Chroniques d'Altaride

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

N°30

► HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS : QUE LA BÊTE MEURE !

► WITHIN : ENTRETIEN EXCLUSIF AVEC BENOIT ATTINOST

► GRAND DOSSIER : LE MONSTRE ET LE JEU DE RÔLE

Fenêtre sur...

La camba crusa dab l'uèlh dubèrt

La jambe crue avec l'œil ouvert

Ce croque-mitaine sévit dans les contes et légendes du Sud-Ouest. C'est une jambe qui se déplace seule, parfois munie d'un œil au niveau du genou. Son origine est assez floue ; certains évoquent une parenté avec le dieu celte Lug, qui sautait sur un pied avec un œil fermé. D'autres se réfèrent au folklore de l'Agenais, à travers deux contes collectés par Jean-François Bladé, à la fin du XIXe siècle.

Le premier, *la Jambe d'or,* raconte l'histoire d'une jeune femme amputée qui reçoit une jambe d'or de son mari. Lorsqu'elle meurt, on l'enterre, selon sa volonté, avec sa précieuse prothèse. Mais le valet cupide de la maison déterre la jambe et la cache. La morte répète sans cesse « D'or, d'or, rendez-moi ma jambe d'or ! » Le mari, puis la servante, se rendent sur la tombe sans parvenir à la consoler... et lorsque le valet se présente au cimetière, la morte l'emporte et le dévore.

Le second, *la Goulue,* met en scène une jeune fille qui adore la viande crue. Un jour, ses parents partent à la ville et promettent de lui rapporter de la viande. Mais ils oublient et, sur le chemin du retour, ils déterrent la jambe d'un mort de fraîche date. La Goulue, ravie, dévore le morceau tout cru. Le lendemain, le mort vient réclamer sa jambe et emporte la jeune fille.

Les malchanceux qui ont croisé la Came-cruse, une nuit (ou les chanceux qui en ont réchappé, c'est selon), ont bien du mal à se mettre d'accord sur son apparence. Elle est parfois décrite comme une jambe d'os, parfois comme de la chair sanguinolente, avec des ailes, munie de griffes, d'une bouche, d'une corne... C'est sans doute cette imprécision qui rend la créature aussi inquiétante. C'est sans doute pour cela qu'elle va continuer de hanter les cauchemars des petits (ou des grands) gascons un long moment... ■

Sophie Pérès

Sources

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Came-cruse
- ... et tradition familiale

JAMBE FANTÔME BY SNAP SNAP (CC BY 2.0) VIA FLICKR

Véranda graphique

Imminences

Des récits de science-fiction à lire en moins de 5 minutes

Dans un château, quelque part au nord de l'Ecosse...

Le fantôme des temps modernes...

« Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. »

Cette loi d'Arthur C. Clarke réconcilie la science-fiction et le fantastique.
Pour Halloween, voici donc une petite planche de BD technologico-fantastique.

Éditorial

Monstrueux !

D.R.

Le rôliste, les monstres, il connaît bien. Comme le rappelle Alexandre Saudinos dans la présentation du crowdfunding de sa série SF *The Flying Rock*, les monstres, parfois… c'est nous. Les plus anciens d'entre nous se souviennent encore des jours sombres où les médias s'acharnaient à décrire les geeks comme des gens anormaux, asociaux, étranges… et potentiellement dangereux. Le monstre, c'est l'inconnu. Ce qui fait peur en lui, c'est cette étrangeté extrême, ce mystère profond. Est-il gentil, méchant ? Mortel ou inoffensif ? Son existence semble si différente de la nôtre qu'on a du mal à se l'imaginer. Alors plutôt que de se poser mille et une questions existentielles, on préfère souvent la rupture. Essayer de comprendre le monstre, c'est refuser l'affrontement, c'est tenter de le faire passer de l'autre côté de la frontière de l'inconnu. C'est aussi partir du principe que pour lui, le monstre, c'est sans doute nous. Le jeu de rôle a bien des vertus. En nous projetant dans une foule d'univers imaginaires, il nous aide à nous confronter à nos peurs, à expérimenter des manières d'être et d'agir dans des situations si incroyables et si variées qu'on peut en retirer des bribes de sagesse, un embryon de prise de conscience. En se mettant régulièrement dans la peau d'un autre, le personnage, on assouplit un peu son système de pensée, on apprend à se mettre à la place de celui qu'on pointe parfois du doigt. Ce fameux monstre.

> « Les monstres, parfois… c'est nous, les rôlistes, les geeks.

Alors, verdict… c'est qui, le monstre ?

À vos dés !

Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride Novembre 2014 N°30
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 : Éric Blaise, Franck Brison, Benoît Chérel, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Gabriel Féraud, Dana Gwen, M'Isey, Sophie Pérès, Carlo Piersanti, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Cédric-Alexandre Saudinos, Clotilde Thiennot, Léo Touroult, François Vanhille, Stéphan Van Herpen. Correction / relecture : Sélène Meynier, Sophie Pérès. Illustrations originales : Cédric Benoist, Jérémy Bouzerna, Francis Pacherie, Stéphane Sabourin, Syrphin. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch/Cowkiller, © Benjamin Taïs et Camille Prigent. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : David Audra, Michel Chevalier, Fabrice Da Silva, Aka Fioroni, Cédric Cassam-Chenaï, Arnaud Desfontaines, Stéphane Gallay, Michaël Goldman, Andre Le Deist, Alexandre Saudinos, Carlo Sirtori, Jean-Michel Thoral, Christophe Trumelet, Celdric Turmel et François Vanhille. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : par Syrphin.

Contact : altaride@gmail.com
Abonnement numérique gratuit : 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...
- La Camba crusa dab l'uèlh dubèrt par Sophie Pérès 2

Véranda graphique
- Humour – *Imminences – Le Fantôme moderne* par Benjamin Taïs et Camille Prigent 3

L'Entrée
- Éditorial – Monstrueux ! par Benoît Chérel 4

Chambre des rêves
- Tipeee, impressions & autres aventures par Benoît Chérel 7

Portrait de rôliste
- Arnaud Desfontaines, fan de « *Starwarhammer* » propos recueillis par Benoît Chérel 10

Feuille de perso
- Feuille de personnage d'Arnaud par Arnaud Desfontaines 13

Atelier du créateur
- Grand dossier – Le Monstre et le jeu de rôle illustration originale par Cédric Benoist 14
- *Within* – Interview exclusive de Benoît Attinost propos recueillis par Franck Brison 16
- *Within* – Interview de Richard Delaplace propos recueillis par Franck Brison 24

Cuisine du MJ
- Monstres ordinaires par Éric Blaise 30

Le Hangar d'Altaride
- Cinquième vaisseau – *Le Dévoreur* par Arnaud Desfontaines et Jems 28

Home Cinema
- *The Flying Rock* – Une série « monstre » par Alexandre Saudinos 36

Fumoir
- Culture rôliste – Rôliste ou gamer : faut-il choisir ? par François Vanhille 39

Jardin des conventions
- Entretien – Jeu de rôle au salon FI-MA-JE propos recueillis par Carlo Piersanti 42

Bar
- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveau et Fabrice Pouillot 45
- Kerlaft le rôliste poursuit sa folle quête épique par Stéphan Van Herpen 46

Dressing du cosplay
- Qu'est-ce que le cosplay ? par Dana Gwen 50

Salle de jeu
- Le personnage du monstre par Léo Touroult 52
- Développer le rôle des monstres par Léo Touroult 54

Bibliothèque
- Poème – *Le Monstre* par Clotilde Thiennot 55
- Nouvelle – *Créatures* par M'Isley 56
- *Le Monde de la Tour — Un bien beau bestiaire* par Hélène et Romain Rias... 58
- Histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan – *Que la bête meure !* par Gabriel Féraud 64

Hangar aux scénarios
- Scénario pour *Broken Rooms – Petit à petit, l'araignoiseau fait son nid* par Julien Pouard 86

Véranda graphique
- Humour – *La Chute de la bure de Merlin...* et *Halloween* par Stéphane Sabourin 97
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode **7** par Soutch et Cowkiller 98
- Bédé - *Star Wars, le jeu de rôles* - épisode **30** par Cowkiller 99

Chroniques d'Altaride

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

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

N°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
N°44 Janvier 2016 La Foule
N°45 Février 2016 La Solitude
N°46 Mars 2016 Le Sexe

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

Nous soutenir : tipeee.com/chroniques-d-altaride

www.altaride.com

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipeee, impressions & autres aventures

Cinq mois. Mine de rien, le financement participatif continue… continue son petit bonhomme de chemin. La revue se maintient sur ces ressources bienvenues. Comme vous le savez certainement maintenant, c'est grâce aux généreux « tipeurs » que nous avons pu démarrer l'impression d'exemplaires papier de la revue. Les premiers tirages sont excellents. Les exemplaires du numéro 28 (septembre : l'écriture) restant après les envois aux lecteurs qui avaient tipé à 30€ ou plus (c'est dans leurs contreparties) se sont vendus comme des petits pains sur le stand des *Chroniques d'Altaride*, en Suisse (Orc'idée), en Bretagne (Scorfel) ou à Paris (Salon Fantastique) au cours du mois d'octobre. Il nous reste quelques exemplaires des numéros 26 (juillet : les animaux) et 27 (août : le spectacle), vous pourrez les acquérir sur notre stand lors des prochaines conventions où nous serons ou par correspondance (15€ le numéro via Paypal). Grâce à la cagnotte Tipeee, nous pouvons continuer à financer de petits tirages pour la revue au fur et à mesure de sa parution. Le numéro 29 (octobre : le dessin) ainsi que celui que vous êtes en train de lire avec passion (si, si !) sont donc d'ores et déjà prévus, ils ne devraient pas tarder à arriver eux aussi en version papier.

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). ■

Et pour après ?

Certains fans – on les remercie ! – nous demandent déjà quand il sera possible d'acquérir toute la collection des numéros déjà parus en version papier. Nous, bien sûr, on serait très heureux de pouvoir vous proposer ça… mais pour qu'un tirage papier ne soit pas ruineux, il faut imprimer un minimum d'exemplaires à la fois. Ce qui a évidemment un coût. Pour l'instant, un tirage de 15 exemplaires est un minimum pour atteinte un seuil de rentabilité, c'est-à-dire sans bénéfice mais sans perte non plus… si on écoule le lot. Avec le soutien financier des tipeurs, c'est faisable, mais pour un seul tirage par mois, pour l'instant. On se concentre donc en priorité sur les nouveaux numéros. Si jamais la cagnotte Tipeee se remplit plus vite, nous pourrions entamer le revenir en arrière et imprimer des numéros plus anciens. D'ici-là, si vous avez des préférences, n'hésitez pas à nous indiquer ce que vous aimeriez.

Mis à part l'aspect financier, la revue se porte bien, très bien, presque trop ! Depuis la rentrée, nous avons été présents sur de nombreux événements ludiques. De nouveaux lecteurs nous ont rencontrés sur le stand… et de nouveaux contributeurs. Aujourd'hui, comme

LE TIP
QU'EST-CE QUE C'EST ?

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.

vous le constatez avec ce numéro encore bien garni, nous ne manquons pas de matière (même si vos propositions sont toujours les bienvenues, évidemment !) mais nous commençons à avoir sérieusement besoin de main d'œuvre pour remplir d'autres tâches.

Quelques jobs...

Effectuer des interviews, relire et sélectionner des nouvelles, corriger, voire réécrire un peu certains textes, contacter des illustrateurs, mettre en forme, illustrer, hiérarchiser er organiser les contenus, maquetter, préparer les fichiers, gérer l'administratif, la trésorerie, les contacts avec l'imprimeur, entrer en relation avec des partenaires (éditeurs, boutiques, artistes, conventions, clubs...), ect. Tout cela, on le fait déjà, quand on peut, comme on peut. Mais si jamais l'envie vous prend de rejoindre l'équipe, pour un numéro, pour deux, pour trois, ou pour une durée plus longue... n'hésitez pas ! Nous vous accueillerons à bras ouverts pour participer à cette belle aventure collaborative et ludique ! ■

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

Arnaud Desfontaines, fan de Starwarhammer

Rôliste nantais, passionné de jeu de rôle – notamment *Warhammer* – et de *Star Wars*, nous raconte la place du jeu dans sa vie...

Qui êtes-vous ?

Arnaud Desfontaines, 40 ans, marié, trois filles en bas âge. Je vis en banlieue nantaise depuis… Depuis toujours.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Ma foi, cela remonte loin déjà dans ma mémoire mais je me souviens parfaitement que j'étais archi-fan des Livres dont vous êtes le héros. Par un bel automne de 1990, une révolution a eu lieu avec l'arrivée de *Warhammer* jdr , un très bon ami à moi nous a présenté cet énorme livre, sorte de maxi-Livre dont vous êtes le héros. En toute sincérité, je n'ai pas accroché de suite, bien trop pris par mes reliques de mon enfance. Mais à force de voir mes amis jouer à *Warhammer*, j'ai craqué et créé mon premier personnage, un nain guerrier particulièrement moche mais résistant. Ce fut comme un déclic car non seulement on pouvait créer un super personnage (jusqu'à la couleur de ses cheveux) mais on pouvait le faire évoluer dans un univers bien défini !

J'ai remisé mes vieux Livres dont vous êtes le héros et j'ai acheté mes propres jeux de rôle : *Torg*, *Rolemaster*, *Chill*, *Vampire la mascarade*, *Pendragon*, *Star wars*.. entre autres.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Je pratiquais le jeu de rôle de façon assidue au lycée (je le reconnais, un peu au dépend de mes révisions de l'époque), chaque week-end et même en semaine, durant les heures de permanence. Puis la vie a fait que mes amis se sont un peu dispersés, du coup on se voyait moins. Mais on faisait des séances plus longues, parfois même des marathons rôlistiques de presque 40h. Quand on est jeune, on en fait des sottises !

Aujourd'hui, désormais « installé » dans ma vie d'adulte, je préfère recevoir mes amis autour d'une bonne table de jeu de rôle et vous ne le croirez peut-être pas, mais c'est toujours ce bon vieux *Warhammer* de 1990 qui a la côte à la maison. Je prends toujours autant de joie et de plaisir à diriger les aventures dans ce monde médiéval-fantastique ; ce qui me plait c'est cette éternelle convivialité autour de la table, tout le monde est là avec un même but : rêver et partager.

Tel est pour moi l'essence même du jeu de rôle, le partage. On rit ensemble, parfois on s'émeut ou on frissonne en fonction du déroulement de l'aventure et aussi en fonction des jets de dés. Honnêtement, quoi de mieux qu'une bande d'amis, un bon petit plat et une partie de jeu de rôle pour passer une superbe soirée ?

Comme je le disais plus haut, je vis près de Nantes et j'ai la chance que cette ville abrite de nombreux rôlistes. Pour se retrouver et jouer, on peut passer par les réseaux sociaux, amicaux ou le forum de la Taverne[1].

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

À titre personnel, le jeu de rôle a été un formidable vecteur pour me libérer de ma timidité maladive : plus jeune, j'étais parfaitement incapable de prendre la parole au sein d'un groupe, j'étais carrément tétanisé. Le jeu de rôle a changé tout cela : du jour au lendemain, je devais faire découvrir ma nouvelle passion, aller vers les autres et surtout laisser derrière moi mes habitudes pour progresser et évoluer en société.

Certes, je le reconnais, le jeu de rôle avait parfois mauvaise presse à l'époque, mes parents ne comprenaient pas pourquoi un jeune homme préférait rester assis durant des heures plutôt que d'aller faire du vélo ou des activités extérieures. La convivialité des parties de jeu de rôle m'a aidé à me construire et à avoir plus de confiance en moi.

De plus, j'ai conservé mes amis de l'époque rencontrés grâce à cette passion commune et bien des années plus tard on se voit toujours pour faire des bonnes parties.

1 www.taverneproduction.com

Portrait de rôliste

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Très clairement je suis surtout maître de jeu. Le plaisir de lire l'aventure et de la faire partager aux joueurs m'apporte joie et satisfaction.

Être un bon ou mauvais meneur dépend d'un seul et unique facteur : le plaisir pris par les joueurs autour de la table.

J'espère être un bon meneur, notamment avec mes jeux de rôle fétiches. Mais je le sais, j'ai été et je suis sûrement encore parfois mauvais meneur, lorsque des joueurs me disent qu'ils attendaient autre chose de tel ou tel univers.

Diriger c'est aussi cela, prendre le risque de décevoir, on se remet en question sans cesse et on progresse de la sorte.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Faire du jeu de rôle, voila une bonne question. De prime abord, le jeu de rôle ne semble pas toujours convivial : une bande de jeunes attablés devant des feuilles de papier et un autre assis derrière un encart en carton, cela peut paraître rébarbatif pour un non-initié.

C'est pourtant tout l'inverse, le jeu de rôle permet de belles rencontres, pour un jour (scénarios découvertes) ou pour plusieurs mois (scénarios de campagne).

C'est à nous de faire évoluer le jeu de rôle, de le faire vivre et de le faire découvrir. J'ai participé, à mon modeste niveau, à le faire avancer, en l'associant par exemple à de bonnes œuvres comme le Téléthon.

Bref, faire du jeu de rôle c'est aller à la rencontre de l'autre, lui raconter une histoire, lui présenter un univers, rêver ensemble.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Mon projet actuel est double. En premier lieu, achever ma campagne de *Warhammer* (j'adore ce jeu. Je vous l'ai déjà dit ?)

En second lieu , créer mon propre jeu de rôle. En fait, rien de très compliqué, je l'avoue, je me contente d'adapter un univers déjà existant (en l'occurrence celui de *Star Wars*, mon autre passion). Je voudrais revisiter les règles, les simplifier, en abroger certaines et en créer d'autres, le but étant de faciliter l'accès de cet univers à des novices sans les submerger de règles de jeu trop compliquées.

Ce projet avance grâce à de nombreuses aides de mes amis, que ce soit pour créer les règles du jeu ou encore « essuyer les plâtres » lors de parties de test. Je ne sais comment remercier tous ceux et celles qui participent à ce projet.

La plus belle façon de les remercier sera de leur diriger une partie en bonne et due forme, une fois le projet finalisé ! ■

Arnaud « Tzantal » Desfontaines

Feuille de personnage d'Arnaud

- **Nom, prénom** : Arnaud « Tzantal Desardiss » Desfontaines
- **Classe de personnage** : éclaireur intergalactique extrêmement curieux envers les nouvelles civilisations et leurs cultures quitte a se rapprocher dangereusement du côté obscur, ouvreur des nouveaux mondes dans la galaxie de *Star Wars*.
- **Force** : suffisante pour porter toute ma collection de suppléments de jeux de rôle.
- **Dextérité** : suffisante pour ne pas la faire tomber.
- **Intelligence** : Bac+0. Suffisante pour compter jusqu'à 100, pour pouvoir jouer à *Warhammer* ou additionner des D6 à *Star wars*.
- **Charisme** : houla, c'est aux autres de dire ça ! Disons que ma jovialité compense ma calvitie et mon physique quelque peu hors normes.
- **Compétences** : écrire des scénarios sans faire trop de fautes (merci le correcteur d'orthographe de Windows !) , regarder *The Walking Dead* en VOST et tenter de survivre au féroce univers de *Diablo III*.
- **Armes** : PC portable Asus et stylo plume *Star Wars*.
- **Équipement** : bouteille de soda américain avec une étiquette rouge et blanche.

Grand dossier

Le Monstre et le jeu de rôle

Que serait le jeu de rôle sans monstres ? Qu'ils soient de terrifiantes créatures difformes et inhumaines ou au contraire des individus aux défauts terriblement humains, ils alimentent les défis ludiques et la profondeur des univers imaginaires...

Atelier du créateur

Interview exclusive de Benoît Attinost

Propos recueillis par Franck Brison,
pour les *Chroniques d'Altaride*

Benoît Attinost est un passionné. Romancier, scénariste, traducteur, depuis toujours très inspiré par les univers liés aux domaines de l'imaginaire, l'auteur accepte aujourd'hui de se prêter au jeu de l'interview afin de nous présenter *Within* – projet très personnel et jeu de rôle horrifique original – très prochainement publié par les Écuries d'Augias.

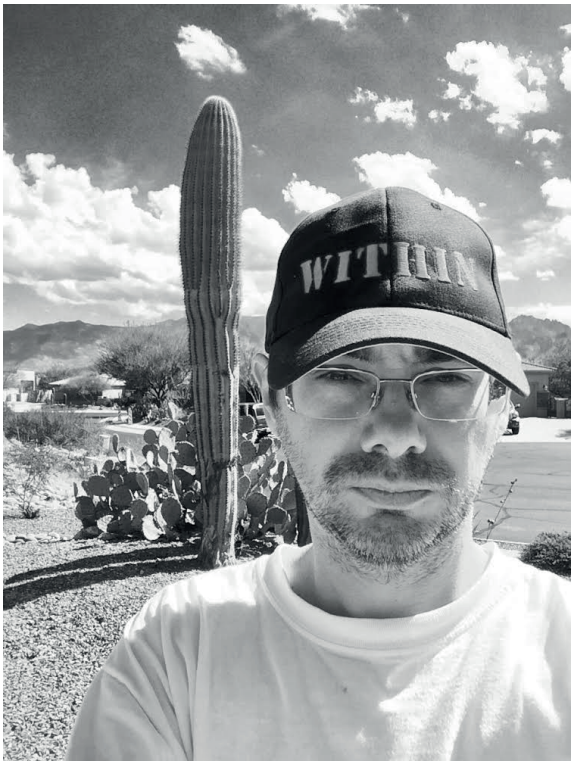
Chroniques d'Altaride : Bonjour Benoît ! Tout d'abord, merci de nous accorder cet entretien pour nous parler de la sortie annoncée - et tant attendue - de *Within*.

Benoît Attinost : Bonjour. Oui, elle est attendue, surtout par moi en fait. Mais on arrive au bout, on arrive au bout.

C. d'A. : Pour commencer, comment présenterais-tu *Within* à des rôlistes que tu rencontrerais en convention et qui voudraient en savoir un peu plus ?

B. A. : *Within* est un jeu de rôle d'horreur contemporain. Le jeu se présente comme une boîte à outils, avec plein d'options, des dossiers thématiques, trois scénarios prêts à jouer, avec des PJ prétirés, quatre-vingts archétypes et un univers propre. Le MJ pioche dans ce qu'il aime et oublie le reste (un peu comme dans *COPS* où il est virtuellement impossible de tout intégrer). *Within*, c'est un tas de matos pour jouer, mais mon but, c'est de pousser le MJ à créer et à s'approprier le bousin pour en faire SON *Within*.

C. d'A. : Pourrais-tu nous toucher quelques mots de l'historique lié au développement de ce projet et nous dire en quoi celui-ci te tient tout particulièrement à cœur ?



B. A. : À l'origine, j'ai écrit les Tableaux de Chasse chez Nestiveqnen. Il s'agissait d'enquêtes contemporaines (le premier librement inspiré de l'ambiance de *Vampire*, le second, plus proche d'un roman de Stephen King et plus personnel). Ça doit encore pouvoir se trouver. Il y avait des PNJ et une ambiance qui me plaisaient. Les PJ travaillaient pour la Loge d'Hermès, une sorte de Talamasca, pour ceux qui connaissent, une association chargée d'étudier le surnaturel, mais pas de le combattre. En même temps, je m'éclatais en lisant des petits suppléments pour les gammes White Wolf (une collection appelée Year of the Hunter qui aboutira, d'une certaine manière, au jeu *Hunter*). C'est ainsi que j'ai décidé d'agrandir le champ et de créer toutes sortes d'enquêteurs (plus seulement des chercheurs, mais des inquisiteurs, des scientifiques fous, des agents du FBI paranoïaques, des escrocs, des hommes en noir, etc.). Leurs buts et leurs méthodes pour approcher le paranormal sont très différents. Parallèlement, j'écrivais *Céphalophage*, un roman d'horreur où mes PNJ préférés (Bishop, Cassandre, etc.) se retrouvaient confrontés à un tueur en série particulièrement gore. Au chômage après m'être fait salement virer d'une boîte que j'avais aidé à créer (Darwin Project), en pleine dépression, j'ai couché sur le papier ce qu'est *Within* à présent (sauf le système de base, qui a changé depuis). C'est donc un jeu très très sombre. Et puis je suis parti aux USA, où je réside maintenant, laissant dormir le jeu pendant huit ou dix ans.

C. d'A. : Concernant tes inspirations, lesquelles citerais-tu le plus volontiers (séries, films, romans, musique…) ?

B. A. : *Within* est dans la veine des séries télévisées *Millennium*, *Fringe* (même s'il prédate cette série), *X-Files*, mais aussi, paraît-il, puisque je ne l'ai pas encore vue, la série *True Detectives*. Je dois le regarder, ça a l'air pas mal.

Pour les films : tout ce qui touche à l'épouvante, que

cela soit du policier comme *Se7en* ou *Le Silence des agneaux*, de l'horreur (*Saw*, *Wrong Turn* et autres « Hosteleries » plus ou moins bonnes) ou du surnaturel (tous les films de possession, hantise ou d'enlèvements par les extraterrestres). L'œuvre de Carpenter (*La Chose*, *Le Prince des ténèbres* (surtout), *L'Antre de la folie* et *Fog*) peut aussi donner une bonne idée de l'ambiance de *Within*, puisque j'écris avec ces films en tête, mais surtout avec la musique dans les oreilles. La liste est longue, trop longue.

Pour la musique, justement, si je vous dis que mes deux albums préférés de Dead Can Dance sont *Within a Realm of a Dying Sun* et *Toward the Within*, ça devrait expliquer pas mal le choix du titre (mais surtout la thématique principale du jeu, à savoir ce que le personnage a en lui).

Sinon, bah, pour bosser, j'écoute un peu de tout ce qui est pesant (des bandes originales de films comme *Le Nom de la rose*) ou de la musique d'ambiance comme Lustmord, mais rien ou presque rien avec des paroles, parce

que ça me déconcentre. Et la concentration est mon principal problème parce que… Oh un papillon !

C. d'A. : Si je comprends bien, *Within* pourrait presque se comparer à un bon vin. Forte des années d'écriture, la réflexion créative aura su se bonifier au gré des expériences passées sur d'autres gammes prestigieuses – dans les genres mêlant enquêtes et/ou horreur, je pense notamment à *Vermines*, mais surtout à *COPS* ?

B. A. : *Vermines*, pas trop. J'ai peu écrit pour cette gamme, et même si le jeu est excellent, il ne m'a pas aidé pour *Within*. *COPS*, par contre, dans sa construction, m'a permis d'organiser mes idées pour la suite (*Within* a été écrit avant *COPS* ou au début de *COPS*, je ne sais plus trop).

Non, en fait, pour les thèmes développés dans le livre de base, c'est le bestiaire de *Maléfices* qui m'a le plus aidé. Je ne voulais absolument pas faire un catalogue de monstres. Surtout pas. J'ai donc organisé la description du monde en dossiers, partant d'une description générale, pour évoquer les variations possibles, comment les utiliser en jeu et en finissant sur un exemple concret, avec des caracs et tout, permettant de jouer directement. J'ai fait attention que chaque phrase soit utilisable par le meneur de jeu (en l'inspirant, en donnant une piste de scénario, etc.). Je déteste le blabla en jeu de rôle et je déteste devoir me gaver tout un lexique pour comprendre un jeu. Tout, dans *Within*, est en français normal, avec pas mal de barbarismes et d'anglicismes rôlistes (certains vont hurler, mais je m'en fous. Mon but est d'être compris par les joueurs de jeu de rôle, pas de faire du Victor Hugo). Maintenant, mon goût pour l'horreur, je le tiens de *L'Appel de Cthulhu*, bien entendu.

C. d'A. : Je pense au choix de cette terrifiante illustration de couverture. La qualité de l'ambiance à rendre en cours de partie étant le mot-clef pour un JdR comme *Within*, pourrais-tu nous en dire un peu plus quant aux moyens mis en place pour favoriser le travail des maîtres de jeu (au niveau de la structure de l'univers, des figurants, des scénarios, mais aussi du système de simulation en lui-même) ?

B. A. : J'ai déjà évoqué la structure des dossiers thématiques, mais il y a aussi un tas d'outils qui permettent d'aider les meneurs en jeu ou même de donner un peu de liberté aux joueurs sur la façon dont le joueur réagit face au danger (le Flight or Fight). L'idée est de rendre la partie dynamique et amusante, tout en mettant la pression à la table. Je veux que les joueurs flippent, mais se marrent en se rappelant du scénario (un peu comme dans un film d'horreur).

Et puis, il y a le gros secret du jeu dans la dernière partie. C'est l'outil principal du meneur de jeu (mais c'est une option, il n'a rien d'obligatoire), malheureusement, il joue sur le secret et je ne peux pas en dire plus (ça serait comme annoncer en début de partie le secret de *Hurlements* ou de raconter un épisode de fin de saison de *Chapi-Chapo* ; un sacrilège, quoi).

C. d'A. : Un système sans dès ? Une influence du côté des jeux de rôle narrativistes ? Ou bien cela te trottait-il déjà dans la tête à l'heure de la genèse du jeu ?

B. A. : Ça, faut demander à Brand. Moi, j'y connais rien en narrativisme. Soyons clairs, je déteste les systèmes et dans la première version de *Within*, le système, c'était Carac + Comp + 2d6 contre une difficulté. La qualité de la réussite indiquait la qualité de l'effet (une bonne réussite = plus de dégâts en cas de combat, par exemple). Rien de plus.

Brand m'a proposé un système sans dé, avec une table de résolution à base de « Oui et… », « Oui, mais,… » et des potentiels. J'ai bien aimé et j'ai dit oui. C'est sans dé, mais ça permet un certain suspense puisque le MJ n'est pas obligé d'annoncer la difficulté de l'action avec un chiffre et les joueurs vont devoir estimer s'ils ont assez de points pour obtenir une bonne réussite.

Il y avait aussi des cartes Alpha (présentes dans le Livret d'initiation) qui sont une idée

brillante, mais que, finalement, je n'ai pas considérée comme étant en adéquation avec ce que je voulais pour *Within*. J'en suis donc revenu à mon ancienne version de l'Alpha et de l'Omega à ce niveau.

À partir de cette table de résolution, plein d'options ont été développées (la pression, les poursuites, etc.), mais encore une fois, ce ne sont que des options. Le MJ prend ce qu'il veut et laisse le reste.

Donc non, le système de résolution actuel est arrivé bien après et si je l'ai rédigé pour la plus grande part, la paternité en revient à Brand.

C. d'A. : Quels genres horrifiques sont plus particulièrement abordés dans *Within* ?

B. A. : Pas mal en fait. Du tueur en série à l'animal géant, en passant par les invasions d'extraterrestres et les conspirations mondiales. Mais comme pour le système, le MJ ne doit surtout pas tenter de tout intégrer d'un coup. Ça serait ingérable et absurde comme je ne sais pas moi… des requins propulsés par des tornades… hein ? Quoi ? C'est déjà fait ?

Quelques thèmes vont être développés, car à l'époque de la rédaction initiale, ils n'étaient que peu exploités ou j'en ignorais tout (l'horreur asiatique et les *survivals* en caméra portée ou le *torture porn*), mais les suppléments à venir devraient plutôt s'orienter vers une approche particulière de l'horreur.

C. d'A. : Restreindrais-tu l'approche de *Within* à un avertissement de couverture du type « Déconseillé aux personnes sensibles » ?

B. A. : Il y a déjà un avertissement en début d'ouvrage et non, je ne compte pas jouer, comme *Kult* à une certaine époque, sur la curiosité malsaine en ajoutant une indication d'âge. *Within* traite de l'horreur, de meurtres, de viols, de tortures, de monstres, de salopards, de tueurs abjects et il y a les illustrations qui vont avec. Sérieusement, si la mamie achète ça à son petit-fils par hasard pour Noël, c'est qu'un vendeur n'a pas fait son travail. J'ai pas fait dans le gratuit, même si j'ai voulu rendre un côté cinématographique, mais j'ai été direct dans certains faits ou certaines descriptions. Pour tout avouer, le gore pour le gore m'ennuie. Une fois qu'on a vu *Bad taste*, on rigole bien et on passe à autre chose. De même, le voyeurisme façon *Un film serbe*, ça ne m'intéresse pas non plus. *Within* n'est pas fait pour ça.

C. d'A. : En dehors de l'aspect essentiel du background, à quoi ressemble une fiche de personnage de *Within* ?

B. A. : Outre les indications classiques (nom, sexe, etc.), le PJ a une occupation qui lui permet de gagner sa vie et une ou plusieurs spécialisations où il excelle plus particulièrement. Une occupation couvre un tas de compétences et si l'action entreprise ne présente pas de difficulté particulière, elle sera réussie automatiquement. Par exemple, le PJ peut avoir une occupation de policier (niveau 1) et une spécialisation d'expert de scène de crime (niveau 2). Les actions couvertes par la spécialisation sont plus restreintes, mais il les maîtrise plus particulièrement. Enfin, il a une ou deux compétences qui ne doivent pas entrer dans le champ de l'occupation (par exemple, notre flic expert de scène de crime est aussi golfeur).

Ensuite, il y a les milieux que le personnage fréquente (s'il est négatif dans un milieu, ça veut dire que ces gens cherchent à lui faire la peau).

Enfin, il y a l'Alpha qui représente le trait de caractère majeur du personnage (à choisir) et l'Oméga qui représente le destin (à tirer), sachant que les deux sont très symboliques et que rien n'interdit de passer sa vie à combattre son destin.

Pour le moment, il n'y a pas de trait, mais j'y réfléchis parce que ça peut donner de la profondeur au personnage (je veux éviter le syndrome du « dark secret »). Ça sera sans doute dans une aide de jeu ou un des suppléments. Je vais tâter le terrain pour voir si ça intéresse les gens d'abord.

C. d'A. : Pour être un peu dans la confidence, je sais déjà que *Within* réservera quelques surprises de taille à ceux s'immergeront dans

Atelier du créateur

cette atmosphère poisseuse et plombante à souhait. Le défunt jeu de rôle suédois *Kult*, qui réservait aussi sa part de découvertes aux aficionados, aurait-il pu constituer une source d'inspiration à tes yeux ?

B. A. : Complètement. Si je dois citer deux jeux qui m'ont inspiré pour l'ambiance, ce sont *Kult* et *Chill*. Le premier parce que c'est un pur joyau d'horreur et le second pour l'aspect organisation qui traque les monstres (et un côté un peu Hammer des premières éditions que j'aime bien, moi qui suis un fan de Vincent Price, Christopher Lee et autres Lugosi ou Karloff).

Je sais que les lecteurs vont reconnaître l'influence de *Kult*, ce n'est pas un secret et je le dis même bien haut.

C. d'A. : Aurais-tu quelques retours mémorables de playtest à partager avec tes lecteurs ?

B. A. : J'ai fait cauchemarder certains de mes joueurs (pour de vrai). Ça, c'est la plus belle récompense possible. D'autres m'ont empêché de quitter la pièce pour finir un scénario parce qu'on devait théoriquement le jouer en deux fois et qu'ils voulaient absolument savoir la suite.

Brand cite souvent le second scénario du Livre de Base comme une référence à ses yeux (ce qui est un grand compliment pour moi).

Malheureusement, ces derniers temps, je le fais playtester plus que je ne le teste moi-même, vivant en Arizona, presque dans le désert. Autant dire que les joueurs francophones ou non, ce n'est même pas la peine. À part un Games Workshop, très sympa par ailleurs, niveau jeux, c'est assez limité.

Donc je me base sur les retours des tables des autres. Lorsque le jeu sortira, je vais être très attentif aux comptes rendus et avis laissés sur le net.

C. d'A. : La publication de scénarios officiels, s'intégrant dans le cadre d'une story-line plus intimement liée au contexte général, sera-elle envisagée ?

B. A. : D'abord, terminons ce livre de base voulez-vous ? Ensuite, outre l'écran (que certains souscripteurs auront d'office avec un scénario original), je vois bien un livre du joueur avec, justement, des traits s'il y a une demande, des conseils pour créer des groupes très différents, quelques options pour le combat, des armes et, tout à la fin, un ou des scénarios, histoire que le meneur de jeu y trouve aussi son compte.

Ensuite, de toute façon, il s'agit d'une gamme fermée. Il est important de signaler qu'absolument tous les secrets du jeu sont dans le livre de base. Pas la peine d'acheter what milliard de suppléments pour connaître « l'ultime vérité de la mort qu'en fait on vous a bien eu parce que c'était pas mademoiselle Pervenche, mais ce salaud de Colonel Moutarde ». Je déteste ça (presque encore plus que les systèmes compliqués et les lexiques à la con).

Rien n'est fixé, mais un supplément par branche de pentacle (donc 5), qui aborde l'horreur d'une façon spécifique (par exemple, la Loge d'Hermès, c'est plutôt l'horreur classique façon Hammer, avec une touche d'occulte, des vieux livres maudits remplis d'horreurs indicibles, etc.), alors que la Société œcuménique, elle, c'est plus ambiance inquisition, exorcisme, maisons hantées, possessions, hérésie, etc.

Si la gamme fonctionne bien, le sixième et dernier supplément, serait à propos du gros secret du jeu (qui, je le répète, est dans le livre de base, mais qui serait présenté plus précisément).

Avec tout ça, les joueurs devraient pouvoir s'amuser pas mal. Encore une fois, en termes d'organisation, je louche du côté de *COPS* et de ses suppléments thématiques. Chaque supplément aurait trois scénarios, dont un complètement hors sujet et jouable à part (horreur et mousquetaires, horreur dans l'espace, horreur et disco, horreur et préhistoire). En effet, le contexte principal de *Within*, ce sont les US, mais en vrai, c'est jouable dans tous les pays et à toutes les époques. Le scénario proposé aux souscripteurs se déroule dans une France alternative.

C. d'A. : Une question très annexe : je crois savoir que, dans l'absolu, tu as toujours été très attiré par le genre horrifique. Est-ce que c'est ce qui a éveillé ta curiosité envers les Écuries d'Augias ? Je pense notamment à *Crimes*, ou même *Don't Rest Your Head* ?

B. A. : En fait, pour être honnête, je ne connaissais ni les Écuries, ni *Crimes* (j'avais vaguement lu un truc, une fois, mais je ne m'en rappelais même pas). C'est l'un des vôtres qui m'a proposé de lui faire lire *Within* pour voir si ça correspondait à la ligne des Écuries. Apparemment oui et c'est comme ça que le projet a été lancé.

À ce jour, j'ai très rapidement parcouru *DRYH* et lu le livret de *Crimes* (très chouette d'ailleurs, mais j'étais déjà acquis à la cause avec *Maléfices*, donc c'était pas dur).

C. d'A. : Les personnes s'intéressant à ton parcours connaissent très bien tout le dynamisme dont tu peux faire preuve (également dans l'écriture de romans, de scénarios BD, etc.). En dehors de ton implication en tant que *ghost writer*, et dont – j'imagine – il te serait difficile de parler dans le détail, de quelle actualité souhaiterais nous informer ? Peut-être un petit scoop rien que pour nous ?

B. A. : Mon actualité ? Bah j'ai un roman cyberpunk, *La Dernière walkyrie*, très sombre parce qu'écrit à la même époque, qui vient de sortir dans les bonnes crèmeries (en arbre mort et en pdf) et un autre projet dont je ne peux malheureusement pas parler (jeu de rôle) et qui me prend beaucoup de temps.

J'ai un aussi un projet de Livre dont vous êtes le héros sur téléphone et tablette, mais, alors qu'il est presque terminé (avec illustrations et tout), il est au point mort.

Il y a aussi un supplément pour *Nécropolice* qui va sortir en octobre (Nécroculto).

Et puis, oui, je ne vais pas parler de cette histoire de *ghost writer*, parce que ça sert à rien de se lancer dans un débat stérile. J'ai préféré poliment quitter l'équipe et puis voilà. On se faisait perdre notre temps mutuellement, je crois, et dans ce cas, il ne faut pas insister.

Pour le reste, on verra (hu hu !), parce que j'ai un problème aux yeux qui se développe depuis un mois et qui m'empêche de rester devant un écran ou un livre trop longtemps. C'est un peu lourdingue, faut avouer.

C. d'A. : Le mot de la fin ?

B. A. : Hum… Justement. Je ne veux pas vendre *Within* dessus et je n'en dirai pas plus, mais pour ceux qui l'achètent, regardez à la fin. C'est un truc qui me tient à cœur (que je suis drôle) et qui me semble important (je l'ai fait mettre dans le contrat avec les Écuries à la signature). C'est pas parce que je suis loin de la France que je ne m'intéresse pas à ce qui se passe là-bas. Donc ceux qui travaillent sur ce jeu font un geste, si les rôlistes pouvaient en faire de même…

Enfin, comme je l'ai dit, voyez *Within* comme une grosse boîte de Lego®. Il y a une image, un plan à suivre, mais rien ne vous oblige à le suivre ! Construisez votre truc avec les petits blocs colorés, créez, changez tout et, surtout, revenez vers nous pour nous raconter vos aventures horrifiques. Sérieusement, ce sera ma plus grande récompense.

C. d'A. : Un grand merci, donc, à Benoît Attinost dont la passion, l'implication et la volonté aura su offrir aux Écuries d'Augias l'un de ses plus beaux projets ! Nous espérons que *Within*, jeu de rôle horrifique original, saura surprendre les amateurs du genre tout comme il continue de nous surprendre de notre côté. ■

Propos recueillis par Franck Brison

Infos sur l'auteur

- **Fiche Grog :** legrog.org/biographies/benoit-attinost
- **Blog :** http://battinost.wordpress.com ■

Within toujours...

Interview de Richard Delaplace

Propos recueillis par Franck Brison
pour les *Chroniques d'Altaride*

Richard Delaplace est rôliste depuis bientôt vingt ans. C'est également un fervent fan et un playtesteur privilégié de *Within*.

Et qui de mieux qu'un meneur de la première heure pour nous raconter ce qu'il pense de ce jeu ?

Chroniques d'Altaride : Bonjour Richard, et tout d'abord, merci de te prêter au jeu de l'interview. Pourrais-tu te présenter en deux mots ?

Richard Delaplace : Salut. Je m'appelle Richard, aussi connu sous le pseudonyme de Yue. En quelques mots (mais un peu plus que deux), je suis un vieux rôliste assidu qui pratique le jeu de rôle en qualité de joueur comme de maître de jeu depuis maintenant près de vingt ans. Je suis aussi et surtout MJ pour les parties d'initiation lors de salons et conventions au nom de l'association Opale Rôliste, occasions durant lesquelles je présente un répertoire de jeux aussi divers que variés parmi lesquels, bien entendu, *Within*.

C. d'A. : Comment as-tu découvert *Within* ?

R. D. : C'était par une fin d'après-midi pluvieux. Je me baladais dans ma boutique de jeu de rôle habituelle et faisais le tour des livres d'occasion lorsque je trouvai un petit livret à la première de couverture glauque et au titre évocateur : *Within, le diable du New Hampshire*.

Étant assez amateur des univers sombres et glauques à souhait tels que les univers lovecraftiens, *Kult* ou *Little Fears*, je me suis laissé tenté par ce petit livret que j'ai dévoré en quelques heures.

C. d'A. : As-tu déjà rencontré/échangé avec l'auteur Benoît Attinost ?

R. D. : Non, malheureusement pas. Mais ce serait avec grand plaisir !

C. d'A. : Le marché du jeu de rôle compte son lot de jeux horrifiques, pourrais-tu nous dire quels éléments t'ont très vite fait accrocher à *Within* ?

R. D. : Ce qui m'a particulièrement plu dans *Within*, c'est le principe du jeu qui se prête facilement à faire des parties de jeu narratif tout en laissant une part importante au fil directeur du scénario. Chaque personnage peut ainsi être travaillé sans partir dans le mauvais stéréotype du jeu narratif dit du « ça-part-dans-tous-les-sens ».

Le fait de ne pas jeter de dés a également un impact positif sur le rythme de la partie qui n'est plus tronquée par de savants calculs sur des tables de caractéristiques, les jetons permettant de gérer une forme d'aléa qui nourrit, en plus, l'inquiétude lors des scènes angoissantes.

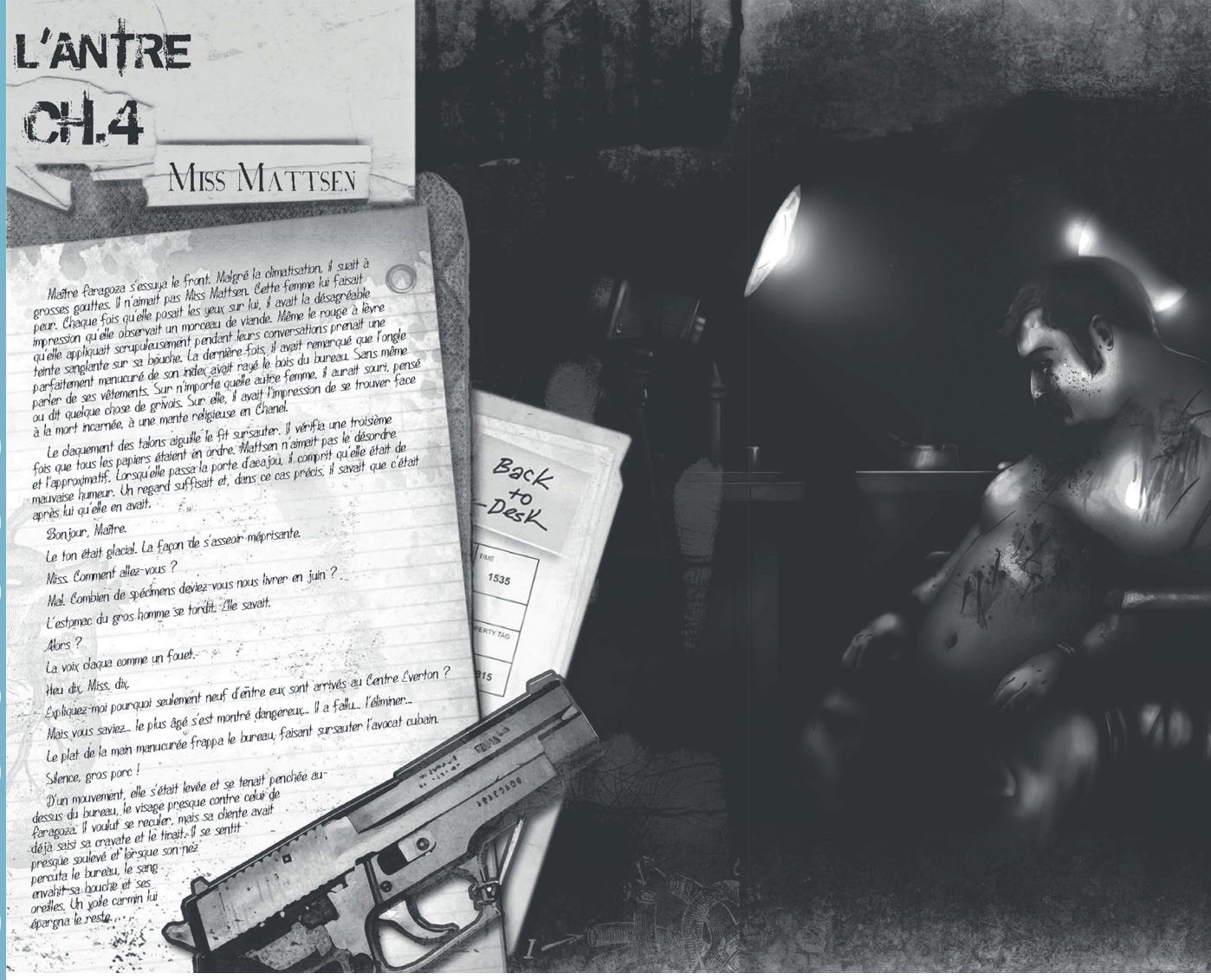
Within présente donc un système de jeu idéal pour fabriquer et jouer autour d'une ambiance macabre.

C. d'A. : Dans quel contexte as-tu déjà eu l'occasion de présenter *Within* ? Des retours lors de conventions, etc. ?

R. D. : J'ai pu présenter le jeu lors de quelques conventions et j'ai pu le faire jouer une paire de fois, notamment lors de la convention Ludesco 2014. Il s'agit d'un jeu d'ambiance qui, par définition, nécessite plus de temps pour mettre dans l'ambiance que les jeux à poignées de dés. De ce fait, les nocturnes lors de salons sont une occasion de choix pour faire des parties de présentation un peu plus longues de *Within* que les parties d'initiation standard. C'est d'autant plus vrai que l'ambiance de la partie prend plus de profondeur lors des parties de nuit qu'en plein jour.

C. d'A. : Dans quelle mesure dirais-tu que le système de simulation des actions rend réellement service à l'installation de l'ambiance par le conteur ?

Atelier du créateur



R. D. : Comme je l'ai peut-être abordé plus tôt, la résolution des actions dans *Within* est à la fois un moyen de faire avancer l'histoire et un moyen pour intensifier le stress lors de la partie. C'est une réelle épée de Damoclès qui sert aux joueurs et tout à la fois leur pèse sur les épaules. Un mécanisme qui nourrit les rebondissements un peu à la manière d'*Apocalypse World* mais qui laisse le joueur libre d'interpréter ses moments de gloire comme ses déboires.

C. d'A. : Tiens, d'ailleurs… si tu avais cinq adjectifs pour qualifier l'atmosphère émanant des séances de jeu que tu as déjà eu la chance de maîtriser ?

R. D. : Je dirais dans cet ordre : intrigué, inquiet, absorbé et satisfait. En dernier, je dirais alcoolisé, mais ce n'est pas une constante !

C. d'A. : Quels retours pourrais-tu effectuer à propos des commentaires des joueurs ayant eu l'honneur de tester *Within* à ta table de jeu ?

R. D. : Principalement, j'ai eu des retours sur la durée des parties, un peu longue effectivement avec le scénario que je pratiquais. En effet, ledit scénario prenait un peu plus de quatre pour être viable et les parties en convention sont de préférence plus courtes. Assez souvent, on m'a également dit qu'on ne voyait pas suffisamment la déchéance des personnages joueurs ; cela dit, il est vrai que j'ai tendance à être trop gentil avec mes nouveaux joueurs. *Mea culpa.*

C. d'A. : Si tu devais présenter le pitch de ton scénario favori pour *Within* ?

R. D. : Enfermés dans un hôpital psychiatrique, vous êtes soignés pour vos prétendus troubles mentaux. Mais vous le savez, vous n'êtes pas fous ! Vous savez qu'aucun patient n'est sorti de cet établissement depuis plusieurs années et également ce qui se trame dans le lugubre troisième sous-sol du bâtiment.

Saurez-vous faire face aux sinistres personnels hospitaliers, aux ombres macabres qui

arpentent le couloir et vous observent dans l'obscurité, à vos cauchemars emplis de vos craintes les plus profondes et à la réalité la plus sombre…

C. d'A. : À propos ta pratique pour ce jeu, aurais-tu une anecdote vraiment marquante et éclairante à livrer à tes lecteurs ?

R. D. : Si vous jouez avec des amis, n'hésitez pas à utiliser leurs propres peurs pour alimenter l'angoisse (c'est méchant mais tellement bon !) Toutefois, il est parfois plus intéressant d'insinuer ou de décrire vaguement pour laisser l'imaginaire de chacun travailler à sa façon. En effet, on a tous peur de quelque chose mais pas toujours de la même façon.

C. d'A. : Si tu devais présenter *Within* en deux mots, quelles qualités mettrais-tu en avant ?

R. D. : Quand je présente *Within*, je mets souvent l'accent sur les avantages qu'apporte la construction d'une ambiance sur une mécanique de jeu sans dés. Les règles de jeu peu chiffrées permettent bien souvent de se centrer sur le scénario plutôt que sur le calcul des caractéristiques de son personnage. Cette différence impacte toutes les phases du jeu et non la seule création de personnage.

C. d'A. : Ton top 5 en jeu de rôle, toutes périodes confondues ?

R. D. : Sélectionner cinq jeux parmi tous les jeux de rôle toutes périodes confondues est une tâche bien plus difficile que je ne me serais moi-même figuré en lisant la question. Je donnerai donc, suite à d'intenses réflexions, mes cinq jeux préférés en détaillant un peu les raisons de mes choix :

- *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : c'est très drôle et très complet. Il n'y a rien à redire.
- *Advanced Dungeons & Dragons* (seconde édition) : il s'agit d'un des jeux que j'ai le plus pratiqués dans ma jeunesse. Je ne pouvais pas passer outre. Ma préférence va d'ailleurs pour l'univers de *Ravenloft*.
- *Nephilim* : un savant mélange de mysticisme et d'Histoire du monde qui, avec un bon meneur de jeu, pourrait transformer n'importe quel cancre en historien.
- *Cats, la Mascarade* : qui n'a jamais rêvé d'être, un jour, un chat ? Ce jeu a exaucé mon souhait !
- *Ryuutama* : il s'agit d'un jeu dans un univers médiéval fantastique occidental revu à la manière japonaise. Mignon et poétique, il possède des aspects plutôt rares dans les jeux de nos contrées.

C. d'A. : Souhaiterais-tu faire part d'une actualité te concernant plus particulièrement ? As-tu des projets en cours de préparation ? Où pourra-t-on te rencontrer prochainement ? Des conventions prévues dans les mois à venir ?

R. D. : Mon prochain projet concerne le jeu *Les Ombres d'Esteren* pour lequel je tente de rédiger un scénario (avec les règles, tant qu'à faire) de murder party. C'est une idée que je mûris depuis un certain temps mais que je n'ai pas encore finalisé par manque de temps. J'espère avoir une ébauche d'ici janvier.

Quant à me rencontrer, c'est toujours possible à Paris lors des rencontres bimensuelles de l'association Opale rôliste (principalement le premier mercredi du mois). Par contre, je ne serai malheureusement pas présent sur les stands dans les salons et conventions avant le début de l'année 2015.

C. d'A. : Le mot de la fin, concernant la prochaine sortie de *Within* ?

R. D. : J'attends la sortie de *Within* avec une impatience à peine dissimulée (ma table doit encore porter les traces de griffes et de crocs). J'espère en tout cas que les lecteurs de cet article apprécieront ce jeu autant qu'il m'a plu.

C. d'A. : Gageons que nous aurons l'occasion de nous rencontrer de nouveau ! Encore merci, Richard pour tes réponses éclairantes. De belles séances de jeu de rôle à toi en perspective et salutations aux joueurs se retrouvant régulièrement à ta table de jeu. ■

Propos recueillis par Franck Brison

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.

Le Dévoreur

L'objet céleste instable catégorisé 5899/t1000 est à l'origine un astéroïde ordinaire d'une centaine de kilomètres de diamètre. Lors d'un phénomène spatial complexe et encore très mystérieux, cet astre a été percuté par une comète non identifiée. La violence du choc et les échanges de matières qui s'en sont suivis ont très largement contribué à la magnétisation du cœur de l'astéroïde. Certains observateurs échafaudent même la théorie d'un éveil à la conscience généré par cette rencontre. De plus l'impact a fait sortir le bloc de roche de sa trajectoire originelle, le propulsant loin hors des itinéraires référencés, à travers la galaxie.

De nos jours, nul ne sait où se trouve cet astéroïde fantôme. Les pilotes de vaisseau ayant croisé sa route ont tous disparu. En effet, l'extrême potentiel magnétique de

Texte d'Arnaud Desfontaines illustrations de Jems

l'amas attire désormais inexorablement tous les métaux passant à proximité. Cette force d'attraction est si forte qu'elle soude à la surface de la carcasse déformée des innombrables appareils qui ont déjà été ainsi attirés, de tous types et de toutes tailles.

Les naufragés de l'espace, coincés à bord de leurs épaves, n'ont d'autres choix que d'attendre la mort, privés à terme d'air, de vivres et d'eau. Toute communication est brouillée par le champ magnétique et aucun vaisseau n'a jamais réussi à quitter son attraction mystérieuse.

Toutes les races de la galaxie connaissent cette terrible histoire et les marchands spatiaux comme les pilotes de chasse craignent tous un jour de faire connaissance avec ce sinistre bloc de roche et de métal. Certains le nomment dans un murmure l'*Avaleur* ou le *Dévoreur*... ■

MONSTRUEUX POIVRON BY FLIKR (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Aide de jeu

Monstres ordinaires

Par Éric Blaise

Une aide de jeu pour donner quelques clefs qui permettront aux meneurs de jeu, débutants ou non, de mettre en scène des monstres « ordinaires » dans leurs scénarios contemporains.

À l'opposé des Grands Anciens, des puissants vampires ou des Choses sans nom, les monstres ordinaires sont des dangers ou des menaces plus insidieuses et plus proches de notre réalité, figures toutes indiquées pour un scénario contemporain.

La réalité dépasse souvent la fiction

Les faits divers les plus glauques sont de parfaites inspirations pour créer un monstre plus humain pour un scénario de jeu de rôle. Que ce soit le 20h, le journal local ou bien encore les magazines spécialisés (comme l'excellent *Détective*), de nombreuses victimes du monde réel et leurs bourreaux peuvent facilement être adaptés en créatures de fiction.

Le site *TueursEnSérie.org*[1] regorge de sources d'inspiration.

Rendre le monstre ordinaire

La première étape pour créer un bon « monstre ordinaire » est de rendre ce monstre le plus commun possible. Ci-dessous quelques conseils pour le rendre « normal »

Physique

Lorsque l'on s'intéresse de près ou de loin à ce genre de monstres dans la vie réelle, on remarque vite qu'aucun d'entre eux n'a « la gueule de l'emploi ».

Ce qui peut être intéressant pour notre monstre ordinaire, c'est de gommer toute particularité physique.

Taille moyenne, visage quelconque, vêtements communs…

Le but étant pour la suite des opérations (la mise en scène du monstre) que le monstre ainsi créé puisse passer inaperçu dans la population plus « normale » et ainsi par contraste se révéler plus effrayant encore.

Exemple :

Notre monstre est un homme d'âge moyen, de taille moyenne, légèrement bedonnant, à la mine joviale et il a les cheveux châtain clair. Il s'habille avec des jeans amples, ainsi que des pulls à col roulé dans des tons sombre, noirs ou bleu marine.

Social

De nombreux monstres dans notre société sont néanmoins des animaux sociaux.

Ils ont bien souvent une famille, des collègues, des amis… C'est intéressant de penser à l'entourage du monstre ordinaire pour les raisons suivantes :

- Cela le rend plus humain, aussi monstrueux soit-il, le fait qu'il ait une famille qui l'aime et éventuellement le protège peut forcer certains joueurs (et par conséquent leurs personnages) à avoir de l'empathie pour le monstre.
- Il n'en est que plus effrayant. Quoi de plus flippant qu'un psychopathe tueur en série qui arrive à cacher ses faits et gestes à tout son entourage ?
- L'entourage du monstre peut être soit une piste soit une faiblesse pour le vaincre (voir partie sur la mise en scène et la confrontation avec les joueurs)

La famille

Lorsque l'on s'intéresse à la famille de notre monstre, il convient de se poser un certain nombre de questions (liste non exhaustive ci-dessous) afin de définir ce qu'est exactement cette famille.

- Liens de parenté : quels sont les liens de parenté, parents ? Grands-parents ? Frères et sœurs ? Quel niveau de parenté veut-on mettre en scène ?
- Niveau de confiance : est-ce que les membres de la famille font confiance au monstre, ou au contraire ont-ils déjà certains doutes ? Et inversement, le monstre fait-il confiance à sa famille pour protéger son secret ?

1 www.tueursenserie.org

INFORMATICIEN BY OTA PHOTOS (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

- Proximité : le monstre est-il proche de sa famille ? Ou se contente-t-il de quelques échanges de loin en loin ?
- Que font les membres de la famille ? Un frère policier n'aura pas le meme impact dans l'histoire qu'une sœur professeur des écoles.

Exemple :

Notre monstre a des parents divorcés et qui vivent à une heure de route l'un de l'autre et à trois heures de route de notre monstre.

Le père est fier de son fils en qui il a toute confiance, les deux hommes sont très proches et se parlent souvent au téléphone.

À l'inverse, sa mère a toujours eu quelques doutes et, bien qu'elle aime son fils, en a parfois un peu peur. Après le divorce elle a rapidement pris ses distances et ne le contacte plus guère que pour les fêtes ou son anniversaire.

Notre cher monstre a également une petite sœur avec laquelle il échangeait beaucoup. Il a plus ou moins perdu le contact quand cette dernière est partie étudier dans une grande ville.

Les amis

En plus du degré de proximité (meilleur ami ou simple connaissance), le niveau de confiance et les occupations des amis qui sont semblables aux questions que l'on se pose sur la famille, on peut rajouter les questions suivantes (liste non exhaustive).

Intimité : est ce que l'ami(e) a eu des relations amoureuses/sexuelles avec le monstre ? Comment ça s'est terminé ? La romance est-elle toujours en cours ?

Les collègues

Des questions supplémentaires peuvent se poser lorsqu'il s'agit de définir les relations du monstre avec des collègues de travail.

HENRILANDRU, DOMAINE PUBLIC, VIA WIKIMEDIA COMMONS

Henri Landru.

- Hiérarchie : le collègue en question était-il le responsable du monstre dans l'entreprise ? Est-ce le grand patron, un collègue comme un autre, un subalterne ?
- Différents : le collègue était-il en bon termes avec le monstre (cf. le paragraphe précédent), neutre ou carrément hostile (ce qui en ferait une victime de choix, le moment venu) ?

Exemple :

Le manager de notre monstre est fainéant, il a toujours beaucoup délégué et s'est toujours plaint des capacités de travail de ses subordonnés. Il est également moqueur et sexiste.

Notre monstre le déteste mais n'a jamais osé lui dire quoi que ce soit en face.

Il travaille avec une jeune femme tout droit sortie de l'école, aux longs cheveux noirs et toujours habillée de manière classe, voire sexy selon les moments. Il entretient des bons rapports avec elle mais il en est secrètement amoureux et sa plus grande peur c'est que cette femme puisse le rejeter. Il a peu de liens avec les autres gens de la boîte.

Occupations

À monstre ordinaire, occupation ordinaire ! Afin que notre monstre soit le plus commun possible, il faut faire de lui un employé standard, avec des loisirs relativement communs et en aucun cas en lien avec son vice caché (voir section « rendre le monstre monstrueux »).

La plupart des tueurs en série ne le sont qu'à temps partiel, il faut donc pouvoir rendre compte de ce que fait le monstre le reste du temps, ci-dessous quelques questions (liste non exhaustive à nouveau) pour vous aiguiller.

Quel est son métier ? Cela lui permet-il de profiter plus facilement de son vice ? Ou au

contraire est-ce une contrainte pour ses activités de monstre ? Le métier peut être celui d'un de vos joueurs, histoire de rajouter au côté commun mais flippant du monstre.

Loisirs : qu'est-ce que le monstre aime en dehors de satisfaire son vice ? Fait-il partie d'une association, d'un groupe ?

Activités quotidiennes : Vit-il seul, fait-il son ménage, va-t-il à la messe ?

Exemple :

Notre monstre est un ingénieur informaticien dans une société de service dans la ville où vont évoluer nos joueurs.

Il est croyant mais pratique peu, se cantonne à aller à la messe les jours de fête.

Son activité préférée en dehors du boulot reste le scrapbooking[2]*.*

Touche finale

Il s'agit de donner un nom (si possible commun) à notre monstre, ainsi qu'à ses différents contacts et éventuellement faire une fiche de personnage pour ce même monstre.

Des caractéristiques chiffrées ne sont intéressantes que si les personnages de vos joueurs vont avoir à l'affronter directement, sinon une idée globale de ce qu'est le monstre peut et doit suffire.

DOMAINE PUBLIC, VIA WIKIMEDIA COMMONS

Les sœurs Papin.

Rendre le monstre monstrueux

Le vice

Ce qui rend notre personnage ordinaire de tout à l'heure si monstrueux, c'est son vice caché, sa perversion latente qui va faire de lui un véritable monstre qui n'aura rien à envier aux dragons et autre Grands Anciens.

On peut se baser sur les sept péchés capitaux du dogme chrétien : l'orgueil, l'avarice, la luxure, la colère, la gourmandise, l'envie, la paresse.

On peut aussi s'inspirer des vices de « monstres ordinaires » du cinéma ou de la littérature, tels que les tueurs en série, les violeurs, les pédophiles, etc.

Exemple :

Fréderic Berin, est quelqu'un de terriblement colérique avec parfois des pulsions meurtrières.

Il lui arrive, lorsqu'il est poussé dans ses retranchements, de perdre son sang-froid et de tuer sciemment, même femme ou enfants pour apaiser sa colère et sa soif de sang.

Mettre en scène le monstre

Incarnation

Il faut pouvoir incarner le personnage non joueur à la perfection afin que les joueurs ressentent bien toute la peur suscitée par celui-ci et la dangerosité d'un tel être.

Une autre option est de le faire incarner par un des joueurs.

Néanmoins il faut garder à l'esprit de jouer sur les deux tableaux : la normalité (parler normalement, peu de particularités du ton ou

2 Le scrapbooking, ou créacollage, collimage, est une forme de loisir créatif consistant à introduire des photographies dans un décor en rapport avec le thème abordé, dans le but de les mettre en valeur par une présentation plus originale qu'un simple album-photo.

autre) et la monstruosité (bien faire ressortir le ou les vices).

Traces et indices

Le crime parfait n'existe pas et tôt ou tard le monstre laissera des indices de ses actes immondes.

Fabriquer de tels indices n'est pas chose aisée mais l'on peut arriver à quelque chose de convainquant en essayant de suivre les principes suivants :

- Les indices doivent être de plus en plus pertinents : au début on aura un léger soupçon, puis de sérieux doutes et ainsi de suite jusqu'à retrouver la trace du monstre. Tomber sur lui tout de suite risque de gâcher tout suspense.
- À un moment ou à un autre, les indices doivent faire intervenir les relations du monstre (famille, amis ou collègues) qui pourront à leur tour amener de nouveaux indices.

Exemple :

- *Premier indice : lien entre les différents morts, ils appartiennent tous à l'entreprise où travaille M. Berin*
- *Deuxième indice : en discutant avec une collègue, on apprend que M. Berin n'appreciait pas trop son chef, on apprend qu'il a une sœur également.*
- *Troisième indice : la sœur avoue aux personnages que son frère est parfois un peu colérique mais qu'il est pas dangereux, qu'il est inoffensif et passe son temps à mettre des photos sur un réseau social.*
- *Quatrième et indice final : sur les réseaux sociaux, les comptes de M. Berin montrent des crapbookings et des photos prises sur des scènes de crime.*

Confrontation avec les joueurs

À un moment ou à un autre dans le scénario, les joueurs devront être confrontés au monstre, soit en tant que témoin/suspect, soit directement pour le stopper.

Pour jouer de jolies confrontations avec le monstre ordinaire, les quelques conseils qui vont suivre peuvent servir à créer une rencontre passionnante :

- **Challenge** : la confrontation (physique ou non) se doit d'être difficile, il s'agit pas d'un simple quidam mais d'un véritable monstre qui devra mettre les nerfs des personnages des joueurs à rude épreuve.
- **Fin digne de ce nom** : la traque du monstre avec les indices a pu être longue, sûrement de nombreux innocents sont morts et d'autres risquent de mourir aussi, la fin se doit d'être au niveau du reste

Exemple :

Les joueurs ont retrouvé M. Berin à son domicile et s'apprêtent à le stopper définitivement.

Celui-ci après avoir essayé de se débattre en vain leur indique que son appartement est piegé avec de l'explosif artisanal et que les personnages joueurs vont devoir l'accompagner dans sa tombe... ■

Éric Blaise

© PARALLELL CINEMA

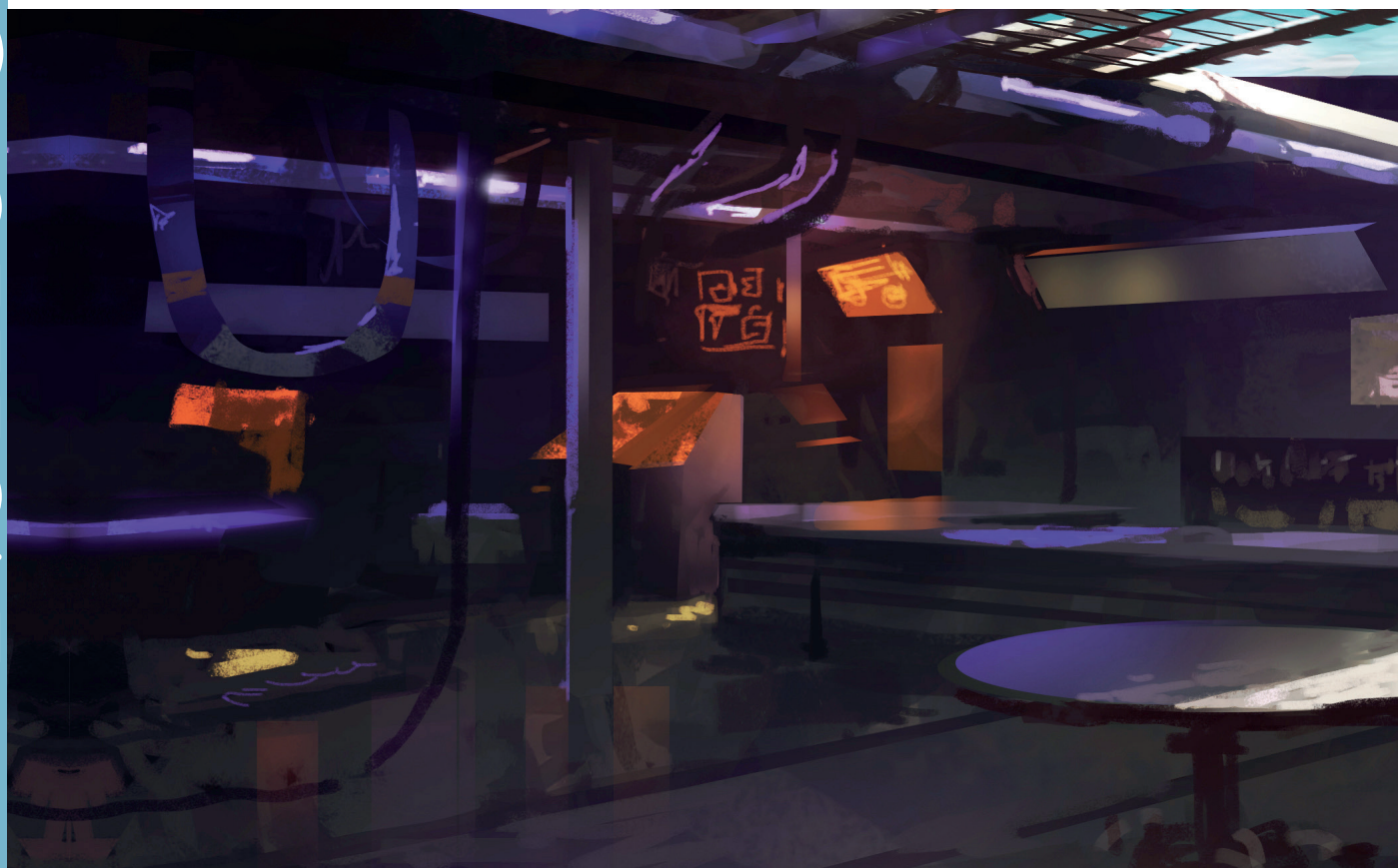
Une série « monstre »

Par Alexandre Saudinos

Bon, on va pas vous le rabâcher non plus, le monstre, étymologiquement, c'est celui qu'on « monstre » du doigt – donc le « monstre » c'est pas forcément un truc horrible, c'est un truc différent.

Et au fond, nous, en tant que bons geeks, on a l'habitude – au collège et au lycée, bien souvent, c'était nous, les monstres. En tout cas, moi, c'était le cas, j'étais le mec chelou qu'on « monstrait » du doigt parce que nul en sport, grand imper, cheveux longs, ne parlant que de trucs imaginaires où on ne comprend rien…

Bref. Comme le dit parfaitement le plus attachant des monstres, le nain Tyrion Lannister de *Game of Thrones,* on a une certaine sympathie pour les « *cripples, bastards and broken things* » (« les infirmes, les bâtards et les choses brisées »)…



Et du point de vue des chaînes de télé, *The Flying Rock* c'est exactement ça : une série « monstre ». Pas du tout parce qu'elle est énorme ou trop ambitieuse, mais plutôt parce qu'on la désigne du doigt en disant « c'est quoi ce truc ? » En effet, c'est de la SF « sérieuse », ambitieuse – ce n'est pas une comédie ni l'adaptation d'un truc qui existe déjà : donc ce n'est ni *Le Visiteur du futur*, ni *Metal Hurlant Chronicles*. Il n'y a rien de rassurant, ici ; ça semble bâtard, infirme, *broken*… et ça, ça passe pas trop…

Pourtant, nous avons bon espoir que non seulement la série se fasse, mais qu'en plus elle devienne quelque chose d'assez marquant. Pourquoi ? Parce que la communauté des « Tyrion Lannister » commence à vraiment se mobiliser pour nous soutenir – sans rire : comme vous le savez sans doute, nous avons lancé le financement participatif (*crowdfunding*) du projet sur MyMajorCompany il y a moins d'un mois. On a rapidement eu un article dans *Le Journal du Geek*[1], et après ça a décollé direct : on a fait 50 % du financement en 8 jours, 66 % en 10 jours, et là en 20 jours (sur 60) on vient de dépasser les 90 % ![2]

Pour un projet vidéo qui n'a pas déjà une ou deux saisons derrière lui, ou une grosse star attachée dès le début au projet, c'est du jamais vu : imaginez – par définition, on n'a aucune image à montrer puisque c'est justement ça, les premières images, qu'on cherche à financer !

Et non seulement on a reçu le soutien de plein de particuliers, dont certains ont été incroyablement généreux, mais en plus des mastodontes, genre Dailymotion et Le Dernier bar avant la fin du monde, sont eux aussi entrés en partenariat ! Dailymotion va même utiliser ses réseaux pour faire la promo de la série (Dailymotion, c'est quand même 1,6 million de fans Facebook, par exemple !)

Du coup notre nouvel objectif affiché, c'est d'atteindre les 200 % pour pouvoir réaliser l'épisode le plus cool de la première saison, celui qui envoie le plus en terme de baston, de FX, de coolité globale !

Et vous savez quoi ? En plus, c'est le seul épisode où, en effet, il y a un monstre… ■

Par Cédric-Alexandre Saudinos

MyMajorCompany.com/TheFlyingRock

1 journaldugeek.com/2014/10/22/the-flying-rock-une-web-serie-de-sf-ambitieuse/

2 Petite update : *The Flying Rock* a atteint les 140 %… encore un mois pour continuer vers les autres paliers !

ILLUSTRATION : ADRIEN « KUROBOT » GIROD

Fumoir

MER DE DOUBLY WOLFEREY (CC BY 2.0), VIA FLICKR

(culturerôliste)

Rôliste ou gamer : faut-il choisir ?

Par François Vanhille

Le clivage d'appréciation entre le jeu de rôle et les jeux vidéo serait-il du même ordre qu'entre la littérature et la bande dessinée ? Pour apprécier la littérature et le jeu de rôle, faut-il les mêmes savoirs et compétences que celles qu'on développe en lisant de la BD et en s'adonnant aux jeux vidéo ?

Il me semble être un leurre que de penser que la facilité d'accès au support soit un critère pour juger de la richesse culturelle qu'on peut y puiser. Les jeux vidéo ont cet avantage d'avoir été popularisés, d'être entrés dans les circuits de grande consommation. En parlant d'eux, on parle désormais d'industrie.

D'ailleurs, l'article d'un journal anglais titrait le 8 octobre : *Ian Livingstone : Le père fondateur de l'industrie des jeux vidéo au Royaume-Uni veut son école publique*[1]. Ian n'est autre, avec Steve Jackson, que l'un des pères des jeux de simulation, tels qu'on les connaît aujourd'hui. Auteur d'une célèbre série de Livres dont vous êtes le héros, il fait ensuite carrière dans cette industrie.

Côté français, Pierre Rosenthal a eu un parcours chez l'éditeur de jeux vidéo Blizzard, après avoir fait partie de l'équipe de la revue *Casus Belli* qui a contribué à diffuser le jeu de rôle dans l'Hexagone, dans les années 1980 à 1990.

Examinons de plus près ce qui relie les jeux vidéo aux cultures de l'imaginaire en général et au jeu de rôle en particulier. Le jeu vidéo comme reconstitution historique ? L'article *Les jeux vidéo peuvent-ils nous apprendre l'Histoire ?*[2] dans *Slate.fr* évoque quelques exemples et conclut sur le fait qu'en l'état, l'Histoire, que ce soit dans le jeu de rôle ou dans les jeux vidéo, doit rester « un terrain de jeu » et rien d'autre. Pourtant, des jeux sérieux comme *P@sseurs de mémoire*, de l'Office national des anciens combattants (ONAC)[3] et *À l'Assaut*, du musée canadien de la guerre[4], font apparaître tout le potentiel socio-éducatif d'une ludification de l'Histoire. Le côté narratif des jeux vidéo instruit donc le joueur. Mais est-ce que l'expérience s'arrête là ?

Pas vraiment, quand on lit l'article *10 talents que les jeux vidéo aident à développer*[5] et qui fait écho à l'article *Jeu de rôle : un loisir créatif qui permet d'acquérir des compétences ?*[6] on se dit que ces pratiques font plus que développer réflexes et imagination. Ainsi, dans une pratique comme dans l'autre, la variété des jeux pratiqués et des univers concernés ne peut qu'enrichir le bagage culturel. Les polémiques médiatiques, comme l'affaire Antoine de Caunes[7], ou celles citées dans

1 http://bit.ly/1xFXCxf

2 http://bit.ly/1vlxrK2
3 http://bit.ly/1xFXJsS
4 http://bit.ly/1FZYJOp
5 http://bit.ly/1FZYRgJ
6 http://bit.ly/1wOucR1
7 http://bit.ly/1rX53N8

GAMERS EN GROUPE BY CHASE N. (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

l'article *Comprendre les affaires de sexisme dans le jeu vidéo*[8], nous renseignent sur la forte composante identitaire que partagent les gamers et qui les relie à la culture geek. D'ailleurs, les questions de sexisme ont aussi été un sujet pour la presse rôliste ces derniers mois. Ne serait-ce que par cet aspect qui fait que le gamer et le rôliste ont désormais eux aussi été happés dans la culture mainstream, j'aurais tendance à dire que de ce point de vue les deux identités sont perçues de façon équivalente par les néophytes : c'est-à-dire avec un *a priori* de curieux dédain. Pourtant, les jeux vidéo sont sur le point d'obtenir une reconnaissance quasi olympique avec leur médiatisation au gré du nouveau concept d'e-sport[9]. Et même dans le milieu professionnel il devient parfois pertinent d'afficher son statut de gamer en l'indiquant dans son C.V.[10]. Les marqueurs culturels du jeu vidéo débordent aujourd'hui dans la musique classique avec cette tournée mondiale d'un orchestre proposant un concert à base de reprises de musiques du jeu *Zelda* et jusque dans la littérature avec cette web-revue gratuite qui propose des recueils de nouvelles sur la base de l'univers d'un jeu vidéo[11].

Alors, faut-il choisir ?

Trancher ? Et pourquoi ? L'argument du roleplay peut être tentant pour départager à l'avantage du rôliste. Cependant, ce dernier serait perdant en terme de finesse dans la simulation 3D, de contenus, de réalisme, d'effet « wahou » comme disent certains créatifs. Est-ce qu'aimer les jeux vidéo, c'est aussi aimer la nouvelle société dite des écrans et tablettes ? Est-ce qu'aimer le jeu de rôle c'est être attaché à accorder plus d'importance à l'authenticité des rapports humains vécus dans une sociabilité directe et immédiate ? On peut raisonnablement penser que ce n'est peut-être, après tout, qu'une question d'équilibre et de dosage.

8 http://bit.ly/1wJIGyY
9 http://bit.ly/1zjXw2O
10 http://bit.ly/1tlBIQP
11 http://bit.ly/1q4XHGL

Un terme qui vient du jeu vidéo et des ludistes pourrait nous aider à y voir plus clair : la jouabilité. Peut-on parler de jouabilité pour un jeu de rôle ? À partir du moment où celui-ci a des règles et que celles-ci se fondent sur un système qui permet à l'univers de jeu d'avoir sa cohérence, le terme semble tout à fait approprié.

On se dit alors que la jauge qualitative qui permet d'évaluer ces deux profils, rôliste et gamer, se forme par deux triangles qui s'entrecroisent. D'abord celui de leur appartenance aux cultures de l'imaginaire par la présence de la simulation, de l'interactivité et du jeu dans chacun des deux. Puis celui qui est propre à ces deux disciplines et qui probablement les unit : l'apprentissage, grâce à la découverte d'un univers et aux compétences qu'il faut acquérir pour le connaître et s'y diriger. Puis les sensations que cette découverte suscitent chez le joueur, et qui ne sont pas reproductibles autrement que par le jeu, la simulation et l'interactivité. Enfin, le plaisir qui découle de cette découverte liée aux sensations et à l'apprentissage et qui forme un tout cohérent dans lequel l'individu se retrouve.

On peut alors dire que, qualitativement, les deux pratiques se valent : que ce soit du point de vue de la sociabilité ou du point de vue du développement personnel. Les différences se ressentent uniquement par des marqueurs culturels (signes de reconnaissance entre fans) qui ne sont pas les mêmes suivant le profil.

Alors non, il n'y a pas de choix à faire : il faut simplement vivre sa pratique en ayant conscience qu'elle est mitoyenne d'autres pratiques qui permettent d'enrichir encore et toujours les cultures de l'imaginaire. Il n'y a pas vraiment d'antériorité entre jeux vidéo et jeu de rôle, d'un point de vue historique comme du point de vue de l'industrie culturelle et des loisirs : ils sont nés au même instant de l'Histoire, quand la culture geek commençait sa phase ascensionnelle.

Les jeux vidéo, quand ils exploitent toutes les potentialités du jeu de rôle, sont capables de le transcender. Et si le jeu de rôle veut vivre avec son temps, il a tout intérêt à comprendre et utiliser les enjeux des cultures numériques. Ça ne l'empêche pas d'être la discipline qui a probablement le plus d'outils et de recettes pour élever les productions de l'esprit au rang d'un bel artisanat d'art, en ciselant notre imaginaire et celui de nos contemporains, dans une vision concrètement hédoniste et émancipatrice. ■

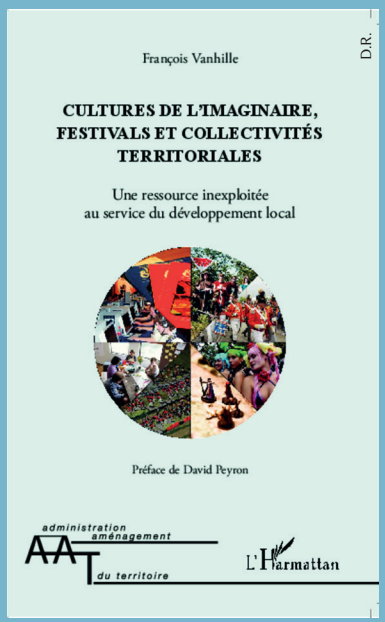
François Vanhille

Pour aller plus loin

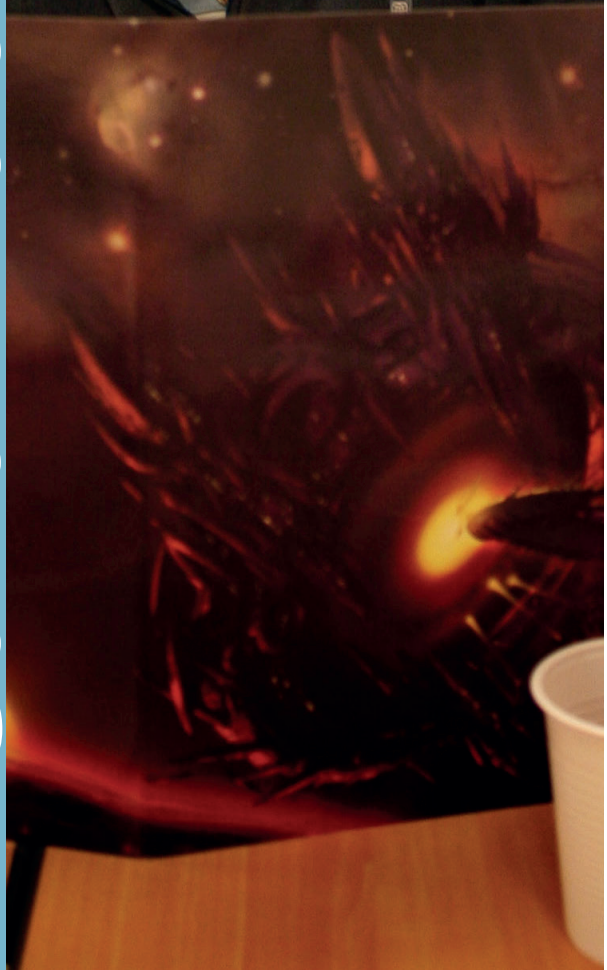
François Vanhille a publié son premier livre, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales, une ressource inexploitée au service du développement local*, aux éditions L'Harmattan.

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

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



D.R.



29-30 novembre 2014

Jeu de rôle au salon FI-MA-JE

La quatrième édition du salon de la figurine, de la maquette et du jeu (Fi-Ma-Je) se déroulera les samedi 29 et dimanche 30 novembre à Antibes de 10h à 18h. Organisé par la Compagnie des Trolls, ils souhaitent faire de ce salon ludique un lieu incontournable où tous pourront venir partager leur passion dans la joie et la bonne humeur !

Propos recueillis par Carlo Piersanti

Les *Chroniques d'Altaride* sont allées à la rencontre d'Alexis Rouyer et Nicholas Dubois, respectivement président et vice-président de l'association rôliste niçoise C'est pas d'rôle, fortement impliqués dans l'organisation du stand de leur club. Une bonne occasion pour qu'ils nous rappellent pourquoi beaucoup d'entre nous pratiquent ce loisir et en quoi ce salon est un événement intéressant pour tous les rôlistes et amateurs curieux de l'activité.

Chroniques d'Altaride : Bonjour Alexis, Nicholas, comment avez-vous connu le jeu de rôle ?

Alexis Rouyer : En ce qui me concerne c'est simple, j'ai attrapé la maladie du jeu de rôle tout petit et je la transmets à tous

mes proches. Bien sûr, il y a des gens plus ou moins réticents, mais au final tous aiment se retrouver autour d'une table avec des gens qu'ils apprécient pour jouer.

Nicholas Dubois : Comme Alexis je suis tombé dedans quand j'étais petit et depuis je n'ai pas décroché. Le schéma classique, une table avec des copains. Plus tard j'ai rencontré ma copine qui ne connaissait pas le jeu de rôle, activité qui empiétait tant sur mon temps libre. Mais je me suis accroché et je lui ai fait découvrir cet univers. Maintenant, elle est elle-même maître de jeu et adore ça.

C. d'A. : Justement, qu'est-ce qui vous passionne à ce point dans cette activité ?

Nicholas : La liberté totale de faire ce que je veux. La vie que je mène me satisfait totalement, mais c'est le jeu de rôle qui m'apporte une variété de sensations à chaque fois différentes, l'excitation de l'aventure. Chaque univers est unique et permet de faire des choses inédites. Dans une partie de *Star Wars*, je suis un marchand qui négocie les livraisons de bacta, dans *Yggdrasill*, je mène des campagnes militaires sur fond de légende barbare… Bref, c'est pour moi un vrai moteur de créativité et j'adore.

Alexis : J'aime beaucoup interpréter les personnages, c'est une sensation proche de celle que l'on peut ressentir lorsque l'on joue un rôle dans une pièce de théâtre. De plus, afin d'atteindre les objectifs de la partie, les joueurs développent leurs talents d'orateur pour faire preuve de persuasion, d'organisation afin de monter des plans et d'imagination pour se sortir de situations imprévues. Cela est d'autant plus vrai que beaucoup d'entreprises qui l'ont compris font organiser des séances de jeu de rôle afin de former leurs employés.

C. d'A. : Message reçu ! Mais du coup, pourquoi organisez-vous un stand au salon FI-MAJE ? Après tout, si c'est le jeu de rôle qui vous intéresse, vous pourriez juste jouer entre vous, vos amis et les membres de votre club ?

Alexis : Parce que pour moi le jeu de rôle est une activité sociale qui doit être partagée et le

D.R.

but du FI-MA-JE est justement de permettre aux associations de figurines, de maquettes et de jeu de faire connaître leurs passions au plus grand nombre. Tous les gens passionnés partagent volontiers avec les autres ce qui les motive et les fait vibrer. Ce que je veux donc pendant ce salon, c'est attirer le plus de gens possible : petits, grands, novices, experts et leur présenter ma vision du jeu de rôle.

Nicholas : C'est dans le statut même de notre association de répandre et faire connaître au maximum cette activité. J'ai eu la chance d'être initié au jeu de rôle très jeune par quelqu'un d'expérimenté. Je suis donc convaincu que la meilleure manière de découvrir cette activité est de se laisser guider par un maître du jeu expérimenté. Après, ce nouveau joueur pourra lui-même développer sa propre vision et manière de jouer pour le faire découvrir à son tour à d'autres personnes.

C. d'A. : Donc, afin de partager votre passion, quelles activités allez-vous proposer pendant le salon ?

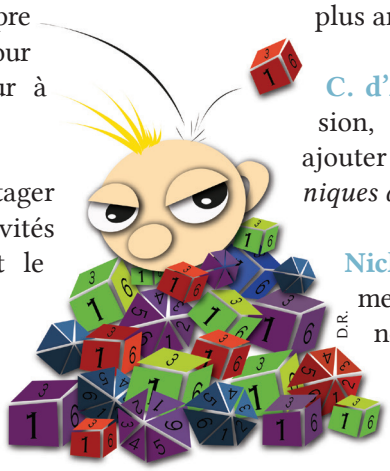
Nicholas : Nous comptons proposer des parties d'initiation et des démonstrations de jeu de rôle que nous pourrons faire tourner en parallèle sur plusieurs tables, pendant toute la durée du salon. De plus, un stand avec des rôlistes passionnés fera l'accueil pour présenter nos activités, le club et le jeu de rôle en particulier. Nous sommes aussi en train de mettre en place un quiz lié à nos activités, le but étant toujours d'inciter les visiteurs à venir vers notre stand, leur faire découvrir le jeu de rôle et leur donner un maximum de plaisir.

Alexis : Nous essaierons de présenter le jeu de rôle sur table sous toutes ses formes, il y aura des parties longues, des parties courtes de 1h-1h30, des parties où il faudra réfléchir et d'autres centrées sur l'action. En fonction des disponibilités des visiteurs et de leurs goûts, nous leur conseillerons la table qui leur correspond le mieux. De plus, le quiz que nous allons mettre en place incitera les visiteurs à participer à nos activités.

C. d'A. : Parlez-nous un peu plus du quiz que vous allez proposer…

Alexis : Tout d'abord, il faut savoir qu'il sera ouvert à tout le monde gratuitement, sans distinction d'âge ou d'expérience. Tout le monde aura les mêmes chances, car c'est tout le monde que nous voulons attirer.

Nicholas : Nous sommes actuellement en train de régler les derniers détails et nous disposons déjà de lots, généreusement offerts par nos partenaires, que nous voulons distribuer gratuitement. Tout ce qu'il nous reste à faire maintenant est de trouver la formule la plus amusante pour les participants.



D.R.

C. d'A. : Merci pour cette discussion, avez-vous quelque chose à ajouter pour les lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ?

Nicholas : Un mot de remerciements pour tous les éditeurs qui nous apportent leur soutien. Comme nous, ils partagent pleinement notre volonté d'initier le plus grand nombre au jeu de rôle. Je tiens donc à remercier personnellement et de la part de tous les membres de C'est Pas D'rôle, 12 singes, Di6dent, Edge, Sans détours, le Matagot, la Compagnie des Trolls de nous offrir la possibilité de participer à ce salon et la Guilde d'Altaride de nous permettre de vous parler de ce salon.

Alexis : Venez au FI-MA-JE les 29 et 30 novembre à Antibes, visitez le salon et visitez la ville ! Parlez-en à vos parents, amis, collègues. Si vous êtes des joueurs expérimentés, nos scénarios vous donneront du fil à retordre tandis que pour les néophytes nous nous ferons un plaisir de leur faire découvrir notre passion.

Propos recueillis par Carlo Piersanti

La chronique... et l'antichronique

de Fabrice Pouillot

Dans le doute, frappe encore !

S'il y a bien quelque chose de malmené dans les jeux de rôle, c'est le monstre ! Aaahhh ! Voyez vous-même j'ai mis « quelque chose » et pas « quelqu'un » ! Nous reléguons le rôle du monstre à celui d'un objet vaguement capable de se déplacer ou d'agir, mais est-ce pour se déculpabiliser de lui taper dessus à tout bout de champ, ou bien considérons-nous vraiment ces monstres comme une entité globale, une âme collective quasi-animale, bref… de la chair à pâté !

Qu'en est-il de la vie réelle ? Point d'orcs verts, de gobelins furieux ou de nécrophages punks dans nos rues, alors ne sont-ils qu'imaginaires ? Il suffit pourtant de se pencher sur les procès qui pleuvent dans les rubriques faits divers pour réaliser que les monstres sont bel et bien présents, parmi nous, intégrés, camouflés même. Les monstres du réel sont tout simplement issus du groupe, horrifié, qui les regarde. Mais alors, quelle est la similitude entre ces monstres du réel et ceux de nos adorés jeux si drôles ? Aucune ? Rien à voir ?

Peut-on trouver un lien entre un de nos *serial-killer* à prénom composé et un groupe de trolls balourds et malodorants ? Non ? Bah si ! L'un comme l'autre ils servent à un groupe, une foule, une population et ce de deux manières : d'une part ils instillent la peur, ils apprennent à l'individu à avoir peur, à réaliser qu'il vit dans un monde foutrement risqué parfois. Le second usage découle directement du premier, permettant à la collectivité atteinte de se défouler, de cracher sur le monstre, de le huer ou de sortir épées bâtardes et frondes afin de le réduire au néant. Reconnaissons que nous autres, rôlistes, avons quand même des monstres nettement plus fréquentables que ceux qui, malheureusement, parcourent parfois nos rues. Monde réel - 0, rôliste - 1… ■

Fabrice Pouillot

de Christophe Dénouveaux

Erreur sur le Monstre

Les monstres sont le fruit de l'imagination débordante et surtout torturée de l'espèce humaine. Que l'aspect de ces créatures soit animal, végétal, divin ou je ne sais quoi d'autre, c'est une image récurrente au fil des siècles.

Mais qui est réellement le monstre ?

Vous conviendrez que dans les jeux de rôle, le monstre a une place prépondérante, quel que soit l'univers. Il est là pour terroriser, massacrer, manger les personnages et leur donner une excellente raison de venir lui exploser les dents. Il est aussi l'un des points d'intérêt, principal ou secondaire, d'un scénario. En bref, il pointe toujours le bout de son nez et, entre nous, ça me fatigue !

J'ai donc décidé de limiter ou de faire disparaître les monstres de mes parties quand cela est possible… et je regarde les joueurs qui cherchent fiévreusement les monstres à abattre.

Je ricane derrière mon écran, en maître de jeu sadique, les voyant perdre leurs moyens, en manque de monstres. Et là, j'entends :

« Mais c'est pas cool ! Nous on veut des monstres à poutrer et qui nous font nous tacher le pantalon ! »

Je prends avec calme un miroir et je le colle devant les contrevenants. Le véritable monstre est là mon petit… Oui, toi joueur ! C'est toi le vrai monstre de l'histoire ! Toi qui ne penses qu'à tailler le gras d'une créature qui ne t'aurait jamais rien fait si tu n'étais pas venu la chercher ! Oui, c'est toi le monstre !

Fin de la démonstration. Les monstres ne sont pas ceux que l'on croit. ■

Christophe Dénouveaux

© KERLAFT LE RÔLISTE

Kerlaft le rôliste poursuit sa folle quête épique

Par Stéphan Van Herpen

Bonjour à tous, amis altariens, rôlistes passionnés ou en devenir, Kerlaft le rôliste est de retour !

Me revoilà après quelques numéros d'absence, il semble que (« chaussette !» pour les initiés) le petit mage rôliste ait monté de niveau. En effet, depuis le numéro 14 où l'on découvrait un joueur exalté, on retrouve aujourd'hui un fervent défenseur du jeu de rôle et du roleplay.

Kerlaft le mage rôliste

Dans mon costume de mage médiéval, à renfort de pyrotechnie et de magie, j'essaie quand c'est possible de promouvoir notre loisir préféré : le jeu de rôle. C'est ainsi que je me suis retrouvé au Salon du livre de Paris, à la Japan touch, au StarGeek univers, à Lyon BD Festival ou même au Salon du vampire à militer pour les jeux de rôle et le roleplay pour tous.

© KERLAFT LE RÔLISTE

Il faut également citer bien sûr, ma seconde participation en tant qu'exposant à la désormais célèbre convention OctoGônes pendant laquelle j'avais le plaisir d'accueillir sous ma tente magique tout auteur, dessinateur, association ou éditeur orphelin de stand.

Sinon en tant que mage rôliste, je me suis lancé dans quelques quêtes héroïques.

Le GPS rôliste, ou Grimoire pour la survie du rôliste

Un grimoire pour les rassembler tous et dans le jeu de rôle les lier !

Mais qu'est-ce donc que cela ?

Le Grimoire pour la survie du rôliste est constitué de multiples parchemins téléchargeables. Le but est de mettre à disposition de chacun l'ensemble des lieux à potentiel rôliste : magasins, clubs, associations, salles de jeu, forums Internet de rencontres rôlistes.

Un haut fait est à signaler : toutes les plus importantes entités rôlistes se donnent la main pour la réalisation de ces documents (en voici quelques-unes : FFJDR, URF, RDF, le Thiase, Opale Rôliste, Le Grog, *Casus Belli*...). De nombreuses bases de données nous ont été fournies et certains responsables se sont même proposés référents. Chaque région ou département se dote d'un référent qui centralise les informations de sa zone.

Un accès à une Dropbox est à disposition desdits référents pour regrouper et centraliser les adresses à potentiel rôliste.

Ensuite, un logiciel maison permet de choisir, de télécharger et imprimer les parchemins (liste de ces lieux indispensables).

Il est même prévu une version « maquette » à distribuer en conventions.

À ce jour, plusieurs départements sont disponibles, mais de nombreux postes de référents restent à pourvoir.

Venez nous aider à réaliser cette quête d'utilité publique afin qu'aucun rôliste ne se retrouve plus jamais privé de table, de maître de jeu, de joueurs ou de boutiques.

À terme, nous y inclurons l'événementiel ainsi que des avantages et réductions pour les détenteurs de ces fantastiques parchemins rôlistes.

Le site web

Il y a un autre cadeau offert à notre communauté… un site : www.kerlaft.com

Oyez, oyez, qu'on se le dise, le site Kerlaft.com est aujourd'hui en libre-service.

Mon but est de donner une tribune à ceux qui en ont besoin. Et qui parle mieux d'un projet, d'une œuvre ou d'une manifestation, que celui ou celle qui l'a créé ?

Avis donc aux éditeurs, auteurs confirmés ou en herbe, organisateurs d'événements, créateurs d'aides de jeu ou artisans de notre loisir, cet espace vous est dédié, il vous permet de contacter une bonne partie de notre communauté rôliste tant par le site que par les partages de l'article auprès des principaux réseaux sociaux. Nombre de partenaires relaient également ces articles (Scriiipt ou le joyeux monde des jeux de rôle par exemple).

Pour ce faire, c'est facile, il suffit de s'enregistrer sur le site Kerlaft.com et de me transmettre par mail votre pseudo ainsi que le thème de votre article et je me ferai un plaisir de vous débloquer un accès en écriture (auteur). Je précise que le stockage d'images, vidéos, documents, etc. y est illimité.

Le forum de Kerlaft.com est également à votre disposition et votre inscription vaut tant pour le site que pour le forum.

Enfin, outre le site Kerlaft.com, sachez que le blog www.kerlaft.wordpress.com existe toujours et que certes plus intimiste, il continuera à relayer mes joyeuses aventures de rôliste.

Tout ce que vous avez lu a été réalisé par votre serviteur en tant qu'électron libre et afin de pérenniser ces actions, il serait souhaitable de donner un peu de structure et de légitimité.

L'association KLR81 (nom provisoire)

Ma seule solution aujourd'hui pour continuer à vous faire rêver et promouvoir notre loisir préféré est de déléguer un peu de ces responsabilités. Ces outils à votre disposition ne doivent pas seulement dépendre de moi. Que ce soit pour le site ou pour le GPS.

J'ai décidé de partager une partie de mes activités en fondant une association qui permettra de continuer ces activités dans un cadre légal et plus efficace. À plusieurs on est plus fort et j'espère ainsi faire encore plus pour notre noble cause. Je vous informerai sur la suite sur Kerlaft.com et dans les prochains numéros des *Chroniques d'Altaride*.

Sauvez Kerlaft le rôliste

Kerlaft sort un violon, prend un air de Chat potté, joue un air triste à vous fendre l'âme.

Il n'est pas aisé de concilier passion du jeu de rôle, activité bénévole de promotion du jeu de rôle, vie de famille en mari attentionné, en papa poule le jour et boulot de nuit à plein temps.

Financièrement aussi cela commence à peser, avec le loyer du site, coûts liés à la communication, aux déplacements, aux costumes et accessoires, etc.

Ces derniers temps, après quelques déconvenues, j'ai bien failli raccrocher ma cape et mon chapeau. Mais grâce au soutien moral et financier de notre merveilleuse communauté (que je remercie de tout mon cœur de rôliste), Kerlaft le rôliste va pouvoir survivre. Et comme ce qui ne vous tue pas vous donne des points d'expérience, je compte bien continuer à en faire plus pour vous.

Sur les conseils de mes nombreux amis qui me suivent et m'encouragent, je vais mettre

© THOMAS GERVAIS/KERLAFT LE RÔLISTE

certainement en place, comme le font déjà les *Chroniques d'Altaride*, un système de financement participatif via Tipeee (bien connus de vous, amis lecteurs) ou Patreon, ce qui, je l'espère, permettra d'assurer la pérennité et la viabilité du site.

Aujourd'hui, il existe plusieurs façons de nous aider à réaliser nos rêves communs. Si vous souhaitez nous soutenir financièrement, vous pouvez envoyer des dons par PayPal[1] ou me contacter[2]. Pour contribuer autrement, mon laboratoire de magie accepte toute aide pour continuer à vous faire rêver, présence sur les conventions, talents spéciaux en informatique, rédaction, dessin… bonne humeur… toute aide est bienvenue chez Kerlaft le rôliste.

C'est merveilleux quand les rêves se réalisent

Les rêves se réalisent quand on y croit assez fort et qu'on y met un peu d'huile de coude.

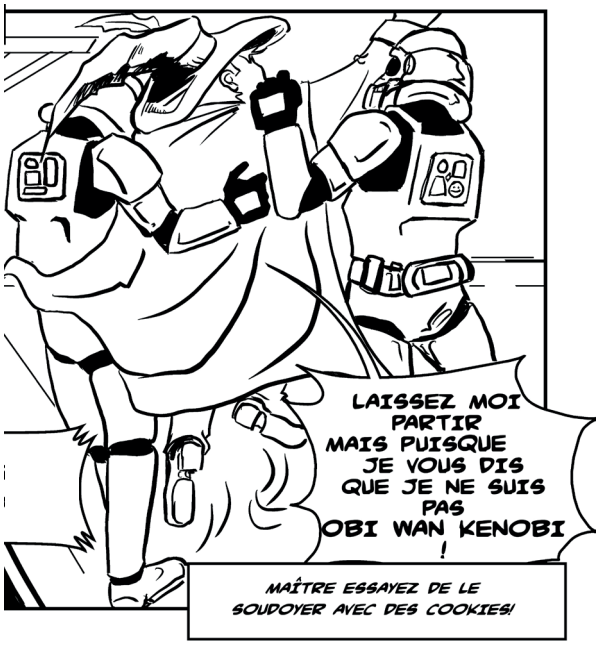
J'espère avoir contribué à réaliser certains de vos rêves. Je me permets de vous montrer aussi l'exemple, car j'ai déjà réalisé certains des miens. J'ai publié ma première nouvelle : *Journal d'un franc-tireur* dans les fabuleuses bandes dessinées du dessinateur Thomas Gervais : *Les Mondes des corbaks* 2. Les boutiques dans lesquelles ces ouvrages sont disponibles sont tenues à jour sur le site.

Parallèlement, nous réalisons également ensemble une autre bande dessinée, mais cette fois sur thème humoristique en hommage aux jeux de rôle mettant en scène le personnage Kerlaft. Dont voici un aperçu.

Merci à vous tous de m'aider à vous faire rêver, à donner de la voix à ceux qui en ont besoin, à promouvoir notre passion.

Kerlaft, le mage rôliste, pour vous servir.

Stephan Van Herpen
Dessins : Thomas Gervais



1 À l'adresse : kerlaftleroliste@gmail.com.
2 Sur l'adresse kerlaft@gmail.com.

Qu'est-ce que le cosplay ?

Par Dana Gwen

Le cosplay (mot valise composé de « costume » et « playing ») est une activité qui consiste à incarner un personnage de fiction (issu généralement d'animés, de films, de jeux vidéo, de séries ou encore de comics). Cette pratique est apparue dans les années 30 aux États-Unis dans des conventions de science-fiction, puis s'est étendue des années 60 à 80 avec les fans de *Star Trek* et de *Star Wars*. Elle gagne le Japon dans les années 80, et arrive en Europe dans les années 90.

Si certains cosplayers se contentent d'acheter leur cosplay, en Europe, les costumes sont généralement réalisés par les cosplayers eux-mêmes.

Le thème de ce mois étant les monstres, voici un panel de cosplays de monstres d'univers et de styles différents. Qu'ils soient des hommes-bêtes, des zombies ou encore des créatures fantastiques envoûtantes, les monstres sont une source d'inspiration et de défi technique pour les cosplayers. ■

Dana Gwen

La Bête du film *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau

Cosplayer : Milou
(www.facebook.com/ShibeezMilouCosplay)

Photo : CoolADN
(www.facebook.com/cooladn)

Claqueur de *The Last of Us*

Cosplayer : Atalante
(www.facebook.com/AtalanteCosplay)

Photo : Shashin Kaihi Photography
(www.facebook.com/ShasinKaihiPhotography)

Mistress of Pain de *Diablo III*

Cosplayer : Hiding (www.facebook.com/pages/Hiding-Costumes-Cosplay/437100189762504)

Photo : Buntes-Geknipse (http://buntes-geknipse.deviantart.com)

Worgen de *World of Warcraft*

Cosplayer : Shoko and Jérôme Cosplay (www.facebook.com/ShokoJeromeCosplay)

Photo : Red Nova (www.facebook.com/rednovaprod)

Maleficent du film *Maleficent*

Cosplayer : Some Like It Blue (www.facebook.com/Lopti.somelikeitblue)

Photo : Leah Kelly Photography (www.facebook.com/pages/Leah-Kelley-Photography/134345536643665)

Leshen de *The Witcher III*

Cosplayer : Lilith (www.facebook.com/LilithCos)

Photo : Lilith Cosplay Photography

ALIEN PORTRAIT BY KEVIN DOOLEY (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Le personnage du monstre

Par Léo Touroult

Définition

Dans certains jeux de rôle, on peut croiser ce que l'on appelle des monstres. Il vous sera présenté dans cet article le rôle et l'importance de ces « monstres », dans le cadre de jeux de rôle dits « sur table ». Afin de pouvoir définir quel est le rôle de ces êtres, nous allons tout d'abord vous en donner une courte définition, cela permettra d'éviter toute confusion.

D'après Wikipédia, un monstre est donc *un individu ou une créature dont l'apparence, voire le comportement, surprend par son écart avec les normes d'une société.*

Réellement perçus

Les monstres tels qu'ils sont réellement perçus correspondent à cette description, mais on ajoute des caractéristiques à celles-ci. Elles peuvent varier, mais se retrouvent souvent être un manque d'intelligence ou, à l'inverse, une très grande intelligence et une grande force. Enfin, les monstres sont souvent considérés comme des méchants fondamentaux et des êtres immoraux. Or la définition de base du monstre ne dit pas tout cela. Ce ne sont que des interprétations et sa modification progressive par ceux qui l'utilisent dans le jeu de rôle.

Les principales « casquettes » des monstres

On peut tout d'abord remarquer que les monstres jouent, dans un certain nombre de cas, le simple rôle d'obstacle. On les retrouve ainsi en tant qu'ennemis de faible ou grande importance et sbires d'un adversaire d'une bien plus grande force. Le monstre semble donc l'ennemi par excellence, un obstacle que l'on peut incorporer facilement et d'une puissance réglable.

Enfin, on peut constater que ces créatures héritent par moments du rôle de « méchant suprême », celui qui dirige le camp adverse. Dans ces cas-là, les monstres se trouvent posséder un intellect plus développé que ses congénères.

Les personnages joueurs

Un personnage joueur peut être un monstre, au sens premier : un être dont l'apparence ou le comportement diverge des normes d'une société. On peut donc affirmer que, dans certains jeux, on se retrouve avec la possibilité de jouer des monstres.

Mais on considère la plupart du temps ces personnages comme n'étant pas des monstres, car leurs capacités de réflexion et d'action ainsi que leur liberté se sont fortement développées lorsque les joueurs en ont pris possession. Les monstres sont souvent montrés comme des êtres maléfiques et violents, faisant rarement autre chose que tuer. Or, tout cet aspect du monstre (qui est communément accepté et est presque entré dans la définition personnelle qu'on se donne du monstre) a disparu avec l'arrivée de la conscience personnelle du joueur une fois que le joueur a pris possession de ce personnage monstre.

À ce moment, on peut presque se dire qu'en exploitant uniquement l'aspect violent de ces créatures, on leur enlève une partie de ce qui fait d'elles des êtres vivants et pourvus de moyens de réflexion. On peut aussi supposer à partir de là que le potentiel de ces monstres n'est pas développé à cent pour cent, qu'il reste tout un pan de ce qu'ils sont à exploiter.

Les monstres personnages non joueurs

Les monstres peuvent aussi jouer le rôle de personnages non joueurs, dans lequel, à partir du moment où ils possèdent un certain potentiel cognitif, ils peuvent se trouver très intéressants. Tout le background, la culture et la manière de se comporter de ces créatures pouvant servir à étoffer le scénario de base à travers les interactions entre joueurs et personnages non joueurs. Les personnages non joueurs les plus intéressants seront la plupart du temps ceux qui sortent du stéréotype de la brute sans cerveau. Ceux qui auront une idéologie et une manière de penser développées, une riche histoire derrière eux et une culture à part entière.

Parfois absents

Il faut le dire, dans certains jeux on peut aussi ne voir aucun monstre. Ce peut être le cas pour des raisons différentes, l'univers ou le contexte du jeu peuvent ne pas s'y prêter. D'autres fois, le propos de l'auteur n'a pas pour visée d'agrémenter son jeu de combats ou interactions avec des êtres imaginaires et monstrueux. Ceux-ci se voient donc exclus du jeu.

Tout un pan ignoré

Bien souvent le côté idéologique et psychologique de ces créatures se voit un peu trop laissé à l'abandon, pour ne plus garder que l'aspect d'adversaire à tuer pour avancer dans sa mission. La motivation de ces êtres, la manière dont ils perçoivent le monde ainsi que leur mode de vie, voilà des choses dont on ne parle pas toujours. Pourtant, tout cela pourrait apporter des arcs narratifs supplémentaires ainsi que de la profondeur à l'aventure. ■

Léo Touroult

Développer le rôle des monstres

Par Léo Touroult

Dans une partie de jeu de rôle, tous les aspects du monstre ne sont pas forcément pris en compte ou bien développés au maximum. Cet article est là pour pointer ces côtés ignorés ou peu développés et vous donner des conseils pour pallier si vous le souhaitez à ces carences. En revanche, dans certains de ces jeux, certains aspects du monstre sont délibérément ignorés afin que le système de jeu serve le propos de celui-ci. Il n'est donc pas forcément une bonne idée d'utiliser les conseils donnés ici sur tous les monstres de tous les jeux.

Psychologie

S'il est bien un pan des monstres qui devrait être plus développé, c'est la psychologie. On n'y fait pas toujours attention, mais avoir un aperçu et des informations prévues à propos d'un monstre, permettront d'envisager d'autres manières de combattre celui-ci ou bien de discuter avec lui. Pour rajouter des éléments à propos de l'état psychologique des monstres, vous pouvez répondre aux questions suivantes. Comment perçoivent-ils le monde ? Quel est leur état mental actuel (équilibré, déséquilibré, etc.) ? Comment considèrent-ils les êtres qui les entourent ? Quels sont les événements qui ont créé des brèches dans leur forteresse mentale ? Celle-ci peut-elle être découverte de manière logique ? De plus, on oublie souvent que tout être vivant a de manière générale peur de quelque chose. Pourquoi les monstres dérogeraient-ils à la règle, ce sont des êtres vivants et intelligents, ils ont eux aussi droit à leur lot de craintes. Il peut donc être intéressant de déterminer quelle est cette peur, s'il doit y en avoir une. La plupart du temps, celle-ci ne devra pas être révélée (ou du moins facilement) aux personnages joueurs afin de ne pas gâcher toutes les interactions qui auraient pu avoir lieu entre ces deux groupes d'individus.

Background

Le background de ces monstres peut toujours être développé. Ainsi, on peut rajouter des informations à propos des conditions dans lesquelles ils ont été élevés. De plus, on peut aborder des points tels que le type de sociétés dans lequel ils ont vécu (tribales, féodales, matriarcales, etc.), la culture ancestrale ou nouvelle qui est la leur. On pourra aussi rajouter des informations à propos des croyances des monstres, de leur rapport avec la magie (s'il y en a dans le jeu), de la manière dont s'est passée leur enfance et des actions réalisées au cours de leur vie. Il peut aussi être intéressant de déterminer une motivation principale et secondaire. À vrai dire, les actes de chaque être sont déterminés par tout ce qu'il a fait, entendu et dit par le passé. Donner plus d'informations sur le background d'un monstre permettra donc de mettre encore plus de cohérence dans ses actes. Rendre plus réalistes ses actions, paroles et pensées. ■

Léo Touroult
Illustration originale de Francis Pacherie

Le Monstre

Un poème de Clotilde Thiennot[1]

L'ŒIL DU MONSTRE BY R. NIAL BRADSHAW (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Je n'ai pas tiré le gros lot
J'ai une bosse sur le dos
J'ai la démarche d'un canard
Mes dents sont celles d'un renard

Je suis laid car je suis difforme
Je ne suis pas plus grand qu'un gnome
Vraiment en tout je suis hors normes
Et je n'ai pas le bon génome

Les matrones en me voyant
Se signent ostensiblement
Les enfants se moquent de moi
Tendant vers moi leurs petits doigts

Alors du coup je disparais
Me réfugiant dans la forêt
Il n'y a pas là bien grand secret
Pourtant ils crient au farfadet

J'ai un grand vide au fond de moi
Car des amis je n'en ai pas
Et je me sens bien seul parfois
Pourtant les cerfs et leurs beaux bois

Je les touche du bout des doigts
Lorsqu'ils penchent vers moi leurs têtes
Avec grande délicatesse
Cela déplaît aux villageois

Je ne suis pas plus bête qu'eux
Mais ils croient que mon crâne est creux
Et sans relâche ils me pourchassent
Ils me jettent de la caillasse

Je ne suis qu'un petit bonhomme
Qui ne fait de tort à personne
Mais les brav' gens n'aiment pas que
L'on soit un peu différent d'eux

Clothilde Thiennot

1 Petit hommage à Georges Brassens... *La Mauvaise réputation.* **www.youtube.com/watch?v=Cz9NOhwK1yo**

MONSTRE SOURIANT BY JULIA P (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Créatures

Une nouvelle de M'Isey

Il rebouche la flasque de mauvaise gnôle. Le trac se met à lui compresser les entrailles.

Son monde, son univers entier, se résume à quelques mètres carrés : les combles d'un grenier poussiéreux, loin de tout, aménagés de manière fonctionnelle. Des instruments, des notes. D'autres instruments, d'autres notes. Appareils chirurgicaux, outils mécaniques, câbles électriques et circuits imprimés s'emmêlent dans la pénombre et l'humidité. Des matériaux, divers, jonchent le plancher. Des objets brisés gisent çà et là, des jouets oubliés, des vieilleries mal retapées…

Une guitare, assoupie sous la poussière, espère vibrer encore de son ultime corde. Elle semble retenir de force un filet ridicule de lumière, petit trait infiltré entre deux tuiles. Un autre faisceau, jumeau, vient s'éteindre sur la cuisse d'une marionnette blafarde. Les yeux clos, on croirait la voir rêver, l'entendre respirer. Mais aucun mouvement n'anime son torse, aucun cœur n'est enfermé dans cette

poitrine de porcelaine et de tissu écru. Nulle douleur ne cisaille l'articulation brisée de son bras. Il y a bien du liquide brillant sur le plancher, juste sous ce membre amputé, mais ce n'est pas du sang. Seulement de l'eau, infiltrée comme ces rais de lumière, et souillée de rouille par quelque outil oublié.

L'air sent le renfermé et la sueur ; la moisissure guette. Des rats, ou peut-être des oiseaux, nichent dans des recoins.

Il n'a pas bougé. Il rouvre sa flasque et tire une nouvelle gorgée, immense, de son mauvais alcool. Son cœur martèle sa poitrine, ses artères frappent à en devenir douloureuses. Tremblant, maladroit, il attrape un respirateur et l'approche de cette table vers laquelle tendent tous ses instruments – ceux qui sont propres et fonctionnels. Sous le drap, une forme fluette.

Un visage.

Féminin.

Une créature, un objet.[1]

Quelques instants plus tôt, il s'affairait en tous sens, scrutait, corrigeait, dosait, comparait… Il n'a maintenant plus rien à faire. Attendre. La lampe à huile en a fini de briller, épuisée. Vide.

Nouvelle gorgée de gnôle. Et son cœur qui cogne, son cœur qui n'en peut plus de ces secondes de stress et de peur absolue. Ses yeux se posent sur le visage de l'entité immobile et n'osent plus le quitter. Il crève d'inquiétude mais il est fier. De lui. De ce qu'il a accompli. D'elle. Cet être au féminin créé de ses propres mains.

Et soudain, un mouvement.

Un léger sursaut – il ne l'a qu'entraperçu –, au niveau de la gorge de la créature. Doucement, lentement, avec toute l'anxiété du monde, son regard descend sur son menton, cette gorge, sa poitrine. Il n'ose pas y croire. Oui, elle se soulève, sa poitrine, elle se soulève timidement, et se rebaisse, se soulève encore. Elle respire ! Il n'ose pas y croire. Le mouvement continue pourtant, s'affirme, même. Elle respire ! Il n'ose pas y croire. Il s'approche, comme pour mieux voir, et sent un souffle léger glisser entre ses lèvres. Elle respire !

Elle respire !

Sursaut de conscience. Il saisit le ventilateur mécanique, rallume l'un des ordinateurs – lueur blafarde brisant soudain la pénombre – vérifie les perfusions…

« *It's alive!* » s'écriait un savant dans un vieux film. Mais il n'a jamais entendu parler de Frankenstein. Pas plus que de Prométhée. « *It's alive!* », c'est pourtant ce qu'il pourrait proclamer, hurler à la face du monde, lui qui fut une créature, un objet, lui qui naquit sur cette même table, lui qui devint créateur pour briser sa solitude.

Jusqu'à cet instant, bien qu'il boive du mauvais alcool, bien qu'il ait un cœur et soit fait de chair, il restait lui aussi une créature, un objet. Né des mains d'un savant oublié, il fut abandonné ici – avec les poupées et les automates, les scalpels, les perfusions –, rouillant moralement, inerte en pensées comme en espoirs.

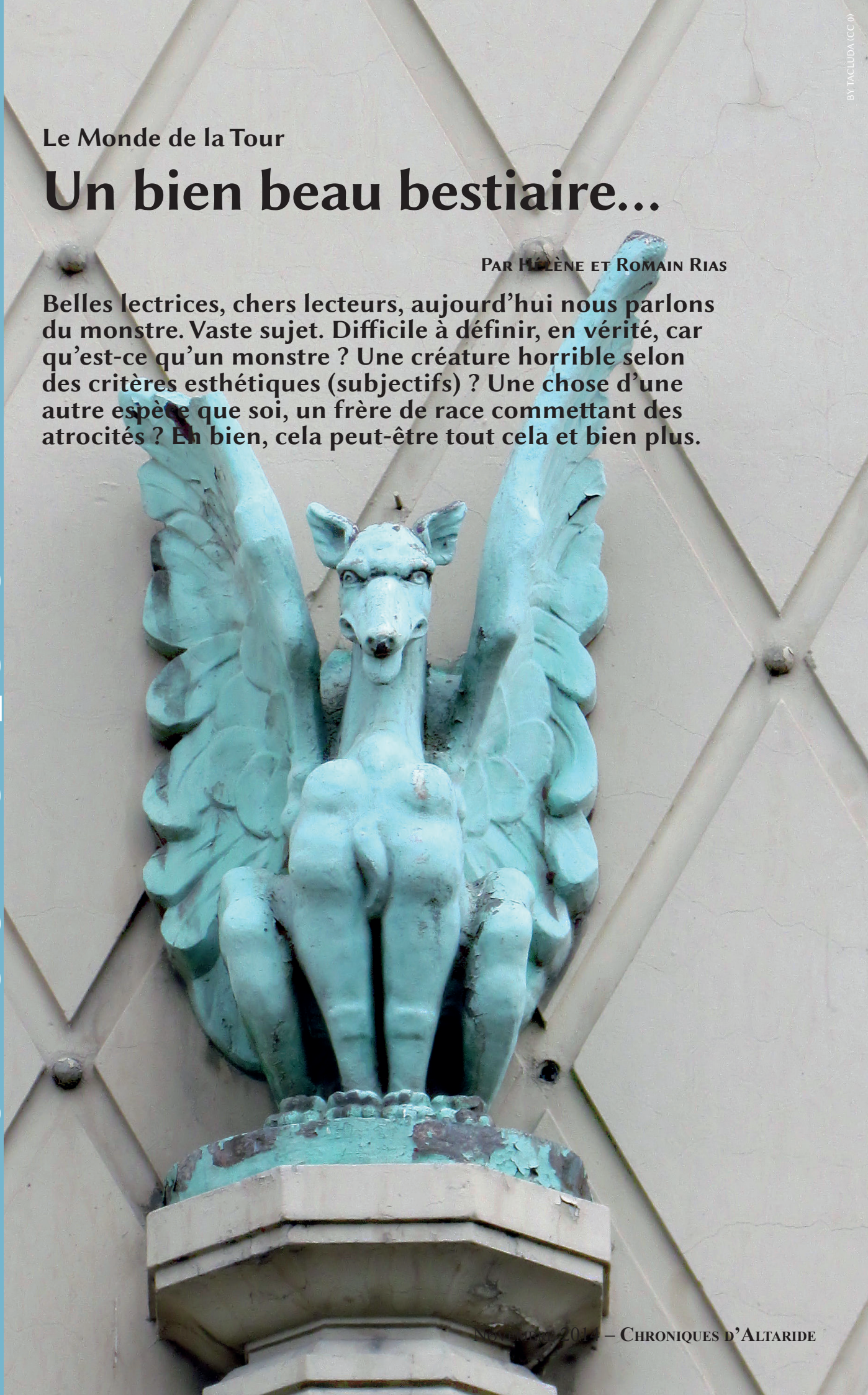
Vint un jour – s'écoula-t-il un an ? Un siècle ? – un jour enfin où il se mit à l'ouvrage et la confectionna, elle, chair après chair, muscle après muscle.

Et voilà qu'elle respire, sa créature, sa compagne ! Voilà qu'elle vit !

Il abandonne sa flasque, il oublie la solitude et la poussière, il oublie les années et son propre inachèvement. Il pleure comme un enfant. Il est heureux. Qu'importe désormais de rouiller, de dépérir, de s'étioler, si l'on peut s'étioler à deux.

M'Isey

1 « You're my creature you're my toy » : Who? (Hypnosis 2004)



BY TACLUDA (CC 0)

Le Monde de la Tour

Un bien beau bestiaire...

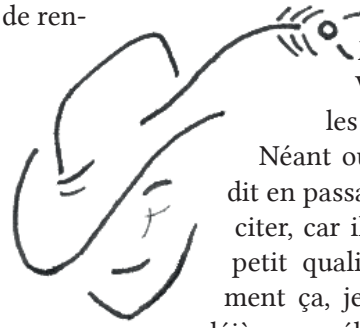
Par Hélène et Romain Rias

Belles lectrices, chers lecteurs, aujourd'hui nous parlons du monstre. Vaste sujet. Difficile à définir, en vérité, car qu'est-ce qu'un monstre ? Une créature horrible selon des critères esthétiques (subjectifs) ? Une chose d'une autre espèce que soi, un frère de race commettant des atrocités ? Eh bien, cela peut-être tout cela et bien plus.

Pour un humain, le monde de la Tour recèle bien des créatures qui peuvent être qualifiées de monstres. Prenons un humain tout ce qu'il y a de plus normal, semblable (ou presque) à vous, belles lectrices. Qui sont donc les monstres, les épouvantails qui peuvent lui faire peur ?

Des élémentaires en pagaille

Ce qu'il est le plus susceptible de rencontrer dans sa campagne – car vous ne l'avez sans doute pas oublié, la plupart des gens sont des paysans – rentre dans la catégorie « élémentaire ». Sur le Continent des hommes, cela veut dire principalement des élémentaires d'Air, de Lumière et de Feu. Selon l'endroit où vous habitez – votre sextant, en somme –, vous êtes plus ou moins susceptible de rencontrer une de ces créatures.



Honnêtement, ces trois-là sont loin d'être les plus moches. Certes, ils sont bizarres et potentiellement effrayants aux yeux des humains, mais ils restent globalement humanoïdes et se présentent sous forme d'éclats de lumière ou encore de flammèches vivantes. On peut leur trouver une certaine beauté, tant qu'ils ne se mettent pas en tête – ou ce qui leur en tient lieu – de vous zigouiller sous prétexte que vous êtes sur leur territoire ou que dans le doute, il vaut mieux frapper le premier.

Bien sûr, s'ils vous attaquent, ils deviennent vite désagréables et effrayants. Précisons tout de même qu'ils sont en général confinés dans des territoires restreints, barrière élémentaire oblige. Je vous rappelle que la Tour des Arcanes fait des efforts continus pour repousser tout ce qui a un rapport avec les Éléments simples, ce qui a pour effet de cantonner la majorité de ces créatures au niveau de la Barrière Élémentaire, aux confins du monde. Il faut vraiment être très motivé (et inconscient) pour se risquer dans ces zones si l'on n'appartient pas aux fidèles des Éléments concernés.

Il existe tout de même quelques endroits sur le Continent des hommes où l'on peut trouver des élémentaires. Dans la Désolation de Zonur pour l'Air, dans le désert d'Ared pour la Lumière et, un peu partout dans l'Empire de Khourmal pour ce qui est du Feu. Les khourmali affichent ouvertement leur allégeance au Feu, ce qui donne une certaine liberté sur ce territoire aux élémentaires qui lui sont affiliés. Relativisons tout de même, on ne peut pas dire qu'ils courent les rues, même dans la belle capitale Djaharqa.

Les Éléments complexes, c'est moche (pour beaucoup)

Il faut bien dire que ce qui marche pour les Éléments simples n'est pas un gage de réussite pour les Éléments complexes. Ces derniers sont plus diffus, plus subtils que leurs cousins. Mais plus rares également. Vous ne croiserez pas tous les jours un élémentaire de Néant ou de Source. Ce dont, soit dit en passant, vous pouvez vous féliciter, car ils méritent bien, eux, leur petit qualificatif de monstre. Comment ça, je suis partial ? Vous avez déjà vu un élémentaire de Source, avec ses tentacules, ses diverses bouches et son corps informe ? C'est moche. C'est franchement moche et je comprends que les hommes, les femmes et les petits enfants se sauvent en courant devant un tel… truc.

L'Æther, de son côté, se manifeste régulièrement auprès des hommes, mais de manière beaucoup plus discrète que ses cousins. À tout instant, les élémentaires de Mort viennent chercher les âmes des défunts… mais ils apparaissent rarement sous une forme permettant de les identifier à coup sûr. Souvent, ils ressemblent à d'anodins corbeaux indiscernables, aux yeux des profanes, de vulgaires volatiles. Cette discrétion n'est cependant pas l'apanage de la partie malade de l'Æther, celle qui produit de répugnants cadavres animés. Une chance que la maladie ne se manifeste que rarement, pour l'instant du moins.

Sangs élémentarisés

Parlons un instant, pour finir cette partie, des humains élémentarisés, qui sont eux aussi qualifiés de monstres par leurs cousins « normaux », justement parce qu'ils ne sont plus tout à fait… « normaux ». La discrimination, c'est moche, mais c'est si facile. Ces hommes et ces femmes ont passé tant de temps au contact d'un élément qu'ils en ont intégré certaines qualités, jusque dans leur chair. Ils se nomment d'ailleurs selon leur Élément, Sang de Lumière, Sang de Feu, Sang de Néant, etc. Il faut en général des générations pour que les caractéristiques physiques se manifestent ; une jolie peau luminescente pour certains, une chaleur corporelle et des yeux de braise pour d'autres, ou encore de vilaines taches de Néant qui font mal aux yeux (des autres) sur tout le corps… Plus ou moins seyant, plus ou moins acceptable en société. Du coup, hop, ce sont des monstres et la chasse est ouverte ! Car tout ce qui n'est pas comme soi est forcément mauvais et traqué pour être zigouillé.

D'accord, je caricature ! Un léger défaut qui me colle à la peau. Oui, l'antagonisme entre les humains et tout ce qui est élémentarisé est bien sûr plus complexe qu'un simple délit de sale gueule. Les humains ont bien souffert des Éléments à l'époque où ces derniers dominaient le monde, et ça laisse des traces dans la mémoire commune.

Tout ce que vous avez besoin de retenir pour l'instant, c'est que tout ce qui touche aux Éléments est globalement considéré comme monstrueux aux yeux des mortels.

Et les Ombres, alors ?

Notez que je me place du point de vue des humains, mais que dans ce domaine, cet avis est partagé par les Ombres. Ah oui ! J'oubliais les Ombres… Ne sont-elles pas, à leur manière, un peu monstrueuses ? Vous allez me dire, elles ne sont pas bien impressionnantes. De petits bonshommes gris remplis de fumée, ça ne fait pas peur à grand monde. Eh bien détrompez-vous ! Les Ombres sont, sur le Continent des hommes, des créatures rares, ce qui fait d'elles un sujet de curiosité et de crainte. Sans compter leurs immenses capacités magiques, qui les nimbent d'une aura de mystère et de puissance.

Et puis, il faut le dire, les Ombres sont bizarres. Elles pensent et agissent bizarrement. Elles sont désagréables pour la plupart et considèrent la vie humaine comme… pas grand-chose. Beaucoup d'Ombres ne sourcilleraient pas – si elles avaient des sourcils, ce qui n'est pas le cas – à l'idée de voir l'espèce humaine totalement éradiquée. Cela n'en fait-il pas d'honorables candidats au rang de monstre ? Certes elles ne recherchent pas activement l'extinction des humains, mais un accident est si vite arrivé…

Bon, vous l'avez sans doute compris, je n'aime pas tellement les Ombres, elles entrent donc au long catalogue des monstres. Bien fait pour elles.

Dragons des bois, dragons des champs

Ensuite, nous pouvons continuer dans ce petit panorama par les dragons. Fort peu nombreux dans le Continent des hommes, j'en conviens, mais tout de même possibles à dénicher pour qui s'en donne la peine – et a envie de mourir. Il se murmure qu'une immense créature vit dans les marais d'Ilma la Noire mais bien peu en sont revenus pour en parler. Parce que les dragons mangent les gens. Ce qui les fait, eux aussi, entrer dans mon petit catalogue. Il ne faut pas pour autant en conclure que ce sont des monstres sans intelligence et dominés par leurs instincts. Non, les dragons – l'espèce des draks – sont des créatures très anciennes et intelligentes. Ils sont simplement mortellement dangereux pour qui empiète sur leur territoire ou froisse leur susceptibilité. Et puis, parfois, ils ont faim. Il ne faut rien y voir de personnel.

Ils ressemblent en tout point à l'image que vous pouvez vous faire d'un dragon. Une taille monstrueuse, des ailes, des écailles, une gueule pleine de longs crocs… Rien de bien engageant pour une conversation amicale. Cependant, les draks ont la capacité, s'ils le

BY SEEPSTEEN (CC-0)

souhaitent, de se transformer pour adopter une enveloppe moins impressionnante aux yeux des mortels. Rares sont ceux qui s'abaissent à cette métamorphose – après tout, qu'ont-ils à faire de misérables humains ? – mais il est possible, pour les chanceux, de croiser la route de draks ayant adopté une forme et une taille humanoïde, tout en conservant leurs attributs reptiliens. De quoi affoler les bonnes gens quand même, admettons-le, mais moins impressionnant qu'un dragon d'une envergure de plusieurs dizaines de mètres planant au-dessus des champs du père Michu, à l'affût d'un cheval, d'une vache ou d'un gamin à croquer.

Les démons

Aaaah, voilà de beaux candidats à l'étiquette de monstre ! Les démons. Peu présents sur le Plan Central en raison de l'influence de la Tour des Arcanes (eh oui, souvenez-vous, les démons sont les premiers êtres produits de l'Altération), ils vivent principalement dans les mondes satellites. Bien sûr, certaines personnes pénibles – comme le bien connu monsieur M., mon exemple récurrent de ces chroniques – ont trouvé le moyen de s'acoquiner avec cette engeance, mais cela reste une situation absolument exceptionnelle.

Les démons réunissent tous les critères requis pour effrayer les bonnes gens. Une sale tête, des cornes, des ailes de chauve-souris et l'air méchant. C'est important, ça, l'air méchant. Ils le cultivent avec beaucoup d'attention. Certains sentent même un peu le soufre, histoire d'en rajouter un peu. Il existe plusieurs espèces démoniaques, avec des variations physiologiques, mais leur apparence demeure inquiétante pour n'importe quel humain normalement constitué.

Car au fond, les démons sont une espèce comme une autre. Ils sont agressifs et conquérants, mais c'est également le cas de bien des peuplades humaines. Simplement parce que leur tête ne nous revient pas – et qu'ils sont de magnifiques spécimens altérés – nous les considérons tout naturellement comme des

BY ALESSANDRO (CC 0)

monstres. Ah, si les bonnes gens savaient… que les démons les protègent en fait des véritables monstres qui menacent notre monde !

Chimères & sans-âme

Les voici, nos vrais monstres. Ceux que le commun des mortels du Plan Central ne voit jamais, car tout est mis en œuvre pour les cantonner le plus loin possible, dans les mondes satellites les plus éloignés. Chimères et sans-âme, deux espèces mortellement dangereuses, déterminées à entrer dans notre monde pour le détruire. Deux espèces qui se vouent une haine mutuelle aussi mortelle que celle qui les pousse à venir nous attaquer.

Les chimères

Les chimères sont des créatures magnifiques, papillons, oiseaux ou quadrupèdes évanescents parés de mille couleurs. Il n'en existe pas deux de semblables. Il est même souvent difficile de savoir où commence et où se termine la moindre des chimères, comme si elles se mêlaient, se fondaient et se séparaient les unes des autres sans même y penser. Il est si facile d'être tétanisé devant elles, de rester fasciné devant leur beauté fragile et éthérée. Une armée de chimères est comme une marée floue de couleurs chatoyantes, de reflets enchanteurs.

Elles n'ont a priori rien de monstrueux… et pourtant… lorsqu'elles frappent, il est trop tard. Car elles ne s'attaquent pas aux corps, mais à l'esprit de leurs victimes. Elles traquent la moindre faiblesse, envoient des visions, réveillent les peurs les plus enfouies. Elles sont un cauchemar envoyé sur notre monde, mortel et impitoyable. À leur contact, l'Essence magique devient volatile et difficile à manier. Les hommes et les Ombres perdent leurs moyens, s'enfuient, se suicident, se retournent contre leurs compagnons d'armes ou se perdent dans leur propre esprit jusqu'à accueillir volontairement la mort.

Les sans-âme

Les sans-âme, au contraire, sont des êtres

ancrés dans le monde physique. Ils sont froids, implacables, sans sentiment. Ils attaquent sans jamais reculer, sans manifester ni peur, ni émotion. Ils peuvent prendre des formes très diverses, mais toujours de couleur noire, d'un noir de jais. Les sans-âme semblent parfois être faits de pierre lisse ou de métal, on voit de la fumée s'échapper de leur corps massif, on distingue les feux d'une fournaise infinie par les interstices de leur étrange structure, chair et métal fondus dans d'étranges constructions horrifiques.

À la tête de cette armée de choses sombres et pesantes, d'autres créatures plus sombres que la nuit, gracieuses et humanoïdes, mènent les opérations. Elles sont manifestement féminines, belles et redoutables dans leur étrangeté. Elles sont d'une efficacité impitoyable.

Au contact des sans-âme, l'Essence devient cassante. Les flux cessent de s'écouler de manière fluide et courbe pour former des angles aigus et se briser. Ce sont là les ennemis combattus depuis toujours par les démons. Nos monstres familiers se sacrifient depuis le début des temps pour tenir en respect ces choses venues d'au-delà de notre monde.

Vous l'aurez compris, nos vrais monstres sont là, sur le front de la Guerre Éternelle. Bien peu des habitants du Plan Central connaissent leur existence, et c'est tant mieux. C'est le travail des démons et des jeunes dieux de la Pureté de les tenir en respect et de tenter de regagner tous les mondes satellites déjà tombés sous leur coupe. Une tâche rude et apparemment sans fin, mais qui est indispensable à notre survie à tous.

Ah, cet article a soudain trouvé un ton bien grave. Mais que voulez-vous, la Guerre Éternelle n'est pas un sujet de plaisanterie, même pour moi.

Pour terminer sur un petit brin de légèreté, pouvez-vous imaginer qu'on m'ait déjà qualifié, moi, de monstre ? Une chose fort désagréable et pas tout à fait méritée. Sous prétexte que j'ai une longévité exceptionnelle (mais je ne suis pas le seul, après tout !) et que je suis capable de quelques petits tours presque anodins, me voilà classé parmi les créatures bizarres et horribles de ce monde. Vraiment, je suis un incompris. Si on regarde le reste du palmarès, je me trouve personnellement tout à fait normal et fréquentable. À bon entendeur !

Au fond, ne sommes-nous pas tous le monstre de quelqu'un ? Sur cette profonde réflexion digne d'un comptoir d'auberge, je vous laisse cogiter et vous dis à très bientôt pour parler de la Fête, un sujet bien plus réjouissant que ma galerie d'horreurs en tout genre.

Aendo le gentil monstre
(Hélène et Romain Rias)

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.

BY DANIEL VILLAFRUELA (CC BY NC SA 3.0) VIA WIKIMEDIA COMMONS

Une histoire dont vous êtes le héros dans le Dashan

Que la bête meure !

Cette aventure est le septième et dernier épisode de la grande histoire de Darel Garani.[1]

Par Gabriel Féraud

1 Vous pouvez retrouver les précédents épisodes dans les numéros 17, 20, 22, 24, 26 et 27.

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

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

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

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

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

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

Si vous venez de terminer *Tout le poids de la justice* :

- Vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'Endurance, à force, tout ça vous endurcit. ■

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. La fête de Yoma devait se clôturer par l'exécution du plus grand rival de votre famille, le Djah Faredan. Mais ce fourbe parvint à s'échapper en souillant le Bourreau royal, l'éléphant chargé de lui broyer la tête (voir *Tout le poids de la justice*). Vous avez pu trouver des complices de Faredan et les faire condamner par la justice du Radjah, permettant ainsi de bénir du sang de coupable le pied de l'éléphant. Mais voilà, le fuyard court toujours. Le chambellan du Radjah Egbish n'en a pas fini avec vous, rendez-vous au 1.

1

Les visages sont fermés dans la grande salle du palais d'Egbish, Radjah tout puissant du royaume portant son nom, maître de la capitale baptisée elle aussi selon le patronyme de la dynastie régnante. La fête de Yoma a été clôturée dans le sang, mais pas dans celui qui était prévu. Et il ne faut pas être très avisé pour comprendre que du sang va encore couler. Les Djahs, les chefs des nobles familles servant Egbish, sont réunis… en simples robes de cour. En dépit de la situation,

aucun n'est en arme. Qui est encore loyal ? Les vôtres en ont fait la preuve. Le chambellan a ordonné de venir vêtu simplement. Le maître d'armes a été grièvement blessé, il ne veut prendre aucun risque. Le trône doré du Radjah Egbish est vide. Votre maître à tous s'est retiré pour décider de la conduite à tenir. Dehors, le peuple redoute le pire. Nul n'a pu cacher qu'un Djah félon s'est soustrait à la justice, les rumeurs les plus fantaisistes vont se répandre. Et votre maître est absent, reclus, dans une pièce connue de quelques-uns seulement… La peur étreindrait-elle le cœur du fier Radjah ?

Un garde, armé d'une lance et d'un bouclier, entre.

« Darel Garani, suis-moi, notre maître te demande ! »

Déjà que l'on vous jetait des regards en biais, cette fois ils se braquent tous sur vous. Certains sont impassibles, d'autres calculateurs, voire envieux. Un proverbe populaire dit qu'il n'y a pas de cobras dans un palais de Radjah, ils n'y survivraient pas.

Vous emboîtez le pas du garde, rendez-vous au 47.

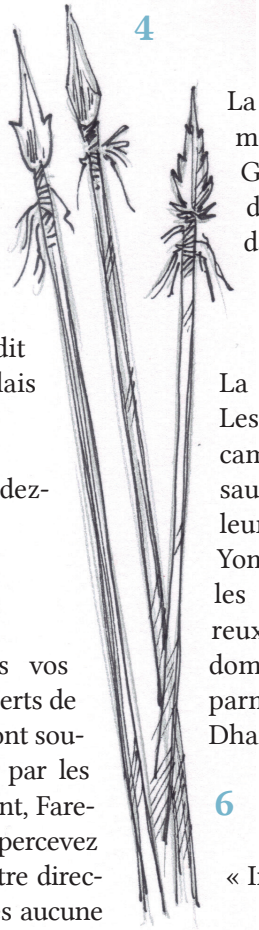
2

Le dernier mercenaire expire sous vos coups vengeurs. Les nomades des Déserts de l'Ouest, habitués aux pires rigueurs, font souvent d'excellents mercenaires attirés par les richesses du Dashan. Malheureusement, Faredan s'est donné les moyens. Vous apercevez des cavaliers galoper au loin dans votre direction, vu leur tenue vous ne vous faites aucune illusion. La route de Kosh-Egbish est trop bien surveillée, vous n'avez aucune chance de prévenir la forteresse, mais vous avez encore la possibilité de prévenir le palais du Radjah, vous devez vivre pour votre maître… Et les membres de votre famille que le chambellan surveille. Si vous le souhaitez, vous pouvez récupérer un arc et des flèches (12).

Rendez-vous au 30.

3

Il n'y a aucune chance de triompher, aucun espoir, c'est la fin. Vous prenez vos jambes à votre cou et entendez derrière vous se perpétrer un acte inhumain, au sens propre du terme. Jamais plus vous ne reviendrez à Egbish ou nulle part ailleurs, jamais plus personne ne contemplera votre face, vous vivrez reclus dans la jungle à manger des baies. La peur vous a rendu fou. Vous avez cédé, il n'y a pas de place pour les lâches dans le Dashan, ainsi en ont décidé les Dieux. Les qui ? Ils vous ont oublié, et vous les avez oubliés en retour.



4

La retraite ? Mais vous n'y pensez même pas ! Vous perdez un point de Gloire et ordonnez à tout le monde de se tenir prêt à servir le Radjah dans la mort, rendez-vous au 57.

5

La musique vous rend comme fou. Les mendiants dégainent des armes camouflées et, poussant une clameur sauvage, montent à l'assaut de toutes leurs forces. Profitant de la fête de Yoma, les Faredan ont fait rentrer les leurs et de nombreux malheureux haïssant Egbish ! Votre volonté dominée par la musique, vous courez parmi eux pour répandre le sang. Votre Dharma ne vous appartient plus.

6

« Imbécile ! »

Spécialiste du combat à mains nues, il est aussi redoutable qu'avec une arme. Attention, s'il vous avait précédemment battu, retirez deux points à votre Habileté le premier assaut. Inversement, si vous aviez gagné, retirez-lui deux points à son premier assaut.

Malakoga Habileté 8 Endurance 8

Si vous triomphez, rendez-vous au 75.

7

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous ne manquez pas de courage ; voilà sans doute ce qu'aurait fait Munde Shayapan, le Fils des Hautes Plaines.

Tombalku Habileté 11 Endurance 54

Contemplez la puissance de la bête, qui vous boit le sang à chaque blessure, vous infligeant une perte de 4 points d'Endurance au lieu de 2 quand elle touche. De plus, elle vous fait perdre automatiquement 2 points d'Endurance tous les deux assauts…

Après le premier assaut, si vous êtes vivant, vous essayez de fuir, là, personne ne vous jugera. Pour fuir, il faut réussir à faire moins ou autant que votre total actuel d'Habileté avec trois dés. En cas d'échec, vous êtes obligé d'entamer un nouvel assaut. Évidemment, vous ne pouvez pas être vainqueur… Si vous parvenez à fuir rendez-vous au 19.

8

Les puissantes murailles d'Egbish ont vocation à la protéger des éléphants des Radjahs voisins, mais aussi à mieux contrôler la population et les taxes. Tous les étrangers étaient obligés de quitter la cité le temps des cérémonies. Les gardes, le regard tourné vers l'extérieur, ne s'étaient pas attendus à la sortie brutale de Faredan. Et ce matin, la fête terminée, il y a une foule qui se bouscule pour revenir dans Egbish. Au palais, nul n'a sans doute prévu cela. Néanmoins, on s'écarte avec empressement de votre troupe en armes, de larges bandes de mendiants préfèrent éviter les ennuis. En effet, le Grand Temple est généreux après la fête de Yoma, pour symboliser l'hospitalité du Dashan. Vous avez un pincement au cœur en franchissant la porte, un mauvais pressentiment ?

« Un espion du chambellan nous attend au village le plus proche ».

Raykan ne pense qu'à la mission.

Rendez-vous au 32.

9

« Darel Garani, nous te reconnaissons ! Entre ! »

La porte à double vantail s'ouvre, au moins il n'y avait pas de traquenard. C'est comme un signal pour votre cheval, qui manque de s'écrouler, fourbu. Vous demandez aux gardes d'en prendre soin, vous, vous n'avez pas le temps de vous reposer. Vous prenez des nouvelles de la journée, et ils sont assez contents, une bonne partie des étrangers ont préféré rentrer par la porte de Bushira, cela leur a fait du travail en moins. Ils sentent bien que vous êtes pressé, mais vous prenez le temps de boire une longue rasade de vin qu'ils vous proposent, de mâcher un fruit (vous regagnez un point d'Endurance), avant de foncer au 29.

10

Il va falloir pousser votre monture au maximum. Vous galopez à bride abattue. Il y a urgence, les Dieux seuls savent ce que Faredan est en train de fomenter à Egbish même. Si vous êtes Intraitable, rendez-vous au 79, sinon faites un jet de Gloire, si le résultat est supérieur à votre total actuel, rendez-vous au 49, s'il est inférieur ou égal rendez-vous au 61.

11

Vous entendez Raykan vous maudire et vous foncez vers le salut. Fuir des ennemis dans une jungle est le meilleur moyen de se perdre ou d'avoir un accident. Mais qui sait, cela vous sauvera peut-être la vie ? Le projectile qui vous atteint en pleine tête vient de changer la donne. Vous perdez deux points d'Endurance et vous roulez par terre. Si vous êtes encore en vie, relevez-vous au 66.

12

Le Grand Temple est en dehors du palais. Pour l'atteindre, vous ne pouvez pas choisir le meilleur chemin, et la chose va vous obliger à traverser la grande cour.

La situation ne saurait être pire. Si vous

connaissez un rituel, comptez le nombre de lettres de ce rituel et rendez-vous au paragraphe concerné. Sinon, si vous vous mélangez dans le rituel, rendez-vous 56.

13

Vous approchez tranquillement, la lourde porte a été fermée, peut-être un peu plus tôt que d'habitude, mais faire rentrer la longue file de gens a dû être pénible aujourd'hui.

Les gardes vous hèlent depuis les créneaux. Ils braquent une lampe-tempête sur vous.

Que répondez-vous ? Vous êtes Darel Garani, en mission pour le Radjah, au 62, la vérité ne vous demande aucun jet. Ou vous êtes un guerrier égaré qui cherche un abri, faites un jet de Gloire, si vous faites un résultat supérieur à votre score, rendez-vous au 54, sinon rendez-vous au 46.

14

Vous essayez de mémoriser le chemin aux bruits et aux odeurs, ce genre de détails insignifiants. Qui sait, cela vous sera peut-être utile un jour ? Vous vous arrêtez.

« Ôtez-lui son bandeau ! » Vous reconnaissez la voix du chambellan, la soie glisse, vous clignez un instant des yeux. L'éclairage est à la lampe à huile. Vous devez être en sous-sol.

Dans une robe pourpre étoilée, le chambellan se tient à la droite du Radjah Egbish, en robe noire, sans aucune fioriture, assis sur une reproduction de son trône, mais en bronze. Non loin de lui, allongé sur une natte à même le sol, gît le maître d'armes. Vous réprimez une moue de dégoût. Il a été salement amoché. Un jeune novice dévoué à la Déesse Allaya est accroupi à son chevet.

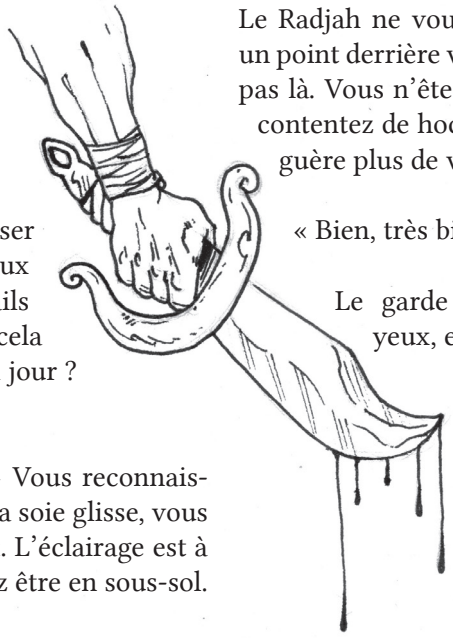
Vous entendez le garde sortir.

« Bien, nous sommes entre nous, maintenant. Darel, tu nous as prouvé ta loyauté sans faille… Même si tous ces malheurs se sont déroulés depuis ta Garapa, la malfaisance de Faredan n'est plus à prouver, c'est bel et bien lui le responsable. Mais tous ne sont peut-être pas du même avis. Tu vas retrouver le traître et le ramener, ou du moins sa tête. Officiellement, les rites de Yoma sont terminés, notre Radjah va ordonner aux étrangers de rentrer dans notre cité. Tu vas partir avec une troupe fidèle à la poursuite du traître. Il a forcé le passage par la porte de Bushira, tu partiras de là. Tu sais qu'il a les tablas de Tombalku avec lui, si la légende dit vrai, il représente une menace pour tout le royaume. Nous avons convoqué en secret le guru des fakirs d'Egbish, Faredan reçoit bien l'aide d'un impur. Nous garderons ta mère et tes sœurs en sécurité, il ne leur arrivera rien. Les plus grandes récompenses t'attendent ! »

Le Radjah ne vous a pas dit un mot. Il fixe un point derrière vous, comme si vous n'étiez pas là. Vous n'êtes pas à l'aise, et vous vous contentez de hocher la tête. On n'en attend guère plus de vous.

« Bien, très bien. »

Le garde revient vous bander les yeux, et vous repartez au 68.



15

« Passe ton chemin ! »

Hum, vouloir abuser les gardes de la porte de Yoma le Vigilant, c'est bien prétentieux. Vous perdez un point de Gloire. Inutile de tenter une autre porte, il ne vous reste plus qu'à pratiquer un peu d'escalade. Rendez-vous au 65.

16

Plus rapide qu'un prêtre zélé, vous accomplissez le Tombalkuatakalan. Alors que l'horreur allait vous saisir, un barrissement terrible retentit. La créature s'arrête. Pulvérisant tout sur son passage, l'éléphant du Maharadjah en personne, l'incarnation de sa justice, le Bourreau royal, apparaît, toutes

défenses en avant.

Le Démon fait un geste incroyable, il recule d'un pas. L'animal est sacré… Vous en profitez pour venir vous réfugier auprès de la bête.

Rendez-vous 41.

17

Vous fuyez, conscient que seul, vous n'avez aucune chance de prévenir la forteresse, mais vous avez encore la possibilité de prévenir le palais du Radjah, vous devez vivre pour votre maître… Et les membres de votre famille que le chambellan surveille.

Rendez-vous au 30.

18

Raykan désigne un guerrier. C'est un honneur, et il part en avant. En effet, il risque de mourir pour son Radjah ou de découvrir un piège et sauver ainsi ses frères d'armes. Quelque peu anxieux, vous attendez.

« Le coin me paraissait calme » glisse l'espion, pour passer le temps. L'homme a disparu derrière les arbres depuis un moment. Puis il réapparaît, et vous fait signe de le rejoindre. Tout va bien, du moins en lisière, prenez la formation au 77.

19

L'affronter c'était de la folie ! Vous gagnez deux points de Gloire et vous souriez malgré vous, par tous les Dieux, vous avez osé défier un Démon ! D'ailleurs, il n'a pas aimé du tout et vous court après.

Vous prenez la fuite et courez, courez… Il est juste derrière vous, pulvérise tous les encadrements de portes trop étroits pour sa carrure, vous devez sûrement la vie à ces obstacles, et choisissez dans le palais les endroits les plus resserrés. Mais vous devez vite vous décider. Un Démon, cela concerne sans doute les prêtres. Vous pouvez l'attirer vers l'enclos sacré du Bourreau royal, il y a des prêtres avec la bête favorite du Maharadjah, rendez-vous au 50. Sinon vous l'attirez vers le Grand Temple, il doit s'y trouver le Grand Prêtre, au 12.

20

Vous bondissez, voulant profiter de l'effet de surprise et vous courez en hurlant sur Faredan. Mais ces hommes devenus fous se jettent sur vous avec une rapidité effrayante.

Mendiant vengeur Habileté 7 Endurance 7

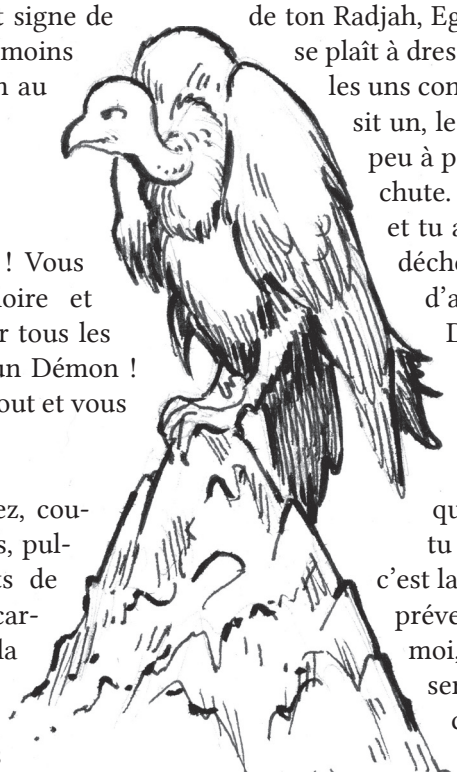
Mendiant vengeur Habileté 8 Endurance 5

Si vous tenez jusqu'à votre quatrième assaut, rendez-vous au 72.

21

Malakoga vous toise un instant, puis soupire.

« Tu es jeune, élevé dans une noble famille, tu sais qu'il existe des intrigues, mais pour toi tout ceci est normal. Veyan, le Dieu singe, est moqueur et cruel, mais ce n'est rien à côté de ton Radjah, Egbish. Par malfaisance, il se plaît à dresser les nobles, ses Djahs, les uns contre les autres, il en choisit un, le comble de faveurs, puis peu à peu lui laisse entrevoir sa chute. Faredan en a souffert, et tu as été l'instrument de sa déchéance. Peu m'importe d'ailleurs, mais quand le Djah Kashyap a eu l'idée d'offrir comme mets de choix une cervelle de singe Arc-en-ciel, j'en ai eu assez. Tu sais ce qui est arrivé, mais ce que tu ne sais pas, c'est que c'est la famille Faredan qui m'a prévenu de cette barbarie, à moi, qui avais juré de ne plus servir Veyan, moi, le proscrit. Mais les singes Arc-en-ciel sont si rares…



Nous avons conclu un accord. Ils favorisaient l'entrée de mes singes dans Egbish, et moi j'aiderais à tromper les poursuivants plus tard. Au passage, je faisais éliminer Kashyap, un rival… J'ai compris que Faredan ne veut pas fuir, il veut la vengeance. Maintenant file vers ton devoir, car ceci ne change rien pour toi : les Faredan tueront les Garani… Les hommes sont pires que les bêtes ».

D'un geste péremptoire, il vous fait signe de partir au 59.

22

« Entre. »

Vous passez dans un salon aux murs peints de scènes lascives, pourvu de fauteuils et de coussins soyeux, des lumières douces tamisent les lieux, mais vous êtes bien seul.

« Comme tu le vois, tout le monde se méfie ce soir, la fête de Yoma rend les gens méfiants, mais rarement à ce point, souvent ils aiment s'amuser après. »

Vous vous asseyez.

« Je vais te rafraîchir un peu ». Elle claque des mains, une servante, belle comme un rayon de lune sur le sein d'une vierge, apporte le nécessaire. L'hôtesse s'occupe de vous.

« La fête terminée, beaucoup d'étrangers sont revenus à Egbish… beaucoup trop d'après ce que je sais des gardes, même des gens. Il y avait plein d'inconnus, la mine austère, que je n'avais encore jamais vus ; beaucoup d'étrangers viennent régulièrement, ceux-ci étaient tout nouveau… ou n'étaient pas venus depuis très longtemps. En fin de journée, on les a vus se rassembler et se masser pour aller vers le palais. Et la fuite du Djah Faredan, peu de temps auparavant, n'a rien amélioré. Ce n'est pas bon pour la détente, tout ça… »

Ses mains se font plus habiles, vous regagnez 2 points d'Endurance. Vous la remerciez et foncez au palais avant qu'il ne soit trop tard au 36, ou vous prenez un air gêné et demandez à entrer discrètement au palais pour y retrouver en secret votre nouvelle maîtresse, rendez-vous au 52.

23

Si vous êtes Intraitable, rendez-vous au 4. Sinon vous organisez une manœuvre exemplaire, malheureusement inutile. Quelque chose percute le crâne de l'espion dans un choc sourd et il s'écroule. Sa mule s'enfuit en brayant, alors qu'un concert de rires stridents secoue… le sommet des arbres ! Par grappes incalculables, singes de tous poils et de toutes régions montrent leurs visages et leurs crocs avides de chair humaine. Personne n'aurait jamais pu prévenir une telle embuscade… Ils bondissent, descendent des arbres plus vite que des pythons, ils n'ont qu'un seul désir dans leurs yeux fous : la mort. Affrontez-les au 42.

24

Dans un dernier choc d'une violence inouïe, manquant de vous projeter au sol, le Bourreau royal terrasse la chose venue de la Maya. L'être s'écroule de tout son long et, avec la pratique qui le caractérise, l'éléphant du Maharadjah pousse un barrissement de triomphe et broie la créature sans défense d'un coup de pied magistral.

Rendez-vous au 80.

25

« Je suis Malakoga et je punis les hyènes au service d'Egbish ! Pauvre fou, Faredan vous a tous bernés, jamais il n'a quitté la ville ! Toi, tu mourras de mes mains !»

Juste vêtu d'un pagne, le visage couturé de cicatrices, sale, l'homme lâche la fronde et se rue sur vous. Spécialiste du combat à mains nues, il est aussi redoutable qu'avec une arme.

Malakoga Habileté 8 Endurance 8

Si vous triomphez, rendez-vous au 75.

26

Vous bondissez, voulant profiter de l'effet de surprise et vous courez en hurlant sur les fakirs. Mais ils sont au milieu des hommes rendus fous par le rythme des tablas, et c'est un mur de lames qui s'élève entre vos cibles et vous.

Mendiant vengeur Habileté 6 Endurance 6

Mendiant vengeur Habileté 9 Endurance 4

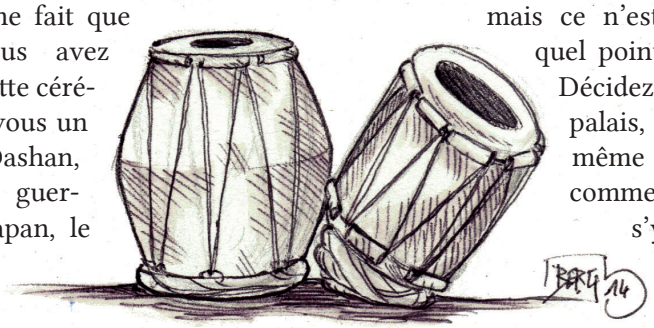
Mendiant vengeur Habileté 7 Endurance 4

Mendiant vengeur Habileté 6 Endurance 4

Si vous tenez jusqu'à votre quatrième assaut, rendez-vous au 72.

27

Votre inquiétude ne fait que croître, mais vous avez passé la Garapa, cette cérémonie qui fait de vous un jeune noble du Dashan, un homme et un guerrier. Munde Shayapan, le Héros du Dashan, aurait-il eu peur, lui ? Vous écartez toute crainte et laissez l'homme vous guider, rendez-vous au 14.



28

Vous fouillez partout, essayez de revoir la scène où Raykan, paix à son âme, vous a accueilli. Voilà, c'est là ! Vous prenez une lampe à huile. Hum, vous découvrez un vrai labyrinthe de couloirs étroits, de petits escaliers et d'échelles de corde. Le palais est vieux, a été fait et refait par des générations de Radjahs, et la paranoïa de l'un est venue amplifier la paranoïa de l'autre. Des couloirs de services de domestiques sont devenus au fur et à mesure des couloirs pour espionner ou fuir…

Vous pensez retrouver à peu près votre chemin, quand des bruits furieux de bataille se font entendre. On s'entretue désormais dans le palais même. Un son de tabla se mêle au massacre, mais l'effet en est heureusement atténué, là où vous êtes.

« Fuyez Radjah ! »

Vous entendez dès lors des bruits de poursuite. Vous cognant à droite à gauche, vous suivez comme vous pouvez la chasse qui est donnée au Radjah. À tous les coups…

Vous collez vos yeux à deux trous prévus à cet effet.

Ils l'ont contraint à se replier dans sa grande salle du trône, pour que sa mort soit encore plus symbolique… Rendez-vous au 67.

29

La tension vous semble palpable en ville, mais ce n'est rien comparé à quel point vous êtes tendu. Décidez-vous de courir au palais, donner l'alarme, même si vous ignorez comment Faredan va s'y prendre, si oui, rendez-vous au 36. Si vous préférez passer au Grand Temple, le Grand Prêtre ou un autre pourra peut-être vous éclairer sur la conduite à tenir, rendez-vous au 48. Si vous préférez la discrétion en tout, vous allez à une fumerie de hûka près d'un temple de Sutraya, vous y apprendrez certainement beaucoup de choses, on doit se détendre après les sévères cérémonies de Yoma, au 64.

30

Le soir tombe sur le Dashan et le paisible royaume d'Egbish. Paisible, c'est vite dit. Vous n'êtes pas très en forme. À la nuit tombée, les portes sont fermées. Allez-vous essayer de convaincre les gardes de la porte de Bushira de vous laisser entrer, rendez-vous au 13, ou préférez-vous l'autre porte la plus proche, celle de Yoma, plus à l'Est au 40.

Pour les autres vous perdriez trop de temps. Ou abandonnez-vous votre monture et tentez de grimper le long de la muraille au 65 ?

31

Boing ! Vous lui en plantez une, et la créature semble bien décidée à en finir avec vous. Vous courez sans vous retourner, encochez une flèche, rotation du tronc, boing, vous lui en placez une, et courez, courez… Elle est juste derrière vous, pulvérise tous les encadrements de portes trop étroits pour sa carrure, vous devez sûrement la vie à ces obstacles, et choisissez dans le palais les endroits les plus resserrés. Mais vous devez vite vous décider. Un Démon, cela concerne sans doute les prêtres. Vous pouvez l'attirer vers l'enclos sacré du Bourreau royal, il y a des prêtres avec la bête favorite du Maharadjah, rendez-vous au 50. Sinon vous pouvez l'attirer vers le Grand Temple, où doit se trouver le Grand Prêtre, au 12.

32

Le peuple vous fait place, vous avez rarement vu autant de monde sur la route, mais le flux des cérémonies de Yoma n'y est pas pour rien. C'est fou ce que la capitale d'un royaume peut accueillir comme étrangers.

Les champs cèdent vite face à la brousse et la jungle, les deux types de paysages qu'on retrouve le plus au Dashan. Toutefois, ayant pris par le nord, la porte de Bushira, vous pouvez distinguer au loin les pics des montagnes de Bushira. On dit que tant de choses incroyables peuvent se dérouler là-bas, si loin là-bas…

À l'ombre d'un arbre, un homme vêtu en simple voyageur patiente à côté de sa mule.

Curieusement, lui ne s'écarte pas à votre approche. Raykan s'arrête à sa hauteur, vous ordonnez à la colonne de faire halte.

« Mes seigneurs, vous n'avez que peu tardé mais votre homme non plus. Suivez-moi, les fuyards ont coupé par cette jungle ! »

Raykan et vous jetez un œil. Le bois désigné ne va pas mener Faredan bien loin. Mais pour se cacher c'est un des endroits les plus proches de la cité.

« Il est peut-être blessé et n'a pas pu continuer ? Que fait-on ? »

Ou bien il s'agit du repaire de son fakir… Vous n'exprimez pas cette pensée à voix haute.

Que décidez-vous ? Foncer avec l'espion et toute la colonne, vous avez déjà perdu assez de temps, rendez-vous au 77, ou vous préférez envoyer un éclaireur au 18 ?

33

Vous bondissez, voulant profiter de l'effet de surprise et vous courez en hurlant sur le Radjah Egbish, pour des raisons connues de vous seul. Mais ses derniers fidèles ne se débandent pas.

Garde du Radjah Habileté 8 Endurance 4

Garde du Radjah Habileté 8 Endurance 6

Si vous tenez jusqu'à votre quatrième assaut, rendez-vous au 72.

34

Votre formation, même établie à la hâte, vous évite d'être à portée des singes qui voudraient bondir des arbres pour jeter les cavaliers au sol. Mais bon, il reste désormais à affronter une marée simiesque qui se rue sur vous en hurlant. Et même pour vos hommes, c'est inattendu. Il vous faut éviter la panique. Faites un jet de Gloire, ajoutez un pour ce jet à votre total de Gloire si vous êtes Intraitable. Si le résultat est supérieur à votre Gloire, la formation se brise, vous vous éparpillez, rendez-vous au 42. Sinon, vous tenez bon, mais

il vous reste à rappeler l'ordre de la chaîne alimentaire à vos adversaires.

Singe furieux Habileté 7 Endurance 6

Singe furieux Habileté 6 Endurance 8

Si vous les tuez, il en arrive encore au 71.

35

Un instant, un instant seulement, vous redoutez que l'imposant éléphant du Maharadjah, venu à Egbish exercer la justice de son maître, ne vous traite en intrus et vous écrase d'un pied, comme il sait s'y bien le faire en broyant les crânes des coupables. Mais à la vue du Démon, la noble bête, bénie par tant de prêtres, se dresse de toute sa majesté et pousse un terrible défi à la créature. Chose incroyable, l'être de l'Au-delà de la Maya marque un temps d'arrêt.

Rendez-vous 41.

36

Il y a tout à craindre que Faredan n'agisse au plus vite, cette nuit même, alors que tout le monde le croit poursuivi par les troupes du Radjah, pour ne pas dire par vous-même.

De nombreux lampions restent allumés suite aux festivités, cela facilite votre progression. Vous trouvez les rues plutôt calmes, ce qui ne vous rassure pas. Soudain l'écho d'une bataille vous fait dresser l'échine : on se bat au palais ! Puisse Bayshu faire que vous n'arriviez pas trop tard ! Arme au poing, longeant le mur du Prince repu, une hôtellerie très côtée donnant sur le palais, où l'on y sert l'un des meilleurs currys, vous regardez une scène surréaliste. Une horde de mendiants se presse contre les grilles en fer forgé du palais, les gardes accourent pour s'opposer à leur masse. Les mendiants n'ont aucune chance face à eux… Mais alors résonne le son mélodieux de tablas. D'où vient-il ? Faites un jet en Gloire, si votre résultat est supérieur à votre score actuel, rendez-vous au 5, si le résultat est inférieur ou égal ou si vous êtes Intraitable, rendez-vous au 73.

37

Munde Shayapan aurait sûrement posé son sabre, histoire d'affronter la bête à mains nues, à la loyale. Vous perdez un point de Gloire. Si vous êtes Intraitable, vous retournez aussitôt au 53. Si vous êtes toujours ici, maintenant, il va vous falloir fuir. Faites un jet en Habileté. Retirez deux à votre score si vous êtes à pied. Si vous êtes Cul-rouge, lancez un Dé. Si vous faites un chiffre pair, Veyan, Dieu des Singes, vous favorise, vous gagnez un point d'Habileté pour ce jet. Sinon, diminuez votre score d'Habileté d'un point pour ce jet. Si vous avez Souplesse de la Mangouste et que vous êtes à pied, ajoutez un point, si vous le souhaitez, à votre Habileté. Enfin, à cheval Cavalier né vous octroie un bonus de un point. Voilà, vous avez lu toutes les instructions ?

Si le résultat est supérieur à votre total, rendez-vous au 53, vous avez retardé l'inévitable, mais vous devrez considérer que vous avez automatiquement raté votre jet de Gloire (vous verrez au 53). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total, abandonnant lâchement vos camarades, vous foncez au 11.

38

Vous surmontez l'horreur de la situation et regardez bien en face la chose qui se tient désormais à la place de Faredan.

Tout ce sang versé dans le palais a imbibé le voile de la Maya, et le Démon le presse contre sa face pour mieux l'aspirer, pour franchir l'espace si ténu le séparant du Dashan. La musique des tablas a fini de l'attirer. Des fakirs, l'un d'eux gît, coupé en deux, l'autre a disparu.

Que faites-vous ?

Même Munde Shayapan, le Héros de Bélyotora, se poserait la question.

Le monstre n'a pas votre hésitation, il se saisit du chambellan, qui pousse le hurlement le plus poignant que vous n'ayez jamais entendu, et c'en est fini de lui, ses membres exsangues retombent ici et là, mais tout en douceur, comme s'ils n'étaient que plumes.

Le Démon avance, les gardes du Radjah s'enfuient en pleurant du sang… Les mendiants fous s'entre-tuent dans un bel ensemble.

Egbish se recroqueville encore plus sur son trône… La créature se penche sur lui…

Vous attaquez sabre au poing au 7, si vous avez un arc, vous pouvez l'utiliser au 45, vous foutez le camp au 3, vous essayez d'attirer l'attention de la créature sur vous sans pour autant l'attaquer, rendez-vous au 76.

39

« Malakoga ! »

Vous reconnaissez l'ancien moine de Veyan à qui vous aviez confié le petit singe. Juste vêtu d'un pagne, le visage couturé de cicatrices, sale, il hoche la tête. Il tient dans une main une fronde, sans aucune pierre. Enfin pour un ancien moine, il semble toujours fidèle à son Dieu…

« Oui, je t'ai reconnu aussi. J'ai hésité, mais je t'épargne. File, l'homme que tu cherches n'est pas ici. Il n'a jamais quitté Egbish. Si tel est ton Dharma, c'est là-bas que tu dois t'en retourner. »

Nul doute que d'autres singes se retiennent de se jeter sur vous.

L'attaquez-vous au 6 ? Obéissez-vous sans discuter (récupérez un cheval sans cavalier si vous avez été démonté) et filez au 59 ou essayez-vous de lui demander des explications au 70 ?

40

Vous approchez tranquillement, la lourde porte a été fermée, peut-être un peu plus tôt que d'habitude, mais faire rentrer la longue file de gens a dû être pénible aujourd'hui.

Les gardes vous hèlent depuis les créneaux. Ils braquent une lampe-tempête sur vous.

Que répondez-vous ? Vous êtes Darel Garani, en mission pour le Radjah, au 9, ou que vous êtes un guerrier égaré qui cherche un abri, au 15 ?

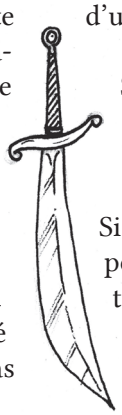
41

Le Bourreau royal vous saisit de sa trompe et sans effort vous place derrière sa tête, à la place du cornac. Maintenant, que le duel commence !

Vous ajoutez vos derniers points d'Endurance à ceux du Bourreau royal.

Chaque adversaire s'inflige deux points de dégâts par coup.

Vous pouvez dépenser un point de Gloire pour doubler les dégâts de l'éléphant lors d'un coup au but.



Si le Démon fait un double as naturel, il touche automatiquement et inflige 4 points.

Si vous avez Cavalier né, vous octroyez un point d'Habileté au Bourreau royal pour tout ce combat.

Si vous avez un arc et qu'il vous reste des flèches, vous pouvez en utiliser une par assaut. Cela gêne le Démon à chaque fois que vous tirez une flèche, il perd un point d'Habileté pour le prochain assaut.

Bourreau royal	Habileté 10	Endurance 48
Tombalku	Habileté 11	Endurance 54

Si vous triomphez, rendez-vous au 24.

42

Un singe bondit pour vous jeter à bas de votre monture, faites un jet sous votre Habileté, ajoutez un à votre total d'Habileté si vous êtes un Cavalier né, pareil si vous êtes un Cul-rouge. Si le résultat des dés est supérieur à votre Habileté, il vous percute de plein fouet, vous perdez deux points d'Endurance et roulez au sol. Si le résultat est inférieur ou égal vous vous penchez à temps sur l'encolure de votre monture et le laissez percuter l'arbre d'en face. Il en accourt de partout.

Singe furieux Habileté 7 Endurance 6

Singe furieux Habileté 6 Endurance 8

Singe furieux Habileté 8 Endurance 8

Vous vous battez dans le cadre d'une poursuite, si vous êtes Tenace, n'hésitez pas à vous en servir. Si vous les tuez, il en arrive encore au 71.

43

Faredan et ses hommes dansent comme des Démons au milieu des cadavres et du sang, alors que les quelques gardes du Radjah serrent les rangs, et le chambellan les fesses. Egbish, lui, semble fasciné par l'horreur de la scène. Personne ne risquant de vous repérer, vous en profitez pour pénétrer discrètement dans la salle du trône.

Et tout bascule dans la folie, rendez-vous au 72.

44

Raykan pousse une formidable ovation quand il vous voit exécuter la bête, le souffle court vous lui souriez. Vous êtes désormais frères d'armes… Et vous n'êtes plus que deux. Jamais vous n'aviez encore vu autant de corps, hommes ou bêtes, étalés par terre, les organes internes exposés de façon obscène à la lumière du jour. L'odeur de sueur et de sang vous prend à la gorge. Des mouvements ici et là vous laissent comprendre qu'il reste des singes, mais ils ont compris la leçon.

« On devrait pouvoir… »

Raykan ne termine pas sa phrase, un projectile en pleine tête l'envoie rouler au sol, il ne bouge plus. Bon sang, vous aviez oublié le tireur qui a abattu votre guide !

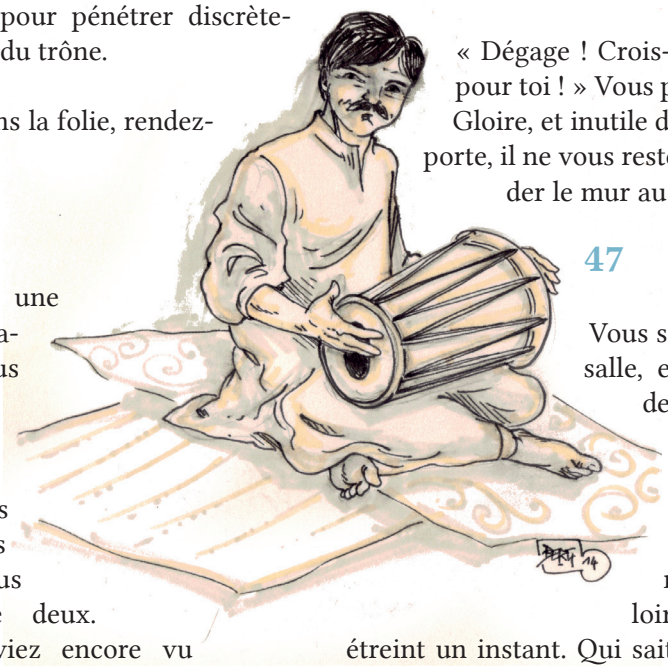
Alors que vous vous attendiez à être frappé à votre tour, un homme apparaît au détour d'un arbre. Si vous avez le Cul-rouge, rendez-vous au 39, sinon vous vous rendez au 25.

45

Impossible de louper la créature, le plus pénible est de la regarder. La flèche se plante dans un claquement sonore. La chose hurle et se désintéresse de tout sauf de vous. Vous essayez de l'arroser de flèches avant qu'elle ne soit au corps à corps ? Rendez-vous au 60. Ou vous l'entraînez en dehors en lui tirant une flèche pour l'aiguillonner ? Rendez-vous au 31. Peut-être qu'avec des renforts vous pourriez en venir à bout…

46

« Dégage ! Crois-nous, c'est mieux pour toi ! » Vous perdez un point de Gloire, et inutile de tenter une autre porte, il ne vous reste plus qu'à escalader le mur au 65.



47

Vous sortez de la grande salle, et quand le poids des regards s'allège de vos épaules, la crainte de vous faire lâchement assassiner dans un couloir de service vous étreint un instant. Qui sait ce qu'un Radjah

peut commettre lorsqu'on l'a menacé dans son propre palais ? Deux autres gardes vous attendent. L'un d'eux n'est armé que d'un bandeau.

Nul besoin d'explication. Acceptez-vous qu'il vous bande les yeux au 27 ou préférez-vous, sans arme, fuir ce traquenard au 51 ?

48

On vous a toujours dit que les prêtres étaient de bons conseils, depuis les événements arrivés lors de votre Garapa, vous savez que cela dépend beaucoup du religieux. Mais tout de même, le Grand Temple et le palais sont liés. Par précaution vous évitez de croiser du monde, mais un calme presque irréel règne après les sévères cérémonies de Yoma. Vous regardez à gauche et à droite, la première enceinte du Grand Temple est restée ouverte pour accueillir, dans l'espace entre elle et l'enceinte intérieure, ceux qui voudraient prier, les pèlerins ayant besoin d'un abri. D'un pas décidé vous approchez d'un novice chargé d'accueillir les arrivants.

Il est peu assuré devant votre air martial, et sa peur se devine sous le halo des torches de l'entrée.

« Je suis… »

Mais vous ne pouvez terminer, pourvu de son long bâton d'ébène, le Grand Prêtre, sévère comme la mort, sort de l'ombre.

« Chut ! Viens, je t'attendais, suis-moi ! »

Obéissez-vous au 78 ou préférez-vous fuir ce nouveau traquenard et courir prévenir le Radjah en son palais au 36 ? Vous n'avez guère le temps pour autre chose désormais.

49

La volée de flèches qui jaillit de la jungle en bordure de la route vous transforme en porc-épic sanglant.

50

L'enclos n'est pas trop loin de l'écurie, il y a toujours de quoi recevoir les éléphants du Radjah ou d'autres seigneurs. Et le Bourreau royal, c'est la personnification de la justice du Maharadjah, une créature sacrée. Vous foncez, mais il vous faut traverser une cour. La créature derrière vous va vous rattraper en un éclair si vous n'êtes pas assez rapide. La situation ne saurait être pire. Si vous connaissez un rituel, comptez le nombre de lettres de ce rituel et rendez-vous au paragraphe concerné. Sinon, vous devrez courir comme jamais et bondir par-dessus la barrière de l'enclos. Il vous faut tout donner : lancez trois dés. Vous devez faire autant ou moins que votre total d'Habileté. Pour chaque point d'Endurance dépensé, vous augmentez pour ce jet, ce jet seulement, votre total d'Habileté. Attention, vous devez garder au moins un point d'Endurance. Pour chaque point de Gloire dépensé, vous pouvez retirer un point au résultat des dés. Vous pouvez utiliser Souplesse de la Mangouste en une ultime feinte.

Alors ? Alors ? Si vous échouez, nous vous épargnerons le fait d'être brusquement intégré au dallage de la cour en une pulpe sanglante. Mais si vous êtes le plus rapide, vous bondissez tel le Dieu de la chasse et atterrissez dans l'enclos, aux pieds de l'éléphant sacré. Rendez-vous au 35.

51

Vous repoussez brutalement l'exécuteur, mais le garde qui vous accompagnait à lui aussi de bons réflexes. Sa lance vous transperce la cuisse, vous clouant au sol. Le troisième homme vous jette un regard mauvais et vous embroche comme un poulet.

52

Faites un jet de Gloire avec deux dés, si le résultat est supérieur à votre score, elle refuse de prendre des risques et vous n'avez plus qu'à courir au 36. S'il est inférieur ou égal, ou si vous possédez Expert en Kâma-Sûtra

(hop, la technique du tapir fouisseur), elle accepte de vous faire passer par une des entrées de service du palais, presque exclusivement dédiée aux rendez-vous galants.

Alors que l'écho métallique et les cris d'une bataille éclatent quand vous approchez du palais, elle vous guide à une petite grille.

« Il n'y a aucun garde, vas-y, j'ai l'impression qu'ils sont très occupés ce soir… »

Vous lui dites d'être prudente sur le chemin de retour, et vous vous glissez sur les dalles de l'arrière-cour. Un son, comme celui de tablas, résonne, mais vous êtes trop concentré pour vous en inquiéter. Vous savez qu'un passage depuis les écuries permet de rejoindre le Radjah. Trouvez-le au 28.

53

Faites un jet de Gloire avec deux dés. Si vous êtes Intraitable, vous ne perdrez pas de point de Gloire lors de ce jet. Si votre résultat est supérieur à votre score, vous êtes impressionné par la bête, et combattez avec deux points d'Habileté en moins au premier assaut. Sinon, ce n'est pas ce mangeur de bananes qui va vous intimider. Si vous êtes Cul-rouge, lancez un Dé. Si vous faites un chiffre pair, Veyan, Dieu des Singes, vous favorise, vous gagnez un point d'Habileté pour le combat. Sinon, il préfère l'autre brute, augmentez son score d'Habileté d'un point pour le combat.

Voilà, vous êtes seul sur la Voie de l'Honneur.

Cogneur de la Jungle Habileté 9 Endurance 12

Vous n'avez aucun espoir de fuite. Ce défi reste dans la traque de Faredan, vous pouvez utiliser Tenace. Si vous triomphez, rendez-vous au 44.

54

Des rires accompagnent la volée de flèches. Vous ne partagez pas le même humour, mais vous n'êtes pas en mesure de vous plaindre.

55

Le disciple de Voy'Ha, l'un des rares présents en ville, vous guide jusqu'au palais.

Alors que l'écho métallique et les cris d'une bataille éclatent, vous approchez d'une petite grille.

« Il n'y a aucun garde, vas-y, j'ai l'impression qu'ils sont très occupés ce soir… »

Vous lui dites d'être prudent sur le chemin de retour, et vous vous glissez sur les dalles de l'arrière-cour. Un son, comme celui de tablas, résonne, mais vous êtes trop concentré pour vous en inquiéter. Vous savez qu'un passage depuis les écuries permet de rejoindre le Radjah. Trouvez-le au 28.

56

Vous donnez tout ce que vous avez, mais la chose d'Au-delà de la Maya vous attrape. Vous savez ? Comme lorsque vous êtes enfant et que vous faites un cauchemar. Mais là, c'est la réalité.

57

Fuir ne mène généralement qu'à une mort indigne, du moins c'est ce que vous apprend la Voie de l'Honneur. Vos gars sont de la même trempe que vous. Trop vulnérables en colonne, ils se regroupent en cercle. Fatalement, dans une formation pareille, votre guide sur sa mule est la faille principale… Il s'écroule, cruellement frappé à la tempe par un projectile. Sa mule s'enfuit

en brayant. Par grappes incalculables, singes de tous poils et de toutes régions montrent leurs visages et leurs crocs avides de chair humaine. Personne n'aurait jamais pu prévenir une telle embuscade… Ils bondissent, descendent des arbres plus vite que des pythons, ils n'ont qu'un seul désir dans leurs yeux fous : la mort. Affrontez-les au 34.

58

Vous tombez à genoux. Vous fixez le sol de vos yeux, vous… Le voile de la Maya qui sépare le monde des hommes de celui des Démons a été déchiré. Et vous avec.

59

Vous ne ménagez pas votre monture, cette mission est un désastre complet. Pire, il semblerait que Faredan ait prévu d'attirer ses poursuivants dans ce piège, voilà bien une ruse soufflée par Veyan, Bayshu le Dieu de la Guerre doit bouillir de rage ! Faredan a préparé un mauvais coup depuis très longtemps, vous avez perturbé ses plans mais il a su s'adapter avec brio. L'homme qui a voulu vous tuer, qui a essayé de faire assassiner votre père, qui a défié votre Radjah, est un ennemi coriace ! Alors qu'il était le favori juste devant votre géniteur, quelle folie ! Vous arriverez à la nuit à Egbish. Préférez-vous aller chercher des renforts à la forteresse de Kosh-Egbish, galopez au 10, ou préférez-vous gagner la ville coûte que coûte, au 30 ?

60

Vous tirez pas moins de six flèches, bravo, alors que ce n'est pas votre arme de prédilection, loin de là. Vous êtes même suffisamment rapide pour saisir votre sabre et porter un coup. Mais c'est à peine si le Démon est affaibli quand il vous percute de plein fouet. Décrire votre agonie, aussi brève soit-elle, ne serait pas une chose décente.

61

Une volée de flèches jaillit de la jungle en bordure de la route. L'une d'elles vous atteint, vous perdez 4 points d'Endurance. Bayshu Dieu de la guerre vous a épargné pour mieux affronter les cavaliers aux longs vêtements drapés qui vous attaquent. Faredan a même prévu de faire surveiller la route de Kosh-Egbish !

Mercenaire des Déserts de l'Ouest
Habileté 7 Endurance 6

Mercenaire des Déserts de l'Ouest
Habileté 7 Endurance 6

Mercenaire des Déserts de l'Ouest
Habileté 8 Endurance 6

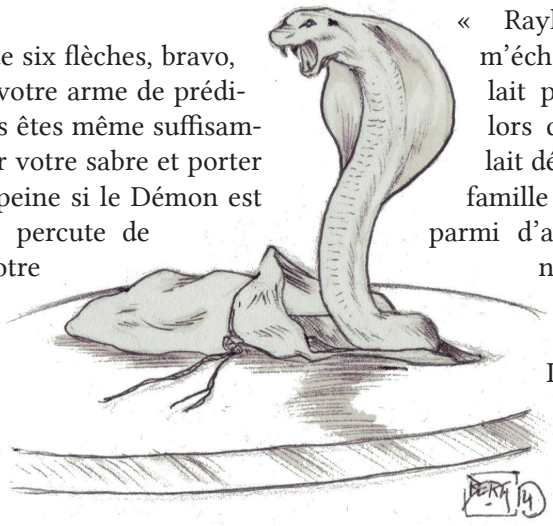
Vous pouvez essayer de fuir pour rejoindre Egbish, au prix d'un point de Gloire, une fois un mercenaire tué, en galopant au 17. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 2.

62

Des rires accompagnent la volée de flèches. Vous ne partagez pas le même humour, mais vous n'êtes pas en mesure de vous plaindre.

63

Quelque chose vous titille, et vous n'avez pas encore eu l'occasion de parler à grand monde en privé.



« Raykan, quelque chose m'échappe. Faredan ne voulait pas seulement ma tête lors de ma Garapa, il voulait déjà nuire au Radjah, ma famille n'était qu'un obstacle parmi d'autres. J'ai vu Egbish, notre seigneur, il semble l'avoir réalisé lui aussi. Pourquoi un Djah si fidèle, même s'il haïssait mon père, a-t-il tout risqué et tout perdu ?

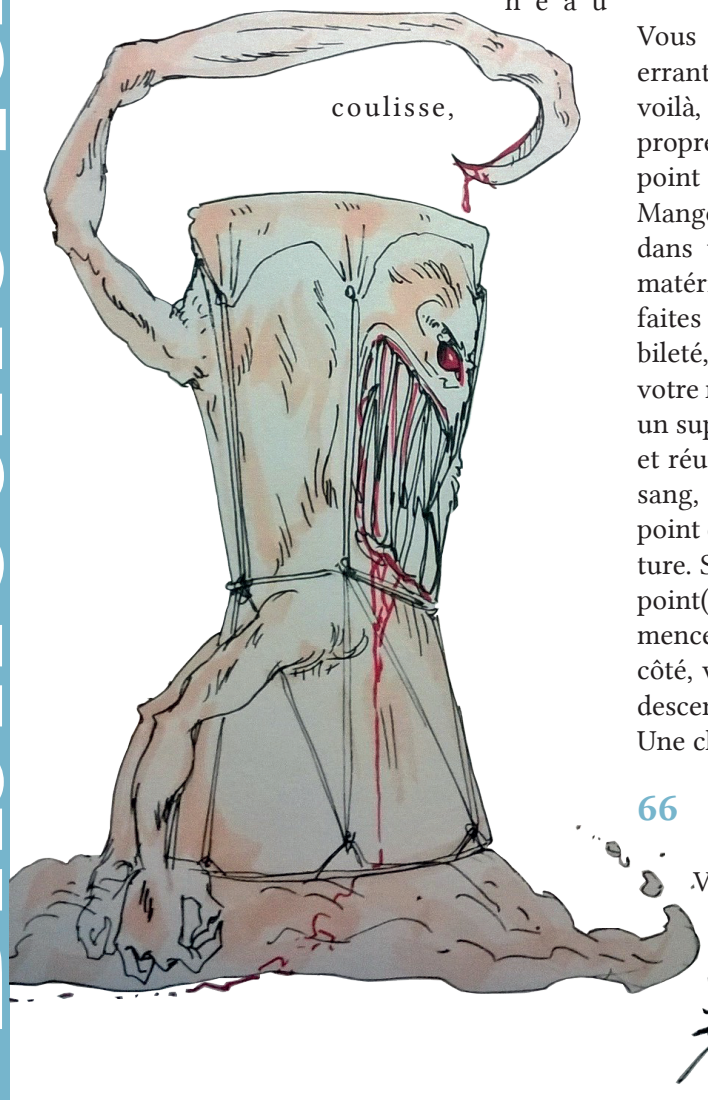
- Aucune importance, la mission avant tout, petit. »

Le « petit » vous irrite, mais vous perdez un point de Gloire à manifester des doutes devant un fidèle guerrier de votre Radjah. Veyan a souvent la langue trop bien pendue. Rendez-vous au 74.

64

Une fumerie de hûka peut être considérée comme un lieu de débauche, si des disciples de Sutraya, Déesse des plaisirs, ne sont pas loin, il y a d'ordinaire de quoi s'amuser.

La chaleur de Bishiman est non loin du palais, ce n'est pas un paysan qui peut s'y rendre. Et c'est nécessairement un établissement ouvert le soir, on ne vous trouvera pas suspect. Les lampions rouges sont allumés. Vous tirez sur le cordon de velours devant la porte, un panneau coulisse,



révélant une paire d'yeux derrière un grillage.

« Qui es-tu, beau guerrier ? »

Vous déclinez votre identité, il y a un léger silence.

« C'est un honneur, les Garani sont peu familiers de notre établissement, entre ».

La porte s'ouvre, révélant une douce chaleur, et un intérieur lambrissé et tapissé. Une femme, vêtue de soies chatoyantes, ose s'adresser à vous, rare privilège de celles officiant en ces lieux.

« Que désires-tu pour te détendre ? Tu as l'air d'en avoir besoin… »

- C'est pas faux. » Rendez-vous au 22.

65

Vous attachez votre monture, un cheval errant pourrait attirer l'attention. Puis vous voilà, tel un voleur, pour rentrer dans votre propre cité. La situation vous fait perdre un point de Gloire. Si vous avez Souplesse de la Mangouste, cela devrait vous aider. De nuit, dans votre état, l'effort va être rude, sans matériel approprié. Lancez trois dés, si vous faites autant ou moins que votre score d'Habileté, vous y parvenez, rendez-vous au 29. Si votre résultat est supérieur, vous pouvez dans un suprême effort perdre un point d'Habileté et réussir à passer, les mains et les orteils en sang, les ongles retournés. La perte de ce point est permanente jusqu'à la fin de l'aventure. Sinon, c'est la chute, et la perte d'un dé point(s) d'Endurance. Vous pouvez recommencer tant que vous êtes vivant… De l'autre côté, vous vous faufilez par un escalier pour descendre du chemin de ronde, plutôt désert. Une chance ? Rendez-vous au 29.

66

Vous vous redressez avec un sacré mal de tête. Bon sang, vous aviez oublié le tireur qui a abattu votre guide ! Alors que vous vous attendiez à être frappé à nouveau,

un homme apparaît au détour d'un arbre. Si vous avez le Cul-rouge, rendez-vous au 39, sinon vous vous rendez au 25.

67

La salle est pleine de corps mêlés qui n'en finissent pas de se vider de leur sang. Derrière un ultime cordon de gardes fidèles, Egbish s'est recroquevillé sur son trône. Le chambellan, en chemise de nuit, se tient bravement à la tête des gardes. En face de lui, Faredan ! Il irradie de haine, nu, le corps peint de rouge, dévoué à Bayshu, Dieu de la guerre. Derrière lui, sa meute achève les blessés, les mutile, des têtes roulent à travers la salle. Et au milieu d'eux, deux hommes nus, aux corps couverts de scarifications, jouent tout en douceur un rythme lancinant. Vu l'aspect répugnant des deux individus, cela ne peut être que des fakirs, des êtres malfaisants, soumis, normalement, à l'autorité du guru du royaume d'Egbish.

« Radjah ! Mon Radjah ! Moi qui t'ai tout donné ! Ma femme, mes filles ! Tout ! Je viens tout te reprendre ! Et sur ton trône je vais t'arracher ton nom, contemple, monstre, contemple le futur Radjah Egbish ! »

Et là, les joueurs de tablas s'emballent. Leurs mains deviennent floues, et un son que vous n'aviez jamais entendu remplit la salle, vous fait vibrer l'âme, et va jusqu'à soulever le voile interdit de la Maya.

Que faites-vous ? Vous apercevez une porte secrète à votre gauche, vous pouvez jaillir dans la salle et attaquer Faredan au 20, ou vous ruer sur les fakirs au 26, ou encore assaillir le Radjah Egbish et offrir sa tête à Faredan au 33, ou vous attendez la suite des événements au 43. Ne rêvez pas, il est impossible d'utiliser un arc de là où vous êtes, si vous en possédez un.

68

Vous comprenez qu'on ne vous fait pas reprendre le même chemin. On ne veut pas montrer ce qu'il advient de vous, cela maintiendra les autres sur leurs gardes. Vous vous arrêtez, le bandeau glisse, votre guide se retire.

« Je suis ravi de te servir, Darel ». En face de vous se tient Raykan Dembi, un fier guerrier de renom, presque deux fois votre âge, au service de la dynastie d'Egbish depuis quelques années. Vous êtes dans les écuries du palais. Deux montures sont prêtes, votre équipement vous attend près d'elles. Le colosse vous donne une accolade de guerrier.

« Je suis sûr que ton père va se remettre de ses blessures. Viens, nos hommes nous attendent dehors, tous des vétérans au service du Radjah, des durs de durs, on va retrouver Faredan et je tiendrai le sac où tu rangeras sa tête ensanglantée… » Vous remarquez le sac de soie rouge que l'on vous a confié. Un sac de bourreau.

Si vous avez le Cul-rouge, rendez-vous au 63, sinon, rendez-vous au 74.

69

Comprenant que ce qu'elle aime c'est le sang, vous lui offrez le vôtre en vous coupant la paume. Vous vous badigeonnez le visage et la sifflez. Chose incroyable, elle se tourne vers vous. Les mains sur les hanches, vous prenez une pose aguichante et offrez votre gorge. Comme devenue folle, la chose se rue vers vous. Vous prenez la fuite et courez, courez… Elle est juste derrière vous, pulvérise tous les encadrements de portes trop étroits pour sa carrure, vous devez sûrement la vie à ces obstacles, et choisissez dans le palais les endroits les plus resserrés. Mais vous devez vite vous décider. Un Démon, cela concerne sans doute les prêtres. Si vous l'attirez plutôt vers l'enclos sacré du Bourreau royal, il y a des prêtres avec la bête favorite du Maharadjah, rendez-vous au 50. Sinon vous l'attirez vers le Grand Temple, où doit se trouver le Grand Prêtre, au 12.

70

« Pourquoi ? Pourquoi aides-tu Faredan ? »

Faites un jet de Gloire. Mais vous lancez trois dés si vous n'avez perdu aucun point

d'Endurance, sinon deux dés. Malakoga se laissera peut-être apitoyer par votre état.

Si votre jet est supérieur à votre total actuel de Gloire, il se tait et vous fait signe de partir, filez au 59, quitte à récupérer un cheval sans cavalier si vous n'avez plus votre monture, mais si votre jet est inférieur ou égal à votre Gloire actuelle, rendez-vous au 21.

71

Un monstrueux singe, aussi haut qu'un homme à cheval, fait son apparition entre deux arbres dont les troncs paraissent bien chétifs en comparaison de ses bras.

« Par tous les Dieux ! Cette bête doit venir tout droit de Bushira ! » s'exclame Raykan, couvert de sang.

Deux de vos braves chargent le monstre héroïquement, mais il bondit avec une puissance surprenante, les frappe en plein vol et les jette à terre. Les plus petits macaques les recouvrent alors tel un drap de fourrure pour les saigner à mort. Leurs frères d'armes s'efforcent de les délivrer, mais que peuvent-ils faire…

Le mâle alpha tape ses poings contre sa poitrine, d'une force telle qu'elle suffirait à briser votre crâne.

C'est un défi. Y répondez-vous au 53 ou fuyez-vous au 37 ?

72

Les deux fakirs hurlent, une intense lueur pourpre émane des tablas et éclaire toute la pièce. Tout le monde se fige comme des statues. C'est avec effroi que vous voyez le sang répandu dans la pièce onduler sur le marbre comme des cobras rouges.

La horde de serpents vient se mettre à tournoyer autour de Faredan, qui regarde, émerveillé, le processus. Puis le sang tournoie de plus en plus vite, s'élève autour de lui. Un instant, vous voyez le visage de Faredan se muer en une vision d'horreur, puis il disparaît dans un tourbillon sanglant, un bruit effrayant vous fait lâcher votre arme et porter les mains aux oreilles, même si c'est le genre de son qui attaque l'âme.

Additionnez votre Gloire actuelle et votre Endurance actuelle. Lancez 4 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score, rendez-vous au 38, sinon rendez-vous au 58.

73

La musique vous rend comme fou. Les mendiants dégainent des armes

camouflées et, poussant une clameur sauvage, montent à l'assaut de toutes leurs forces. Profitant de la fête de Yoma, les Faredan ont fait rentrer les leurs et de nombreux malheureux haïssant Egbish ! Votre volonté prend le dessus et vous vous écartez du massacre pour reprendre vos esprits. Les tablas de Tombalku, la légende dit donc vrai ! Qui les manie rend ses troupes sanguinaires ! Passer par la grande entrée c'est se jeter dans la mêlée. L'avantage, c'est que d'autres coins sont désormais sans surveillance. Le mieux est de rentrer par un moyen plus discret, si vous gagnez les écuries, vous savez qu'il existe un chemin permettant de rejoindre le Radjah. Glissez-vous dans les ombres de la nuit, faites un jet en Habileté (vous pouvez utiliser Souplesse de la Mangouste), si le résultat est inférieur ou égal à votre score, faufilez-vous juste à côté du bain de sang, et foncez aux écuries au 28. Si vous échouez, vous devez affronter un faux mendiant ivre de rage.

Mendiant vengeur Habileté 6 Endurance 6

Puis ensuite un garde du palais, à cette heure il ne fait plus de distinction.

Garde zélé Habileté 7 Endurance 8

Si vous triomphez, filez au 28.

74

Vous vous équipez vite fait. Enfilez une cotte de mailles (+4 points à votre Total d'Endurance, et vous pouvez dépasser votre score maximum de 4 points), prenez votre sabre et enjambez votre monture.

Guidé par Raykan, vous vous retrouvez entouré de vos hommes, pour mieux vous dissimuler. Vous comptez une vingtaine de braves, mais avec ce qui vous est arrivé ces derniers temps, vous en avez peut-être vu plus qu'eux dans toute leur vie. Les écuries ont souffert d'un grave incendie, provoqué par Faredan, peut-être escomptait-il qu'aucune poursuite, même tardive, ne pourrait être lancée contre lui ? Dans tous les cas, il reste encore le gros de l'armée, à Kosh-Egbish, la forteresse du Radjah, non loin de la capitale. Vous cavalez sans ménagement, vous sentez bien que vos hommes sont en rogne. L'insulte faite au Radjah Egbish sera lavée dans le sang, rendez-vous à la porte de Bushira au 8.

75

Vous entendez des hurlements de détresse autour de vous dans la jungle, nul doute qu'une nouvelle crise de rage va saisir les singes du coin. Il vaut mieux ne pas rester ici, filez au 59, récupérez un cheval sans cavalier si vous aviez été démonté.

76

Si vous êtes Expert en Kâma-Sûtra, rendez-vous au 69, pour aguicher quelqu'un ou quelque chose et l'attirer, ça vous savez faire. Sinon faites un jet pour savoir si vous n'êtes pas insignifiant à ses yeux. Lancez deux dés, ajoutez autant de points de Gloire que vous voulez (jusqu'à votre score actuel maximum), si vous faites 16 ou plus, rendez-vous au 69. Sinon trouvez une autre solution au 38, tous les points de Gloire dépensés sont perdus.

77

Raykan met les hommes en formation, l'espion renâcle un peu devant l'aspect militaire des choses, mais vous conduit à cette portion de jungle empiétant sur la brousse. Jeune noble, vous avez participé à des chasses, mais c'est une tout autre sensation que de pénétrer dans une jungle à la recherche d'hommes en armes prêts à défendre leurs vies… Un cri strident perce la jungle, la réduit au silence. Instinctivement, toutes les armes sortent de leur fourreau dans un sifflement métallique. Vous comprenez qu'il est déjà trop tard. Si vous préférez ordonner la retraite rendez-vous au 23, si vous préférez ordonner à vos hommes de se regrouper rendez-vous au 57.

78

Le vieil homme vous conduit d'un pas ferme derrière une statue de la cour des prières. Une statue de Yoma, le Vigilant, évidemment…

Derrière l'estrade sur laquelle elle repose, il appuie sur une pierre, dévoilant un passage secret étroit, à l'escalier aussi petit et serré que possible. Avec l'habitude d'une longue pratique, le Grand Prêtre s'y faufile, vous lui emboîtez le pas. Une lueur phosphorescente émane de son bâton et vous guide… jusqu'à un autre escalier, vous remontez cette fois et, écartant une tenture, vous vous retrouvez dans une alcôve. Il se tourne vers vous, les yeux brillants de colère.

« Je n'aime pas ce qu'il se passe, Darel Garani, et les Dieux encore moins. Des querelles de nobles, c'est un amusement pour eux, aussi cruelles soient-elles. Mais par la faute de ton père, les tablas de Tombalku vont être utilisés ce soir. Un cauchemar m'a tiré de mon repos, le pire est à venir. Je vais te faire reconduire au palais, arrête Faredan tant qu'il est temps ! Mais je sais les Garani faillibles, alors écoute-moi bien, je vais t'enseigner un rituel bref mais puissant, si le pire se produit, ce sera ton unique salut ! Faredan a récupéré les tablas en les volant, la légende prédit le pire à qui ose agir ainsi. »

Aucun doute possible, le Grand Prêtre ne vous aime pas. Et s'il ne vous dit pas ce qu'est le pire, il vous enseigne le Tombalkuatakalan, notez-le sur votre feuille. Ensuite, un Prêtre d'Allaya vous soigne jusqu'à 4 points d'Endurance, et un autre plutôt voué à Voy'Ha, le Chasseur, va vous conduire jusqu'au palais. Rendez-vous au 55.

79

Vous devez capturer Faredan, cette mission vous obsède et accroît votre vigilance, mort vous ne pourriez y arriver. Vous percevez le miroitement traître de pointes d'acier et vous vous couchez sur votre monture, les flèches sifflent au-dessus de vous ! Faredan a même prévu de faire intercepter quiconque se rendrait à la forteresse. Poussant des cris de guerre, des hommes aux longs vêtements drapés jaillissent de la jungle.

Mercenaire des Déserts de l'Ouest
Habileté 7 Endurance 6

Mercenaire des Déserts de l'Ouest
Habileté 7 Endurance 6

Mercenaire des Déserts de l'Ouest
Habileté 8 Endurance 6

Vous pouvez essayer de fuir pour rejoindre Egbish, au prix d'un point de Gloire, une fois un mercenaire tué, en galopant au 17. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 2.

80

Votre famille, votre Radjah, votre ville, votre royaume sont sauvés grâce à votre courage et votre formidable ténacité. Qui aurait pu imaginer cet enchaînement funeste depuis vos seize ans ? La réponse des prêtres, vous la connaissez déjà : le Dharma. Vous avez suivi le vôtre, et son prix est très élevé. Les Dieux vous ont sans doute remarqué, mais dans le Dashan, c'est loin de garantir une vie joyeuse et paisible. Par Sutraya, savourez cette victoire, Bayshu n'en promet jamais aucune ! ■

GABRIEL FÉRAUD

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. ■

IL Y A 1330 ANS, C'ÉTAIT LA CHUTE DE LA BURE DE MERLIN !
HEY ! ÇA VA PAS !!!
FAUT PAS CÉLÉBRER ÇA !
GNTUDJU S.LOPERIES D'AGRAFES !

CLOUDS-OVER-PRIPYAT - BY DAVID EDWARDS (OWN WORK) [CC-BY-SA-3.0], VIA WIKIMEDIA COMMONS

Petit à petit, l'araignoiseau fait son nid

Scénario pour *Broken Rooms*

Par Julien Pouard

Intentions

Quelques jeux proposent de se plonger dans le thème de l'horreur enfantine, dans cette proposition pour *Broken Rooms*, il ne s'agit pas vraiment de ça. Plutôt que jouer les enfants terrifiés par les monstres cachés autour d'eux et recherchant la protection des adultes, nous rencontrerons ici des enfants ayant pris les armes pour défendre les adultes. Qui est le monstre ici, le père qui envoie son fils se faire soldat ou l'horreur qui rôde dans la nuit que seul l'enfant peut voir ?

J'ai déjà publié dans les *Chroniques d'Altaride* un scénario d'introduction pour *Broken Rooms*, *L'Ours de la place Vendôme*. Ce jeu m'enthousiasme à chaque fois que je l'ouvre. En attendant de faire jouer et peut-être d'écrire une campagne dans ce cadre, voici les bases d'une nouvelle histoire dans cet univers brisé.

L'histoire se déroulera sur Terre12, presque la plus éloignée du monde tel que nous le connaissons : Terre1. Sur Terre12, des monstres invisibles traquent l'humanité et seuls les enfants sont capables de les voir. La société s'est effondrée, les enfants se battent jusqu'à leur adolescence. Quand celle-ci survient, ils deviennent des victimes incapables de voir leurs prédateurs.

Les joueurs incarneront ici des petits soldats défendant un refuge qui abrite plusieurs familles. Cependant, si les enfants ont les armes, ils n'ont pas le pouvoir. Ils patrouillent, surveillent et protègent, mais ce sont les adultes qui commandent, qui contrôlent les ressources. Mais les soldats de nos joueurs ont un espoir, ils sont tous HbA positifs : ils peuvent voyager entre les mondes, et ils ne cesseront jamais de voir les monstres.

Au début du jeu, les enfants ont déjà connu leur première chute et se sont retrouvés brièvement dans un monde sans monstre : Terre1. Ils n'ont pas compris ce qui leur était arrivé mais ils ont constaté qu'ils avaient désormais des supers-pouvoirs, comme dans

les histoires de l'oncle Benji. Ces pouvoirs les aideront-ils à lutter contre les monstres ? Leur faculté à voyager leur permettra peut-être de s'échapper de cet enfer, mais laisseront-ils leurs parents derrière eux ?

Phrases-clefs

- La vie est précieuse
- Tout le monde a un nom
- Les monstres sont là pour dévorer l'humanité

Contexte

Sur Terre12, il y a de ça douze ans, les monstres ont déferlé sur l'humanité. Au début personne n'a compris ce qui se passait. Des morts horribles survenaient sans aucune trace d'assaillants. Certains mourraient de façon inexplicable comme empoisonnés par des radiations. Peu à peu la situation se dégradait et la civilisation vacillait sous les coups des hordes dévorantes. Puis les adultes prêtèrent l'oreille aux histoires des enfants. Seuls ceux qui n'avaient pas dépassé la puberté (à quelques rares exceptions près) pouvaient voir les envahisseurs, des monstres affreux traquant les humains pour les dévorer. Rapidement, les groupes humains survivants enrôlèrent les enfants pour lutter contre les monstres, faisant passer l'entraînement militaire pour une série de jeux. Terre12 aujourd'hui est parsemée de bunkers souterrains où des enfants montent la garde pour des adultes incapables de voir leurs ennemis. Des structures très organisées existent en certains lieux mais ce n'est pas vraiment le cas de la région dans laquelle va se dérouler cette histoire.

Les protagonistes de l'histoire forment une bande d'enfants-soldats : les Ix. Ils sont entraînés par un des premiers enfants à avoir pris les armes il y a 10 ans, l'oncle Benji. Si l'oncle Benji a perdu la faculté de voir les monstres, il connaît leurs comportements, leurs dangers et la manière de les détruire. Depuis qu'il a pris sa retraite la communauté où habitent nos personnages l'a chargé d'entraîner les recrues prometteuses. Ils habitent tous ensemble dans les souterrains d'une ancienne caserne de gendarmerie, construite sur le site d'un fort de Vauban, en haut d'une colline percée de champignonnières abandonnées depuis longtemps.

Le Refuge est dirigé d'une main de fer par le commissaire Samira Fondel. La matriarche d'une cinquantaine d'années était affectée sur le site du fort et a pris les rênes de la communauté après la chute du gouvernement central français. Le refuge abrite une cinquantaine d'adultes et à peu près la moitié d'enfants. Jusqu'au moment où l'aventure commence, c'était un abri sûr. Mais depuis quelques jours il semble que les monstres soient plus présents que d'habitude aux alentours.

Les Ix se sont vus confier plusieurs missions par Samira et par Benji, et ils tâcheront de les mener à bien. Ils ont un énorme avantage sur les autres bandes d'enfants-soldats. Ils sont tous HBA+ et à même de voyager entre les différentes versions de la Terre. Ils ont d'ailleurs tous fait une chute très brève jusqu'à Terre1 il y a quelques semaines. Ils n'ont pas compris ce qui était arrivé mais ils ont depuis développé des pouvoirs surnaturels semblables à ceux des héros des histoires de l'oncle Benji.

L'histoire commence alors qu'ils escortent un convoi parti piller un entrepôt abandonné à quelque distance de là. Et ce convoi subit l'attaque d'une horde de dévoreurs. Aux joueurs de se sortir de cette situation pour aller explorer le Refuge et les tâches qu'on leur a confiées.

Situation de départ

La bande des Ix accompagne un convoi d'une quinzaine d'adultes de retour d'un voyage d'approvisionnement dans des champs plantés à l'extérieur de la ville. Le convoi est composé d'un camion et de deux voitures d'un modèle assez ancien et robuste. Alors qu'ils sont à une vingtaine de minutes du Refuge à travers les rues encombrées et barricadées, une horde de monstres lance l'assaut. Ce sont de petites créatures peu dangereuses individuellement, mais si elles parviennent au contact des adultes, ils en mourront à coup

sûr. Les enfants doivent les retenir le temps que les adultes soient évacués vers le Refuge. Une chance que le convoi soit en mouvement. Les monstres sont une vingtaine et attaquent par vague de 5 à 7. Un tirage sur la table des monstres en annexe permettra de leur trouver une apparence qui hanterait les cauchemars de ces vieux qui ne peuvent pas les voir. Les enfants ont moins peur, ce qu'ils voient ils peuvent le tuer.

Gérez au mieux cette introduction à la manière d'un film d'action : les décisions doivent être rapides, et le convoi devrait réussir à s'enfuir. Selon les efforts et l'implication des joueurs, le nombre d'adultes qu'ils ramèneront au Refuge peut grandement varier. Voici quelques points à propos de cette scène d'introduction :

- N'hésitez pas à personnaliser les PNJ du convoi, chaque perte doit être un coup au cœur de nos enfants-soldats.
- Laissez-leur l'avantage et le bénéfice du doute, la scène sert à se mettre dans le bain, pas à les pénaliser pour la suite.
- Notez soigneusement s'ils utilisent des pouvoirs visibles, parmi les adultes il y a des témoins qui pourraient tout raconter à Samira qui serait très intéressée par leurs capacités.
- Laissez-leur voir que l'attaque est étrange : les monstres sont nombreux mais pas vraiment persistants, comme s'ils testaient leurs défenses.
- À la fin, comme ils arrivent à semer les monstres, qu'ils aperçoivent un faucon-araignée planer au-dessus des monstres comme pour observer le combat.

Une fois arrivés au refuge, les personnages seront félicités et envoyés à la douche, au dîner puis au dodo. Ce sont des enfants et dans le refuge ils doivent obéir aux adultes, que ça leur plaise ou non. Si certains sont blessés, ils passeront la nuit à l'infirmerie. Le lendemain matin, demandez-leur qui ils veulent aller voir : l'oncle Benji, la commissaire Samira ou quelqu'un d'autre ? De leur choix dépendra la suite de l'histoire.

Objectifs des Personnages

Les enfants-soldats incarnés par les joueurs dans ce scénario ont au début du jeu un certain nombre d'objectifs communs qui leurs sont confiés par différents personnages non joueurs intervenant dans l'histoire. Ils disposent aussi de certains objectifs personnels qui sont indiqués dans la fiche de personnage des prétirés proposés pour jouer le scénario. Ces objectifs sont destinés à créer des opportunités de jeu entre les personnages joueurs, il faut donc leur en laisser la possibilité. Au meneur de jeu de ménager des moments de calme pendant lesquels ils pourront travailler à leurs objectifs personnels et de leur en mettre plein la tête le reste du temps.

- Approvisionner le Refuge en protégeant les convoyeurs et en jouant les éclaireurs/Commissaire Samira Fondel. C'est leur boulot, leur responsabilité principale. Les petits-soldats du groupe des Ix (nommés par l'oncle Benji) sont jeunes, rapides et loin de leur adolescence. On ne les affecte donc pas aux tâches de surveillance et de garde du Refuge mais aux patrouilles et à l'approvisionnement. Ils ne sont pas chargés de ramener ce qu'ils trouvent, mais de trouver des ressources (ils jouent à la chasse au trésor) et d'escorter les adultes qui viennent les récupérer.
- Trouver l'origine des monstres dans la région/Oncle Benji. L'oncle Benji écoute ses petits soldats. S'ils disent voir plus de monde, il les croit même si ce n'est pas le cas des autres autorités du Refuge. Il leur demande donc de trouver la cachette des monstres sans se faire voir, et sans prendre trop de risques. Quand ils auront trouvé, ils doivent venir lui dire pour qu'ensemble ils montent un plan pour déloger le nid. C'est un jeu de cache-cache, en somme.
- Se libérer de l'ogre/Pierre. Pierre est une brute d'une quinzaine d'années qui martyrise les petits dès qu'il en a l'occasion. Il n'hésite pas à les racketter et à les tabasser quand ils ont rendu leurs armes et se reposent au sein du Refuge. Il pratique l'intimidation avec beaucoup d'aisance et se débrouille pour qu'ils lui ramènent des trésors du monde d'avant, jugés non

WATTEN_BUNKER_INTERIOR - BY PRIORYMAN (CC-BY-SA-4.0), VIA WIKIPÉDIA

utiles à la survie mais servant souvent de monnaie dans le sommaire marché gris qui a cours entre les communautés humaines. CD, souvenirs, photos, cigarettes, alcools… Nombreux sont les objets qui n'ont pas vraiment de sens pour les enfants mais qui sont précieux pour ceux qui ont connu le monde d'avant. Les Ix ont fait un pacte, cette fois ils vont empêcher Pierre de continuer à les ennuyer. Et sans rapporter.

Lieux

Le refuge (ancien bunker souterrain)

Le refuge est un ancien bunker situé sous le fort d'une ancienne caserne de gendarmerie. Situé en haut d'une colline calcaire percée de multiples tunnels, il a été longtemps oublié, envahi par la poussière et communiquant avec les anciennes champignonnières de la région. Il se découpe en plusieurs niveaux dont la plupart des accès ont été murés pour éviter que les monstres ne s'y infiltrent.

Dans ce monde souterrain, une cinquantaine d'adultes et près de 25 enfants cohabitent. Ils disposent de l'électricité grâce à des générateurs, des panneaux solaires et plusieurs autres énergies renouvelables. S'ils ne produisent pas tout à fait assez à manger pour tous, ils ont débuté une activité de culture de champignons, d'élevage de petits animaux (des lapins notamment). Ils utilisent les ressources alentours pour compléter leur maigre production. Les adultes ne sortent que très peu du Refuge, et seulement accompagnés de plusieurs enfants pour assurer leur protection.

À la tête de leur communauté se trouve un ancien commissaire de police, Samira Fondel. Au moment de l'invasion, elle connaissait l'existence du Refuge, préparé pour accueillir des personnalités importantes en cas de conflit dans les années 1980. Plus ou moins à l'abandon depuis, elle a mené et rassemblé des riverains pour le réhabiliter. Les réfugiés ne manquent pas de place et ils pourraient accueillir d'autres familles en leur sein sans grande difficulté.

Ils sont cependant limités par les ressources alimentaires qu'ils arrivent à produire.

La cimenterie (nid de monstres)

La cimenterie a été convertie il y a quelques années en incinérateur pour traiter les déchets de la communauté urbaine. Elle présente plusieurs bâtiments chargés d'ordures et de débris, de hautes cheminées et d'un accès facile au fleuve. Abandonnée depuis la chute du gouvernement central dans les parages du Refuge, les trois faucons-araignées visqueux y ont fondé un nid. Au cœur des montagnes d'ordures naissent d'étranges monstres engendrés par la mauvaise énergie que les trois chasseurs concentrent. Ces enfants contrefaits quittent le nid pour traquer les humains dans la région et plus le temps passe, plus l'énergie mauvaise se concentre. Plus il y a de monstres qui sortent de la cimenterie. Pour engendrer les monstres, les chasseurs n'ont pas grand effort à produire. Il leur suffit d'habiter le lieu et d'y passer du temps. L'énergie mauvaise qu'ils diffusent ouvre alors un passage pour les monstres dans la trame de la réalité. Il suffirait de les éliminer ou de les faire fuir pour que cette concentration d'énergie diminue au fil du temps et que les monstres se fassent plus rares dans la région.

Vous pouvez exploiter la cimenterie à peu près comme vous le voulez, que ça soit par des descriptions vagues et horrifiques de hordes grouillantes en formations, ou que ça soit de façon tactique, en définissant précisément l'agencement des lieux. Tout dépend de ce qu'attend votre groupe de jeu. Cependant la première option a ma préférence. N'oublions pas que les personnages sont des enfants, pas des commandos des forces spéciales. Bien sûr leur entraînement peut les conduire à utiliser les méthodes tactiques de ces commandos, ce qui rend cette option vraisemblable mais la plongée dans un monde de cauchemar qui semble parfois ne pas obéir strictement aux règles de la physique (à cause des distorsions spatio-temporelles dues à l'énergie mauvaise) me parait plus intéressante. À vous de choisir le degré de détail de ce lieu. Gardez cela dit quelques détails en tête :

- La cimenterie est en ruines, ses bâtiments en partie effondrés.
- Les ordures forment un labyrinthe tridimensionnel hanté par des monstres très divers.
- Le nid des faucons-araignées a été construit en haut des grandes cheminées, une escalade longue et dangereuse peut être nécessaire pour aller les attaquer sur ce terrain.
- Mais les chasseurs ne sont pas parfaits, ils peuvent tomber dans des pièges et être attirés loin de leur nid. Il suffit d'en tuer un pour que la croissance de la population monstrueuse cesse. Et un second pour que leur nombre diminue enfin.

L'entrepôt des mousquetaires (ressources)

L'entrepôt des mousquetaires est situé en bas de la colline sur laquelle a été bâti le Refuge. C'est l'entrepôt d'un ancien hypermarché à la marque de mousquetaire qui contient encore un équipement rare en état de fonctionner : une chambre froide. Les réfugiés y stockent donc tout ce qui doit résister à la température, Même si l'entrepôt est à une vingtaine de minutes de leur manoir. Il contient donc des réserves de produits périssables, mais aussi tout ce que les réfugiés n'ont pas jugé utile de récupérer, jugeant le transport un peu inutile. L'accès à la chambre froide est fermé par une série de gros cadenas dont les clefs sont confiées à des adultes de confiance parmi les réfugiés. Les positions sont faciles à défendre une fois arrivé à l'entrepôt, ce qui peut être un avantage comme un désavantage pour les personnages selon les péripéties utilisées.

Intervenants

Oncle Benji ; qui se verrait bien comme le professeur Xavier

L'Oncle Benji est un ancien enfant-soldat qui a survécu à sa période guerrière. C'est un des premiers à avoir pris les armes il y a douze ans quand les monstres sont arrivés. Il a combattu les monstres pendant sept ans avant de perdre la capacité de les voir et à leur survivre. Après sa démobilisation il a été longtemps malade, empoisonné par l'énergie mauvaise.

KYLE-CASSIDY-STEAMPUNK - BY KYLECASSIDY - OWN WORK (CC-BY-SA-3.0), VIA WIKIPÉDIA

Pendant sa convalescence un ami lui a apporté les stocks d'une ancienne boutique de *comics* abandonnée. Il a ainsi passé des mois au lit à se nourrir des histoires des X-Men et de la Ligue de justice. Une fois remis il décida de se consacrer à l'entraînement des jeunes soldats, pour leur transmettre son expérience en appliquant les méthodes et valeurs présentées dans ses comics. Il cite fréquemment les maximes Marvel, comme « un grand pouvoir implique de grandes responsabilités ».

Il a formé la patrouille des Ix il y a quelques mois, quand il s'est rendu compte que certains gamins semblaient avoir des dons hors du commun pour repérer les monstres et résister à l'énergie mauvaise. En fait ces gamins semblent y être complètement immunisés. Il avait grand espoir pour eux jusqu'à il y a un mois, lorsqu'ils ont commencé à manifester des pouvoirs étranges ! Persuadé d'être face à l'émergence des premiers mutants de l'espèce humaine et s'inspirant des problèmes que rencontrent les X-men à interagir avec l'humanité, il a décidé de ne pas rapporter aux autorités du Refuge le phénomène, préférant entraîner les enfants en secret. Depuis il vit un rêve éveillé, face à de jeunes super-héros qui ont besoin de lui. Il est prêt à tous les sacrifices pour les protéger.

Physiquement c'est un jeune homme d'à peu près 20 ans, maigre, avec quelques poils de barbe épars et le cheveux gras. Il a la santé fragile à cause de l'énergie mauvaise qu'il a côtoyée pendant des années. Il est d'un caractère plutôt égal et conciliant, tant que le bien-être de la patrouille n'est pas en danger.

Commissaire Samira Fondel ; matriarche du Refuge

Le commissaire Samira Fondel occupait un poste tranquille dans une ville plutôt calme avant l'invasion. Avant de devenir commissaire, elle a vécu dans la région et a eu l'occasion pendant une jeunesse un peu agitée d'explorer le Refuge. Elle faisait partie d'une bande de jeunes ayant pris l'habitude de s'y réunir pour jouer de la musique et boire des bières. Lors de l'invasion elle s'est souvenue du lieu qui lui a paru convenir parfaitement pour accueillir la communauté des survivants.

Elle déteste faire se battre des enfants pour sauver les adultes, cela va complètement à l'encontre de sa vision du monde. Mais elle est aussi une réaliste qui sait bien qu'elle n'a pas le choix. Aussi essaye-t-elle de fournir une structure à ces combattants : lorsqu'ils sont dans le Refuge ils sont soumis à l'autorité des

adultes et peuvent abandonner leurs responsabilités pour redevenir des enfants.

Même si peu de monde est au courant parmi les réfugiés, Samira est en contact avec une faction organisée issue de divers organes de gouvernement qui s'est installée à une dizaine de kilomètres du Refuge, dans de grandes tours de bureau. Les habitants des tours disposent d'une ressource rare : des transports aériens. Les contacts se limitent le plus souvent à des échanges d'informations mais les Anges des tours sont prêts à intervenir du ciel si le refuge est en danger. De même que Samira tient à leur disposition une réserve secrète de carburant et de ravitaillement en cas de difficulté. Mais avant qu'ils ne puissent intervenir ils ont besoin d'une cible.

Au début, Samira ne prêtera pas grande attention aux mentions de l'augmentation du nombre de monstres dans la région. La convaincre sera difficile mais si les pertes s'accumulent elle acceptera de considérer les options et demandera aux personnages de lui donner la localisation du nid des monstres qu'elle puisse agir (demander une intervention des Anges des tours).

Physiquement c'est une femme d'une cinquantaine d'années, robuste et maîtresse d'elle-même. Elle est habituée à l'autorité et ne s'en laisse pas conter. Elle a perdu ses deux filles pendant les premières heures de l'invasion et ressent une responsabilité envers les enfants. Si elle apprend qu'ils ont des pouvoirs « surnaturels », elle n'y croira que si elle assiste à une démonstration. Elle ne saura alors pas comment réagir. Elle craint un lien entre ces pouvoirs et l'énergie mauvaise aussi interdira-t-elle leur utilisation au sein du refuge.

Rampeur, Suinteux et Grignoteur ; les trois chasseurs maîtres du nid de la cimenterie

Rampeur, Suinteux et Grignoteur sont d'horribles hybrides de faucon et d'araignée, deux yeux multiples à la place des yeux du faucon,

huit pattes graciles émergeant d'un corps boursoufflé couvert de plumes et armé d'ailes leur permettant de voler. Leur bec tranchant dégouline de poison vicieux.

Ce sont des chasseurs, ils sont malins et dotés d'un instinct de chasse puissant. Cependant ce ne sont pas non plus des lumières et il est relativement simple de les tromper. Ils préféreront toujours s'enfuir plutôt que de risquer leur vie et n'attaqueront les personnages que s'ils sont clairement en position dominante, sinon ils se contenteront de leur envoyer des dévoreurs.

Les chasseurs n'ont qu'un seul objectif : dévorer l'humanité et en particulier les habitants du Refuge. Ils ne sont pas accessibles à la raison et on ne peut pas négocier avec eux. Ils ont appris au fil du temps à murmurer le nom de leurs victimes et quelques phrases dénuées de sens de leur voix sifflante. Ils utilisent ces bruits sans les comprendre, pour aider leur chasse.

Ils sont habituellement présents sur le site de la cimenterie mais parfois l'un d'entre eux va patrouiller plus loin.

Protagonistes

La description des protagonistes sera sommaire, ce sont des inspirations plutôt que des personnages prétirés. Les joueurs pourront donc facilement adapter les exemples présentés ci-contre.

Les objectifs personnels sont construits de la manière suivante : un objectif pour le groupe entier et deux objectifs vis-à-vis de deux autres membres du groupe. Résoudre les objectifs devrait accorder un moment de grâce au personnage.

Cela ne fait pas partie des règles originelles de *Broken Rooms* mais je conseille par exemple de les récompenser avec des points d'inertie ou à la manière d'*Apocalypse World* de leur accorder des XP à dépenser immédiatement.

Et bien entendu de leur expliquer que cette possibilité existe pendant la partie.

Les personnages

Enguerrand, sans peur mais pas sans reproche, 8 ans

- Compétences emblématiques : corps à corps, sports
- Pouvoir : Ouvreur (ouvre les serrures, liens, portes à distance ; ainsi que les pièces brisées)
- Objectifs personnels : Faire des Ix la meilleure bande du refuge, impressionner Aliénor par son courage, réussir une attaque combinée avec Nathanaël.

Lucie, la plus grande de la bande, très intelligente et timide, 9 ans

- Compétences emblématiques : éducation, empathie
- Pouvoir : Chanceuse (manipule la chance et les probabilités)
- Objectifs personnels : Protéger la petite bande, apprendre à lire à Nathanaël, Faire comprendre à Enguerrand que les monstres sont dangereux.

Nathanaël, petit blondinet très agile et discret, 7 ans

- Compétences emblématiques : tir, larcin
- Pouvoir : Trouveur (capable de trouver n'importe quoi n'importe où, et d'augmenter ses sens)
- Objectifs personnels : Apprendre à la bande à tirer aussi bien que lui, faire taire Alienor 5 minutes, faire rire Lucie.

Aliénor, si un dragon avait 7 ans

- Compétences emblématiques : manipulation, obtenir des informations
- Pouvoir : Bougeuse (pouvoirs télékinétiques et sur le mouvement)
- Objectifs personnels : devenir la cheffe de la bande, convaincre Nathanaël qu'il est à elle, faire comprendre à Enguerrand qu'il n'est pas drôle. ■

Générateur de PNJ du Refuge

Pour générer un personnage non joueur instantané du Refuge, tirez quelque 6D12 pour vous en faire une première idée. Par exemple, avec un tirage de 10, 2, 3, 9, 7 et 11 on obtient : Marie, dite Chasseresse, Menuisière au caractère tolérant qui mange trop et sent bon. Une bonne base pour un petit exercice d'improvisation qui donne du relief à ce personnage éphémère. Marie est donc une femme d'une trentaine d'années, qui travaille le bois pour la communauté, elle part souvent en vadrouille pour chercher de la matière et ne revient jamais sans avoir vérifié ses collets et ramène les petits animaux piégés, ce qui lui vaut le surnom de chasseresse. Elle mange trop pour son bien, affichant un léger surpoids qui lui vaut des regards sévères des membres de la communauté qui ne mangent pas toujours à leur faim. Mais c'est aussi une femme coquette qui est tombée il y a quelques années sur un stock de parfums dont elle se sert avec parcimonie, répandant une légère odeur fruitée autour d'elle. Sauf quand elle quitte le Refuge, évidemment.

Nul besoin d'utiliser toutes les colonnes, on peut très bien se contenter de rencontrer Paul, le vieux con de jardinier qui fume comme un pompier (ce qu'il faut pousser) ou Anne la prof enjouée.

L'objectif du générateur est de donner du relief aux habitants du Refuge, pour impliquer les joueurs dans leur communauté, et pour renforcer le choc s'ils sont amenés à disparaître.

J'ai souvent entendu autour des tables de jeu de rôle que « Le meneur de jeu a donné un nom à ce personnage non joueur, ça veut dire qu'il est important pour l'histoire ! ». Voici donc un peu d'aide pour que tous vos personnages aient tous un nom. ■

Table 1 : Générateur de PNJ du refuge

D12	Nom	Surnom	Rôle	Caractère	Habitude	Signe Distinctif
1	Ava	-	Cuisinier	Affable	Ronge ses ongles	Borgne
2	Paul	Chasseur	Jardinier	Colérique	-	Tatoué
3	Sophie	-	Menuisier	Passif	Joue avec ses cheveux	Filiforme
4	Benoît	Belle	Prof	Enjoué	-	Chauve
5	Muriel	-	Chimiste	Pédant	Fume	Dreadlocks
6	François	Nounours	Maçon	Angélique	-	Accent étranger
7	Anne	-	Toubib	Vieux con	Mange trop	Très grand
8	Nicolas	Rossignol	Brasseur	Permissif	-	Tout petit
9	Frédérique	-	Conteur	Tolérant	Interrompt les gens	Obèse
10	Marie	Tambouille	Prêtre	Lourdingue	-	Tiré à 4 épingles
11	Tom	-	Mère	Drôle	Marmonne	Sent bon
12	Léa	Dark	Bricoleur	Sérieux	-	Muet

Conseils

Les personnages sont des enfants impliqués dans leur communauté, chargés de la défendre contre d'horribles monstres. Il faut que les joueurs soient impliqués, nommez vos personnages non joueurs, ils sont tous importants.

Une fois qu'ils nommés et que les personnages se sont attachés à eux, éliminez-les sans pitié, les uns après les autres.

Ne faites pas de massacre, l'objectif n'est pas le gore qui déclenchera un rire compulsif et désengagera les joueurs.

Après l'horreur et la perte de leurs proches, laissez les joueurs se venger sur les monstres, réveillez la jubilation enfantine de faire exploser ces sales bêtes.

Si vous pensez que c'est intéressant, confrontez les joueurs à des dilemmes moraux, mais essayez de toujours leur laisser la possibilité de gagner, de vaincre l'adversité. Peut-être devront-ils choisir de sauver Paul le musicien plutôt que Michel le maçon, mais s'ils ont une idée pour essayer de sauver les deux, laissez faire.

Rebondissements et péripéties

Ces rebondissements et péripéties sont destinés à émailler le périple des joueurs dans ce monde dangereux et dévasté. Au début de l'aventure ils ont des objectifs : comprendre pourquoi les monstres sont plus nombreux, trouver leur repaire, éliminer la menace, obtenir des provisions pour le refuge. Avec des joueurs très actifs, l'histoire pourrait en rester là et présenter une expérience de jeu excellente. Mais parfois les joueurs ne sont pas en forme, la communication avec le meneur de jeu est défaillante ou ce dernier n'est pas assez en forme pour soutenir son improvisation sur les thèmes prévus ici. Je vous propose ici trois amorces qui pourront être placées n'importe quand pendant la partie (ou presque) et pourront soutenir le travail créatif du meneur de jeu. Il restera cependant une tâche importante, si ces exemples sont dans le thème de la partie, ils ne sont pas complètement intégrés dans son développement. Si le meneur ne fait pas lien avec le reste de la narration, ces épisodes risquent de se retrouver comme des cheveux sur la soupe. Ce sont des éléments destinés à soutenir l'intérêt de l'histoire, pas à entraver son déroulement.

- Les personnages sont confrontés à de nombreux problèmes, les réserves du refuge diminuent et les monstres ont envahi les rues alentour. En temps normal une équipe réduite aurait pris un des camions du Refuge pour aller chercher de quoi garnir à nouveau les réserves. Mais malheureusement pour les joueurs, trois d'entre eux sont partis en convois pour aller récupérer de l'essence il y a quelques jours et on ne les attend pas avant la fin de la semaine. Ils partent donc avec un conducteur, un mécanicien et trois manutentionnaires adultes dans le véhicule restant vers l'entrepôt à environ 20 minutes de là à travers les rues désertes mais encombrées de carcasses de véhicule et de barricades pour ralentir l'avancée des monstres. À pied, on atteint l'entrepôt au bout d'à peu près la même durée. Cependant, à mi-parcours, le camion tombe en panne. Le mécanicien (aidé ou non par les joueurs) déclarera que c'est la courroie de distribution du moteur (ou si vous connaissez mieux la mécanique auto que moi, ce qui n'est pas difficile, une autre pièce !) Coup de chance, deux rues plus loin, il y a un ancien garage poids lourd, où les joueurs pourront trouver une pièce de rechange. Cela dit, il semble bien aux joueurs qu'ils ont repéré une forme étrange dans un immeuble voisin, les adultes n'ont rien vu. Peut-être est-ce un monstre ? C'est en fait Suinteux, un des trois faucons-araignées qui cherche des proies. Le groupe est trop nombreux pour qu'il attaque spontanément. C'est un chasseur, un monstre rusé et redoutable. Il n'attaquera que s'il est capable d'isoler certains membres de l'expédition (adultes en priorité, enfants ensuite, les enfants étant armés et dangereux). C'est l'occasion de présenter cet antagoniste majeur, qui rompra le combat s'il est en danger, s'envolant vers la cimenterie.

Générateur de monstres

S'il est important de donner de la consistance aux PNJ du refuge, les monstres qui les traquent devraient aussi faire l'objet d'un minimum de réflexion. Deux types de montres parcourent Terre12, les chasseurs et les dévoreurs. Les chasseurs se déplacent en petits groupes, il en existe 5 ou 6 variétés différentes. Les dévoreurs sont moins puissants individuellement mais se déplacent en plus grand nombre. Ils sont aussi beaucoup plus divers. Pour cette histoire nous utiliseront les caractéristiques des monstres données dans *Broken Rooms*, les Crabuissons et les Grenouilliens. Cependant pour varier un peu les plaisirs, la table suivante donne quelques idées d'apparence de ces monstres. Prenez garde aux terribles (7,5, 2) : le Faucon-araignée visqueux, ignoble créature ailée, au bec de faucon et aux yeux d'araignée, le corps velu et boursoufflé, donc le bec dégouline d'une humeur visqueuse, empoisonnée. Laissez les joueurs leur trouver un nom, les enfants sont parfois si créatifs...

Tableau 2 – Générateur de monstre (Dévoreur)

D12	Composante 1	Composante 2	Qualificatif
1	Ours	Hyene	Sauvage
2	Ronce	Scarabée	Visqueux
3	Corbeau	Cafard	Velu
4	Ortie	Scorpion	Sombre
5	Rose	Araignée	Épineux
6	Chien	Crabe	Pourpre
7	Faucon	Lynx	Venimeux
8	Rat	Crapeau	Pointu
9	Herbe	Vautour	Énorme
10	Liane	Mille-pattes	Rapide
11	Taureau	Champignon	Puant
12	Singe	Poisson	Vicieux

Ces monstres ont plusieurs caractéristiques communes à traduire dans votre système de jeu préféré si vous n'utilisez pas *Broken Rooms* :

- Ils sont tous environnés d'une *Énergie Mauvaise*, une aura qui tue les adultes à 15 m. en quelques minutes et qui rend les enfants malades, seuls les sujets HbA+ (dont les personnages des joueurs proposés à la page précdédente) y sont immunisés. L'*Énergie Mauvaise* détraque aussi les appareils électriques et électroniques, les rendant inutilisables.

- Les chasseurs n'aiment pas les lumières vives, alors que les dévoreurs sortent surtout le jour.

- Les chasseurs travaillent ensembles à traquer leurs proies, alors que les dévoreurs forment une horde stupide.

- Les chasseurs sont robustes alors que les dévoreurs meurent facilement.

Vous trouverez les caractéristiques
des monstres p. 271 de *Broken Rooms*. ■

- Alors que les personnages font une reconnaissance vers l'entrepôt des mousquetaires, ils découvrent sur place une bande rivale, composée de 5 enfants et 2 adultes, pillant leurs réserves. Les étrangers ont l'air au bout du rouleau et sont prêts à se battre pour repartir avec toute la nourriture et toutes les ressources qu'ils peuvent transporter, ils forment une famille entière : Joseph et Andrée-Marie Saint-Aigue, avec leurs cinq enfants : Marie-Pierre (15 ans), Charles (13 ans), Sophie et Tiphaine (11 ans, jumelles), Marc (8 ans) et Luc (5 ans). L'entrepôt contient encore assez de nourriture pour la partager, mais c'est une source non renouvelable. De plus les adultes ont commencé à cannibaliser l'ancien chariot élévateur dont les habitants du refuge se servent parfois à l'intérieur de l'entrepôt. Aux joueurs de décider de ce qu'ils vont faire : confrontation ou entraide. L'attitude initiale de la famille est plutôt hostile et paranoïaque, ils sont fatigués, au bout du rouleau. Ce sont aussi des chrétiens convaincus. S'ils veulent une résolution pacifique les joueurs devront travailler à gagner la confiance de la famille Saint-Aigue. Si vous voulez fixer un enjeu à cette rencontre, parmi les enfants de la famille, Marie-Pierre est HBA positive. Elle a 15 ans et pourtant elle continue à voir les monstres. Ce qui en fait une alliée de poids pour lutter contre les monstres par la suite.
- Lors de leur recherche du nid des monstres, les personnages tombent sur une pièce brisée, et ils passent sur Terre1 sans vraiment s'en rendre compte. Ce sont des enfants-soldats, armés jusqu'aux dents qui se retrouvent dans une ville tranquille, en 2014. La situation peut donner lieu à des épisodes cocasses, histoire de détendre un peu l'atmosphère. Terre1 devrait faire figure de paradis, civilisé, peuplé, sûr et surtout sans monstres. On peut même imaginer une rencontre avec des agents recruteurs de Regency (l'agence internationale à visées « humanitaires » au courant de l'existence des mondes parallèles) et/ou un de Monarch (la corporation internationale exploitant les terres parallèles à but principalement lucratif). Les recruteurs proposent aux gamins un foyer, des revenus, une éducation en échange de services futurs, lorsqu'ils auront atteint l'âge adulte. Et ont-ils précisé que sur Terre il n'y avait pas de monstres ? Si les joueurs acceptent l'offre ils pourront passer quelques jours de repos sur Terre1. Mais qu'advient-il des amis et de la famille restés sur Terre12 ? Ils se font massacrer. Le Refuge est sur le point de tomber et ils ne le savent pas. Quelques jours plus tard, un autre enfant peut arriver du Refuge, c'est Caleb, 7 ans, cousin d'un des membres du groupe. Caleb a réussi à s'enfuir alors qu'un des terribles Faucons-araignées avait pénétré le refuge… Encore une fois aux joueurs de choisir ce que feront les personnages, mais le cas échéant la compagnie qui leur a proposé le deal peut les soutenir sous la forme de troupes HBA+ (pas plus de deux agents adultes), d'arme et d'équipement. S'ils abandonnent parents et famille à leur triste sort, nul doute qu'ils le regretteront un jour ou l'autre… ■

Julien Pouard

Scénario : Cowkiller Dessin : Soutch

JdR STAR-WARS

L'UNIVERS DE STAR WARS REGORGE DE CRÉATURES TOUTES PLUS BIZARRES LES UNES QUE LES AUTRES. IL EST DONC TRÈS AISÉ POUR UN MJ DE TROUVER UN ADVERSAIRE MORTEL À CONFRONTER À SES JOUEURS ...

UNE ÉPAISSE CUIRASSE SUR L'INTÉGRALITÉ DU CORPS

UNE DEXTÉRITÉ ET UNE VÉLOCITÉ SANS PAREILLES

DES SENS AIGUISÉS PAR 10 MILLIONS D'ANNÉES D'ÉVOLUTION DÉDIÉS À LA PRÉDATION

DES GRIFFES EN LAME DE RASOIR ET LA FORCE D'UN BULLDOZER

AUCUN POINT FAIBLE, AUCUNE FAILLE

LE CARNAGUS BRUTALLUS (A.K.A. CARNAGOS) EST UN MONSTRE !

15 CM DE FÉROCITÉ ET DE SAUVAGERIE !

OH !

STAR WARS

WAOURRR GRRRH ! *

*OH UN APÉRITIF ! COOL !

COWKILLER

La Compagnie des Trolls & La Ville d'Antibes

Vous Proposent de Découvrir

FiMaJe

Le Salon Azuréen

de la Figurine, de la Maquette, et du Jeu

29 ET 30 NOVEMBRE 2014

CHAPITEAU DU FORT CARRE 06600 ANTIBES

Sculpteurs
Jeux de Plateau
Commerçants
Associations
Bonne Humeur
Animations
Jeux de Rôle
Peintres
Créateurs

lacompagniedestrolls.jimdo.com

Ouverture au public de 10h à 18h — Parking Gratuit

Participation aux frais 2€ (-15 ans : Gratuit)

Par sécurité, les mineurs de moins de 15 ans non accompagnés ne seront pas admis dans l'exposition

Images utilisée avec la sympathique autorisation de Jérémie Bonnamant-Teboul, Edouaed Negre et Photosophie

Editions Sans-Détour · Ludik Bazar · EDGE · Dixident · XII Singes · Matagot Games with a soul · Chroniques d'Altaride