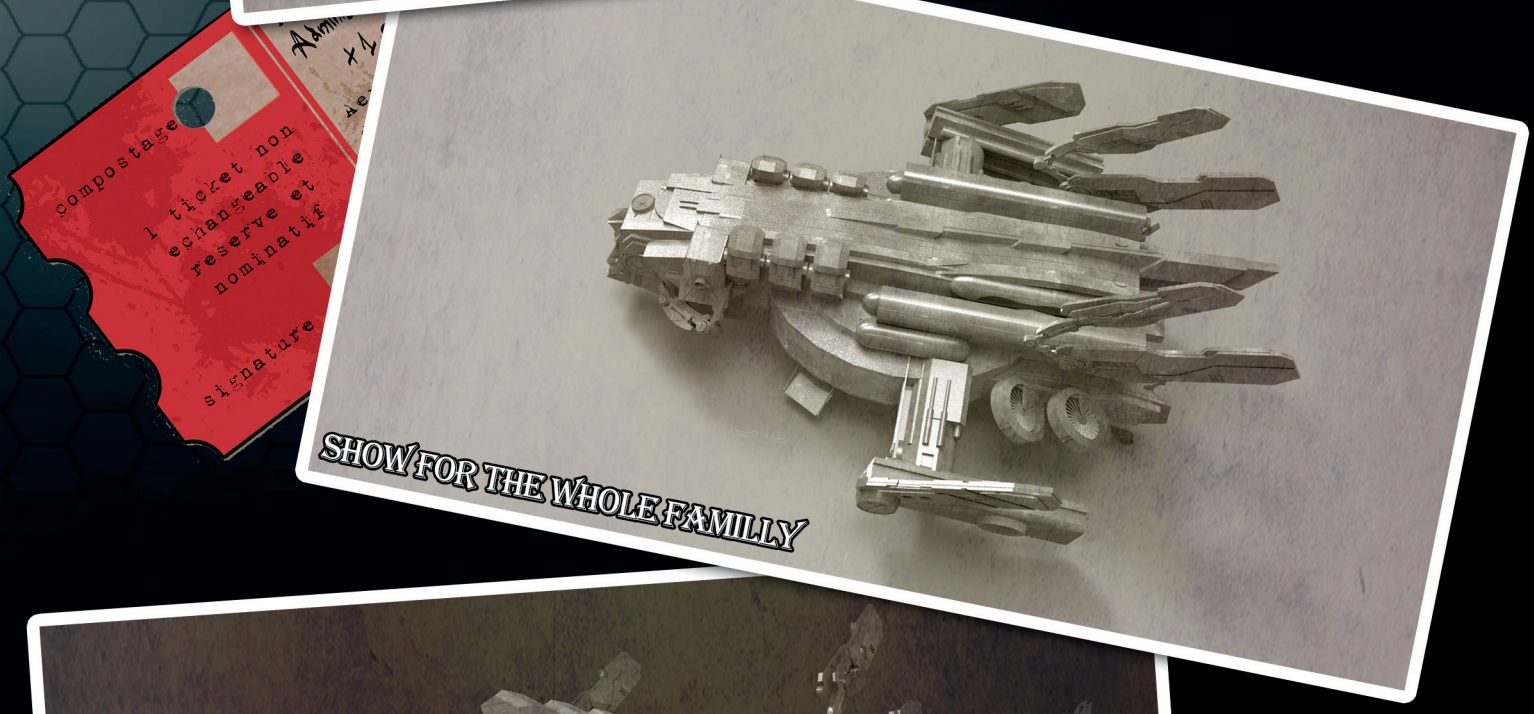
La vaste soute, agrandie et ouverte sur le hangar principal, accueille tous les artistes, à plumes et à poils de toutes sortes.

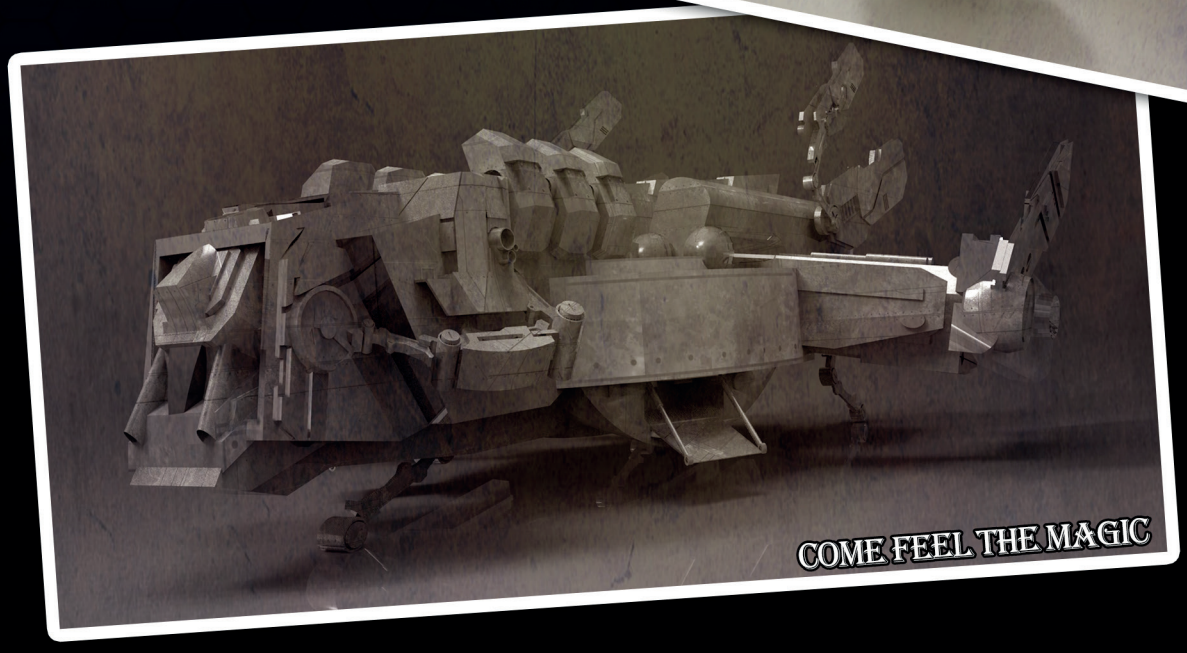
Généralement, les municipalités contactent directement « l'arc-en-ciel » pour assurer l'ambiance en plus des activités prévues.

Les tarifs sont relativement abordables et toute la famille apprécie les divertissements proposés (jusque 300 personnes peuvent prendre place à chaque spectacle dans le vaisseau). ■

Texte d'Arnaud Desfontaines illustrations de Jems







The Fumble Zone... épisode 12 Le scénario fantôme

Retour sur le douzième épisode de la websérie

Résumé

Comment gérer ses joueurs quand on a oublié son scénario ? Léo va improviser pour le meilleur et pour le pire...

Note de Léo Sigrann

Pour la première fois, nous avons eu des guests d'une autre web série : Nikos Leterrier et Sandy de *Songe mensonge* ! Nous vous conseillons vivement de découvrir cette formidable websérie dont voici le lien : www.songemensonge.fr.

Lors du tournage de cet épisode, une des actrices était à son quatrième mois de grossesse. Elle rentrait son ventre dès que le mot « Action ! » était prononcé. Un sacré challenge pour elle de dire son texte de façon naturelle...

Si vous regardez les photos jointes à cet article, vous ne pourrez manquer de noter la présence de Kermit sur le set. La raison est très simple. Pour certains plans, l'actrice jouant Natacha n'était pas là.

La marionnette était donc à sa place, afin que les regards des acteurs soient bien dirigés et que son absence ne se remarque pas lors du montage. Pour la saison 2, nous prévoyons d'ailleurs de réaliser un épisode spécial en marionnettes… mais ceci est une autre histoire ! ■

Léo Sigrann

Les liens web à ne pas manquer

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

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

Lumière sur le jeu de rôle présenté… *Maléfices*

Maléfices est un des rares jeux dont j'ai acheté les scénarios, que je relis avec plaisir ! C'est un jeu de rôle français se déroulant dans les années 1900, en France généralement. Ses auteurs sont Michel Gaudo et Guillaume Rohmer et le jeu était édité, pour sa première édition, par Jeux Descartes. C'est à cette édition que joue toute l'équipe de *Fumble Zone* au cours de cet épisode.

Le fameux slogan de ce jeu est *Votre âme nous intéresse*, le fantastique et les technologies à la Jules Verne se côtoient au gré de scénarios passionnants et tortueux. Un régal pour le meneur de jeu et les joueurs !

Mention spéciale pour les deux suppléments, qui sont présents sur la table de jeu : *À la lisière de la nuit* et *Bestiaire*. Bourrés de contes et légendes de France, ce furent mes livres de chevet quand j'avais neuf ans et ils le sont encore.

Une des originalités du jeu était de faire tirer des lames de Tarot au joueur lors de la création de leurs personnages. Ces lames de Tarot pouvaient les aider (chance) ou au contraire les enfoncer (mort) au plus mauvais moment et à la discrétion du meneur de jeu.

Le club Pythagore qui est mentionné ici est une sorte de « Golden Dawn » française, un club pour lettrés dont les recruteurs se nomment Sénèque et Caton. Les joueurs sont membres de ce club, ce qui permet ainsi de créer « facilement » des quêtes.

Certains scénarios sont bien sûr indépendants de ce club et on notera en particulier la campagne *le voile de Kali* où les joueurs débutent dans un asile psychiatrique avec des feuilles de personnage différentes des leurs.

Le plus simple est d'aller découvrir ce formidable jeu de rôle, dont la troisième édition est parue, sur son site : http://www.malefices.com/ ■

L.S.

BY JEAN-LOUIS ZIMMERMANN (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Une nouvelle de Clotilde Thiennot

La Troupe du Magicien Blanc

« Oyez ! Oyez ! Gentes dames et beaux messires, bonnes matrones et bonnes gens !

Voici venir la troupe de saltimbanques du Magicien Blanc !

Venez donc, vous tous, petits et grands !

Venez découvrir musiciens et jongleurs, ménestrels et comédiens ! Nous sommes là pour vous divertir ! Venez rire à l'histoire de Jocasse la Blonde ! Venez pleurer en écoutant celle de la Belle Oriane et du Preux Orion ! Venez trembler pour le Vaillant Ycard face au terrible Hippogriffe !

Venez voir les danseurs, les lanceurs de couteaux, les cracheurs de feu, l'homme puissant et la femme à moustache, venez toucher le nain gnome et lui tirer la barbe ! »

Rires.

« Venez surtout dépenser votre argent ! »

Soupir.

Je glissai discrètement un œil vers celui qui venait de dire cela. C'était un tout jeune homme au fin duvet, vêtu d'une tunique vert sombre relativement élégante mais passée de mode depuis longtemps. Il portait une ceinture de cuir noir à laquelle pendait une bourse que l'on devinait modeste. Une fine dague toute simple mais de bonne facture y était glissée. Je ne le connaissais pas, ce devait être un étranger, attiré par la foire ou le mariage royal qui devait avoir lieu dans quelques jours. Je notai rapidement dans ma tête tous ces détails. Ma tâche en tant que capitaine de la Milice était de faire attention à tous ceux qui pouvaient poser problème, et de veiller au bon déroulement du festival.

Roulements de tambour.

« Venez, gentes dames et beaux messires, bonnes matrones et bonnes gens !

À travers la montagne, à travers la forêt, suivez la troupe du Magicien Blanc ! »

Les cornemuses et les luths se joignirent au tambour, et les badauds attroupés s'ébrouèrent. Je n'avais jamais encore vu autant de monde sur la place de Sardoth, mais je savais que dans le Cirque tout là-haut, il y en aurait une foule bien plus considérable encore. Sardoth, bien que capitale du Sardothan et cité du Roi-Ours, ne comptait que peu d'habitants, mais une foule de serviteurs avait suivi la princesse Kristina pour ses épousailles qui auraient lieu dans quelques semaines depuis les plaines de Thessaly, et je savais que venaient des gens non seulement du Sardothan et de Thessaly, mais de toutes les Baronnies, en plus de la foule que réunissait habituellement le festival. Beaucoup de boulot en perspective.

Les musiciens, vêtus de l'indigo de Sardoth, furent les premiers à partir. Fins et élégants dans leurs tuniques au col doré, décoré de l'Ours de Méněhar, ils faisaient entendre tambours, luths, cornemuses, pipeaux dans une joyeuse harmonie. La montagne en résonnait, faisant trembler les murs de la ville. Puis, les gens du commun commencèrent à les suivre, les enfants aux pieds nus les premiers, indisciplinés et sales. Ils couraient en criant joyeusement. Les saltimbanques, les ménestrels, les cracheurs de feu accompagnaient les badauds. J'adressai un signe à mes hommes, et miliciens et badauds, nous sortîmes de la ville en une file longue. Je m'approchai de mon cheval, parqué là où il en avait le plus l'habitude.

Je caressai lentement sa crinière noire. Flambeur avait juste une étoile blanche, tache délicatement formée, au milieu du front, mais sa robe était de jais. Il avait été le plus bel étalon de l'élevage de mon père, qui me l'avait confié lorsque j'étais parti courir l'aventure. Ses yeux doux me regardèrent avec toute la tendresse qu'un animal peut exprimer. Je rajustais sa selle et sa bride lorsqu'une matrone m'accosta, son petit à la main.

CIRQUE DANS LES MONTAGNES BY KYLIR HORTON (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Bibliothèque

MÉNESTREL BY MOUNE POLI (CC BY SA 3.0) VIA WIKIMEDIA COMMONS

« Capitaine ! Lan ! »

Je me tournai vers elle et sourit de joie. C'était une des marchandes les plus agréables de Sardoth ; elle m'avait accueilli lorsque j'étais arrivé de si loin.

« Qu'y a-t-il pour votre service, Bonnemère ?

- C'est mon petit, Lan. Mon tout dernier. »

Elle gratifia son fils d'un sourire, et je lui caressai les cheveux timidement, un peu comme je caressais Flambeur.

« Il ne pourra pas monter là-haut seul, et j'ai pensé… Sauf votre respect, Capitaine… Lan… que votre cheval pourrait le porter.

- Et qu'en pense-t-il, lui ? Ça te dirait, Évariste, de monter mon Flambeur ? Tu n'auras pas peur tout là-haut ? »

Les yeux de l'enfant brillèrent tant de plaisir que je ris.

« Eh bien, si Flambeur est d'accord, l'affaire est entendue, et l'on se retrouve là-haut, Bonnemère ! »

Elle me sourit et posa sans y penser les mains sur son ventre. Je n'avais pas encore remarqué qu'il s'arrondissait. Elle avait l'air fatigué.

« Oui, Lan, je vais retrouver mon mari. Il a préparé la mule pour moi. Merci. Sois sage, Évariste, obéis bien à Lan ! »

Je pris l'enfant par-dessous les bras pour le déposer sur mon cheval, puis me hissai derrière lui. Je fis un signe à sa mère, le petit fit de même, elle cria un au-revoir à son fils. Mes hommes avaient leurs instructions, je les cherchai du regard, et je les vis disséminés tout au long de la file ; certains, comme moi, avaient fait le choix de porter un enfant sur leur cheval. Notre rôle était de favoriser les bonnes relations dans la population, et je leur avais toujours donné des ordres pour qu'ils se mettent à son service. Telle était la volonté du Bourgmestre.

Ménas était resté en arrière ; c'était un soldat expérimenté, plus que moi, et je l'avais choisi pour rester en queue de file. Il m'adressa un sourire.

« Eh bien ?

- Pas grand-chose, Capitaine. Quelques personnes m'ont eu l'air de batailleurs, et je les ai signalés aux autres, Matthias et Zald les avaient repérés. Pas plus de quatre ou cinq, difficile à dire pour l'un d'eux. Sinon, j'ai vu le petit Ophéus couper la bourse d'un marchand. Je lui ai montré que je l'avais vu, il a fait semblant de la ramasser par terre et l'a rendue au marchand. Le type l'a remercié, lui a donné quelques piécettes et une friandise. Je l'ai laissé filé ; je ne pense pas qu'il recommence aujourd'hui.

- Bien ! Je vais renouveler ma demande au Bourgmestre pour que l'on s'occupe de lui. Pas bon de laisser les orphelins livrés à eux-mêmes. Que t'a dit Zwarg à propos des saltimbanques ? Tranquilles ? Chenapans ?

- Pas grand-chose là non plus. Faudra voir. Un peu des deux, sans doute. Un peu voleurs, comme tous les saltimbanques, si vous voulez mon avis, mais sans doute pas de mauvais bougres. C'est tout, Capitaine.

- Bon, en route ! »

La file s'était encore allongée. Je talonnai Flambeur. Je sentis le petit garçon se blottir contre moi.

« Quel âge as-tu, maintenant, Évariste ?

- Cinq ans, Lan ! »

Et il me tendit une main aux doigts ouverts.

« Es-tu content de bientôt avoir une petite sœur ou un petit frère ?

- Non ! Il va pleurer tout le temps et me casser mes jouets ! C'est ce qu'a fait le frère de Zoar ! Je ne suis pas content ! Pas content du tout ! »

Je détournai son attention.

« Tu veux que je te raconte une histoire ?

- Oh oui ! Dis-moi comment tu combats les Orcs avec ta grande épée ! »

Et il me lança un pétillant regard bleu vif par-dessus son épaule. Je commençai à lui romancer ma vie de soldat. Pas besoin qu'il connaisse tous les détails de la vie de caserne, les longues marches sous la pluie et sur les mauvaises routes du Sardothan, les feux de camp, l'ennui, le manque de l'amour d'une femme ou d'un enfant tel que lui. J'inventais de magnifiques combats, je rajoutais des détails qui m'avaient plu lorsque j'avais son âge. À la sortie de la forêt, lorsque le paysage se fit plus caillouteux, je lui racontais ma toute première rencontre avec un ours où, parti à la chasse avec le Roi, j'avais fini par lui sauver la vie d'un coup de pique bien ajusté.

« Eh oui ! Même avec le Roi-Ours, les ours se comportent comme des bêtes sauvages !

Tout en le distrayant, j'observais avec attention la colonne qui s'étirait devant et derrière nous, certains à dos de cheval ou de mule, la plupart à pied. Je repérai mes hommes les plus proches. Ménas avait pris sa place vers la queue de la file. Je vis le jeune homme qui critiquait les saltimbanques. Il était à dos de mulet et semblait captivé par un cracheur de feu, au point de trop s'en approcher, sa bête allait s'effrayer. Il ne paraissait pas habituer à monter. Mais Zald n'était pas loin, il pourrait intervenir le cas échéant. Je me dis en hochant la tête que j'avais omis de signaler ce jeune étranger aux hommes. Cela ne me ressemblait pas. Qu'avait donc cet adolescent pour capter mon attention ainsi ? Et pour que je l'oublie aussitôt ?

« Moi, lorsque je serai grand, je serai soldat ! Comme toi ! »

Je regardai le ciel. Il prenait à l'horizon des teintes orangées sur lesquelles se dessinait le noir des montagnes. De fins nuages prenaient des tons dorés ou cuivrés. La nuit promettait d'être belle. Le spectacle allait se dérouler sans accrocs. Quelques vautours captèrent mon attention. Ils volaient vers le Nord. Sans doute une vache morte quelque part. Je pensai à la difficile vie du montagnard, à la merci des ours, des loups ou des raids des Orcs. Pourtant, jamais il ne baissait les bras.

Le sentier changea encore. Nous commencions à descendre dans le vaste Cirque naturel de Gavar, vaste cercle au creux des hauts monts, où coulaient nombre de cascades. Je montrais à Évariste la sombre carcasse de l'Umlaüt, facilement reconnaissable avec des deux pics jumeaux toujours surmontés de deux petits nuages ronds. La plus haute montagne de toutes les Baronnies.

« Oh oui ! Je me rappelle, ma mère m'a dit que c'était la demeure des Trolls ! »

Notre trajet allait prendre fin là, au soleil couchant. Déjà des feux de joie étaient allumés, et des tentes, sombres pour le moment, se dressaient alentours, là où durant quatre jours et quatre nuits aurait lieu le festival. Le Roi-Ours rassemblait là ses troupes lorsqu'elles devaient partir pour la guerre et c'était le théâtre naturel des saltimbanques devant rester un peu longtemps, notamment pour le festival qui réunissait toutes les Baronnies tous les quatre ans. Et cela depuis fort longtemps.

La foule se rassemblait auprès des tentes, tournée vers les montagnes et le trône de l'Umlaüt. Certains mangeaient près des feux, d'autres, ceux qui n'avaient pas de place attitrée, grignotaient patiemment dans les tribunes éclairées de torches pour se garder les meilleures places. La plate-forme centrale, égayée de draperies et destinée à la cour, restait inoccupée. Les plus misérables allaient regarder le spectacle assis à même le sol.

Je trouvai la famille d'Évariste près d'un feu où grillaient des saucisses et il quitta Flambeur à regret, et seulement après que je lui eût promis qu'il le remonterait au retour. Bonnemère et son mari me remercièrent en souriant.

« Tu n'es pas fatigué, mon chou ? »

FIRE_BREATHING – I, LUC VIATOUR [GFDL, CC-BY-SA-3.0], VIA WIKIMEDIA COMMONS

J'allai rejoindre mes hommes, et descendis de cheval. J'ôtai son harnachement à Flambeur, puis l'envoyai brouter en liberté durant quatre jours. Je l'appellerais à la fin du festival. Mes hommes me firent leur rapport tandis que nous cassions la croûte. Certains étaient inquiets du passage des vautours. Je le notai intérieurement, puis leur donnai leurs instructions pour la nuit. Ils se dispersèrent à nouveau parmi la foule.

C'est alors que les trompettes annoncèrent l'arrivée du Roi-Ours, de Kristina et de leur suite. Ils s'installèrent à la tribune centrale tandis que je faisais mon rapport au chambellan. Leur sécurité ne nous concernait pas : ils avaient leurs propres gardes qui se mirent ostensiblement à nous narguer. Militaire à la cour était une position honorifique que je n'enviais pas. Souvent, il y avait des dissensions entre la Garde du Palais et la Milice du Bourgmestre. Toutefois, la Milice devait rendre des comptes à la Garde tout comme le Bourgmestre était dépendant du Roi-Ours.

Roulement de tambour.

Le spectacle allait commencer.

À suivre...

Clotilde Thiennot

Les Mondes de la Tour

Que le spectacle commence !

Chers amis, belles lectrices, me revoilà !

Je suis confus, vraiment, de vous avoir laissé entre les mains à trois doigts (berk) de Rel le mois dernier. J'espérais que quelqu'un d'autre reprendrait la plume en mon absence – quelqu'un capable d'avoir un brin d'humour de temps en temps comme, disons, Morgas, mais non ! On ne peut vraiment compter sur personne. Il semble que je doive me charger de tout si je veux que les choses soient bien faites.

AMPHITHÉÂTRE D'AMMAN, PAR ALEXBRUDA (CC-0), VIA ROBSTOCK

Oubliez tout ce que Rel vous a dit le mois dernier, les humains ne sont absolument pas des animaux, leur origine est toute autre et un tantinet plus compliquée. Je l'expliquerai peut-être un jour. Si on m'en donne le droit. Car oui, et il m'en coûte de le dire, je dois moi aussi rendre des comptes à des instances supérieures.

Pour l'instant, revenons à nos moutons et parlons du spectacle. Et qui de mieux placé que moi, le maître saltimbanque, pour aborder ce sujet passionnant ?

Ombres et démons

Le goût du spectacle n'est pas le propre de l'homme. Les Ombres, toujours pince-fesses, sont peu friandes de théâtre, de chant ou de danse, même si l'on peut trouver, en cherchant bien, quelques œuvres intéressantes de nos petits bonshommes gris. La création artistique est globalement considérée comme frivole et n'est pas encouragée dans la société Ombre.

Les démons, en revanche, font preuve d'une grande créativité, ce qui n'est pas surprenant au regard de leurs liens très étroits avec l'Altération. Il ne faut cependant pas attendre grand-chose d'eux en matière de musique et de chant (vous avez déjà entendu la langue démoniaque ? Essayez donc de chanter avec un truc pareil !). Leur domaine artistique de prédilection est plutôt le théâtre, un art cher à mon cœur. Ils sont très inventifs en la matière, particulièrement pour mettre en scène leur propre histoire ou celle de leurs divinités.

Le Premier, l'un des dieux démons les plus priés, fait par exemple l'objet de nombreuses œuvres plus ou moins élaborées en fonction de leurs interprètes. Si la pièce est jouée par des prêtres, elle est sérieuse et très ritualisée. Si des démons soldats entrent en scène, c'est pour offrir des spectacles guerriers, riches en combats et en rebondissements. Si les acteurs sont des démons serviteurs, c'est tout simplement la foire, le spectacle devient alors totalement désordonné, bruyant, joyeux et globalement incompréhensible. Une sorte de grande fête burlesque assez réjouissante, pour peu que vous ne soyez pas trop attaché à la cohérence de l'histoire.

Pour en finir avec le palmarès des castes démoniaques, il est rare que des dominants daignent s'essayer à l'art du spectacle, mais ils profitent avidement du divertissement proposé. Le public est de toute sorte, dominants, soldats et serviteurs confondus. Il est assez frappant de constater que la scène est toujours une sorte d'arène, que le public entoure et surplombe totalement sur des gradins de pierre ou parfois de métal et de bois. Comme si les acteurs étaient jetés en pâture et à la merci de leur public. Les représentations démoniaques font parfois quelques

MASQUES DE CARNAVAL PAR KAYTO (CC-0) VIA RGBSTOCK

victimes, dans l'enthousiasme de l'art, mais cela n'a rien de particulièrement perturbant pour la gent démoniaque.

Malheureusement, la plupart des mondes démoniaques sont fermés et peu propices à la vie humaine. Leur vie artistique demeure donc assez confidentielle et réservée à ceux de leur espèce.

Des dragons artistes

Pour continuer notre petit tour des manies artistiques des différentes espèces, je vais évoquer rapidement les Draks. On pourrait se dire qu'ils n'ont que faire de tout cela car, après tout, que sont-ils sinon des dragons qui vivent en solitaire, reclus dans leurs tanières sur le continent d'Alma ? Eh bien au risque de vous surprendre, nos représentants écailleux ne sont pas totalement dépourvus de sens artistique. Il arrive que certains fassent venir jusqu'à eux – contre monnaie sonnante et trébuchante ou, le plus souvent, sous la contrainte – des artistes humains pour être divertis. Bon, c'est un honneur que peu recherchent, car les pauvres finissent souvent dans l'estomac de leur public. Ce qui, avouez-le, refroidirait le plus courageux des saltimbanques.

Les Draks savent aussi se mettre eux-mêmes en scène, mais uniquement lorsqu'ils se rendent à la cour de leur empereur, le dragon multicolore Fulin. Ils se lancent alors dans de complexes chorégraphies aériennes pour rendre hommage à leur redoutable père et souverain. Une sorte de danse d'honneur magnifique qui ponctue les plus grands rassemblements d'Alma.

Et les Élémentaires ?

Qu'en est-il de nos amis élémentaires ? Aiment-ils eu aussi les représentations de théâtre et de danse ? Eh bien, ça dépend. Je vais parler ici essentiellement des Éléments Simples et de l'Harmonie, si vous le permettez, car les autres sont de toute manière si bizarres qu'il ne leur viendrait sans doute pas

l'idée de se mettre en scène. Je n'ose imaginer une représentation théâtrale d'élémentaires de Néant. Ça serait sans doute aussi glacial qu'ennuyeux.

L'Harmonie, bien sûr, est un Élément propice à la création artistique, en particulier musicale. Les spectacles sont donc monnaie courante dans le cercle d'Harmonie et menés aussi bien par les élémentalistes que les Élémentaires. En fait, la plupart des Éléments connaissent des formes de spectacles qui leurs sont propres, reliées à leur nature profonde. La Lumière et le Feu, par essence des Éléments très exubérants, favorisent tout particulièrement ce genre d'expression.

Bien entendu, les Royaumes Élémentaires sont peuplés à la fois d'élémentaires et d'humains teintés. Ces derniers, quoi que modifiés par leur Élément tutélaire, gardent des goûts en matière de spectacle semblables à ceux du reste de l'humanité.

Les humains

Vous ne serez sans doute pas surpris d'apprendre que les humains sont remarquablement actifs dans la plupart des domaines artistiques. Le spectacle est donc tout naturellement populaire parmi la population, des princes les plus illustres au plus humble des paysans.

Durant l'Âge d'Or, Joram incarnait tout particulièrement l'amour des arts et du spectacle. Le patronage d'Itar, Dieu Ancien des Arts, en était bien entendu la source. Le Grand Festival des Arts, tenu tous les six cycles, offrait une débauche de représentations en tous genres. Concerts, récitals, danses, théâtre, pendant des jours et des jours la ville ne vivait que pour le spectacle, chacun rivalisant d'adresse et de talent pour se faire remarquer de la noblesse et de son prince, le bienheureux Aestyr. On pouvait déambuler pendant des jours entiers dans les rues et passer de spectacle en spectacle sans jamais voir deux fois la même chose.

Malheureusement, tout cela n'est plus qu'un lointain souvenir, une merveille de plus détruite il y a bien longtemps par la Vague Élémentaire. Mais l'influence d'Itar demeure dans certains mondes satellites. Ce dieu énigmatique a au moins le mérite de favoriser les artistes, une chose rare parmi ses pairs.

Sur le Plan Central, les gens de théâtre ne sont pas très nombreux. En dehors de la cité d'Arkas, qui a une tradition de mécénat, les artistes sont la plupart du temps des nomades voyageant de ville en ville pour donner leurs représentations. Les troupes se produisent là où elles trouvent un public accueillant, sur les places centrales des villages tout aussi bien que dans des espaces réservés aux manifestations publiques. Les grands événements comme les foires, les fêtes religieuses, les couronnements, sont souvent l'occasion de faire appel à des troupes de théâtre pour agrémenter les festivités. Il arrive que des nobles fortunés commandent spécifiquement une pièce pour fêter leur mariage ou celui de leurs enfants.

Les pièces sont en général des légendes retranscrites, des chroniques religieuses et beaucoup plus rarement des compositions profanes. Chaque troupe a sa spécialité. Pour ma part, je fais dans la création originale. Certes, il m'arrive de piocher dans mon immense vécu pour transmettre quelques petites choses du passé avec un regard… hum… pas tout à fait impartial, je l'avoue ! Mais c'est si drôle. Et les gens aiment mes créations ! Elles sortent de l'ordinaire, c'est le moins qu'on puisse dire. Même si certains rabat-joie trouvent encore le moyen de se plaindre que tout ne colle pas exactement à la réalité historique…

Le statut des artistes

Un mot tout de même sur le statut déplorable des artistes dans la société humaine. Car si tout le monde aime assister à des représentations de théâtre, figurez-vous que les artistes eux-mêmes ont fort mauvaise réputation. Voleurs et menteurs, escrocs et frivoles, indécents et licencieux… tant de compliments me vont droit au cœur ! Moi qui suis un modèle de vertu et de savoir-vivre !

C'est sans doute notre mode de vie qui déplaît aux bonnes gens. Ils ont peur que nous chapardions dans leur garde-manger, que nous enlevions leurs filles – avec ou sans le consentement de ces dernières – que nous distillions des idées étranges dans leur petit monde bien défini. Et c'est vrai que parfois, ces choses arrivent – mais toujours avec le consentement des demoiselles, je le jure !

Oui, nous sommes des nomades, nous vivons sur les routes et gagnons notre croûte grâce à des mots et du vent. Quelle belle vie… je n'en voudrais aucune autre.

Les Errants d'Antan

Je me rends compte que je ne vous ai pas formellement présenté ma troupe. Quel manque de courtoisie ! Je suis donc à la tête d'une troupe itinérante de théâtre appelée les Errants d'Antan. Je voyage avec eux depuis des cycles… des siècles, en fait. Ils sont formidables ! Génération après génération, ils arpentent les routes en ma compagnie, pour divertir le monde… et accomplir certaines tâches un peu plus mystérieuses.

Il y a en moyenne une trentaine de personnes dans la troupe, réparties dans neuf roulottes. la neuvième est la mienne, bien entendu, et il m'arrive de la partager avec des invitées de passage qui… peu importe.

Les Errants d'Antan sont des hommes, des femmes et quelques enfants. Deux familles sont avec moi depuis plus de dix générations, une belle preuve de dévotion et de persévérance. Car il paraît que je suis parfois un peu difficile à supporter. Je n'ai jamais trop compris cette critique, car je suis un chef ouvert à la discussion et prêt à faire des concessions. Il semble que je sois un peu trop fantasque parfois, même pour mes amis artistes… Heureusement, comme je connais la plupart d'entre eux depuis leur tendre enfance, ça me permet d'abuser un peu de leur patience (leur rappeler que je les ai connus avec des couches n'améliore pas leur humeur, mais me donne un ascendant honteux sur eux, dont j'abuse avec joie).

Ils savent tous que je ne suis pas quelqu'un d'ordinaire. Ceux qui sont recrutés de l'extérieur de la troupe s'en rendent vite compte et doivent pouvoir s'adapter à cela. En général, cela ne pose pas de problème car je les choisis avec un très grand soin. Beaucoup viennent d'Istula, ma cité, et m'ont été recommandés par des personnes de confiance.

Tout le monde dans la troupe n'est pas pour autant dans toutes mes confidences, bien entendu. Ça fait beaucoup de secrets, je sais, mais que voulez-vous, nous vivons dans un monde compliqué. Et puis j'aime bien les secrets. Il y a donc les Errants d'Antan

NOMADES PAR COSTIQ (CC-0) VIA RGBSTOCK

et, parmi eux, quelques représentants des Prophètes de Miri, qui m'aident vraiment à atteindre mes objectifs.

Oups !

Ah, je n'aurais sans doute pas dû prononcer ce nom. Maintenant, je vous dois quelques explications. Pour faire simple, Miri, c'est celui qui m'a envoyé. Celui… ou ça… à qui je dois rendre des comptes. Remarquez, il n'est pas très pénible. La bride est lâche et, la plupart du temps, je fais un peu ce que je veux. Ce qui me convient bien. J'ai une sorte de feuille de route générale et je me débrouille pour la respecter. J'ai des objectifs très larges, du genre : « Il faut que les humains survivent à la Vague Élémentaire ». Oui… facile… et merci pour la précision !

Mais au fond, j'avoue que ça me va bien. Le quand, comment et pourquoi restent à mon entière interprétation. Le choix de l'artiste, en quelque sorte. C'est le résultat qui compte. Et, sans vouloir me vanter, les choses se sont pour l'instant plutôt bien déroulées – nonobstant quelques désagréments mineurs dont j'éviterai de parler.

Vous n'avez pas idée du minutage extrêmement précis que ça demande. À quel point il faut tout surveiller, tout manipuler subtilement pour que les acteurs – souvent involontaires – se mettent en place et dansent au son de votre musique.

C'est du grand art. Une sorte de spectacle où le monde entier est une scène et où vous manipulez un nombre infini de leviers pour que vos interprètes fassent les bonnes choses au bon moment. Car bien sûr, il m'est impossible de les mettre dans la confidence. D'abord parce que nombre d'entre eux seraient plus que récalcitrants à m'aider (ces ingrats) mais aussi parce que Miri a la manie du secret. Et il se pourrait que j'en aie un petit peu hérité.

Bien sûr, il y a des concurrents. D'autres metteurs en scène qui suivent leurs propres objectifs et voudraient eux aussi faire danser mes acteurs à leur rythme. Agaçant. Mais

Bibliothèque

notez que nous ne sommes pas toujours en opposition. Ce qui profite aux uns peut être également bénéfique aux autres. Il faut parfois savoir faire taire sa fierté professionnelle et admettre que d'autres font aussi du bon boulot. Et ne pas hésiter à en récolter les fruits quand c'est opportun.

Et voilà...

Au final, ne sommes-nous pas tous sur une immense scène, à danser au son des flûtes de ceux qui sont au-dessus de nous ?

Belles lectrices, je vous laisse méditer sur ces paroles dignes d'un philosophe de taverne et vous souhaite une bonne saison du Feu et un peu de repos (toutes ces évocations m'ont épuisé). ■

Aendo le saltimbanque

(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* a été financé avec succès 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.

Buvette-snack sur place.

Venez costumés une boisson vous sera offerte !

CRÔC

convention Rôliste en corrèze

Les Paléorôlistes

« le jeu de rôle... 40 ans déjà ! »

9 & 10 août à Tulle salle Latreille

Tournois de BLOODBOWL le samedi dès 9h30
Jeu de rôle, de plateau, de figurines, jeux en bois, jeux de cartes...
Ouverture de tous les pôles (Bloodbowl excepté) le samedi à 10h, fin le dimanche soir.

ACDC • Asso Ludique • La Taverne Des Joueurs • www.codecantou.com • **06 20 54 27 53**

Création & Conception CARAGRAPHIC • Siret 533 290 334 00010 • Ne pas jeter sur la voie publique

LUNE POUR GAROUS BY LUKE HAYFIELD (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Le tonnerre gronde dans le lointain. Avec le crépuscule, le ciel se voile d'écarlate. L'opacité des nuages se fait plus lumineuse, presque dorée. Deux grands oiseaux, des aigles peut-être, sont à peine visibles dans le firmament. Ils semblent voler vers une nouvelle aube, alors que ce jour-ci s'éteint.

Et avec lui Ianteka Sauveur de Loup.

L'homme aux cheveux blancs marche d'un pas noble, son regard terne dépeint un esprit lucide. L'âge de sa peau n'est pas celle de son cœur, mais le temps est venu. La route doit s'achever, telle est la sentence des ombres. Ianteka s'assoit sur le roc argenté, substance des hauteurs de sa région, au fil d'un vide enivré par une brise tiède. L'espace et la distance n'ont plus guère d'importance.

Un éclair zèbre l'horizon, taciturne. C'est comme une improvisation musicale, une fugue électrique qui embrase l'immensité du panorama aride. Tout est silence et nuances. Splendeur. Le hurlement précoce d'un loup invisible semonce l'aurore et sa teinture. Ianteka sourit. L'épilogue est magnifique.

Ce soir est un beau soir pour mourir.

Là-bas, en ce pays où le soleil est déjà couché, le petit doit sentir le stress comprimer sa poitrine. Un soir de gloire face aux hordes citadines, auxquelles il ne pourra cette fois opposer que six cordes vibrantes. Salut Erik. Fais que tes notes m'accompagnent.

Des figures se présentent encore, parfois seules, souvent en groupes, devant la salle de concert. Deux policiers municipaux discutent fermement avec l'un des organisateurs. Une vieille promène son caniche et maugrée contre cette jeunesse bruyante et dépravée. La musique s'évade par chaque pore des

murs de la salle, le son discutable du groupe de première partie meurt aussitôt engendré. Un oiseau basané est perché sur un réverbère éteint. Imperméable au rythme rock'n'roll comme au vent glacé qui se lève, il épie ces âmes errantes. Certaines poursuivent un but, d'autres sont immatures ou fanatisées. Les dernières sont égarées et se cherchent dans d'obscures substances.

Une odeur de viande grillée et les appels des vendeurs s'élèvent conjointement. Une fausse note se noie dans la cohue rythmique. Un sachet de poudre passe d'une poche à une autre. Le regard nocturne du volatile passe d'une âme à une autre, transperce les cloisons et se rapproche.

La porte des toilettes s'ouvre. C'est Ben, le bassiste.

Erik relève la tête. Il est assis sur la cuvette, les pieds sur le siège, couvercle rabattu.

— Tu voulais me voir ? demande Ben. Ça te prend souvent d'inviter les gens aux chiottes ? Y'a un mec des lights qui attend pour chier.

— On change la fin du set, annonce Erik.

— Tu déconnes ?

Erik baisse la tête. Sa décision est prise, la discussion est close. Il se fait l'effet d'un patron méprisant, il se fait honte, mais il n'a plus ni la force ni le temps pour les politesses. Qu'ils comprennent ou qu'ils aillent se faire foutre, il achèvera le concert sur les seuls titres qui représentent encore quelque chose pour lui. Et pour Ianteka.

Ben tente de le ramener à la raison :

— Marc sera jamais prêt ! Et puis tu fais chier ! T'as pas dit un mot depuis hier, t'as pas lâché un sourire, tu veux rien, t'aimes rien, et maintenant tu veux changer la… Merde, t'étais le premier à dire qu'il faut respecter le public, que la zike c'est un échange, et…

— On vire *The Crusader*, statue Erik. Je termine sur *The Immortal* et *Soon*.

— *Soon* ? Mais c'est même pas un morceau digne de ce nom ! Ça y est ! Une salle comble et tu te prends pour Mick Jagger ! T'oublies qu'on n'est pas à Wembley, mon pote !

— J'achève sur *Soon*, maintient Erik. J'ai pas besoin de vous, vous pouvez vous casser avant.

Et il le pense. Ce sont ses compositions, ses textes… Il les a ébauchés avec une unique guitare sèche, il peut les jouer ainsi ce soir.

— C'est pas une histoire de technique, précise-t-il, juste de feeling.

— Justement ! réarme Ben. Les cinq cents gonzes en face de toi se foutent de ton feeling. Ils veulent du bruit et des refrains faciles. Ils veulent *The Crusader* !

— Rien à foutre.

S'ils veulent vraiment *The Crusader*, c'est qu'ils n'ont jamais rien compris.

Erik ajoute :

— Marc a pas intérêt à foirer sur *Soon*, préviens-le. S'il le sent pas, qu'il s'abstienne. Point.

Un coup de pied, et la porte se referme entre les deux musiciens. Leur set débute dans quinze minutes.

Erik referme les yeux, comme noyé dans une langueur malsaine. Résumé d'un supplice.

Les nuits étaient alors froides et blanchies du givre hivernal. Les battants de la fenêtre s'ouvrirent lentement. La jeune femme endormie replia les bras contre elle. Quelques mèches d'or envahissaient son visage. Les yeux clos, elle semblait sereine. Souveraine d'un pays éthéré. Le loup debout s'avança sans bruit. Sa patte énorme frôla délicatement le drap blanc et remonta vers l'épaule découverte. Il souleva le tissu et le repoussa. Elle émit un frêle gémissement. Ses mains s'écartèrent de son corps, ses paupières se soulevèrent.

Erik fit un pas en arrière, puis réalisa qu'il était dans l'obscurité. La jeune femme n'avait pas ses sens amplifiés. Que saurait-elle d'un loup qui ne désirerait être vu ni entendu ? Il respira lentement, de sorte que son souffle parvienne jusqu'à la souveraine exilée. Il ferma les yeux, l'entendit remuer sur son lit, chercher à tâtons l'interrupteur de la lampe de chevet.

La lumière jaillit. Elle le vit et se pétrifia, nue, le buste relevé vers ce monstre fascinant. Erik aurait aimé pouvoir parler. Pourquoi ne hurles-tu pas ? Il revint près d'elle, son regard suppléait le langage oral. Elle respirait hâtivement, n'en rendant que plus attirants ses seins qui dansaient en contre-jour. Il expira une fois encore, et elle sentit son souffle chaud sur son visage. En face d'elle le monstre n'avait d'animal que l'apparence. C'était un ange de grâce et de pureté, un esprit affranchi et libertin. Elle leva les mains vers lui. Sa gueule frôla ses lèvres, son menton, glissa furtivement vers sa poitrine. Son museau plongea entre ses seins et descendit jusqu'à son nombril, puis revint dans son cou. Elle enserra la tête lupine contre sa peau claire, replia les genoux en repoussant les draps avec ses pieds, et ses cuisses rencontrèrent les muscles de l'amant féerique sous son pelage cendré.

Qu'est-ce que je suis en train de faire ?

Erik voulait cesser, refuser nettement tout ça, mais son raisonnement, ses envies, ne répondaient pas à ses impulsions. Il releva la tête vers les lèvres sucrées de cette femme sans nom. Il mordit alors, comme on embrasse, fracassant la mâchoire, emportant la gorge chaude sous ses crocs luisants.

Silence. Tout s'était arrêté. Il n'entendait que son cœur, précipité. Son museau zigzagua encore sur le ventre plat de la précieuse, liant l'hémoglobine souillée à l'opaline de sa peau. Il recracha la chair emportée et posa son regard sur la dépouille brûlante. Garce. Elle n'avait pas eu le temps de crier.

Il se sentait vidé. Comme toujours.

L'air frais entré par la fenêtre le rappela à l'ordre. Il était temps de fuir.

Un bond, un autre, plusieurs rues défilèrent en quelques instants sous ses yeux. Erik retrouva un aspect humain. Il tomba à genoux sur la chaussée, nu, épuisé. Ses sens démesurés demandaient énormément d'énergie, et chaque redescente était un petit calvaire. Il leva machinalement les yeux au ciel. Trop de nuages festoyaient pour qu'on puisse distinguer la moindre étoile.

Il passa grossièrement les mains sur son visage, pour se défaire du sang féminin. Tout tournait dans sa tête. Il était essoufflé et fiévreux. Mais la nuit venait de commencer, il avait encore beaucoup à faire. Le ronronnement d'un moteur approchait. La silhouette d'Erik redevint celle du loup debout et il s'écarta de la route.

Tel était son chemin. Danser entre le glaive et la balance, exister là où l'homme ne savait plus que paraître. Pour achever une guerre, il suffit d'assassiner les maîtres. Le vivant use du mort. Et lui avait adopté le rôle du prédateur. De l'ultime prédateur. Du bourreau. Se donnait-il bonne conscience ?

Les nuits étaient alors froides, mais cette froideur provenait d'Erik.

Sauveur de Loup, loin de là, sentit sur sa peau le souffle tiède du vent de la mort. Parfois, les messages des ombres n'étaient que trop limpides. Il ferma un instant les yeux, malheureux mais impassible. Ailleurs, tout était déjà fini.

Le sang avait giclé jusque sur le dessus de la commode, les premiers vinyles étaient tachés.

Erik était assis sur le lit de sa victime, nu, les genoux repliés. La piaule était minuscule. Une armoire, cette commode étroite où vieillissaient divers livres de poche, deux tréteaux et une planche servant de bureau, une étagère garnie de bibelots et supportant un ampli de guitare bas de gamme. Une porte donnait sur une soi-disant salle d'eau. C'était tout.

CARSTEN TOLKMIT (CC BY SA 2.0) VIA FLICKR

Il avait défoncé les volets en entrant, sous sa forme de loup debout. Phill avait percuté l'étagère, et son mini téléviseur avait durement rejoint le sol. Fin des programmes.

Phill, esclave des choix d'autrui. Phill était un vieux camarade. Pas un véritable ami, mais pas non plus un inconnu…

La mort est la libération de l'esprit qui stagnait. Voilà qu'il peut reprendre son chemin, et progresser à nouveau.

Dans la commode, Rice, Rowlings, Brown, Levy.

Bien pensant. Esclave des choix d'autrui.

… Vian. Jarry. Nerval.

Vraiment ?

Des mangas côtoyaient un vieux dictionnaire. Mickey Mouse fréquentait Lovecraft.

Et cette guitare, véritable bijou qu'il osait à peine toucher. Ce poster suranné d'Iron Maiden, à la grande époque. Une lettre de Pôle Emploi traînait sur le bureau, à côté des bulletins de vote des élections du mois dernier. Une canette presque vide servait de presse papier.

Un tract contre les O.G.M., la photo d'identité de la fille qu'il avait rencontrée chez Paul et qu'il n'avait jamais osé rappeler. Ici, sur le parquet, plusieurs traces de brûlures. Il s'asseyait sur le montant du lit pour jouer, et les clopes se consumaient irrémédiablement, au coin de ses lèvres. Le cendrier, lui, sur le bureau, restait reluisant.

Une multitude d'images du passé hantaient Erik. Il restait là, immobile.

Un crucifix pendait à la poignée de la porte d'entrée.

— Pour les vampires, disait-il.

Bibliothèque

INDIEN BY JEFF KUBINA (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Ça datait de quelques années. Il détestait l'ail, et la blague idiote avait surgi des lèvres d'on ne sait plus qui.

— Phill, t'es un vampire ?

— Fais voir tes crocs !

Le jeu de cartes avait été rangé, constata Erik. Il avait pourtant traîné des mois entiers, avant une soirée belote whisky, pour traîner encore de longs mois par la suite. La bouteille de Jack Daniels était vide, comme les sept autres. Mais c'était différent, il avait toujours dit qu'il voulait les garder. Une décoration comme une autre.

Et puis…

— Je me casse du groupe, avait-il annoncé. Il y a plus important dans la vie. Tout ça, la musique, le reste… On est adulte, maintenant. Faut arrêter de lambiner, faut arrêter de vivre au crochet de la société.

Phill…

Une larme brilla sur la joue d'Erik.

Tu t'es laissé séduire, tu t'es laissé envahir par leur facilité sectaire, par leurs choix fascisants. Marginal hier, haïssant les marginaux demain. Le véritable crime aurait été de te laisser vivre ainsi, de te laisser te corrompre, te prostituer, avant de prostituer ceux qui passeraient entre tes serres.

Alors pourquoi Erik se sentait-il si mal ? Parce que la guitare flambait d'une trop grande gloire créatrice. Parce que c'était trop facile. Il avait toujours combattu ceux qui voulaient imposer leur vérité. Mais que faisait-il, lui, sinon imposer la sienne ? Et si Phill avait eu raison de se ranger ? N'avait-il pas, simplement — tort ou raison — le droit de se ranger ?

Faute.

Loin d'ici, Sauveur de Loups pleurait.

Erik ne bronchait pas. Ses genoux étaient mouchetés de sang. Jamais l'hémoglobine ne l'avait tant fait souffrir. Ses pensées sciantes s'imposaient lentement et suppléaient sa colère. Que suis-je ? Tout s'écroulait. Son cœur refusait de battre régulièrement. Sa poitrine saignait de fureur envers lui-même.

La première fois qu'il avait pris son apparence de loup debout, il avait eu l'impression qu'un rêve venait de s'exaucer. Pouvoir aller partout, régler ses comptes dérisoires, sans jamais être inquiété. Intouchable. Faire ce qu'il voulait à qui il voulait… Pas tuer pour le plaisir, la gratuité ne l'avait jamais attiré, mais remettre à leurs places certains personnes, assouvir ses rêves, oser ce que l'Erik humain n'aurait jamais osé. Et la justice ? Et sa conscience ? On ne croit à ces choses-là que tant qu'on craint la réaction des autres.

Coupable ? Lui au moins refusait d'être le complice passif de tous ces crimes.

Et pourtant, ses tripes hurlaient à la vue de ce qu'il venait de faire.

Perdu, il était perdu. Tous ces repères, toute sa vie, rien ne correspondait plus à rien. Continuer lui semblait si superficiel, si dérisoire. Mais changer lui paraissait inaccessible. Changer pour quoi ?

Coupable. Et, pire que tout, conscient. Il déglutit, déglutit encore. Il se noyait. Il gonfla la poitrine mais n'aspira que sa violence. Un cancer absurde rongeait ses pensées. Il s'enfonçait dans son vertige, il s'affolait.

Ianteka… Ianteka, qu'ai-je fait ? Que dois-je faire ?…

Il se leva et reprit machinalement sa forme immonde de loup debout. Debout comme l'homme. L'abjection l'envahissait toujours. Il s'asphyxiait…

Tout s'éteint. Le chœur murmure un rythme

lent et ensorcelant, le répète, le répète, jusqu'à ce que le bruissement d'impatience du public réapparaisse. Alors le piano tinte délicatement, sur le même thème, et la foule se tait. Les vocaux mixtes entonnent leur hymne latin. Un spot bleuté embrase la silhouette d'Erik. La voix du chanteur rejoint celle des choristes, chaude et généreuse. Sans paroles, juste un « Ohoooh » ensorcelant.

Erik ne s'entend pas chanter. Son cœur bat trop fort. Trop de regards l'assaillent, trop d'émotions éparses… Que croient-ils ? L'homme ne peut communiquer avec l'homme. Alors l'homme avec le loup, imaginez… Pourquoi est-il là ?

Le piano s'escamote, le son saturé des guitares retentit et embrase la salle comble.

— Salut à tous ! lâche Erik.

Il se sent monstrueux.

Ce soir ce ne sera pas du rock'n'roll. Ou peut-être que si, finalement, peut-être que c'est ça, le rock'n'roll.

Il éructe deux notes de sa vieille Ibanez, dérisoires. Quelques applaudissements, quelques frémissements, des cris. La lumière découvre les autres musiciens. La basse entame *Dying Lands*. Erik se laisse emporter dans l'univers de son morceau, sans désir.

— *Walkin' round the world, hearing thousand stories, I roam across the roads, inhuman entity…*

Les lumières pâlissent, tombent dans des tons sanglants.

— *I write the history with a phoenix quill and a blood ink… Hunting the hunter is my law, human spirit is my drink…*

Flash back. Le visage de Phill. Flash. Le sang sur les murs…

Sauveur de Loups s'écarta de l'âtre et rejoignit son vieux siège tressé. L'habitation était minuscule, mais il y régnait une impression de grandeur et de majesté qu'Erik n'avait jamais su définir. Peut-être cela venait-il, simplement, de l'homme qui y vivait.

— La vie… entama Ianteka.

Ses vieux doigts commencèrent à jouer avec une plume d'aigle desséchée.

— La vie physique n'a tant d'importance qu'aux yeux de ceux qui ne savent pas voir au-delà, dit-il. La vie n'est qu'un véhicule parmi d'autres, menant les esprits sur la route perpétuelle. Elle n'intéresse que ceux qui n'usent pas de leur esprit. Ôte la vie, et l'esprit trouvera un nouveau véhicule et un autre chemin. Ôte la liberté, et l'esprit n'avance plus. Pourtant bien des esprits choisissent leurs propres chaînes.

Erik accepta les mots, silencieux. Le souvenir de Phill ne cessait de faire entendre sa complainte. Quelques lourdes secondes de silence passèrent, puis le jeune loup estima :

— La liberté est perfide. Et la liberté de vivre ? La liberté de choisir ses chaînes…

— Aucun de mes mots n'a le pouvoir d'apaiser tes doutes ni de réparer tes erreurs, reprit Ianteka. Mais tu progresses dans ton raisonnement, c'est bien.

— Bien ? Je ne progresse pas, je me trompe et je subis !

Ianteka objecta de la tête. Le grand âge et la sérénité s'associaient étrangement sur les traits de son visage. Il paraissait inébranlable. Jamais il ne lui dirai quelle route suivre, quoi accomplir et quoi refuser… Il l'accompagnait, voilà tout.

— Toi, moi… reprit-il.

Il désigna l'amplitude du monde d'un mouvement du bras.

— … Nous tous, loups debouts, avons choisi à un moment donné de notre vie de mener les esprits le plus loin possible sur la route. Avons-nous eu raison ? Un bourreau ne sera jamais qu'un assassin. Tu as pris ce chemin,

et tu as découvert la culpabilité. L'erreur. Cela signifie-t-il fatalement que tu as eu tort ? Non. La mise en esclavage d'autrui n'est pas justifiable, et pourtant les millions d'homme qui la pratiquèrent et la pratiquent encore ne semblent guère culpabiliser. Quel qu'il soit, le chemin de la justice n'est pas le plus facile.

Les nuits d'Erik se succédèrent dans sa mémoire. Sa gorge restait serrée. Au fond, c'était la quête qui était douloureuse, pas le but. Alors…

— Et pourquoi rechercher à tout prix la justice ? Je ne suis pas un saint, je m'en fous, moi, d'un monde plus juste…

— À voir les doutes qui t'assaillent, je jurerais du contraire. Tu te sens coupable. C'est donc que tu recherches la justice. Peut-être ce mot ne te convient-il pas, peut-être possède-t-il trop de connotations moralistes à tes yeux, mais c'est bel et bien son essence que ton esprit implore à tel point que rien d'autre ne t'importe…

Le feu s'aviva. Erik braqua les yeux sur les flammes excitées.

— Les esprits parlent, jeune loup, l'apaisa Ianteka. Et ils me donnent raison. Cherche encore, et tu comprendras. Le prédateur est-il différent de sa proie ?

— Je n'ai tué que ceux qui vivaient au dépend des autres. N'est-ce pas là rendre la liberté à leur âme et sauvegarder autrui ?

Tout était tellement embrouillé… Il avait envie de prier. Envie de croire à l'un de ces dieux de bonté à qui il suffisait de demander le pardon pour l'obtenir. S'il pouvait cesser l'histoire, repartir à zéro… Il sentit encore une fois les larmes envahir ses yeux.

— Tu te souviens de notre rencontre ? demanda-t-il.

— Bien sûr, sourit le vieil homme.

— Quand tu m'as offert ces facultés… Tu as choisi mon destin à ma place, n'est-ce pas ?

Les flammes gémirent de nouveau.

— Destin, voilà un mot bien vide de sens ! Ta vie est ce que tu en fais, Erik. Que veux-tu ? Demande-toi ce que tu désires mais n'attends pas que je te l'offre, accomplis-le toi-même. Voilà la vie.

— Je veux vivre de ma guitare, répondit Erik sans conviction. Je veux continuer à composer, à jouer, à créer… Rien d'autre.

Art. Création véritable. Évolution, naissance, perfection…

— Libre à toi de renoncer à tes actes ou ta forme de loup debout. Qu'attends-tu ? dit Ianteka comme une conclusion.

— J'attends de ne plus posséder des doutes que je n'aurais jamais eus si je n'avais pas été un loup ! De ne pas avoir réfléchi à des choses auxquelles je n'aurais jamais réfléchi !

Erik s'était levé. Avivé mais pas énervé. S'énerver était au-dessus de ces forces actuelles. D'ailleurs son ton baissait déjà :

— Je croyais simplement échapper aux contraintes du monde humain, le dépasser, ajoute-t-il. Je n'ai rencontré que des doutes plus profonds encore que les précédents, que des terreurs… Je n'ai plus de choix…

Ianteka baissa les yeux.

— Tu juges tout à partir de la notion de liberté, nota-t-il. Est-elle la fin ou le moyen ? N'as-tu jamais pensé que c'est à elle qu'il fallait renoncer ?

— Ce serait comme renoncer à l'art ! À tout ce que je suis et à ce je veux, ce que je choisis d'être !

— Dans ce cas la culpabilité sera ta compagne. Tout a un prix…

La plume d'aigle tournait inlassablement entre les doigts de Sauveur de Loups.

— Seras-tu capable de poursuivre avec ce

fardeau ? continua-t-il.

— Je ne sais pas. Je ne sais plus rien…

Erik se rassit, épuisé. Il ne comprenait pas où Sauveur de Loups voulait en venir. C'était si abstrait et sa tête tellement embuée… Il se força à s'imaginer tantôt poursuivant cette vie, tantôt renonçant à tout. Il essayait de concevoir ses propres limites, il s'embourbait dans une multitude de visages éteints. Qu'était-il ? Quelles forces, quelles horreurs, devait-il encore découvrir au fond de lui-même ?

— Je peux t'aider, dit Sauveur de Loup, mais je ne peux pas vivre ta propre vie.

Erik examina le visage de son vieil ami. Ianteka semblait serein, comme s'il avait atteint avec cette discussion ce qu'il désirait depuis le début. Erik, lui, réalisa qu'une ombre positive s'était réinstallée sous son crâne. Sauveur de Loup serait toujours là. Certes le malaise persistait, mais un pilier inaltérable avait réapparu. Un repère, enfin !

Ianteka acheva dans un murmure :

— Tu comprendras bientôt où est l'essentiel.

Ailleurs, plus tard : le loup debout souleva le juriste, et derrière ces yeux sauvages la victime décela l'ombre de la vérité. La putain qui l'accompagnait n'osait pas bouger. Le gosse n'osait pas sourire.

Rien n'est aussi terrible qu'on le croit, venait de dire le bourgeois à l'enfant qui quémandait un toit pour la nuit.

Vraiment ?

Ferme les yeux, petit. L'arc-en-ciel renaîtra bientôt.

À formuler des phrases comme celles-ci, il se voyait dans la peau d'un autre Eric : Draven, le héros de James O'Barr.

Mais lui n'était pas mort, et il n'était pas parvenu à tout abandonner. À laisser couler les larmes d'un enfant. Il expira sa haine et projeta son fardeau puant contre le mur de la résidence. Il entendit les os se briser, le corps arrogant se concasser. En retombant, la tête du juriste percuta la baie vitrée du hall, laquelle plut aussitôt sur le condamné. La pute émit un couinement de terreur. Alors que les premiers badauds approchaient, Erik rattrapa le piteux par la gorge et, doucement, lécha le sang qui perlait sous son œil gauche. Un débris de verre, triangulaire, pointu, pendait au-dessus du notable.

Le juriste hurla. La stalactite entra par cet œil gauche, et le sang qui en jaillit réunifia le masque écarlate du martyr.

Tu abuses de tes pouvoirs, tu surpasses tes droits. Tu entraînes les innocents dans ton sillage nauséabond et tu… C'est puéril ! De quel droit ? Ne suis-je qu'un soldat, qu'un bourreau, qu'un outil ?… Suffit ! Plus de jugement ! Plus de jugement !

Qui suis-je donc ?…

J'ai été comme eux, avant que Ianteka me libère de mon carcan de paresse. J'ai été comme eux, et alors il m'était impossible de concevoir le monde autrement. Je ne le voulais pas. Pourquoi, eux, le voudraient-ils ? Et la liberté est venue… Ai-je réellement changé ? J'ai accusé, j'ai renié… Mais ai-je fait mieux qu'eux ? La liberté est-elle la fin ou le moyen ? La fin ou le moyen ? La fin ou le moyen ?…

Tout tourbillonnait lamentablement dans sa tête. Ça n'en finirait donc jamais ? Tout tourbillonnait sauf ce pilier de confiance.

Ianteka !

Ianteka ! C'est toi l'essentiel !

L'amitié, la confiance… La culpabilité pour Phill, la haine pour le juriste… Ce que je ressens ! Ceux qui usent de leur esprit ne sont pas ceux qui pensent mais ceux qui ressentent !

PUNK BY THE ALL-NITE IMAGES (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Mais aujourd'hui est le jour de mourir. L'esprit d'Erik hurle de désarroi. Aussitôt l'espoir rattrapé, le voilà qui s'enfuit plus profond encore. Sauveur de Loups, pourquoi pars-tu maintenant que j'ai compris, maintenant que j'ai besoin de toi ?

Ses doigts glissent comme sur du velours, harmonieux, semblant effleurer les cordes sans oser les caresser vraiment. Et les notes jaillissent, stupéfiantes, claires et pures. Ses yeux se ferment et se rouvrent au ralenti. Erik ne sait plus rien. Il pense à Ianteka. Les notes, la technique, il a tout oublié. Son âme joue par le biais d'une marionnette qu'est son corps, elle crée, improvise, et la guitare met toute son énergie à restituer ce feeling étrange, cette émotion sombrant quelque part entre chagrin et orgueil, toujours plus bas dans l'amertume, toujours plus bas dans l'abîme du trépas…

Et la partie s'achève, le solo doit s'éteindre et rendre la scène à la rythmique. Toujours… L'automatisme resurgit déjà. Reprise, fin, silence… Platitude. Erik fait un pas en avant et rejoint son micro. Le trac s'est estompé. Il n'y pense plus.

— Le morceau suivant est dédié à un ami… Il se reconnaîtra.

Silence. Ils s'en foutent.

— Ça s'appelle *The Immortal.*

Silence. Haine.

Musique.

— *Just another cold night, just another long day… I'm still into the light, I've no reason to pay… Don't wanna remember, waiting for my last breath, I'm alive forever… Just can't live my own death…*

Ne meurs pas… Ne meurs pas…

Ianteka, pourquoi pars-tu ? Le loup, c'est

moi, c'est toi, c'est lui… L'important c'est toi… Mon seul ami.

L'aigle effectue un ballet mortuaire ensorcelant. Ianteka repense à chacune des vies qu'il a ôtées. De son premier cerf, humble esprit des bois cuivrés, à ces hommes repus d'orgueil et de mépris. Il salue chaque âme qu'il a libérée. Il honore chaque loup debout qu'il a éveillé… Erik, la concurrence, l'envie, l'idolâtrie, ne te sont pas nécessaires. Détache-toi de tout. Tu auras assez de tes doutes et de tes regrets. Tu es un grand créateur, loup debout. Mais l'art est une création frustrée, un morceau d'émotion nécessitant une béquille de notes. La création pure n'a nul besoin de passer par des doigts, elle s'expulse directement de ton cœur. C'est haïr, c'est douter, c'est vouloir, c'est aimer… Choisir sa mort est aussi un acte créateur.

Il n'y aucune leçon à tirer de cet instant, sinon que rien n'est jamais acquis, et que la valeur d'un homme se mesure à sa faculté à surpasser les imprévus.

Éclosion violente.

Je ne marche plus assez vite. J'ai besoin d'ailes, maintenant.

Sauveur de Loups ferme les yeux sur l'image de l'oiseau noir. Son cœur ralentit et bat un dernier salut.

Paix.

— … s'intitule *Soon*, pleure Erik.

Les notes fusent comme les lapilli d'un volcan enragé. Les sons s'éparpillent sur le jeu d'une guerre immonde et insensée, les tons s'évadent et symbolisent les braillements d'une race suicidaire.

Les autres sont-ils encore là ? Erik est-il seul sur scène ? Qu'importe. Il éjacule son âme et les mille facettes de ses sentiments, il convoie par ses notes l'esprit de Sauveur de Loup, il crée l'aigle et engendre le vent, il est le vent.

Waiting for my last breath…

Les paroles de *The Immortal* se mêlent à la mélopée du chaos de *Soon*, le tourbillon de ses pensées rugit et brise le réel, le loup typhon assassine la mort et embrasse son père.

I am claiming the right to choose my destiny…
If only I could fight and hope my victory…

Empreintes de loup dans la soie de la neige, gouttelettes de sang sur l'immaculée surface, sur le manteau des Dieux. Le loup tue les Dieux, le loup tue le temps…

Un Sioux baisse le buste et se redresse aussitôt, au rythme crescendo de percussions crues et déterminées. Les flammes le relaient et l'accompagnent, valse des éléments et des anciens. Un fils du loup fixe le ciel et, les genoux dans les cendres d'un bûcher stérile, hurle d'une voix grave les mots sacrés de l'éternité. L'âme les rencontre et les emprunte, pour découvrir la voie du soleil blanc, trône futile du grand aigle.

Grand esprit… Grand esprit…

Regard infini et plaines immaculées, éthers innocents et danse féroce.

Grand esprit…

Et tous reprennent, plus fort encore, leur hymne courageux, leur rythme excessif. Leurs voix sont justice et amitié, leurs chants sont esprits intouchables et sereins… Les flammes s'avivent entre les danseurs félins, et hommes et femmes, le torse nu et les cheveux au vent tiède, s'animent du même mouvement. Leurs larmes frôlent les âtres excités, les cuirs tendues meuglent un tonnerre tragique. Et le silence se fait peu à peu, alors que Ianteka s'éloigne.

Une larme perle sur le roc échauffé, se glisse dans une craquelure et rejoint un filet de pureté. Le ru se fait source, et la source torrent.

Les lumières s'inclinent, Erik joue dans une ambiance grisâtre incertaine.

Le loup progresse dans les bois, libre, libre, libre… Les notes glissent sans lui, les notes

chantent sans Sauveur de Loups. Il pleure, voilà tout. Il pleure son choix, sa destinée. Sa faute. Le voilà seul, jugement sans appel.

Aphasie.

Une mélodie trop lente rythme son cœur. Erik se penche sur son micro et récite d'une seule salve :

— Face à la mégalo humaine, la schizophrénie et ses sœurs s'avèrent être puissantes et sans peine au vieux Lucifer supérieures…

L'homme ne peut communiquer avec l'homme… À quoi bon ?

— … Instable et fascinante, mettant en esclavage la douleur des mourants et le chagrin des sages, la rivale amoncelle, au-delà des Enfers, le Mal universel et le sang de la Terre. Elle bâtit pour son seul bonheur, une tour aux pierres de courroux, de décadence et de terreur, divinité aux yeux des fous.

Fin de tout.

Envie de rien. Erik se sent vide. Vide…

L'animal esquive les pièges humains, le loup se dérobe aux règles et aux dogmes. Il s'estompe sous le ciel brumeux, s'éclipse sous les lueurs automnales. Plus de prédateur, plus de proie. Plus jamais de prédateur. Envie de rien. Et puis il n'y a personne près de moi. Plus personne. Ianteka, salaud…

— … Un mouvement à la gloire de la haine et de la grandiose perversion humaine…

Mutisme. Une unique cymbale tinte encore. Erik conclut en chuchotant :

— *Just time… Time… Time…*

La cymbale se tait.

Obscurité.

Le set est achevé. Pas de salut. Pas de bis.

Erik revient à la vie, lentement. Le public est muet. La lumière renaît dans la salle, les portes s'ouvrent sur la rue. La foule quitte Erik, abattue. Ben surgit derrière le rideau :

— Génial ! Génial, Erik ! Ils sont K.O. ! Regarde-les !… J'aurais jamais cru…

Erik attrape le paquet de cigarettes dépassant de la poche du bassiste, et suppose :

— Ils font la gueule parce qu'ils ont pas eu *The Crusader*.

— Tu déconnes ? Ils sont K.O., je te dis ! Pas déçus, scotchés ! Morts ! C'est génial !

— Alors je sais pas ce que je leur ai transmis, conclut Erik, les yeux encore rouges. Mais c'est certainement pas ce qu'il fallait.

— On s'en fout !

Abruti.

Erik quitte l'arrière-scène et se dirige vers l'extérieur. Même la musique n'a plus le même goût. L'ombre du loup n'est plus palpable. Ianteka est trop loin, désormais. Une première bouffée de tabac, chaude, vient jouer en contradiction avec le froid ambiant. Alors que le public se disperse, zombifié, une neige éparse se présente.

— Quel symbole !… souffle Erik à l'esprit de Ianteka.

Mais le sol trop chaud ne semble pas désireux de blanchir. C'est une sauce dégueulasse, une bouillie qui entreprend de noyer et de descendre les affiches de son concert.

Erik s'imagine un public d'âmes spectatrices en manque de belles histoires. C'est là que je prends la forme du loup debout et que je hurle à la Lune, alors que s'affiche le mot « fin ».

Pas envie.

Et la Lune est invisible. ■

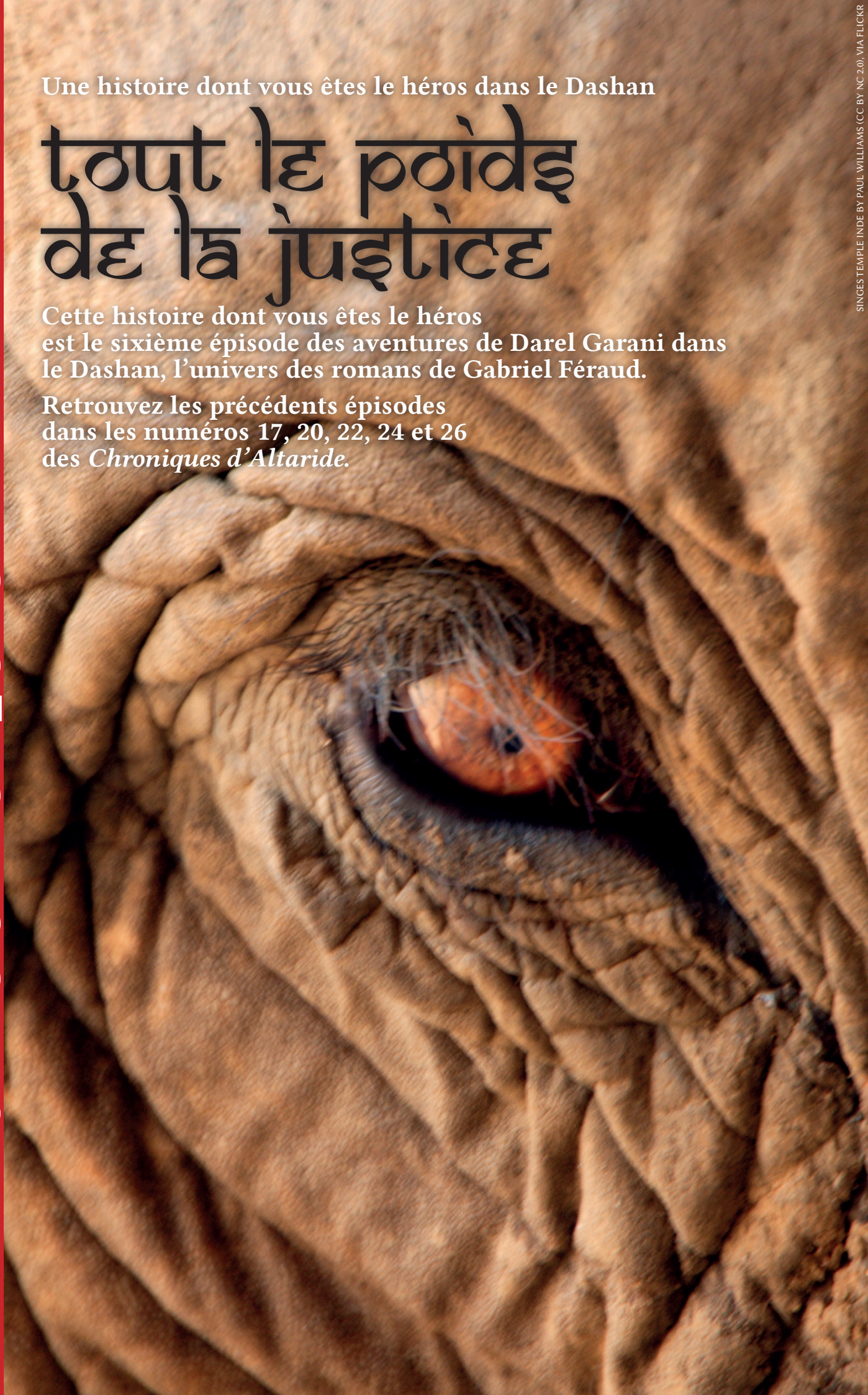
Pierre Thiess

Une histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan

tout le poids de la justice

Cette histoire dont vous êtes le héros est le sixième 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, 24 et 26 des *Chroniques d'Altaride*.



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

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

Si vous avez joué *La Nuit de la Lune mauve*, voilà ce que vous en avez retiré :
Par-delà le voile : au prix d'un point de Gloire, vous pouvez une seule fois par aventure soulever le voile de l'illusion du monde, regarder 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.

Si vous avez joué *Cervelle de singe* :
- si vous avez aidé un singe arc-en-ciel, vous obtenez *Cul-rouge* : marque d'affection de la part de Veyan, mais avec ce Dieu facétieux, allez savoir si cela vous aidera et comment ?
- si vous avez permis que le Maharadjah mange une cervelle de singe, vous obtenez *Intraitable* : une mission est une mission, cette obstination peut vous être utile... comme vous desservir.

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.

Réquisitionné comme fils de Djah pour assurer la sécurité de la fête de Yoma le Vigilant (voir *Cervelle de singe*), vous avez assisté à un horrible massacre et avez dû y mettre bon ordre.

Vous n'avez pas pu dormir et mâchez des plantes connues des prêtres d'Allaya pour vous requinquer, il ne faudrait pas que vous manquiez le clou du spectacle. Rendez-vous au 1.

1

La fête de Yoma va se clôturer par un spectacle inoubliable, le chambellan du Radjah l'a promis. Dans la cours du palais d'Egbish, aux célèbres grilles en fer forgé, rappelant tout l'art des maîtres du feu du royaume, une foule immense s'est réunie. Tous sont Dashantis, tous sont du royaume. Quand cette ultime cérémonie sera terminée, la vie

reprendra son cours, les étrangers seront autorisés de nouveau à entrer dans l'enceinte de la cité. Vous avez fait votre devoir cette nuit, et avez l'honneur de faire partie de la garde rapprochée du Radjah, dirigée d'une main de fer par son Maître d'armes. Il n'est pas question de bailler. Vous êtes au pied de l'estrade recouverte de lourds draps rouges, écarlates et pourpres, sur laquelle repose le trône de votre seigneur, plaqué d'or pour l'occasion. C'est un grand honneur qui vous est fait, mais il faut dire que votre père va solennellement offrir les tablas de Tombalku au Radjah Egbish, c'est un grand jour pour la famille Garani. Pourtant, il y a quelque chose d'étrange, rendez-vous au 10.

2

Votre mission est capitale et irréalisable. Attraper Faredan ? Pas en si peu de temps. Vous soupçonnez un fakir d'agir pour lui, mais c'est pareil, en une nuit…

Le nourrisson. Soit il a été enlevé, soit il a été vendu. Quelqu'un est mêlé à cela, peut-être même sans savoir à quoi l'enfant servirait. Ce coupable-là doit être dans les murs de la ville. Vos options sont réduites. Irez-vous voir auprès des prêtres leur demander si Allaya la Consolatrice, protectrice des femmes, peut vous aider au 16 ? Ou préférez-vous vous renseigner auprès des adoratrices de Sutraya, déesse des plaisirs au 29 ?

3

La colère du Radjah explose à ce point qu'il n'a même pas à ordonner aux guerriers de vous découper en tranches.

4

Le tuer ? Sachez que cet animal sacré est la plus pure expression de la justice du Maharadjah…

Bourreau royal HABILETE 10 ENDURANCE 48

Si vous réussissez cet exploit, rendez-vous au 36.

5

Il est plutôt surpris mais réagit aussitôt, il crie : « Raya, sauve-toi ! »

Apparemment, il n'avait pas la conscience tranquille. Vous entendez du bruit à l'intérieur. Mais oui, vu les activités, il ne sert que de paravent aux talents de sa femme !

Et contre toute attente, il entreprend de s'opposer à vous à mains nues. C'est beau, l'amour.

Attention, vous ne cherchez pas à le tuer, réduisez votre Habileté de un point dans le combat, il s'écroule si son Endurance tombe à 4.

Ramini HABILETE 7 ENDURANCE 8

Si vous vous en débarrassez, foncez rattraper son épouse au 33, sinon il vous étrangle, un bon lutteur, ce gaillard.

6

Kalima sait repérer un individu aussi doué que vous. L'heure est grave, vous n'hésitez pas et effectuez le célèbre mais complexe Tigre ruisselant, bref mais intense. Rendez-vous au 26.

7

Surprenant une fois de plus la foule traumatisée par le massacre, vous vous ruez sabre au clair, bousculant tout le monde sur votre passage, quel que soit son rang. Des guerriers dévoués aux Djahs comprennent la situation et vous emboîtent le pas. Aussitôt, d'affreux malandrins, certainement de la même bande dévouée à Faredan, elle, vous barrent le passage.

C'est le choc !

Homme de Faredan HABILETE 7 ENDURANCE 7

Homme de Faredan HABILETE 8 ENDURANCE 8

Si vous triomphez au 20, sinon les autres guerriers vous vengeront, vous voilà rassuré, non ?

8

Ramini a peut-être un autre accès pour recevoir ses clients en toute discrétion. Vous faites le tour du mur du jardin, approchez là où la maison semble accolée à ce même mur, il y a une ruelle plus étroite… et une petite porte dans un renfoncement. Sans hésiter vous y allez à coup d'épaule. Lancez un dé, si vous faites un nombre pair, vous perdez autant de points d'Endurance, sinon ça va. La porte cède, et vous entrez dans un couloir très sombre, sabre au poing vous inspectez les lieux au 14.

9

Le Radjah ordonne à un prêtre de ramasser des pétales. Mais un guerrier fait remarquer que l'éléphant soufflait pour les écarter de son chemin, ce ne peut pas être cela. Vous perdez un point de Gloire, rendez-vous au 12 et faites un nouveau choix.

10

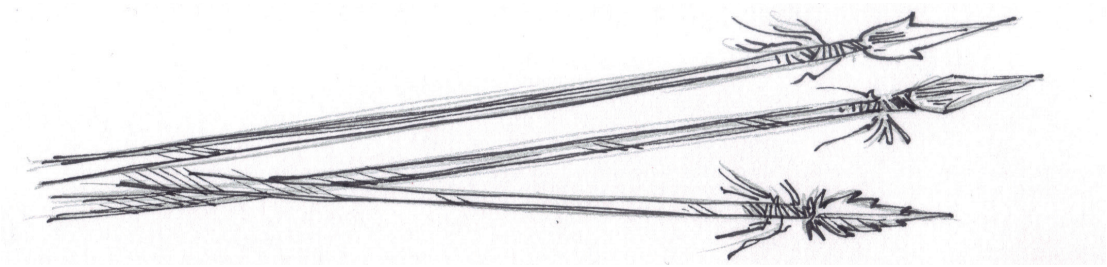
Vous scrutez la foule, composée d'hommes exclusivement. Rares sont les cérémonies autorisant les femmes. Les Djahs, les nobles et leurs parentés sont réparties à gauche et à droite, en armes, puisque le tout est dédié à Yoma le Vigilant. Ils ont l'air encore plus sérieux que nécessaire. En fonction de leur importance, d'autres hommes, en robes de cérémonie ceux-là, bordent la cour jusqu'aux grilles d'entrée, ouvertes en grand. Le chant des prêtres, dont le chœur se situe derrière l'estrade, vous assourdit quelque peu. Votre père vient d'apparaître. Il remonte, vêtu d'une cotte de mailles étincelante, son sabre au côté, la longue haie d'honneur, portant sous chaque bras un des tablas de Tombalku, le mâle et la femelle. De ses bottes de cavalier, il s'efforce de réduire la distance sur les pavés de marbre. Vous retenez votre respiration. Derrière lui, une demi-douzaine de gardes escorte un prisonnier : le Djah Faredan ! C'est donc ça, le Radjah a décidé de régler le sort de l'ennemi de votre famille ce jour même. Vous êtes tendu comme un arc, filez au 15.

11

Le maîtriser ? Allez-vous grimper dessus pour le dompter tel un cornac au 18 ou lui saisir la trompe et le forcer à se calmer par votre poigne et votre seule volonté au 30 ?

12

Le bilan est terrible. Le Radjah Egbish est debout devant l'estrade, les prêtres purifient les lieux alors que les domestiques nettoient tout à grande eau. Le Maître d'armes a été grièvement blessé, on compte déjà huit morts et quatre blessés graves. Heureusement, le Bourreau royal, qui marche comme un homme secoué par un mauvais coup, est vivant, une nuée de religieux et de cornacs s'occupent de lui, alors que tous les palefreniers disponibles se chargent des chevaux effrayés et que l'on s'efforce de maîtriser un début d'incendie. Le chambellan donne des ordres à droite à gauche, que ce soit à un noble ou un domestique. Votre père est parti mettre les tablas de Tombalku en sécurité. Autant vous dire qu'après toutes ces émotions, la colère du Radjah est à son comble et son regard se pose sur vous : « Darel Garani ! Tout ceci est la faute de la querelle entre les Faredan et ta famille ! Quelle insulte faite à mon nom ! Que s'est-il passé, parle ! ». Un Radjah est rarement un individu sage et compréhensif. Déjà, des guerriers vous regardent, l'air peu amène, avides d'en découdre après cette humiliation



collective. Que répondez-vous ? Le Bourreau royal a mangé une fleur empoisonnée, jetée par un prêtre au 9 ? La poudre jetée par les prêtres était nocive au 25 ? La peinture dont on le badigeonnait a dû être corrompue au 35 ? Les musiciens ont fait une fausse note, et avec des oreilles pareilles, ça l'a énervé au 3 ?

13

« Le Djah Garani est au plus mal ! »

Le Djah Garani ? Mais c'est votre père !

« Parle ! » ordonnez-vous, ignorant même la présence du Maharadjah.

« Le Djah a été poignardé dans le dos, on lui a volé les tablas de Tombalku ».

Même le chambellan se tait. Avant que le Radjah n'explose dans une nouvelle colère, vous filez derrière le messager au chevet de votre père. Comment dire ? Votre père est un noble du Dashan, il ne s'est intéressé à vous que lorsque vous avez pris de l'âge, que vous sembliez prometteur. C'est déjà beaucoup. Un moine d'Allaya est là, dans la chambre de domestique la plus proche que l'on ait pu trouver du lieu de l'attaque. En sueur, les yeux fermés, votre géniteur lutte contre la mort. Vous montez la garde et ne laissez approcher que les soigneurs. C'est un temps interminablement long qui s'écoule… Le soir tombe quand votre père semble hors de danger même s'il n'a toujours pas repris conscience. Rendez-vous au 38.

14

Vous sortez du sous-sol pour déboucher dans un petit salon où un homme prend le frais, dans un pagne de soie. Lancez deux dés, si vous faites moins ou autant que votre Habileté, vous l'assommez d'un coup et rendez-vous au 24, sinon il vous entend approcher et se retourne au 5.

15

Une vive acclamation accueille le Radjah lorsqu'il sort du chœur des prêtres, pour se placer sur son trône, difficile de faire plus symbolique. Vous comprenez mieux tout ce rouge, cette robe pourpre brodée d'or : la couleur de la guerre… et de la justice. Dans les deux cas, coule le sang.

Votre père s'arrête à un jet de dague, la distance officielle, selon le Maître d'armes. Derrière lui, les gardes font s'agenouiller Faredan, tout de blanc vêtu. D'instinct, vous jetez un œil vers sa parenté, ses alliés potentiels. Mais aucun d'eux ne trahit la moindre saute d'humeur.

Le Radjah va certainement prendre la parole, des moines de Keshan se déploient au pied de l'estrade pour prendre tout en notes, pour l'histoire du royaume d'Egbish, l'histoire du Dashan.

Le chœur se tait brusquement. Vous sentez le sol vibrer. Non, rien n'est vraiment normal en ce jour sacré. Le tintement de cymbales attire votre regard de nouveau vers l'entrée. Sa silhouette immense ne peut passer inaperçue : Keshanga, le Bourreau royal ! L'éléphant sacré du Maharadjah en personne, aux défenses richement parées, entre dans la cour. Son cornac le dirige avec maîtrise, derrière lui les musiciens frappent gongs et cuivres. Sur ses flancs, des prêtres jettent de la peinture rouge, sous ses pas des pétales de roses, repoussés par le souffle de sa trompe. Des novices jettent sur la foule une poudre rouge. Pour le malheur de Fardean, l'éléphant dispensateur de toute justice devait être en une sanglante tournée non loin du royaume ! Le prisonnier ne peut s'empêcher de tourner

la tête alors que les pavés cèdent les uns après les autres sous le pas pesant de la bête : c'est bientôt sa tête qui craquera sous le poids de la justice ! La bête approche, le Radjah se lève et… rendez-vous au 32.

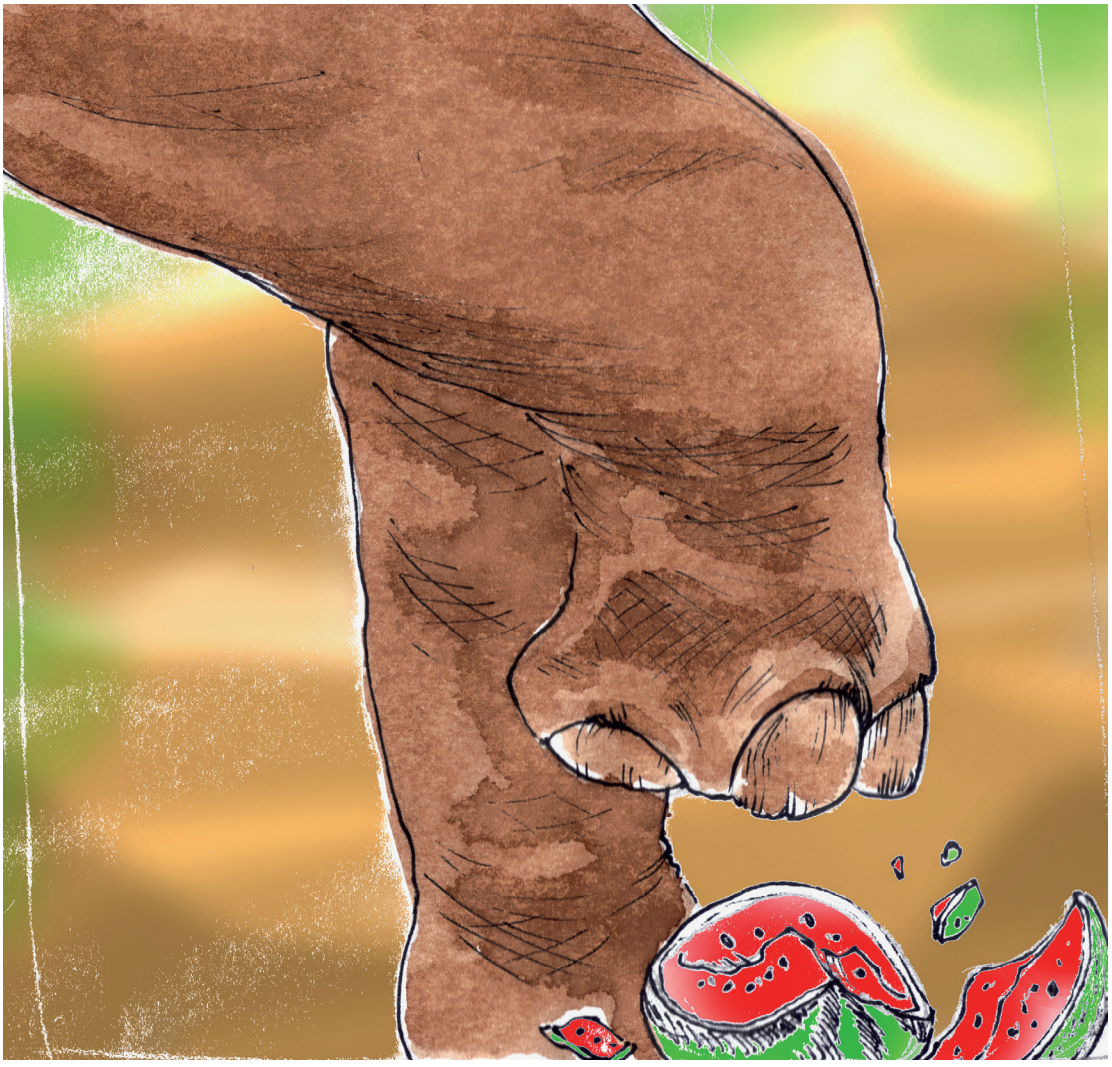
16

Dans une ville comme Egbish, il y a beaucoup de soigneurs et autres individus, et tous prient certainement Allaya. Certains, voire certaines, participent aux accouchements. Le mieux est de vous renseigner auprès du Grand Temple. Vous attendez que des gardes au service personnel du chambellan vous relaient, et vous sortez du palais. Avec ce qu'il s'est passé aujourd'hui, on vous introduit sans problème. Le Grand Prêtre est auprès du Bourreau royal, aussi vous ne pouvez que compter que sur un religieux borgne, son plus fidèle disciple, paraît-il. Votre question est directe : « Comment se procurer un nourrisson à Egbish ? ». Vous le voyez réfléchir intensément. Faites un jet de Gloire, si vous êtes Intraitable, retirez deux au score. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Gloire, rendez-vous au 26. Sinon, il avoue n'avoir aucune idée. Vérité ou mensonge, il faut vous résigner à enquêter ailleurs au 29.

17

Les domestiques ? Ils ont accouru, mais devant votre fureur, préfèrent s'enfuir. Vous maintenez une prise ferme sur la jeune femme. Vous lui posez de terribles questions, et ses réponses n'en sont pas moins terribles. Oui, elle a parfois vendu des enfants à d'autres, mais elle ne les a jamais volés, les parents ne pouvaient pas les élever.

« Oui, j'ai vendu un nourrisson, c'est très



rare, comme si l'acheteur savait déjà que la malheureuse allait accoucher et souhaitait s'en débarrasser. Les mauvaises langues disent que j'étouffe les petits non désirés, ce n'est pas vrai, je leur trouve une nourrice, en attendant… un acheteur… Mais là, j'avais tout juste coupé le cordon qu'il est entré dans la pièce. Comment refuser ? Cela arrangeait tout le monde, tant de roupies… »

Vous insistez, mais elle ne dit rien de plus. Le chambellan a un personnel tout dévoué pour ce genre de travail : la question. Rendez-vous au 21.

18

Grimper sur un éléphant en furie de la taille du Bourreau royal, ce n'est pas une mince affaire. Lancez trois dés. Si vous avez le Cul-rouge, vous pouvez retirer un des trois dés après le jet. Si vous avez Souplesse de la Mangouste, cela peut servir. Si vous faites un score égal ou supérieur à votre Habileté, rendez-vous au 23, sinon vous avez une idée de ce à quoi ressemble une pastèque après une chute de douze étages ?

19

La vie et sa Déesse ont enseigné une chose à Kalima : tout se paye. Elle vous contraint au doux supplice de la Reine des Démons, vous perdez 1 dé d'Endurance. Si vous êtes en vie, satisfaite, elle vous répond au 26.

20

Le claquement de sabots résonne et une fumée s'élève des écuries du Radjah ! Pas de doute, tout était bien préparé ! Avoir laissé filer un prisonnier vous coûte un point de Gloire ! La panique parmi les montures du Radjah empêche toute poursuite, rendez-vous au 12.

21

Vous avez ficelé vos proies et avez crié si fort que des voisins sont venus, vous leur avez ordonné d'aller chercher des gardes du palais. Une fois l'arrestation effectuée, fourbu, vous êtes retourné au chevet de votre père. Il se repose. L'assassin qui le guettait dans les couloirs était doué. Sans vous en rendre compte, vous vous assoupissez au pied du lit. Réveillez-vous au 40.

22

Chose surprenante, quelqu'un vient. Il y a une petite ouverture au niveau des yeux, vous vous écartez. Elle s'ouvre.

« C'est pourquoi ? Il est tard !»

Au son de la voix, vous comprenez qu'ici on a l'habitude d'être dérangé à cette heure.

« Une urgence ! »

Faites un jet de Gloire, si le résultat est inférieur ou égal à votre Gloire, rendez vous au 28, sinon retournez au 31, la porte reste close.

23

Chose incroyable, vous parvenez à calmer la bête alors que des cornacs arrivant de tout le palais prennent le relais et que prêtres et moines louent les Dieux et leur clémence, ce qui n'arrangera rien pour la douzaine de morts et de blessés. Encore une chance qu'il n'ait pas chargé. Essoufflé, vous prenez le temps de contempler tout ce chaos… pour voir le Djah Faredan s'enfuir aidé de quelques complices. Le lâche profite de la confusion pour s'échapper ! Vous donnez l'alerte au 34 ou courez à sa poursuite au 7 ?

24

« Ramini, tout va bien ? »

Alors que le corps de l'homme s'écroule, une femme, en tenue vaporeuse, gracieuse comme une gazelle mais affligée d'une terrible cicatrice au visage, vous découvre dans le salon. Mais oui, il devait servir de paravent aux activités de sa femme ! Bondissant comme un fauve, vous essayez de l'attraper vivante.

Attention, vous ne cherchez pas à la tuer, réduisez votre Habileté de un point dans le combat, elle s'écroule si son Endurance tombe à 2.

Femme de Ramini HABILETE 6 ENDURANCE 6

Si vous la neutralisez, faites-la parler au 17, sinon Bayshu, Dieu de la guerre se gausse de vous.

25

Le Radjah ordonne à un prêtre de lui ramener un sac éventré, mais un guerrier fait remarquer que la poudre n'était jetée que sur la foule. Cela ne peut pas être ça, rendez-vous au 3.

26

« La situation est terrible, pour le royaume tout entier. Nous avons appris par nos sources l'outrage infligé au Bourreau royal. Nous savions que tu viendrais tôt ou tard, nous nous sommes renseignés. On dit qu'un certain Ramini exerce comme avorteur mais aussi vendeur d'enfants, pour couples stériles. Or, il s'est vanté récemment d'avoir réalisé une bonne affaire. » L'adresse est facile à mémoriser, vous priez les Dieux et foncez chez lui alors que la nuit s'étend. Rendez-vous au 31.

27

Le Maître d'armes vient d'être percuté violemment par un prêtre transformé en projectile vivant. À moitié mort, il vous hurle : « La bête, c'est notre seul salut ! ». Cloué par la peur ou faisant montre d'un courage exceptionnel, le Radjah reste assis sur son trône. Vous maîtrisez la bête au 11 ou la tuez au 4 ? Grâce à votre sens du devoir, en cas d'échec vous pourrez relancer votre prochain jet de Gloire au cours de cette aventure.

28

« Bon, entrez, je vais prévenir le maître ».

À peine la porte ouverte, vous bousculez le domestique et foncez à l'intérieur pour tomber sur un homme replet, en un simple pagne de soie. Monsieur aime avoir ses aises. Vu votre air, il commence à faire mine de s'enfuir mais vous l'attrapez par le bras.

« Tu vas parler ! »

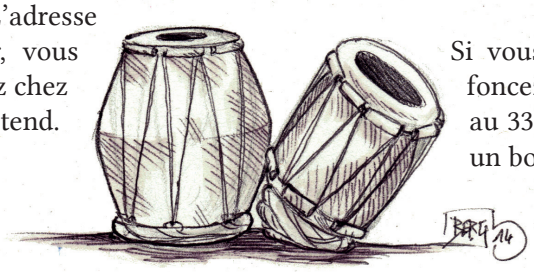
Vous n'avez pas encore posé de question qu'il crie : « Raya, sauve-toi ! »

Vous entendez du bruit à l'intérieur. Mais oui, vu les activités, il ne sert que de paravent aux talents de sa femme !

Et contre toute attente, il entreprend de s'opposer à vous à mains nues. C'est beau, l'amour.

Attention, vous ne cherchez pas à le tuer, réduisez votre Habileté de un point dans le combat, il s'écroule si son Endurance tombe à 2.

Ramini HABILETE 7 ENDURANCE 8



Si vous vous en débarrassez, foncez rattraper son épouse au 33, sinon il vous étrangle, un bon lutteur ce gaillard.

29

Pour les plaisirs, il ya les fumeries de Huka, mais aussi les temples dédiés à Sutraya. Il est possible que de nombreuses naissances coupables soient le fruit de la Déesse des plaisirs. Que faire de l'enfant ? Vous-même, jeune noble, avez découvert l'anatomie dans une maison précise. Avec ce qui s'est passé aujourd'hui, on vous introduit sans problème. Sutraya est une des rares divinités à offrir une carrière aux femmes du Dashan. La Grande Tentatrice est avec d'autres auprès du Radjah, pour lui remonter le moral. Kalima, une initiée est présente. Votre question est directe : « Comment se procurer un nourrisson à Egbish ? ». Si vous êtes expert en Kâma-Sûtra, rendez-vous au 6. Sinon lancez deux dés, si le résultat est inférieur ou égal à votre Gloire, rendez-vous au 26, s'il est supérieur au 19.

30

Le Bourreau royal ne demande qu'à vous attraper avec sa trompe et vous balancer dans la foule. Vous saisissez son appendice et ressentez aussitôt une terrible pression, vous perdez 4 points d'Endurance. Il faut tenir et le forcer au calme. Lancez trois dés. Si vous êtes Intraitable vous pouvez retirer un des trois dés après le jet. Si vous faites un score égal ou supérieur à votre Gloire, rendez-vous au 23, sinon l'éléphant vous embroche, vous jette au sol, et vous piétine seize fois, un chiffre sacré, au demeurant.

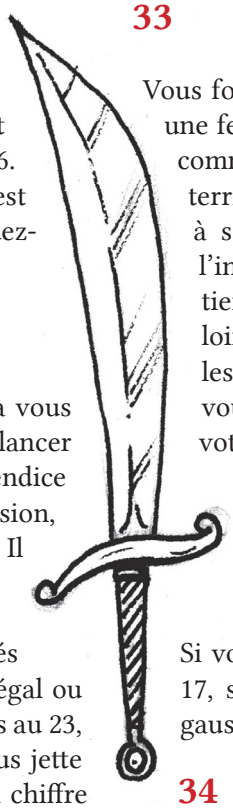
31

Vous priez Bayshu, Dieu de la guerre et accessoirement de la justice, que Ramini soit encore chez lui. En sueur, vous arrivez au pied de sa demeure, assez cossue. Tout le mur du jardin est défendu par des pointes en forme de flammes aiguisées, l'homme n'aime pas les visiteurs indélicats. C'est une lourde porte en bois qui ferme l'accès. Vous frappez au 22 ? Vous cherchez une autre entrée au 8 ou vous passez le mur au 37 ?

32

Sans prévenir, l'éléphant saisit son cornac de sa trompe et le jette droit sur les gardes du prisonnier. En quelques battements de cœur, cette cérémonie si codifiée, ce spectacle si ritualisé, explose en un chaos d'os et de sang. Comme fou, le Bourreau royal embroche, saisit et piétine les prêtres autour de lui, tout ce qui est humain ! Vous essayez de tuer l'animal au 4 ou vous préférez essayer de le maîtriser au 11, ou vous protégez le Radjah au 27 ou plutôt votre père au 39 ?

33



Vous foncez dans une autre pièce, et voyez une femme en tenue vaporeuse, gracieuse comme une gazelle mais affligée d'une terrible cicatrice au visage, qui s'apprête à s'enfuir par un couloir étroit. Vous l'interceptez juste à temps, mais elle tient en main un kriss ganjien. Elle est loin d'être aussi douce et obéissante que les femmes de votre famille. Attention, vous ne cherchez pas à la tuer, réduisez votre Habileté de un point dans le combat, elle s'écroule si son Endurance tombe à 2.

Raya HABILETE 8 ENDURANCE 4

Si vous la neutralisez, faites-la parler au 17, sinon Bayshu, Dieu de la guerre se gausse de vous.

34

Quelques Djahs en armes et des hommes de leur garde personnelle réagissent et prennent en chasse le fuyard. Mais très vite, le claquement de sabots résonne et une fumée s'élève des écuries du Radjah ! Pas de doute, tout était bien préparé ! D'avoir laissé filer un prisonnier sans rien faire vous coûte deux points de Gloire ! Comment, vous ne pouviez rien y faire ? La belle excuse… Rendez-vous au 12.

35

Le Radjah ordonne aux prêtres de vérifier, mais cela semble le plus vraisemblable. Toutefois cela va prendre du temps. C'est alors qu'un messager arrive précipitamment… Écoute-le au 13.

36

Épuisé, vous tranchez la trompe de la bête, qui s'écroule dans un geyser de sang. Vous avez à peine eu le temps de reprendre votre souffle que tous les Djahs se ruent sur vous : vous avez tué le Bourreau royal ! Vous leur avez sauvé la vie, mais dans le Dashan ce n'est pas forcément la meilleure idée. Vous prenez tellement de coups que cela se passe très vite…

37

Bon, inutile de chercher un plan compliqué, vous vous élancez et bondissez au faîte du mur. Lancez deux dés, si vous avez le Culrouge, vous retirez un point au jet. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habileté, vous passez de l'autre côté sans vous blesser, sinon vous perdez deux points d'Endurance. Sautant dans le jardin, vous surprenez un homme qui prenait le frais, vêtu d'un simple pagne.

Vous n'avez pas encore posé de question qu'il crie : « Raya, sauve-toi ! »

Apparemment, il n'avait pas la conscience tranquille. Vous entendez du bruit à l'intérieur. Mais oui, vu les activités, il ne sert que de paravent aux talents de sa femme !

Et contre toute attente, il entreprend de s'opposer à vous à mains nues. C'est beau, l'amour.

Attention, vous ne cherchez pas à le tuer, réduisez votre Habileté de un point dans le combat, il s'écroule si son Endurance tombe à 4.

Ramini HABILETE 7 ENDURANCE 8

Si vous vous en débarrassez, foncez rattraper son épouse au 33, sinon il vous étrangle, un bon lutteur ce gaillard.

38

Le chambellan en personne va vous voir, d'un geste il congédie le soigneur. On vous a apporté de quoi vous requinquer, mais vous n'avez pas osé y toucher. La suspicion rôde…

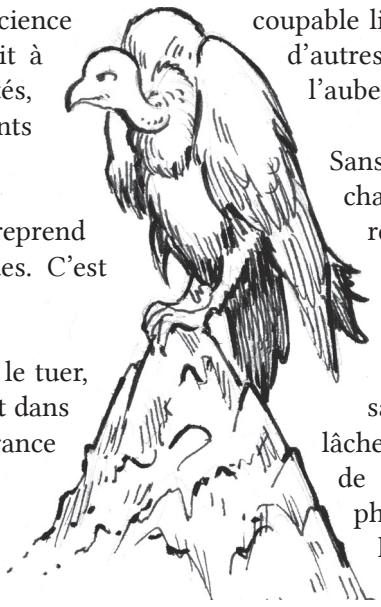
« Je vois que tu es prudent, tu fais bien. La journée a été terrible, mais il nous faut agir au plus vite.

- Je retrouverai Faredan et sa clique ! » Pour tout dire, vous êtes plutôt sur les nerfs.

« Hum, ta colère est compréhensible, mais il ne s'agit pas seulement de cela. Vois-tu, le Bourreau royal, l'exécuteur du Maharadjah a été souillé. C'est le crime le plus impardonnable commis aujourd'hui. Notre Radjah risque sa tête. »

Vous vous sentez soudain très froid. En haut lieu, on a sa propre vision des priorités. Vous restez calme.

« Le Grand Prêtre est formel, la peinture de cérémonie a été souillée à l'aide du sang d'un nourrisson, l'innocence même. Elle a rendu l'animal furieux, la suite tu la connais. Il est impératif de purifier le Bourreau royal avant toute autre action. Retrouve-nous un coupable lié à ce crime, il n'y a pas d'autres solution ! Tu as jusqu'à l'aube. »



Sans rien vous dire de plus, le chambellan ressort. Accablé, ressaisissez-vous au 2.

39

Encombré par les tablas sacrés qu'il ne saurait lâcher, votre père vous hurle de vous occuper de l'éléphant. Allez-vous maîtriser l'animal au 11 ou l'abattre au 4 ? Par contre, de

vous être préoccupé de votre père et non du Radjah vous coûte un point de Gloire.

40

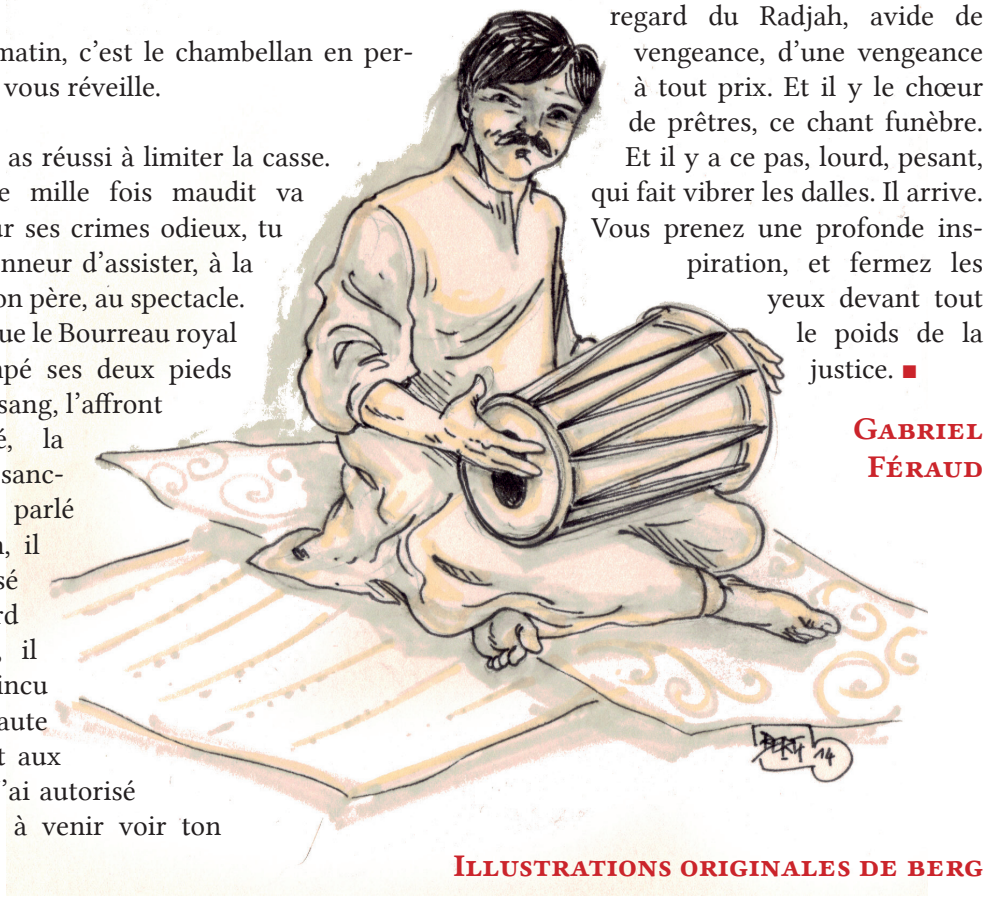
Au petit matin, c'est le chambellan en personne qui vous réveille.

« Bien, tu as réussi à limiter la casse. Ce couple mille fois maudit va payer pour ses crimes odieux, tu auras l'honneur d'assister, à la place de ton père, au spectacle. Une fois que le Bourreau royal aura trempé ses deux pieds dans leur sang, l'affront sera lavé, la bête sera sanctifiée. J'ai parlé au Radjah, il est apaisé à l'égard des tiens, il est convaincu que la faute en revient aux Faredan. J'ai autorisé ta famille à venir voir ton père. »

D'après ce que vous a dit Raya, vous êtes certain que c'est le fakir œuvrant pour Faredan qui a manigancé sa libération et le vol des tablas, un être retors. Le couple va payer cher le prix de cet enfant. Vous réalisez que toute votre famille aurait pu être exécutée si vous n'aviez pas apporté ces deux victimes expiatoires.

Le chambellan vous donne de nouvelles instructions, tout recommence. Vous avez l'impression de revivre la même scène, seule l'absence de votre père vous perturbe. Et il y a ce couple, tout de blanc vêtu, maintenu au sol par des gardes musculeux et torses nus coiffés de cagoules rouges. Vous croisez le regard du Radjah, avide de vengeance, d'une vengeance à tout prix. Et il y le chœur de prêtres, ce chant funèbre. Et il y a ce pas, lourd, pesant, qui fait vibrer les dalles. Il arrive. Vous prenez une profonde inspiration, et fermez les yeux devant tout le poids de la justice. ■

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. ■

Éveil

campagne Eclipse Phase
épisode 3

Coup de Lune

Éveil est une campagne en cinq actes pour le jeu de rôle _Eclipse Phase_. Le premier acte a été publié dans le numéro 16 des _Chroniques d'Altaride_, le deuxième dans le numéro 20. En voici donc le troisième.

Notes préalables

Au cours de cette année qui a vu lentement se développer *Éveil*, mon évolution en tant que rôliste et contributeur aux *Chroniques d'Altaride* a été importante. Les premiers épisodes d'*Éveil* étaient, il faut bien le dire, très dirigistes. J'ai essayé de laisser des portes ouvertes et j'encourage chacun à en tirer les éléments qui lui plaisent, à tailler dedans à grands coups de serpe ou à étayer les points qui pourraient sembler manquer de cohérence.

Pour cet épisode 3, je vais procéder un peu différemment. Vous ne trouverez pas de découpage en scènes détaillées, mais une présentation des lieux, de la situation, et des PNJ importants avec le détail de leurs motivations, de leurs plans et des moyens dont ils disposent pour les développer. Il s'agira ensuite d'adapter le déroulement du jeu en fonction des actions et interactions des personnages.

Résumé des épisodes précédents

À Parvati, cité rouge de Vénus, les personnages ont contracté un terrible virus qui les attire vers les tréfonds du système solaire. Impliqués dans une affaire de drogue et de meurtre, ils ont fini par découvrir leur

ECLIPSE PHASE

infection et à gagner une station spatiale étrange : Nouvel-Éden. Sur place ils ont découvert l'origine de leur contamination, un module technologique datant de la guerre avec les TITANs.

Avant qu'ils ne puissent le récupérer, un clone édeniste, Abel, s'enfuit avec le module. Cet épisode commence immédiatement après que les personnages ont quitté Nouvel-Éden à la poursuite d'Abel.

La situation

Abel a quitté Nouvel-Éden à bord d'un transport de courte portée. Malheureusement pour les personnages, échapper à l'habitat leur a pris du temps. Et ce temps précieux a permis à Abel de se perdre dans le champ d'astéroïdes que constituent les troyens de Neptune. Celui-ci profite de la couverture que lui fournissent les astéroïdes pour rejoindre un des seuls habitats de la zone : le Bunker des Walcott. Les personnages ont plusieurs opportunités pour retrouver sa trace, en fonction de leurs capacités.

S'ils sont compétents en navigation spatiale ou en observation astronomique, il leur sera possible de pister la trace d'Abel à travers le champ d'astéroïdes. C'est une méthode lente mais fiable, sa navette laissant derrière elle des perturbations subtiles dans le ballet des corps célestes.

S'ils cherchent à connaître les habitats présents dans la zone, les cartes officielles ne font état que de Nouvel-Éden. La zone en compte cependant deux autres : le Bunker et un repaire secret d'un syndicat du crime avec lequel les personnages ont eu maille à partir précédemment (l'attaque spatiale de l'épisode 2 d'*Éveil*). Il est possible de faire appel aux contacts et aux réseaux des personnages pour obtenir des informations.

Le réseau criminel les informera de la présence du repaire du syndicat, alors que le réseau autonomiste pourra leur parler du Bunker. Firewall peut utiliser ses ressources pour obtenir les mêmes informations mais il faudra au moins 24h avant d'obtenir une réponse.

Les personnages, s'ils veulent retrouver la trace

d'Abel, doivent donc se rendre au Bunker, obtenir l'autorisation d'y pénétrer et convaincre les habitants de celui-ci qui lui ont donné asile. Si tout s'est déroulé comme Abel le voulait, il a obtenu une cabine dans la zone de transit du Bunker, ainsi que l'accès à un hangar pour réparer sa navette qui présentait des avaries assez graves (qu'il aura eu le temps de causer lui-même). Il passe ses nuits dans la cabine, ses journées au hangar et passe un peu de temps au bar de la zone de transit, dans le but de contaminer un maximum d'habitants de la station.

Quand les personnages arrivent sur place, plusieurs autres visiteurs sont présents : Mike et Paul Rayleigh, des prospecteurs d'astéroïdes travaillant dans la zone ; Jin Wu, représentant d'une communauté d'infomorphes existant dans un univers virtuel transporté par un module spatial compact ; Kelly Statford, VRP d'une compagnie productrice de systèmes de survie issue du système intérieur ; les époux Dancox, missionnaires de l'Église des Saints stellaires, faisant la tournée des habitats les plus éloignés pour porter la parole divine ; Sh@kal, activiste de l'interplanétaire technosocialiste cherchant à convaincre le Bunker de rejoindre son alliance ; Chante-pour-les-anciens, poulpe surévolué cherchant un astéroïde de configuration très particulière pour établir une colonie spatiale loin du reste de la transhumanité.

Abel en arrivant a libéré une variante du virus Éden (décrite en annexe) qui transforme les infectés en soldats-esclaves au service du vecteur principal de contamination, c'est-à-dire Abel.

Les personnages joueurs étant déjà infectés par le virus Éden (ou étant maintenant immunisés s'ils s'en sont déjà débarassés), ne sont pas affectés par la variation Abel. Mais le reste du Bunker est vulnérable. Abel peut déclencher l'action du virus dans l'organisme d'un infecté en transmettant une courte séquence numérique à destination du virus. Peu à peu, la station passera sous son contrôle (voir à ce sujet les plans d'Abel et le paragraphe « Ce qu'il va se passer si les PJ n'interviennent pas »).

Chacun des personnages secondaires a ses propres objectifs, et ses raisons de rester dans le Bunker. Ils ne réagiront pas forcément de la même façon lorsque Abel activera ses infectés. Le comportement des personnages à leur égard permettra également d'orienter leurs réactions. Certains peuvent s'allier à eux dans la lutte contre Abel, d'autres chercher avant tout à s'échapper du Bunker. Tous finiront par tomber sous l'emprise d'Abel si les joueurs ne le neutralisent pas à temps.

L'épisode 3, enjeux et ambiance

L'épisode 3 est essentiellement un huis-clos dans lequel peut transparaître un important élément d'horreur. Les personnages se retrouvent impliqués dans l'invasion d'un habitat par des créatures modifiées et obéissant entièrement aux volontés d'un seul antagoniste : Abel. Cet épisode devrait démarrer assez doucement, les personnages arrivent au Bunker à la recherche d'Abel, qui est sous

Les astéroïdes troyens du point L5 de Neptune

Anecdote intéressante pour qui s'intéresse à l'astronomie, la sonde New Horizons de la NASA devrait passer aux alentours du 24 août 2014 non loin des astéroïdes troyens de Neptune au point L5. New Horizons transporte des instruments scientifiques dans le but d'étudier les objets de la ceinture de Kuiper, et en particulier le système double Pluton-Charon.

Elle est partie de la terre le 19 janvier 2006, a réalisé des observations sur Jupiter et ses satellites entre janvier et mars 2007 puis a commencé son transit vers Pluton qui devrait durer jusqu'en janvier 2015. Ces dates ont un grand intérêt : elles nous permettent d'avoir une idée des distances mises en jeu ici. Il a fallu un an à la sonde pour rejoindre Jupiter, et il faudra huit ans de plus pour atteindre Pluton. D'autre part, sachez que les données recueillies par New Horizons devraient mettre plusieurs mois à être transmises à la NASA, le débit de la sonde à cette distance étant limité à environ 1 ko/s. Calculez donc le temps qu'il faudrait à New Horizons pour transmettre le contenu de ce numéro des *Chroniques d'Altaride*... Vous avez 5 minutes !

Plus d'infos sur **http://fr.wikipedia.org/wiki/New_Horizons**.

Et si les joueurs attrapent Abel avant qu'il ne parvienne au Bunker ?

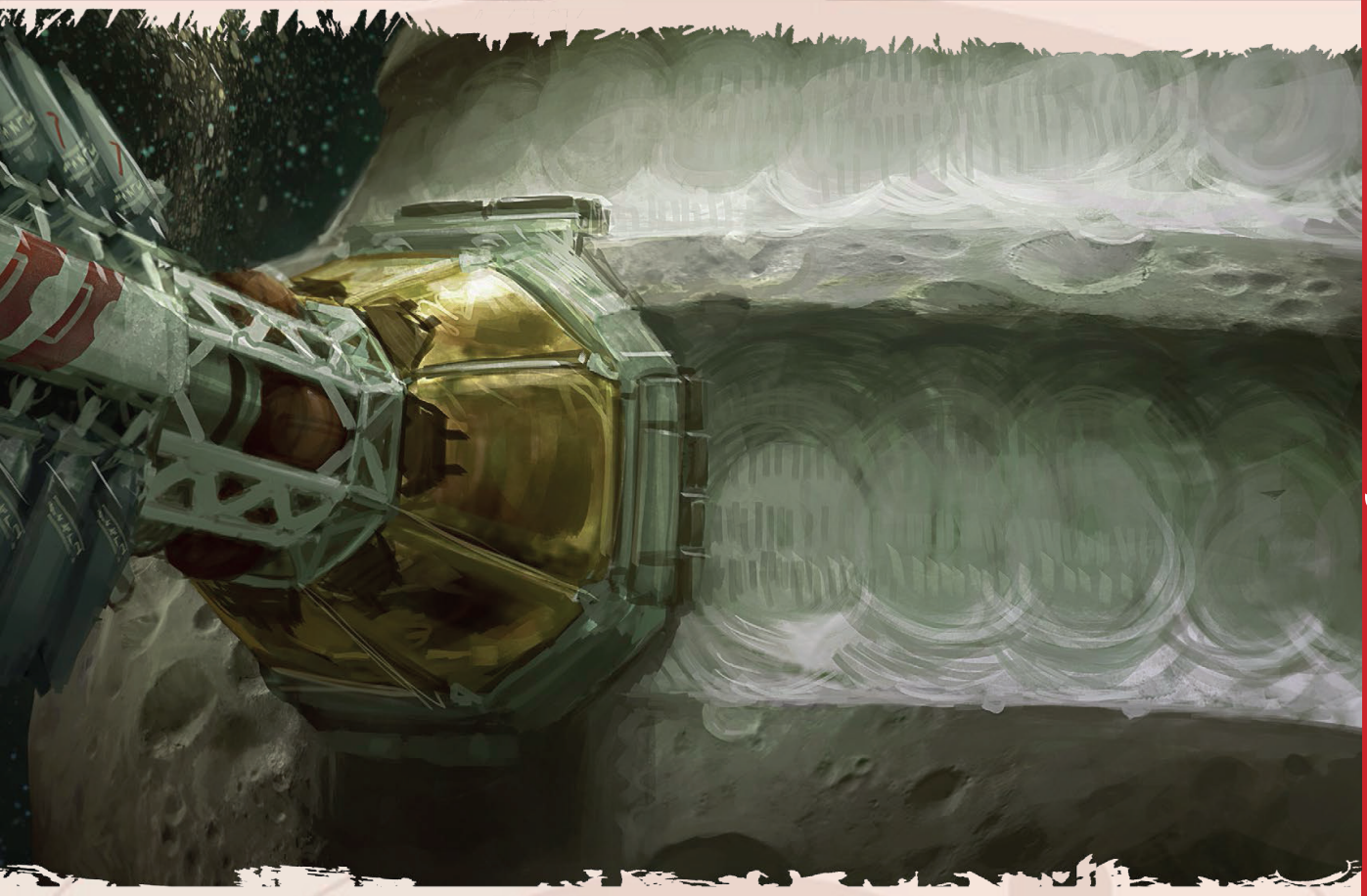
L'idée n'est pas ici de frustrer les joueurs en empêchant les personnages de suivre Abel mais de temporiser pour lui laisser environ 24h d'avance dans l'habitat. Bien sûr, les personnages peuvent réussir à l'arrêter avant qu'il parvienne au Bunker. Abel ne se laissera pas faire, il combattra pour envoyer sa conscience à distance, espérant pouvoir retrouver un corps et poursuivre ses plans.

Pour ce faire, il ira jusqu'à s'éjecter dans le vide, son corps lui permettant de se placer en animation suspendue pendant un certain temps. Ses transmetteurs implantés attendront une heure avant d'envoyer le signal vers Nouvel-Éden. Bien entendu, des joueurs patients peuvent l'en empêcher.

Si Abel est vaincu et le module des TITANs récupéré par les personnages, ces derniers disposeront des informations nécessaires pour détruire le virus Éden, à condition de posséder des connaissances scientifiques en programmation, nanotechnologie, virologie, chirurgie psychique nécessaire. Les Enfants du Soleil rencontrés lors du premier scénario disposent d'une bonne partie de ces connaissances.

Les scénarios suivants de la campagne peuvent être joués en remplaçant Abel par un autre antagoniste, par exemple un humain infecté par Éden (ils sont nombreux à avoir été infectés par le Lotus Rouge).

Le grand méchant en question cherchera alors à avoir accès à une des portes de Pandore existante. Le mot d'ordre est le suivant : ne privez pas les personnages de leur victoire mais n'oubliez pas que de nombreux éléments devraient échapper à leur contrôle.



la protection de Jessica Walcott. Ils font la connaissance des autres visiteurs de l'habitat et plaident leur cause, cela donne lieu à des ambiances feutrées de négociations commerciales et d'interactions diplomatiques. Mais rapidement Abel se réfugie dans les entrailles de l'habitat et infecte des habitants du Bunker. Un côté espionnage et infiltration, mission digne de grands films d'action, peut alors apparaître. Jusqu'au moment où la situation bascule dans l'horreur : les infectés se changent en soldats, y compris les contacts et connaissances établies au début de l'épisode. Les personnages se retrouvent presques seuls (avec les Gardiens et Jeremiah, enfermé dans leur sanctuaire) contre une horde d'ennemis puissants, et devant à tout prix atteindre Abel pour se débarasser du virus Éden. Le summum étant atteint quand ils se confrontent à lui dans les profondeurs de l'habitat et qu'il s'échappe par la porte de Pandore temporaire qu'il a construite. Selon les actions des joueurs il peut s'enfuir physiquement avec son module TITAN qui contient la clef du virus Éden, ou ne faire que transmettre son Égo via un passage minuscule laissant aux joueurs le prix de leur effort et de leur guérison.

Ce qu'il va se passer si les personnages n'interviennent pas

Abel arrive au Bunker et sous prétexte de réparations de sa navette, il contamine les habitants à sa portée. Il active les PNJ contaminés petit à petit pour gagner l'accès à de nouvelles zones du Bunker, pendant ce temps, il arme ses soldats et rassemble les matériaux nécessaire à la construction de sa porte de Pandore.

Au bout de quelques jours, le Bunker est totalement sous son contrôle, malgré une résistance plus que symbolique de Jeremiah Walcott et de ses fidèles. Tout ce beau monde est transformé en soldats post-humains au service d'Abel, et tous ensemble ils passent la porte pour gagner la base arrière que le TITAN créateur du virus Éden est censé avoir mis en place sur une exoplanète lointaine. Là-bas il compte créer une véritable armée équipée de technologie avancée pour rejoindre le système solaire et conquérir le royaume qui aurait dû lui revenir de droit.

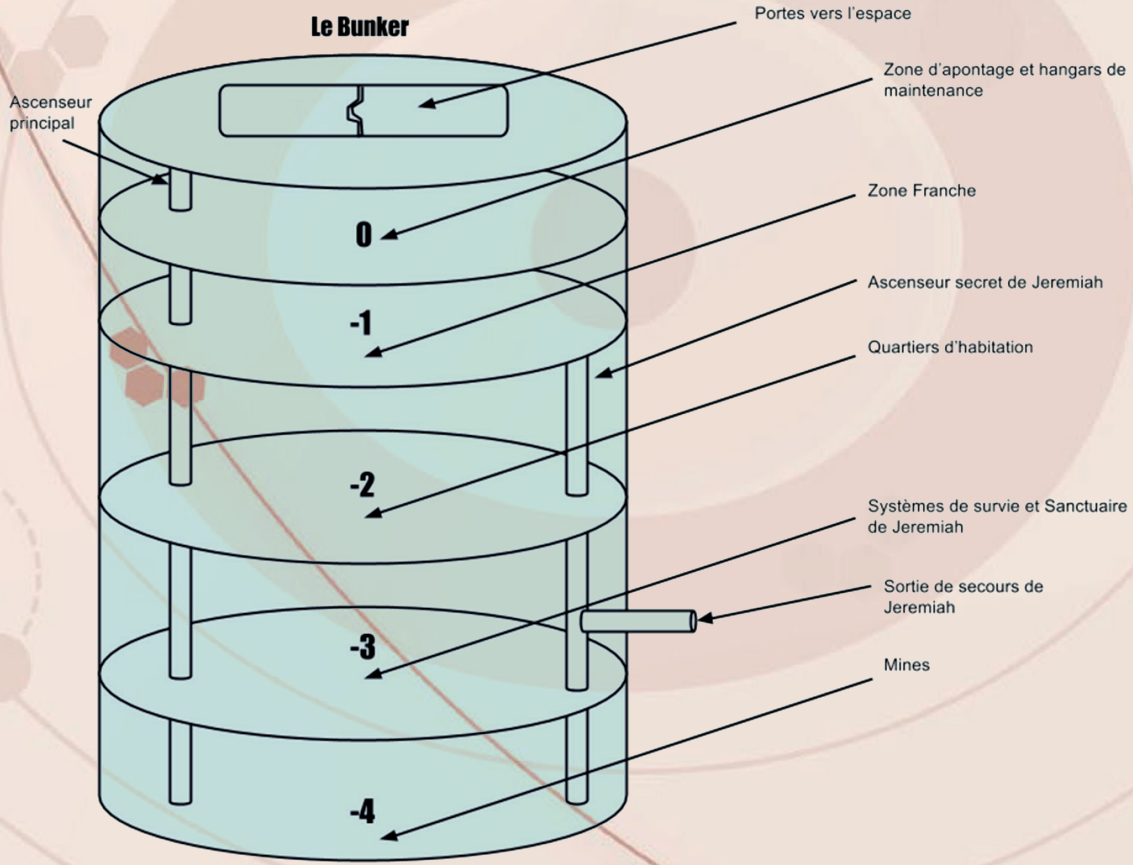
Lieu : Le Bunker

Le bunker est une ancienne station installée sur un astéroïde minier évidé et abandonné depuis de nombreuses années. Il est situé dans la même zone d'astéroïdes que la station Nouvel-Éden. Lors de la guerre contre les TITANs, une petite communauté de survivants s'y est installée. Dans un confort spartiate ils vécurent coupés du monde pendant des années. Quand ils rétablirent le contact avec d'autres colonies humaines, ils ne le firent que pour obtenir des produits de première nécessité, impossibles à fabriquer pour eux et en gardant la localisation du Bunker secrète. Puis avec le temps, constatant que les TITANs semblaient avoir bel et bien quitté le système solaire et sous la pression de la seconde génération, ils ouvrirent une partie de leur habitat au trafic extérieur, avec beaucoup de précautions.

Les zones

L'espace habitable du bunker est grossièrement séparé en quatre zones :

- **La zone d'appontage (niveau 0)** : qui accueille les transports spatiaux du Bunker et de ses visiteurs, essentiellement un grand hangar ouvert sur l'espace (sauf quand les portes de protections sont fermées).
- **La zone d'accueil et de transit (niveau -1)** : avec un comptoir commercial doublé d'un espace de détente, qui sert de zone de quarantaine et est complètement isolé du reste de la station. Le seul moyen de rejoindre les zones inférieures est un ascenseur activé depuis le poste de contrôle de la niveau -1.
- **Les zones privées d'habitation (niveau -2)** : les habitants du bunker disposent d'un espace privé, dans des alcoves creusées en nid d'abeille dans l'astéroïde. Il y a au total une centaine d'habitations protégées des agressions du vide comme



de celle d'éventuels assaillants. La zone d'habitation possède son propre système de survie auxiliaire qui peut entrer en fonction si nécessaire.

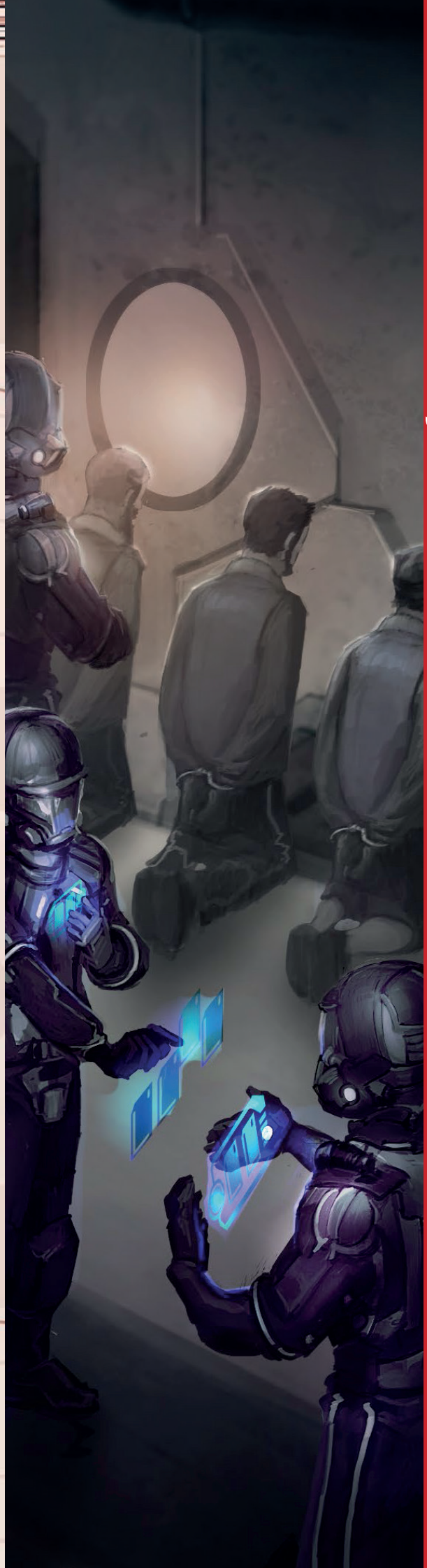
- **La zone de production et de recherche (niveau -2)** : elle abrite les nanofabricateurs et les machines d'abondance de l'habitat, ainsi que qu'un laboratoire pour la mise au point de nouveaux plans et de nouvelles techniques de surveillance. Elle partage le niveau -1 avec les zones d'habitation.

- **Le centre de surveillance (niveau -3)** : c'est l'organe essentiel de l'habitat, isolé et protégé. On y rassemble l'ensemble des données récoltées par les systèmes de surveillance du bunker. Un vaste plateau technique d'analyse de ces informations permet au Bunker de savoir précisément ce qui se passe dans les parages.

- **La salle des machines (niveau -3)** : elle contient les systèmes de survie plusieurs fois redondants de l'habitat.

- **Le Sanctuaire de Jeremiah (niveau -3)** : le sanctuaire de Jeremiah est le lieu le plus sûr de l'habitat, il contient les quartiers d'habitation de Jeremiah Walcott et de ses plus proches collaborateurs, son propre système de survie, sa propre sortie secrète, ainsi que plusieurs morphes de divers types (au choix du MJ si ça devient nécessaire), et un précieux Égocaster sécurisé.

- **La mine (niveau -4)** : cette partie n'est plus utilisée depuis des années, mais elle pourrait fournir des matières premières pour les machines d'abondance en cas d'urgence. C'est là qu'Abel cherchera à construire sa porte de Pandore et à stocker ses soldats avant l'assaut général. Dès que possible il neutralisera l'ascenseur d'accès principal (mais pas l'ascenseur secret de Jeremiah) et commencera à modifier les lieux. Des indices d'activité peuvent être distillés aux joueurs si nécessaire.



Les isolés

À l'origine de la création du Bunker, il y a la famille Walcott. Jeremiah Walcott a grandi dans une ferme isolée de l'Ohio au sein d'une famille survivaliste, persuadée que la fin du monde était proche. Celle-ci n'arrivant décidément pas, le jeune Jeremiah décida de partir pour la ville où il fit fortune. Marqué par les habitudes familiales, sans être un survivaliste, Jeremiah était prévoyant. Quand la guerre contre les TITANs se déclara, il se souvint de l'astéroïde NT39392, figurant au patrimoine d'une compagnie minière ayant fait faillite, qu'il avait racheté lors d'une opération de spéculation. Alors qu'il n'avait jamais pu le revendre, il y vit un signe du destin. Son salut et celui de ses proches passerait par l'isolement.

En quelques semaines il rassembla l'ensemble de ses proches et les invita à passer des vacances sur Mars, plus tranquille que la Terre. Ils ne restèrent cependant que peu de temps sur la planète rouge, juste le temps en fait d'acheter le matériel nécessaire à la colonisation et l'exploitation des astéroïdes. Dans le plus grand secret, la famille Walcott quitta la Terre pour rejoindre le Bunker. Depuis cette époque la communauté est restée stable, rejointe par quelques contacts de confiance seulement. Les Walcott en forment le noyau dur. L'habitat est toujours officiellement dirigé par Jeremiah Walcott, patriarche paranoïaque qui n'a plus aucun contact avec l'extérieur depuis des années. C'est cependant un conseil composé d'une dizaine de ses descendants (enfants, petits-enfants surtout) qui mène la barque au quotidien, ayant fréquemment des contacts avec l'extérieur, commerciaux et culturels.

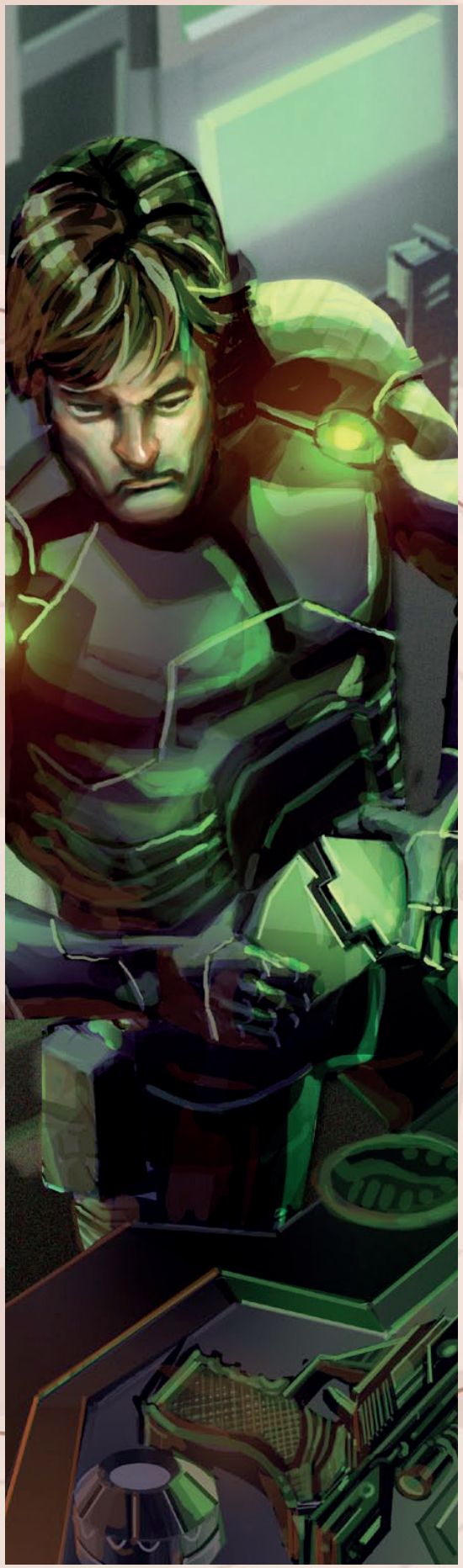
Parmi eux, Jessica Walcott est probablement le meilleur contact potentiel pour les personnages. C'est une femme incarnée dans un morphe de type sylfe, grande amatrice de récits sur le système intérieur qu'elle a quitté alors qu'elle n'était qu'une petite fille. Si les personnages se montrent amicaux, prêt à partager leurs expériences, elle pourra négocier avec eux les informations dont ils ont besoin. Attention, c'est avant tout une femme d'affaires et si les personnage ne proposent pas de compensation adéquate en échange des archives de l'habitat, ils ne trouveront pas d'accord.

L'habitat dispose de toute les matières premières minérales dont il a besoin pour ses machines d'abondance, donc il faudra une quantité importante pour valider l'accord. Les pièces détachées et les objets technologiques seront plus intéressants, en particulier s'ils concernent la production d'énergie, ainsi que les plans de fabrication. Mais ce qui est prisé par-dessus tout, ce sont les produits de luxe et les biens culturels, la production propre de l'habitat laissant vraiment à désirer.

Pour obtenir les marchandises nécessaires à la négociation, les personnages devraient faire appel à leurs niveaux de réputation. Cet épisode se déroule sur les franges extérieures du système solaire où l'économie monétaire est quasiment morte.

Galerie de portraits

Abel



Abel est né de l'union d'Adam et Ève sur Nouvel-Éden. Dés sa conception il a été exposé au virus Éden. C'est un nouvel être, un ex-humain destiné à l'origine à devenir un dirigeant charismatique pour ses frères et sœurs édenistes. Il est conçu pour être implanté dans une communauté humaine et rapidement en prendre le contrôle et convertir ses ressources à la production d'une force militaire au service d'une I.A. affligée par un délire mystique, un des TITANs.

Abel est incarné dans un morphe édenique, qui a l'apparence d'un Olympien tout en lui étant bien supérieur, tel que décrit dans les épisodes précédents. C'est un grand et bel Apollon aux proportions parfaites, aux cheveux d'or (avec un véritable reflet métallique) et aux yeux bleu acier.

Sur Nouvel-Éden, Abel était en dormance, prêt à être libéré en cas de besoin. Mais l'intervention des personnages joueurs l'a libéré et il a pu fuir in extremis jusqu'au Bunker. En apparence naufragé, il a été admis dans la partie publique de l'habitat par Jessica Walcott.

Abel s'est présenté comme un ingénieur en armement ayant décidé de quitter l'oppression du consortium planétaire pour rejoindre une station pacifique où il pourrait vivre libre. En échange d'un abri il a promis de mettre à disposition ses vastes connaissances en système d'armement.

Quand les personnages arrivent, il vient de s'installer dans la partie publique et de fournir aux ingénieurs de la station un schéma de fabrication de tourelles de défense automatique très performantes. Évidemment, il a caché dans ces schémas les instructions de production du virus Éden. Et le virus a commencé à infecter le Bunker.

Abel a plusieurs objectifs dans l'habitat, mais pas nécessairement les ressources pour tous les accomplir d'un coup. Les gérer demandera un exercice d'adaptation au MJ. En

fonction de ce que feront les personnages il fera avancer l'un ou l'autre. La situation finale du scénario dépendra beaucoup de ce qu'il arrivera à accomplir et donc des choix des personnages.

Objectifs

- Contamination et contrôle du Bunker.

Le virus Éden produit par les machines d'abondance du Bunker est une souche différente de celle qui infecte les personnages. Il ne s'agit plus de transformation lente et subtile destinée à créer de parfaits édenistes volontaires mais d'une transformation beaucoup plus agressive destinée à former des soldats obéissants au détriment de leur créativité. L'asservissement mental à la volonté d'Abel est rapide. Les victimes du virus changent au bout d'une douzaine d'heures, il suffit alors à Abel d'émettre un signal radio pour qu'ils deviennent de parfaits esclaves obéissants. Les transformations physiques sont moins subtiles que pour le virus Éden original : au lieu des beaux clones d'Adam et Ève, on trouve ici des clones d'Abel contrefaits, le développement musculaire et squelettique rapide faisant craquer la peau et laissant apparaître l'armure dermale qui s'est développée. Une fois transformés les guerriers d'Abel laissent s'écouler des fluides étranges et effrayants. Cette transformation physique prend elle aussi 12h et se déclenche lorsque l'esclave a reçu le signal d'Abel. La victime est alors pris d'une faim dévorante de calcium et de protéine. Si elle en a l'occasion elle demandera aux machines d'abondance de produire une pâte nutritive parfaitement adaptée. Puis, une fois qu'elle s'est nourrie dans des proportions impressionnantes, elle se retirera sur sa couchette où la transformation aura lieu.

Les personnages sont immunisés contre cette transformation, ainsi que tous les porteurs du virus Éden original (il n'est d'ailleurs pas exclu que les joueurs pensent à infecter des membres de l'habitat de leur propre souche pour les protéger de la variation Abel).

Il faut six heures après l'infection pour que les victimes du virus deviennent hautement contagieuses. Quand les personnages arrivent sur la station il est encore en phase d'Eclipse.

La première stratégie d'Abel est d'attendre que le virus ait gagné un maximum de monde dans l'habitat, en particulier ses dirigeants (il ne contaminera cependant pas Jeremiah Walcott, sauvé par sa paranoïa). Il n'activera le virus que s'il a besoin d'esclaves immédiats, les envoyant ensuite se cacher le temps que la transformation en soldat ait lieu.

Sa deuxième stratégie est moins subtile. Il s'agit de déclencher un signal se répercutant dans tout l'habitat pour forcer la transformation chez tous les infectés. Entre l'émission du signal et l'activation de son armée, il y aura 12h pendant lesquelles les futurs

soldats seront vulnérables. C'est pourquoi Abel ne déclenchera cette phase qu'en dernière extrémité ou que s'il est sûr qu'aucune interférence ne viendra se mettre sur son chemin. Pendant la transformation il se refugiera dans une zone sûre, entouré des premiers soldats qu'il aura activés. La période de transformation peut aussi permettre un changement d'ambiance radical dans le Bunker. Une mise en abîme du concept de phase d'*Éclipse*. Pendant une douzaine d'heures, tous les infectés sont neutralisés, en train de changer, le silence dans la station est total… Une fois les 12 heures passées, c'est une armée qui se lève. Elle est cependant majoritairement désarmée à ce stade.

► Ouvrir une porte de Pandore

Abel a pour objectif de conquérir le système solaire, il ne pourra jamais le faire à partir du Bunker, sa capacité de production et sa population étant bien trop limitées. Il a donc prévu de quitter les lieux avec ses premières troupes pour s'établir dans un refuge où il pourra construire une force armée que rien ne pourra arrêter. Grâce à la technologie TITAN et aux machines d'abondance du Bunker, Abel va construire un système de voyage instantanné semblable à une porte de Pandore. Plusieurs différences cependant : sa porte ne s'ouvre que sur une destination unique, et ne peut fonctionner que le temps d'épuiser les réserves d'énergie du module TITAN qu'il a emporté depuis Nouvel-Éden (ou qu'il a reconstruit en utilisant les ressources du Bunker, à adapter en fonction des actions des joueurs dans l'épisode précédent : si par exemple il ont avec eux le module pris sur Nouvel-Éden, Abel cherchera à leur voler). Il faut du temps et des ressources à Abel pour construire cette porte. Idéalement il entamera la construction une fois la station entre ses mains. Mais si les personnages lui mettent la pression, il utilisera une bonne partie de ses ressources pour accélérer la construction. Par exemple, il cessera de produire des armes pour ses futurs soldats ou il bouclera une partie de l'habitat où il se barricadera plutôt que d'en entamer la conquête systématique. L'important ici est de permettre aux joueurs d'influer sur ses plans. Idéalement la construction de la porte devrait être un point fixe du scénario, mais ce n'est pas indispensable. Pensez ici à un épisode de transition de la campagne, comme l'a été l'Empire Contre-attaque, Abel devrait échapper aux personnages in extremis, les poussant à le suivre dans l'inconnu pour se débarrasser enfin du virus Éden. Mais si les joueurs trouvent une solution pour l'arrêter il ne faut pas hésiter à leur permettre. Il y aura toujours des moyens pour rattraper la suite de la campagne. Cependant qu'Abel puisse s'échapper ou pas, lui permettre de construire la porte facilite grandement la suite de la campagne.

Secrets

Les secrets d'Abel sont assez évidents, c'est un clone post-humain créé sous l'influence d'une variante du virus Éden produite par un module d'origine TITAN. Il a été créé pour mener une force armée à la conquête des poches de résistance humaine du système solaire peu de temps avant le départ des TITANs et n'a donc jamais été activé. Les événements de l'épisode précédent de la campagne Èveil l'ont éveillé et il compte mener sa mission à bien en se servant du Bunker comme tremplin. Il dispose des moyens de créer une porte de Pandore vers une base arrière prévue par son créateur TITAN, même s'il ne comprend absolument rien à la technologie mise en œuvre.

Attitude vis-à-vis des PJ

Abel a des sentiments ambivalents envers les PJ. Leur rôle dans son activation et dans la chute du couple édeniste originel attire son inimitié, mais en tant que porteurs du virus Éden, ce sont des futurs parents potentiels. Après tout si le virus poursuit son oeuvre jusqu'au bout, les PJ portent en eux les germes de la résurrection d'Adam et Ève 0, à condition de lui envoyer le bon signal. C'est pourquoi Abel évitera de tuer les PJ. Il n'hésitera pas à les faire souffrir, à les blesser gravement, voire à détruire leur morphe mais s'il doit en arriver là, il donnera comme consigne à ses soldats de récupérer les piles

corticales des PJ pour les exploiter plus tard.

Jeremiah Walcott

Jeremiah Walcott est un visionnaire qui a sauvé une grande partie de sa famille et de ses amis proches en les conduisant en secret au Bunker. À l'époque du scénario, alors que la plupart de ceux qui le suivent sont convaincus du départ des TITANs il reste persuadé qu'ils sont toujours là, jouant un jeu cruel et attendant de porter le coup de grâce à l'humanité. Il vit dans une zone du Bunker coupée de l'extérieur, ne rencontrant que de très rares représentants de la famille pour transmettre des instructions. Il possède toujours l'ensemble des codes de commandement de l'habitat et contrôle ses machines d'abondance industrielles. Jeremiah se mêle très peu de la vie courante de l'habitat mais toutes les productions importantes nécessitent son approbation.

Il passe en fait la majorité de son temps à surveiller les communications et informations qui parviennent au Bunker. Il cherche les traces des TITANs partout dans le système solaire. C'est un théoricien de la conspiration accompli, qui offre une mine d'informations sur de nombreux sujets à ceux qui sont capables de lui apporter des éléments nouveaux sur les ennemis de la transhumanité.

Il s'incarne dans un morphe hibernoïde, perpétuellement vêtu d'une combinaison sensée le protéger des intrusions nanotech grâce à un champ électromagnétique et antiseptique puissant. Il dégage une odeur d'hôpital relativement déstabilisante et refuse tout contact physique. C'est un homme de taille moyenne, les traits marqués de son morphe sont communs, mais ses yeux brillent d'une fièvre ardente.

La plupart du temps il prend contact avec ses interlocuteurs sur le réseau sous la forme d'un homme d'affaires qui pourrait appartenir à n'importe quelle corporation du consortium planétaire.

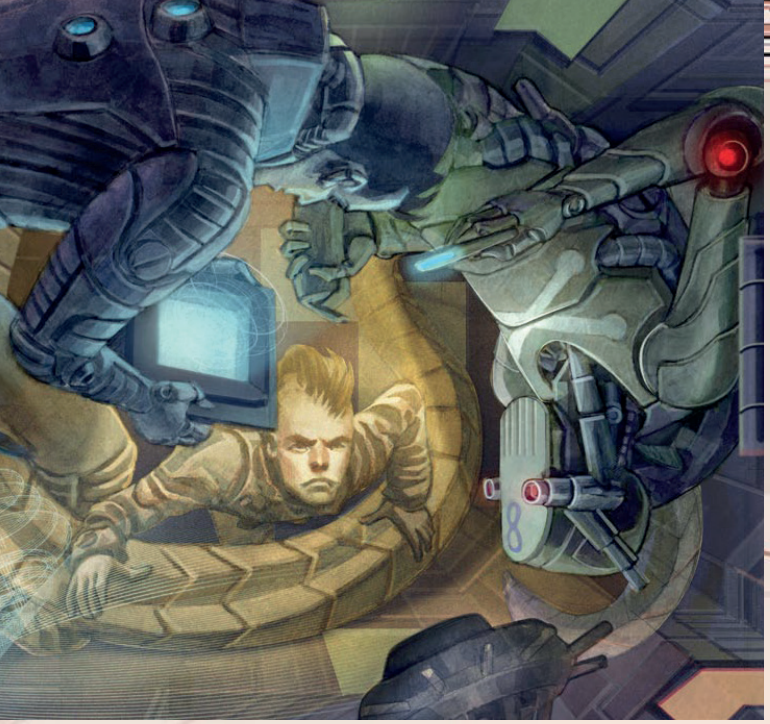
Objectifs

- Découvrir les machinations des TITANs

Jeremiah est à l'affût de la moindre manifestation des TITANs aux abords de son habitat. Ses capacités de surveillance au sein du Bunker sont énormes et majoritairement inconnues en dehors de son cercle de collaborateurs immédiats. Il pourra ainsi repérer très vite les premières transformations.

Cependant il ne peut faire à ce stade confiance à personne et n'entrera en contact avec les joueurs qu'à partir du moment où ils seront en opposition directe avec les soldats d'Abel. Avant cela, il scellera discrètement le bunker intérieur et réactivera ses synthémorphes de combat au sein de l'habitat et mettra en place un système de contrôle alternatif des systèmes internes. De cette manière, même si Abel prend le contrôle du reste de l'habitat, il conservera la possibilité d'intervenir.

Il contrôlera ainsi les systèmes de survie et sera prêt à déclencher les systèmes de purge intégrés au bunker pour éliminer toute trace de contamination dans le bunker extérieur. C'est une solution qu'il



n'utilisera qu'en dernier recours, en effet son second objectif est de garantir la survie du Bunker et de ses habitants.

- Garantir la survie du Bunker et de ses habitants.

Jeremiah et ses plus proches collaborateurs ne seront pas infectés par la variation Abel du virus Éden, Abel et ses soldats devront forcer les systèmes de défense du Bunker intérieur, une sorte de chambre forte au sein de l'habitat regroupant les systèmes essentiels de survie.

Le bunker intérieur ne s'ouvrira pas aux autres, mais depuis celui-ci, Jeremiah pourra envoyer des renforts pour les joueurs si ceux-ci arrivent à le convaincre. Pour ce faire il dispose d'un certain nombre de synthémorphes de combat spécialement renforcés contre le piratage et l'infection par des virus exurgents. Ce sont des armes redoutables, à la hauteur de lutter contre les soldats d'Abel. Pour le MJ ces synthémorphes constituent une réserve pouvant se subsistituer aux personnages s'ils désirent éviter le combat. Il s'agit ici de connaître sa table, si les joueurs attendent des scènes d'action et de combat avec impatience, les morphes de combat devront rester en retrait, retenant par exemple les soldats d'Abel pendant que les joueurs interviennent ailleurs. Si au contraire le groupe est peu tourné vers le combat, ces synthémorphes pourront servir de force de frappe et gérer cet aspect du jeu à leur place (idéalement sans faire disparaitre l'ambiance de danger permanent).

Jeremiah peut aussi révéler aux personnages l'emplacement de caches d'armes et d'équipement, de passages et de refuges secrets dans l'ensemble du Bunker. Mais il ne le fera que s'ils arrivent à lui prouver qu'ils veulent défendre le Bunker.

Jeremiah peut aussi servir de coordinateur de la lutte et de guide pour les PJ si ceux-ci en ont besoin. Encore une fois il ne s'agit en aucun cas de leur voler la vedette mais de les pousser dans la bonne direction quand ils sont perdus et ne savent plus comment s'organiser. Certains groupes n'auront jamais besoin de son intervention autrement que comme source d'information. Alors que certains autres groupes seront perdus par la liberté d'action qui leur sera accordée dans cet épisode.

Secrets

Jeremiah Walcott vit dans le secret, physiquement coupé du monde extérieur mais à l'écoute de tout ce qu'il peut capter depuis son poste de surveillance. Il dispose aussi d'un plan d'évasion du Bunker pour le site secondaire qu'il a fait préparer depuis des années, avec une copie des Égos de son cercle intérieur mise à jour régulièrement pour ressusciter sa colonie spatiale.

Attitude vis-à-vis des PJ

Jeremiah est relativement paranoïaque. En fait, il ne communiquera directement avec les PJ que si les choses dégénèrent et qu'il y est obligé pour sauver les habitants du Bunker. Et même là il ne se départira que très difficilement de sa méfiance à leur égard. Cependant ce n'est pas un imbécile et il tentera de maintenir une façade stricte, sévère mais respectueuse. Un élément pourra le faire changer d'avis, et accorder plus de lattitude aux PJ. S'il s'avère que les personnages luttent activement contre les TITANs, et qu'ils le prouvent, Jeremiah pourra faire preuve de plus de souplesse à leur égard. Jeremiah connaît l'existence d'une organisation

secrète qui semble poursuivre au moins en partie des buts similaires aux siens, dont il ne connaît pas le nom ou les membres. C'est une piste que peuvent exploiter les PJ.

Jessica Walcott

Jessica Walcott représente la nouvelle génération des Walcott. Si elle comprend les actions de son oncle Jeremiah pour sauver la famille et lui voue un immense respect pour cela, elle pense néanmoins que les TITANs sont partis depuis belle lurette et que le Bunker n'a plus à vivre un tel isolement. Le monde bouge, et le Bunker le sait grâce à ses puissantes capacités de communication.

Jessica est une femme d'affaires avisée, qui considère la survie et le bien-être de l'habitat avant de penser à son confort personnel. Mais elle pense aussi que le maintien de la communauté passe par le rétablissement des contacts avec l'extérieur. Elle cherche donc des arguments pour convaincre son oncle Jeremiah, en échangeant des nouvelles et des récits avec les voyageurs admis dans la zone publique de l'habitat.

Elle est curieuse, diplomate, ferme quand il faut, prompte à rire et parfois charmeuse. Elle est incarnée dans un morphe de type Sylphe, d'une beauté et d'une grâce bien supérieure à l'hibernoïde choisi par son oncle et nombre d'autres membres de la famille.

Objectifs

- Ouvrir le Bunker au monde extérieur

Jessica Walcott est persuadée que l'avenir du Bunker passera par la reprise de contacts commerciaux et culturels avec le reste de l'humanité. C'est sous son insistance que la famille Walcott a doté le Bunker d'une zone de transit isolée du reste de l'habitat, capable d'accueillir une quantité limitée de visiteurs. Cependant seuls ceux qui possèdent ses coordonnées ou explorent le champ d'astéroïdes dans lequel il évolue peuvent espérer trouver l'habitat, et c'est bien ce que Jessica a l'intention de changer. Son premier objectif est de rétablir des connexions libres avec les différents réseaux d'information du système. Si le Bunker écoute activement les communications qu'il arrive à capter, il le fait avec un système de filtre et d'environnements virtuels extrêmement performant. Rien ne parvient aux habitants avant d'avoir été examiné avec beaucoup d'attention par l'entourage de Jeremiah. Ils cherchent les traces de virus inspirés par les TITANs et bloquent tout fichier suspect. S'ils n'exercent pas une censure à proprement parler sur le contenu des fichiers reçus, Jessica, comme un certain nombre de jeunes habitants du Bunker trouvent cette situation difficilement supportable. Elle se sert donc de ses contacts avec les étrangers dans la zone de transit du Bunker pour obtenir de leur part des données brutes qu'elle consulte ensuite sur des terminaux non connectés au réseau du Bunker. Son comportement reste discret et n'a pas encore été remarqué par Jeremiah et ses gardiens. Jessica approche la plupart des visiteurs de la zone de transit en leur proposant d'échanger leurs données contre des matières premières, des réparations, l'usage des fabricateurs de l'habitat ou des données captées par le Bunker (expurgées certes mais le système d'écoute obtient aussi des données confidentielles).

- Garantir la survie du Bunker et de ses habitants

Jessica est une des premières à être infectée par la variation Abel du virus Éden. Elle est cependant beaucoup plus

utile à Abel comme vecteur de contamination et agent dormant. Il n'activera son virus qu'à un moment où celà lui donne un avantage important, pour tendre un piège à des ennemis en la faisant trahir leur confiance ou pour utiliser ses codes d'accès au Bunker intérieur. Au MJ de décider s'il l'utilisera et quand il l'utilisera, c'est un facteur important de contrôle de l'évolution de l'histoire, mais il convient de l'utiliser comme Abel le ferait, pas simplement comme un *deus ex machina* bien pratique…

Tant qu'elle reste elle-même, la sécurité de l'habitat est une préoccupation importante mais elle pense que l'équilibre instaure par son oncle a besoin d'être bousculé pour que la famille Walcott prenne la place qui lui revient de droit dans les réseaux du système extérieur.

Attitude vis-à-vis des PJ

Jessica se montrera ouverte, agréable et sûre d'elle. Elle négociera avec aplomb, et proposera des échanges de données assez rapidement dans la conversation. Une fois le contact établi, elle pourra se montrer amicale avec les personnages mais n'oubliera jamais l'intérêt du Bunker. Par exemple elle ne livrera pas Abel aux personnages à moins qu'ils ne démontrent le danger qu'il représente pour sa communauté, refusant de prendre parti sur des allégations qui se rapprochent beaucoup trop des obsessions de Jeremiah.

Secrets

Jessica accède en secret à des données non filtrées par le poste d'écoute du Bunker. Elle s'intéresse à tout ce sur quoi elle peut mettre la main. En dehors de cette violation flagrante des règles de vie du Bunker, elle respecte les volontés de Jeremiah. Elle désire changer les choses de l'intérieur, par la persuasion plutôt que par l'opposition et le conflit.

Attitude vis-à-vis des personnages

Jessica est ouverte, calme au premier abord, décidée. C'est une diplomate et une commerçante qui sait ce qu'elle veut. Elle a

tendance à confondre ses intérêts propres et les intérêts du Bunker tant elle est persuadée qu'ils coïncident. Si les personnages apportent de l'eau à son moulin elle sera cordiale. S'ils s'opposent à elle, elle tentera de les briser.

Mike et Paul Rayleigh

Les frères Rayleigh sont engagés depuis plusieurs années dans la prospection des astéroïdes de la zone. Ils recherchent les astéroïdes riches en minéraux utiles, les exploitent ou en vendent les coordonnées aux plus offrants. C'est d'ailleurs la raison de leur présence au Bunker, ils ont découvert une série de petits astéroïdes contenant des quantités importantes de métaux rares (en particulier de l'Iridium) et espèrent en vendre quelques-uns aux Walcotts.

Les frères Rayleigh s'incarnent dans des morphes synthétiques (ce qui les rend plus difficiles à infecter par le virus Éden, mais pas immunisés). Pour leur séjour sur la station ils sont incarnés dans des synthétiques simples, d'un modèle courant et un peu obsolète. Hors de la station, sur leur barge de transport et pour leurs opérations extra-véhiculaires ils revêtent des morphes industriels de type Daitya, des géants de métal capable de percer la roche à la recherche des trésors qu'elle renferme.

Mike est le rigolo de la bande, il plaisante, charrie et fait des blagues pour détendre l'atmosphère. Paul est beaucoup plus austère, il parle peu, mais c'est en général lui qui mène les négociations de vente en expert consommé. Mike sert alors de consultant technique, très au fait des solutions d'ingénierie nécessaire à l'exploitation des astéroïdes qu'ils découvrent.

Objectifs

Les frères Rayleigh sont là avant tout pour le commerce, mais aussi pour rencontre Jessica. Ce n'est pas leur première visite et la jeune Walcott leur a tapé dans l'œil. Ils lui mènent donc une cour active et en compétition l'un avec l'autre. Au MJ de décider comment Jessica reçoit leurs avances.

Secrets

Mike et Paul se ressemblent beaucoup, et pour cause, ce sont tous les deux des forks alpha d'une personnalité unique, Richard Rayleigh. Richard avait coutume de les envoyer sur des missions dangereuses avant qu'un incident n'empêche la réintégration des forks. Lors d'un accès psychotique, Mike et Paul tuèrent Richard Rayleigh avant de s'enfuir vers un coin paumé où ils pourraient développer leurs propres personnalités indépendantes et échapper aux conséquences de leur meurtre.

Attitude vis-à-vis des PJ

Tant que les personnages ne draguent pas Jessica, les frères Rayleigh sont cordiaux. Ils pourront même se montrer amicaux avec les défenseurs affichés de la cause autonomiste et mercurienne, sans expliquer pourquoi cela leur tient à cœur.

Jin Wu

Jin Wu est une I.A. appartenant à une congrégation d'informorphes ayant décidé de se couper du monde physique pour rechercher la

transcendance dans un univers purement virtuel. Jin Wu est la figure publique de la congrégation, incarné dans un essaim de microrobots capables de projeter un hologramme pour l'interaction avec les Égos hors d'un univers virtuel. La colonie s'arrête pour se ravitailler au Bunker sur sa route vers les confins du système solaire où elle compte se réfugier. Jin Wu est envoyé pour négocier des matières premières pour les nanofabricateurs industriels de la colonie.

Jin Wu est conciliant, poli, efficace et pas dénué d'humour. Il est pressé de mener à bien les négociations. Il attend avec impatience de rejoindre le monde virtuel de la colonie, bien supérieur à ses yeux à ce monde prosaïque et limité. Il se présente sous les traits d'un homme d'affaires asiatique tiré à quatre épingles, même si sa forme physique est composée de dizaines de microrobots.

Objectifs

Il cherche à obtenir les matériaux nécessaires au voyage de la colonie vers les confins du système solaire. Le reste ne l'intéresse pas vraiment.

Secrets

Pour donner de l'intérêt à leur colonie, les I.A. complices de Jin Wu l'ont peuplée en partie d'Égos transhumains ayant échappé à la chute de la Terre de justesse. Nombre d'entre eux n'ont pas conscience d'exister aujourd'hui dans une réalité virtuelle. Il est de plus toujours à la recherche de nouveaux Égos à embarquer, que ça soit des originaux ou des fourches alphas ou bétas.

Attitude vis-à-vis des PJ

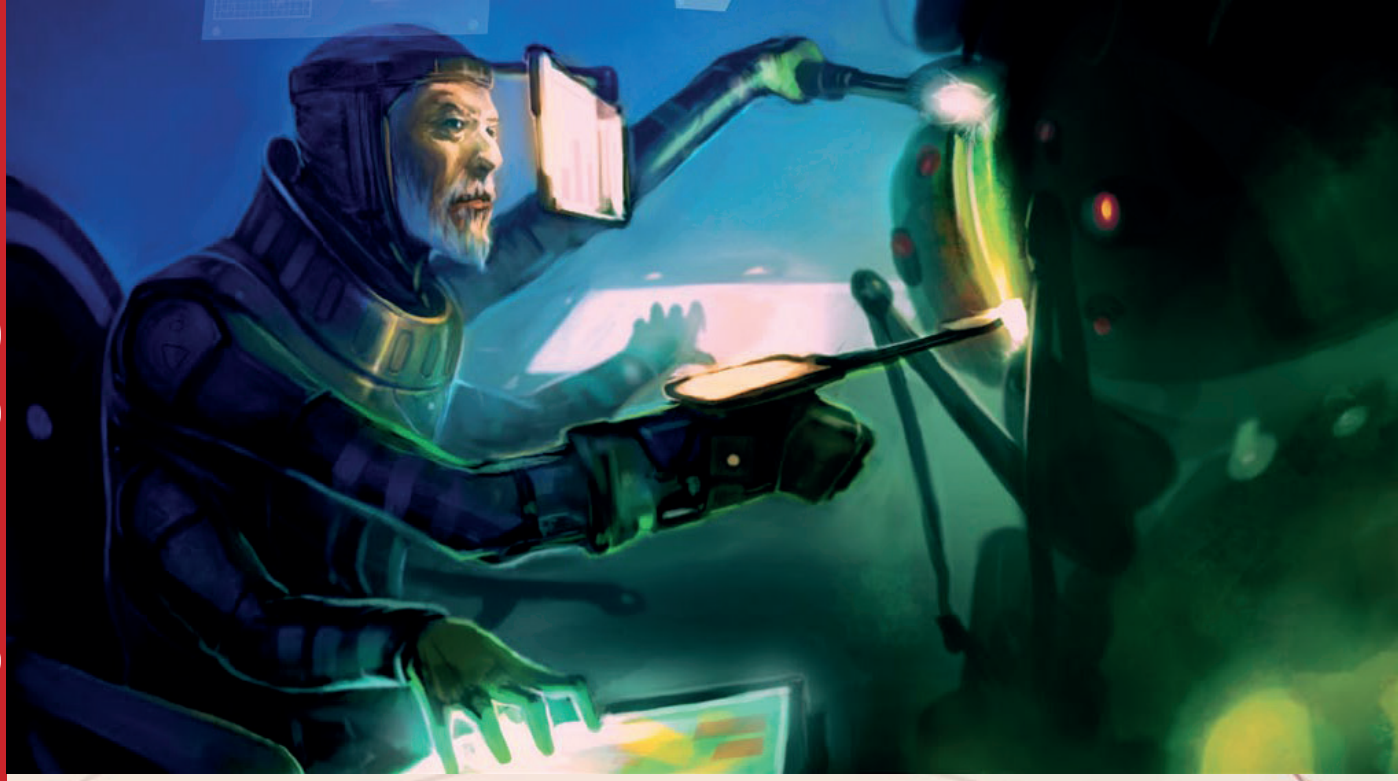
Il leur oppose au départ un désintérêt assez profond. S'ils se montrent originaux, intéressants, combattifs il tournera son attention vers eux dans le but de les embarquer sur sa colonie d'une manière ou d'une autre.

Kelly Statford

Kelly Statford est officiellement envoyée par LifeSystems GmbH, société du système intérieur vendant des systèmes de survie pour faire de l'exploration commerciale. C'est une femme d'une quarantaine d'années incarnée dans un morphe de type Exalté, archétype du commercial corporatiste. C'est une femme décidée, froide et sans humour apparent. Elle se concentre sur sa mission commerciale. Au moment où les joueurs la rencontrent, elle commence à en avoir assez de voyager d'habitat en habitat en compagnie de l'équipage limité de son transport spatial. Elle n'a que très peu de patience pour les discussions inutiles et prend son mal en patience pendant qu'elle négocie avec Jessica Walcott et le Bunker.

Objectifs

Sa mission commerciale consiste en deux tâches



principales : remporter des contrats d'installation et de maintenance de systèmes de survie pour LifeSystems GmbH, mais aussi acheter les droits de technologies développées sur la bordure du système solaire, là où les développements et les idées ne sont pas limités par les contraintes qui pèsent sur le système intérieur. Elle dispose d'une assez bonne compréhension de l'économie non monétaire utilisée par nombre d'habitats de la zone et a commencé à se tailler la réputation de quelqu'un sur qui on peut compter, même si elle est à la solde d'une compagnie du consortium planétaire. Au sein du Bunker, elle cherche essentiellement à vendre de nouveaux systèmes de survie et à décrocher un contrat de maintenance les concernant. Si les discussions avancent, l'obsession de la sécurité de Jeremiah Walcott ralentit les négociations. Chaque élément physique non produit sur les machines d'abondance industrielles de la station doit être examiné avant de se voir autoriser l'accès à la station. Les techniciens éventuels devront en plus subir une période de quarantaine. Mais le contrat est d'importance et Kelly est prête à y passer le temps qu'il faudra.

Secrets

En plus de sa mission commerciale, Kelly travaille pour les services spéciaux du consortium planétaire et cherche à créer un réseau de contacts et de sympathisants là où les corporations ont traditionnellement peu d'influence.

Attitude vis-à-vis des PJ

Kelly est intriguée par la présence des personnages au Bunker. Selon ce qu'ils raconteront, elle aura tendance à les prendre pour des concurrents venant en quelque sorte braconner sur ses terres. Elle considérera les options et tentera probablement de leur tirer les vers du nez.

Les époux Dancox

Les époux Dancox forment un couple de pasteurs de l'Église des Saints stellaires, une organisation religieuse dérivée de l'Église mormone. Ils sont incarnés dans des morphes adaptés à la vie en microgravité, des bondisseurs. Ils sont vêtus de simples combinaisons grises et n'arborent aucun signe extérieur de richesse. Walter et Mégane Dancox se présentent comme des gens simples, sans prétention, toujours prêts à discuter de leur foi. Ils ont fait de l'évangelisation de la multitude d'habitats isolés de la bordure extérieure leur mission dans la vie. Ils organisent des prières communes tous les soirs, apportent leur aide à qui en a besoin. Ce sont aussi des cousins éloignés de la famille Walcott et ils espèrent que ces liens distendus pourront les aider à sauver les âmes des habitants du Bunker.

Objectifs

Les objectifs des Dancox sont assez

transparents : ramener les Walcott dans le chemin de la foi. Et offrir la rédemption aux incroyants qui croiseront leur route.

Secrets

Malgré toutes leurs bonnes intentions, les Dancox ne sont pas tout à fait ce qu'ils prétendent. S'ils sont absolument sincères dans leur dévotion à l'Église des Saints stellaires, cela n'a pas toujours été le cas. Il y a encore deux ou trois ans, ils travaillaient comme tueurs à gage sans scrupules, éliminant pour le compte de divers syndicats du crime ou hypercorporations les cibles qui leur étaient désignées.

Attitude vis-à-vis des PJ

Dans un premier temps, les Dancox chercheront à connaître les croyances religieuses des personnages et n'hésiteront pas à offrir leur aide, s'ils pensent que cela leur permettra de promouvoir leur foi auprès d'eux. Si les personnages se montrent réfractaires à ces tentatives de dialogue, ils n'insisteront pas.

Sh@kal

Sh@kal est un activiste appartenant à l'interplanétaire technosocialiste, une organisation politique née sur Titan (la Lune), dont le but est d'influencer les gouvernements du système intérieur mais aussi les différents habitats anarchistes de la bordure, pour les convertir au modèle politique et social régnant sur Titan.

Sh@kal est un agent provocateur, mi-propagandiste mi-diplomate, qui voyage sur la bordure pour influencer les diffiérents habitats, favoriser les alliances et le progrès des idées de l'interplanétaire technosocialiste.

Il est incarné dans un morphe de type observateur, et apparaît comme un personnage discret et calme. Il se présente comme un sociologue de terrain, étudiant l'influence de la fragmentation de l'habitat transhumain, dans la bordure du système solaire, sur les systèmes d'éthique et de gouvernance desdits habitats. Il ne parle pas au premier abord de son appartenance à l'interplanétaire technosocialiste mais peut faire allusion avec nostalgie à sa patrie : Titan.

Objectifs

Sh@kal cherche à planter les graines d'une alliance avec l'interplanétaire technosocialiste au sein du Bunker. Mais cette alliance potentielle n'a pas qu'un objectif politique, elle permettrait à l'interplanétaire d'accéder aux données de surveillance du Bunker, une véritable mine d'or pour qui veut soutenir les mouvements séditieux du système intérieur. De nombreuses informations confidentielles sont récoltées par les systèmes d'écoute du Bunker, qui ne s'en sert pas, écoutant et décodant les fréquences dans l'unique but de repérer les actions des TITANs.

Secrets

Sh@kal n'est pas spécialement favorable au Bunker. Il y voit une société totalitaire, gouvernée par un patriarche paranoïaque. Il cherche à se rapprocher de Jessica Walcott pour faire tomber Jeremiah. Adepte de *realpolitik*, il n'hésitera pas à exploiter les situations de faiblesse de l'habitat pour offrir ensuite

l'aide de l'interplanétaire afin de reconstruire ce qui aura été mis à mal.

Attitude vis-à-vis des PJ

Sh@kal les observera et tentera éventuellement de les manipuler pour parvenir à ses fins. Mais s'ils lui paraissent aguerris, rompus aux intrigues, il n'insistera pas et préférera tout simplement les éviter.

Chante-pour-les-anciens

Chante-pour-les-anciens est un poulpe surévolué appartenant au culte des Grands Anciens.

Il est incarné dans un synthémorphe de type tako pour son séjour sur le Bunker.

Il a décoré son morphe de tatouages nanotech représentant les symboles lovecraftiens de son culte.

C'est cependant loin d'être un illuminé et il fait preuve d'un pragmatisme à toute épreuve. Il fait cependant souvent allusion aux grands anciens et ponctue ses phrases de formules rituelles étranges (ftagn !) qui font qu'au bout du compte, on ne sait jamais vraiment s'il est sérieux ou si l'ensemble de cette culture affichée n'est qu'une vaste plaisanterie qu'il serait le seul à comprendre.

Objectifs

Chante-pour-les-anciens est venu au Bunker pour profiter de ses système d'écoute et d'exploration spatiale poussés.

Il est à la recherche d'un astéroïde isolé capable d'être modelé en habitat pour sa communauté de cultistes. Et il pense que le Bunker a les capacités pour l'aider à le trouver.

Il apporte en échange des informations et de nombreux schémas technologiques que ses adeptes ont rassemblés en prévision du grand voyage qui leur permettra d'atteindre l'étoile où ils veilleront à l'arrivée des Grands Anciens.

Secrets

Chante-pour-les-anciens n'a en fait rien d'un poulpe. Il est né humain et s'est retrouvé par hasard incarné dans un morphe de type néooctopus il y a des années.

Depuis il n'a cessé de subir des opérations de psychochirurgie discrètes pour devenir l'équivalent d'un poulpe surévolué.

Il est sincère dans sa foi et dans son engagement envers son culte. Il accepte d'ailleurs les adeptes humains qui acceptent de se conformer aux mêmes opérations que celles qu'il a subies.

Cependant, ses adeptes ne savent rien de son passé et il est terrifié à l'idée qu'ils pourraient découvrir ses origines impures.

Attitude vis-à-vis des PJ

Tant que les PJ ne s'intéressent pas trop à lui et à son passé, il se montrera affable. Il se comportera en leader religieux dont les valeurs sont au fond relativement traditionnelles.

Mais si les personnages des joueurs approchent de ses secrets (on ne sait jamais ce qu'ils peuvent inventer), il risque de devenir agressif et de se retourner contre ceux qui en savent trop, par tous les moyens qui passeront à sa disposition.

Outils

Le virus Éden

Avec la disparition de la connexion entre l'œuf d'Éden et le couple Adam/Ève 0, le virus Éden est démuni pour un temps. Il ne peut pas fonctionner correctement sans modèle, sans un canevas à suivre. Il va donc entrer en dormance pour la plus grande partie de cet épisode. Pendant ce temps il cherche à établir de nouveaux contacts et réussi parfois à communiquer avec l'œuf. Régulièrement au cours de cette histoire les personnage vont recevoir des visions des environs de l'œuf, des bribes de conversation etc... Cela mettra leurs psychés à rude épreuve, mais pourra leur apporter des informations précieuses.

Quand Abel établira sa base, un nouveau canevas sera envoyé aux porteurs du virus. Mais cela ne devrait pas arriver avant l'épisode suivant.

La variation Abel

Les personnages porteurs du virus Éden sont immunisés à la variation Abel, une version plus spécialisée du virus Éden. Là où le virus Éden vise à créer une population docile, unifiée car porteuse de la même personnalité, la variation Abel vise à créer des soldats obéissants, sans personnalité. Elle agit en trois temps. Après l'infection, le virus se multiplie et prépare les transformations à venir, il reste invisible à la plupart des analyses pendant cette période. Puis lorsqu'il reçoit une séquence d'activation, il place la victime sous le contrôle mental d'Abel, et commence le processus de transformation. La victime est alors atteinte d'un appétit inhabituel et dévore un maximum de nourriture pour fournir assez de matière première au virus. Enfin, après avoir passé quelques heures dans un cocon excreté par sa peau, la victime renaît sous la forme d'un soldat posthumain efficace, doté d'une carapace solide, plus force, plus résistante et plus rapide qu'auparavant.

Les synthémorphes qui se retrouveraient infectés par la variation Abel subissent dans un premier temps un effet plus insidieux : ils ressentent un besoin de plus en plus pressant de s'incarner dans un morphe biologique.

Échelle de la réaction des PNJ

Je vous propose ici un outil de gestion très simple du devenir des personnages non-joueurs pendant ce scénario. Dans le tableau

donné en exemple, on pourra trouver l'attitude générale des personnages non-joueurs vis-à-vis des personnages joueurs sur une échelle de stress de 1 à 5.

Pour gérer cette échelle de façon simple considérons les points suivants :

- À chaque fois qu'un échange entre PJ et PNJ est agressif, violent ou dégénère, le PNJ gagne 1 stress.
- À chaque fois qu'un échange entre PJ et PNJ est apaisé, cordial et permet de se détendre, le PNJ perd 1 stress.
- À chaque fois qu'un événement traumatisant a lieu en présence d'un PNJ, il gagne un point de stress.
- Si les PJ ne font rien, on peut considérer que les PNJ gagnent 1 stress par scène.

Voici un exemple, avec en gras italique l'attitude initiale des PNJ considérés :

PNJ	0	1	2	3	4	5
Abel	Allié	Coopératif	Méfiant	Hostile	Infection	***Activé***
Jeremiah Walcott	Allié	Coopératif	***Méfiant***	Hostile	Infection	Activé
Jessica Walcott	Allié	***Coopératif***	Méfiant	Hostile	Infection	Activé
les frères Rayleigh	Allié	***Coopératif***	Méfiant	Hostile	Infection	Activé
Jin Wu	Allié	***Coopératif***	Méfiant	Hostile	Infection	Activé
Kelly Statford	Allié	Coopératif	***Méfiant***	Hostile	Infection	Activé
les époux Dancox	Allié	***Coopératif***	Méfiant	Hostile	Infection	Activé
Sh@kal	Allié	Coopératif	***Méfiant***	Hostile	Infection	Activé
Chante-pour-les-anciens	Allié	***Coopératif***	Méfiant	Hostile	Infection	Activé

aspects techniques

Même si je préfère de loin laisser le choix des caractéristiques des PNJ au MJ pour qu'il les adapte au niveau de son groupe, il existe un supplément *Éclipse Phase* très pratique : le *NPC file 1: Prime* qui propose un tas de PNJ précalibrés selon un certain nombre de concepts. Si vous y avez accès, vous trouverez facilement de quoi faire, voici une proposition rapide de correspondance, à modifier à votre envie.

- **Abel** : au choix du MJ.
- **Soldats d'Abel** : HOPLITE infantry (p. 8)
- **Jeremiah Walcott** : brinker isolate (p. 5)
- **Jessica Walcott** : hypercorp general associate (p. 9)
- **Les frères Rayleigh** : vacworker (p. 15)
- **Jin Wu** : singularity seeker (p. 14)
- **Kelly Statford** : hypercorp general associate (p. 9)
- **Les époux Dancox** : assassin (p. 3)
- **Sh@kal** : research scientist (p. 12) et security jammer (p. 13)
- **Chante-pour-les-anciens** : identity thief (p. 9) / mercurial separatist (p. 11) ■

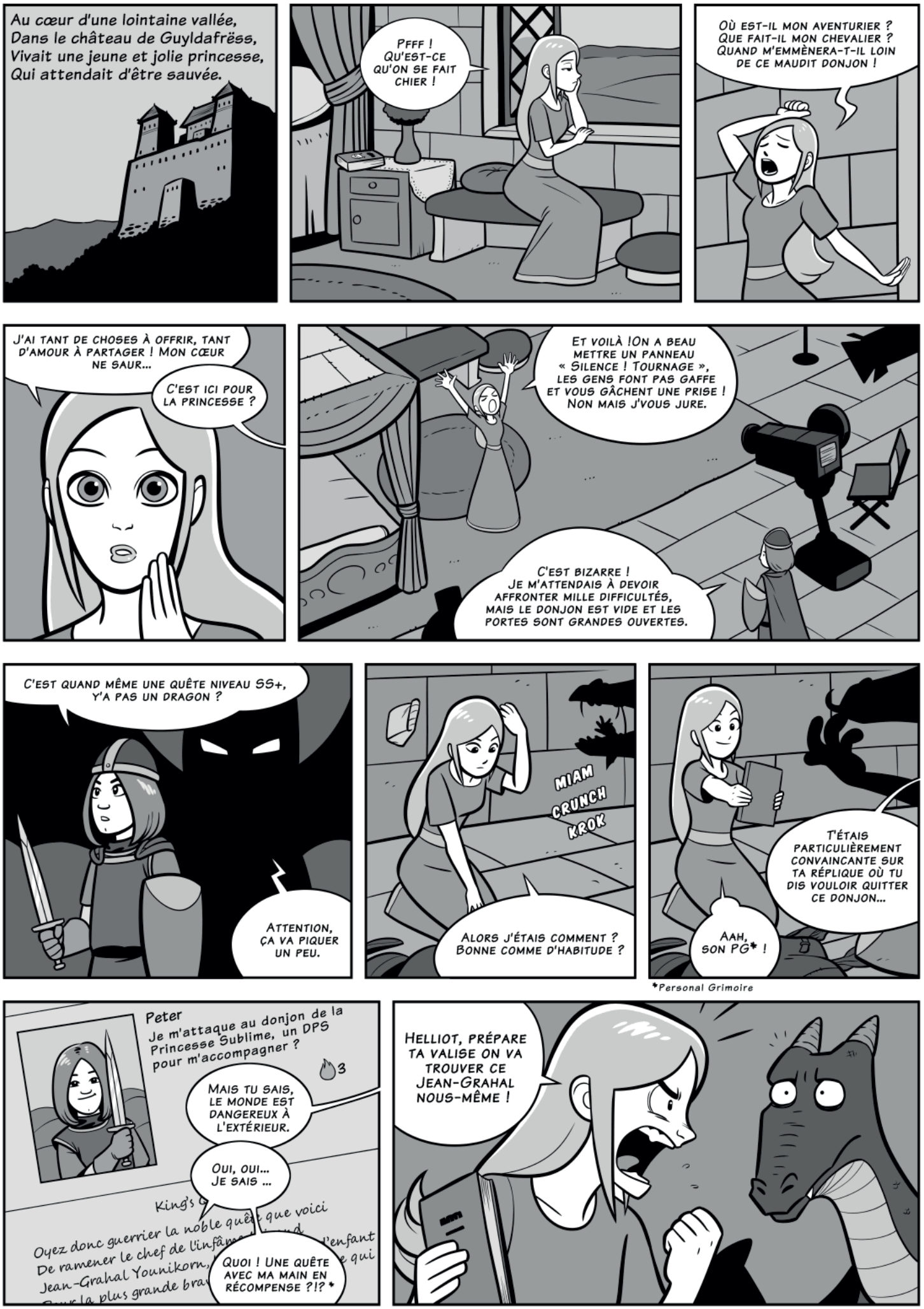
Julien Pouard

CRÉDITS IMAGES :
THIS WORK IS LICENSED UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-NONCOMMERCIAL-SHARE ALIKE 3.0 UNPORTED LICENSE. TO VIEW A COPY OF THIS LICENSE, VISIT: HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-NC-SA/3.0/ OR SEND A LETTER TO: CREATIVE COMMONS, 171 SECOND STREET, SUITE 300, SAN FRANCISCO, CALIFORNIA, 94105, USA. WHAT THIS MEANS IS THAT YOU ARE FREE TO COPY, SHARE, AND REMIX THE TEXT AND ARTWORK WITHIN THIS BOOK UNDER THE FOLLOWING CONDITIONS: 1) YOU DO SO ONLY FOR NONCOMMERCIAL PURPOSES; 2) YOU ATTRIBUTE POSTHUMAN STUDIOS; 3) YOU LICENSE ANY DERIVATIVES UNDER THE SAME LICENSE. FOR SPECIFIC DETAILS, APPROPRIATE CREDITS, AND UPDATES/CHANGES TO THIS LICENSE, PLEASE SEE: HTTP://ECLIPSEPHASE.COM/CCLICENSE
ECLIPSE PHASE - COVER ART: STEPHAN MARTINIERE. INTERIOR ART: JUSTIN ALBERS, RICH ANDERSON, ADAM BAIN, DAVI BLIGHT, LEANNE BUCKLEY, ROBIN CHYO, DANIEL CLARKE, PAUL DAVIES, NATHAN GEPPERT, ZACHARY GRAVES, TARIQ HASSAN, THOMAS JUNG, SERGEY KONDRATOVICH, SEAN MCMURCHY, DUG NATION, BEN NEWMAN, JUSTIN OAKSFORD, EFREM PALACIOS, SACHA-MIKHAIL ROBERTS, SILVER SAARAMAEL, DANIEL STULTZ, VIKTOR TITOV, ALEXANDRE TUIS, BRUNO WERNECK, AND DR. CM WONG (OPUS ARTZ STUDIO)
SUNWARD - COVER ART: STEPHAN MARTINIERE. INTERIOR ART: JONAS ANDREASSEN, LEANNE BUCKLEY, TOM GARDEN, JASON JUTA, ANDREW MCINTOSH (WITH JOHN CHRISTOPHER), AARON MILLER, WILL NICHOLS, LORENZ RUWWE, CALEB SALISBURY, ANDREW SILVER, JAMES WOLF STREHLE, PETER TIKOS, STANLEY VONMEDVEY, BRUNO WERNECK, ERIC WILLIAMS, MARK WINTERS
PANOPTICON - COVER ART: STEPHAN MARTINIERE. INTERIOR ART: JONAS ANDREASSEN, ANNA CHRISTENSON, TREVOR CLAXTON, JULIE DILLON, SAUL ESPINOSA, DANIJEL FIRAK, TOM GARDEN, ZACHARY GRAVES, JAIME GUERRERO, TARIQ HASSAN, NICK KLAUS, ADRIAN MAJKRZAK, MARCO MAZZONI, AARON MILLER, MARK MOLNAR, JONAS SPRINGBORG, JAMES WOLF STREHLE, MARK WINTERS, BEN WOOTTEN
TRANSHUMAN - COVER ART: STEPHAN MARTINIERE. INTERIOR ART: CHRISTINE BIAN, MATT BULAHAO, ADAM BURN, JOSE CABRERA, VICTOR CORBELLA, LAURA DIAZ, ALEX DRUMMOND, LEIF EKELUND, DANIJEL FIRAK, NATHAN GEPPERT, TARIQ HASSAN, SAM HOGG, LAKE HURWITZ, THOMAS JUNG, ANDREW MAR, MARCO MAZZONI, ANDRE MINA, MARK MOLNAR, JAMES MOSINGO, DAVID NAKAYAMA, MIKE PERRY, MACIEJ REBISZ, LORENZ HIDEYOSHI RUWWE, IRENE STRYCHALSKI, JESSADA SUTTHI, ERIC WILLIAMS, JOE WILSON, MARK WINTERS, ANDY WRIGHT

Véranda graphique

C'EST L'ÉTÉ CHEZ CROBARD FACTORY

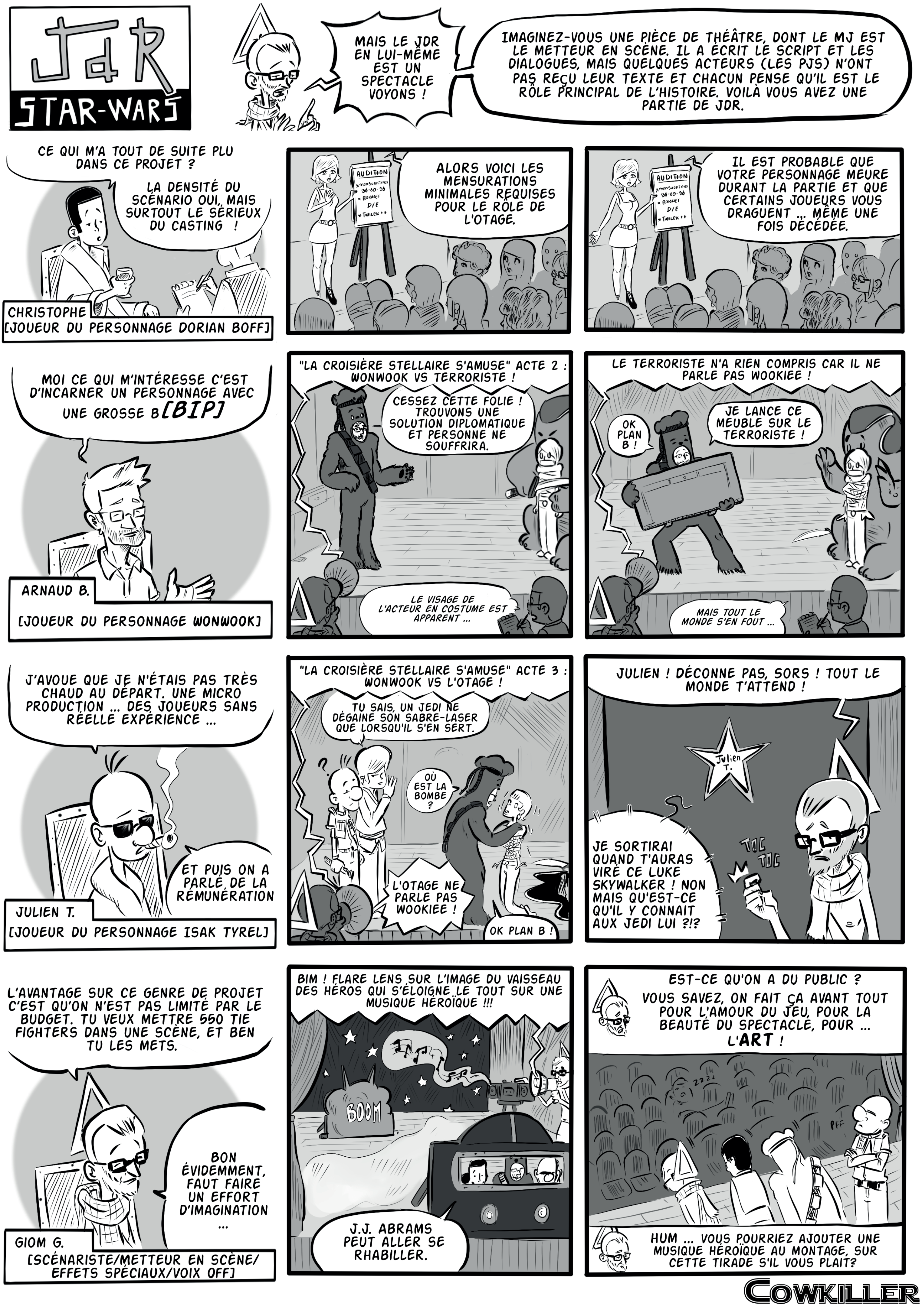
KRS D. 08/14



*Personal Grimoire

*Voir Empty Dungons #1

Scénario : Cowkiller Dessin : Soutch


JdR
STAR-WARS
MAIS LE JDR EN LUI-MÊME EST UN SPECTACLE VOYONS !
IMAGINEZ-VOUS UNE PIÈCE DE THÉÂTRE, DONT LE MJ EST LE METTEUR EN SCÈNE. IL A ÉCRIT LE SCRIPT ET LES DIALOGUES, MAIS QUELQUES ACTEURS (LES PJS) N'ONT PAS REÇU LEUR TEXTE ET CHACUN PENSE QU'IL EST LE RÔLE PRINCIPAL DE L'HISTOIRE. VOILÀ VOUS AVEZ UNE PARTIE DE JDR.
CE QUI M'A TOUT DE SUITE PLU DANS CE PROJET ?
LA DENSITÉ DU SCÉNARIO OUI, MAIS SURTOUT LE SÉRIEUX DU CASTING !
CHRISTOPHE [JOUEUR DU PERSONNAGE DORIAN BOFF]
AUDITION
ALORS VOICI LES MENSURATIONS MINIMALES REQUISES POUR LE RÔLE DE L'OTAGE.
AUDITION
IL EST PROBABLE QUE VOTRE PERSONNAGE MEURE DURANT LA PARTIE ET QUE CERTAINS JOUEURS VOUS DRAGUENT ... MÊME UNE FOIS DÉCÉDÉE.
MOI CE QUI M'INTÉRESSE C'EST D'INCARNER UN PERSONNAGE AVEC UNE GROSSE B[BIP]
ARNAUD B.
[JOUEUR DU PERSONNAGE WONWOOK]
"LA CROISIÈRE STELLAIRE S'AMUSE" ACTE 2 : WONWOOK VS TERRORISTE !
CESSEZ CETTE FOLIE ! TROUVONS UNE SOLUTION DIPLOMATIQUE ET PERSONNE NE SOUFFRIRA.
LE VISAGE DE L'ACTEUR EN COSTUME EST APPARENT ...
LE TERRORISTE N'A RIEN COMPRIS CAR IL NE PARLE PAS WOOKIEE !
OK PLAN B !
JE LANCE CE MEUBLE SUR LE TERRORISTE !
MAIS TOUT LE MONDE S'EN FOUT ...
J'AVOUE QUE JE N'ÉTAIS PAS TRÈS CHAUD AU DÉPART. UNE MICRO PRODUCTION ... DES JOUEURS SANS RÉELLE EXPÉRIENCE ...
ET PUIS ON A PARLÉ DE LA RÉMUNÉRATION
JULIEN T.
[JOUEUR DU PERSONNAGE ISAK TYREL]
"LA CROISIÈRE STELLAIRE S'AMUSE" ACTE 3 : WONWOOK VS L'OTAGE !
TU SAIS, UN JEDI NE DÉGAINE SON SABRE-LASER QUE LORSQU'IL S'EN SERT.
OÙ EST LA BOMBE ?
L'OTAGE NE PARLE PAS WOOKIEE !
OK PLAN B !
JULIEN ! DÉCONNE PAS, SORS ! TOUT LE MONDE T'ATTEND !
Julien T.
TOC TOC
JE SORTIRAI QUAND T'AURAS VIRÉ CE LUKE SKYWALKER ! NON MAIS QU'EST-CE QU'IL Y CONNAIT AUX JEDI LUI ?!?
L'AVANTAGE SUR CE GENRE DE PROJET C'EST QU'ON N'EST PAS LIMITÉ PAR LE BUDGET. TU VEUX METTRE 550 TIE FIGHTERS DANS UNE SCÈNE, ET BEN TU LES METS.
BON ÉVIDEMMENT, FAUT FAIRE UN EFFORT D'IMAGINATION ...
GIOM G.
[SCÉNARISTE/METTEUR EN SCÈNE/ EFFETS SPÉCIAUX/VOIX OFF]
BIM ! FLARE LENS SUR L'IMAGE DU VAISSEAU DES HÉROS QUI S'ÉLOIGNE LE TOUT SUR UNE MUSIQUE HÉROÏQUE !!!
BOOM
J.J. ABRAMS PEUT ALLER SE RHABILLER.
EST-CE QU'ON A DU PUBLIC ?
VOUS SAVEZ, ON FAIT ÇA AVANT TOUT POUR L'AMOUR DU JEU, POUR LA BEAUTÉ DU SPECTACLE, POUR ... L'ART !
PFF
HUM ... VOUS POURRIEZ AJOUTER UNE MUSIQUE HÉROÏQUE AU MONTAGE, SUR CETTE TIRADE S'IL VOUS PLAIT?
COWKILLER

RPGers

17ème Festival du Jeu

Des jeux pour tous

STEAMPUNK

NOMBREUSES ANIMATIONS !

JEUX DE RÔLE JEUX DE CARTES

JEUX DE FIGURINES JEUX EN RÉSEAUX

JEUX DE PLATEAU AIRSOFT, ETC . . .

AVEC LA PARTICIPATION D'AUTEURS ET EDITEURS

ENTRÉE 5€

CRÉDIT AGRICOLE
BRICO MARCHE
RÉGION MIDI-PYRÉNÉES
Naissance
A.M.C.
BILLARDS
J'AIDE MON ASSO
by FX IMPRESSION