

Chroniques d'Altaride



DÉCEMBRE 2014 LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°31

► RENCONTRES AVEC DES
STARS : SANDY PETERSEN,
CROC, DIDIER GUISÉRIX...

► SCÉNARIO LE LIVRE DES
CINQ ANNEAUX : QUAND
LA FÊTE SE TERMINERA

► GRAND DOSSIER :
LA FÊTE
ET LE JEU DE RÔLE

Fenêtre sur...



El tió de Nadal

25 décembre au matin... La plupart des enfants se ruent sur la pile de cadeaux au saut du lit. Les petits Espagnols, quant à eux, doivent ronger leur frein jusqu'au 6 janvier en guettant les Rois mages.

Mais s'ils vivent en Catalogne, tout n'est pas perdu !

Dès le 8 décembre, jour de l'Immaculée Conception, les parents installent dans la cuisine (idéalement près de la cheminée) un *tió de Nadal*. Il s'agit d'une bûche, parfois creuse, montée sur deux ou quatre pattes, arborant un grand sourire et un petit nez. Le *tió* est recouvert d'un drap ou d'une couverture souvent rouge, officiellement pour ne pas prendre froid. Chaque nuit, les parents lui « donnent à manger » (cachent des bonbons et petits objets sous la couverture).

La veille ou le matin de Noël, selon les familles, les enfants se munissent de bâtons et frappent la bûche en chantant : *Caga tió, tió de nadal / no caguis arengades que són salades / caga torrons, que són mes bons / Si no cagues bé, Et daré un cop de bastó / Caga tió !* Soit en bon français : « Chie tronc, tronc de Noël / ne chie pas des sardines, elles sont salées / chie plutôt des turróns, c'est bien meilleur / Si tu ne chies pas bien, je vais te donner un coup de bâton ».

Après un ultime coup de bâton et un vigoureux *Caga, tió !* on lève la couverture et on découvre ce que la bûche a « chié » : la plupart du temps il s'agit de turrón, de fruits secs et de bonbons. À la fin de la distribution, le *tió* donne un harang salé, une gousse d'ail... ou pisse, plus simplement.

Les friandises ainsi découvertes sont partagées en famille et les enfants peuvent ainsi attendre le 6 janvier.

Et lorsque la mairie organise un *tió de Nadal* géant, c'est toute la ville qui résonne de chansons enfantines un rien scatologiques, mais 100% traditionnelles. Un autre aspect de la magie de Noël...

SOPHIE PÉRÈS

Source : Wikipedia

www.catalunyaexperience.fr/actualites/el-caga-tio-traditions-noel

Éditorial

Joyeuses fêtes, amis rôlistes !

Noël approche à grands pas et il apporte son cortège de présents ludiques et chaleureux. Noël, justement, c'est un peu comme du jeu de rôle : la fête est à la fois orientée autour de l'objet – le cadeau – et autour du partage, du retour vers l'autre. Les rôlistes le connaissent bien, ce sens de Noël, eux qui sont habitués à se retrouver autour d'une table, entre amis, mais comme en famille, pour partager les livres, leurs dés et leurs aventures.

Vous avez déjà trouvé quel jeu vous offrirez ? Quel jeu vous aimeriez recevoir ? Dans ce numéro spécial fêtes, vous trouverez peut-être quelques sources d'inspiration.

Et puisque ce mois-ci, les *Chroniques d'Altaride* sont à la fête, elle font la part belle aux visages, aux rencontres, aux étoiles du firmament de l'imaginaire. Pêle-mêle, on trouvera donc dans ce numéro des auteurs de Bande dessinée dont vous êtes le héros, des vétérans des premiers âges du jeu de rôle – et sans vous mentir, nous sommes drôlement fiers à la rédaction de vous proposer de rencontrer d'aussi illustres personnages, il y a quand même le père de *L'Appel de Cthulhu*, le patron de *Casus Belli* et l'honorable créateur de *Bitume...* entre autres ! – des créatifs modernes, des businessmen... et puis on aura de l'aide de jeu pour faire la fête dans nos parties et un gros scénario pour le *Livre des cinq anneaux*.

Bref, vous devriez avoir de quoi vous occuper pour les fêtes...

À vos dés !



D.R.

“ Les rôlistes le connaissent bien, ce sens de Noël, eux qui sont habitués à se retrouver entre amis autour d'une table...”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Décembre 2014 N°31

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Ludovic Abuaf, Cyrille Bruneau, Benoît Chérel, Christophe Dénouveaux, Didier Guisérrix, Dana Gwen, Sophie Pérès, Sandy Petersen, Gabrielle Phillips, Olivier Portejoie, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Emmanuel « Manuro » Quaireau, Clotilde Thiennot, Léo Touroult, Stéphan Van Herpen, Willem, [MC]. Correction / relecture : Sélène Meynier, Sophie Pérès. Illustrations originales : Guillaume Herlin, Francis Pachérie, Stéphane Sabourin, Syrphin. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch/Cowkiller, © Nicozor, © 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, André Le Deist, Carlo Sirtori, Christophe Trumelet et Celdric Turmel. 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...

- **El tió de Nadal** par Sophie Pérès..... 3

L'Entrée

- **Éditorial** – Joyeuses fêtes, amis rôlistes ! par Benoît Chérel 4
- **Chambre des rêves**
- **Tipeee**, le pari du papier par Benoît Chérel..... 7

Portraits de rôliste et feuilles de perso

- **[MC]**, illustrateur de **[BD]** propos recueillis par Benoît Chérel..... 10
- **Manuro**, star du Livre dont vous êtes le héros... en Bulgarie ! propos recueillis par Benoît Chérel .. 14

Cuisine du MJ

- **Grand dossier** – La fête et le jeu de rôle 20
- **Aide de jeu** – Dans les contes – Ils se marièrent par Sophie Pérès... .. 22
- **Aide de jeu** – La Fête des sorciers par Julien Pouard 26
- **Aide de jeu** – La Réception de l'ambassadeur par Willem..... 32

Le Hangar d'Altaride

- **Le Galactic Princess** par Arnaud Desfontaines et Jems 42

Jardin des conventions

- **L'Antre des jeux présente...** par Ludovic Abuaf 44

Bar

- **Rencontre avec Sandy Petersen** propos recueillis par Benoît Chérel et Julien Pouard, traduction Julien Pouard et Julien Morgan 46
- **Le retour de Croc !** propos recueillis par Benoît Chérel 54
- **Interview de Didier Guisérrix à Octogônes 5** propos recueillis par Benoît Chérel et Stephan Van Herpen.... 58
- **La Chronique...** et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 64

Véranda graphique

- **Imminences** – *Star Wars VII*, la bande-annonce fait des jaloux par Benjamin Taïs et Camille Prigent 65

Atelier du créateur

- **Le Prix Mille Saisons**, rencontre avec Olivier Portejoie propos recueillis par Benoît Chérel 66

Salle de jeu

- **PersuasiO**, rencontre avec Niall Murphy propos recueillis par Benoît Chérel 68

Fumoir

- **Les Sagas mp3** par Léo Touroult 74

Dressing du cosplay

- **Cosplay et carnaval** par Dana Gwen 76

Bibliothèque

- **Feuilleton** – *La Troupe du Magicien Blanc*, épisode 4 *Une bien jolie petite princesse* par Clotilde Thiennot..... 78
- **Conte** – *Le Mystère des rêves disparus* par Gabrielle Phillips 82

Hangar aux scénarios

- **Scénario pour *Le Livre des cinq anneaux*** – *Quand la fête se terminera...* par Cyrille Bruneau .. 84

Véranda graphique

- **Bédé** – *Empty Dungeons* - épisode 8 par Soutch et Cowkiller 98
- **Bédé** – *Star Wars*, le jeu de rôles - épisode 31 par Cowkiller 99

Chroniques d'Altaride

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

**VOUS SOUHAITEZ CONTRIBUER
AUX PROCHAINS NUMEROS ?
POUR VOUS INSPIRER,
VOICI LES THEMES À VENIR :**

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



tipeeee.com

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipeeee, le pari du papier

Chaque mois fournit un petit miracle et on n'en finit pas d'apprécier le fidèle soutien des tipeurs, qui font vivre la revue et nous permettent de continuer à développer nos projets. « Les fonds récoltés, à quoi servent-ils ? » nous demande-t-on souvent. C'est assez simple. Dès l'origine, l'objectif était de réaliser une version papier de la revue. Elle est et reste gratuite pour tous en version numérique pour qu'un maximum de monde puisse en profiter, la lire et la partager, voire y participer ensuite. Le gratuit, on y croit et c'est un des piliers des *Chroniques d'Altaride* depuis le tout début. Mais, créer un véritable mensuel rôliste, c'était un peu le projet fou dans lequel on s'était lancé. Actuellement il n'en existe pas d'autre avec ce rythme-là et ça nous semblait un beau défi à relever, avec un contexte qui pouvait s'y prêter. Aujourd'hui, la communauté rôliste est en plein essor, les projets éclosent de toutes parts, de nouvelles maisons d'éditions voient le jour pratiquement tous les mois : celle de Jérémie Rueff avec qui on a travaillé sur *Within* le mois dernier et qui ouvre les éditions Sycko. Ou Christophe Dénouveaux, qui nous gratifie de crobards bien barrés chaque mois et qui a lancé la Loutre rôliste. Ou encore Fabrice Pouillot qui nous chronique/antichronique avec Christophe tous les mois et qui a



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). ■



créé La Saltarelle... Bref, il est clair qu'en ce moment il y a un vrai lectorat pour des publications rôlistes... donc pourquoi pas une revue mensuelle papier ?

Avec les contributions des tipeurs, nous disposons d'une petite cagnotte mensuelle que nous utilisons pour réaliser un petit tirage de chaque numéro, généralement une quinzaine d'exemplaires. Ce n'est pas grand chose, mais cela nous permet d'avoir une existence papier et ça c'est un pas énorme. L'essentiel de l'impression étant déjà soutenue, le risque financier est faible et cela nous permet de gérer des invendus. Et comme les *Chroniques d'Altaride* ne sont pas particulièrement datées – il y a peu de news périssables et nos articles sont plutôt liés à des thématiques indémodables – on peut espérer écouler tranquillement les anciens numéros au fil des mois.

Nous avons d'ailleurs pas mal de demandes au sujet de l'impression des numéros plus anciens (pour l'instant on n'a réalisé en version papier que les numéros 26 à maintenant, c'est-à-dire depuis le mois de juillet 2014). On adorait, bien sûr, pouvoir ainsi remonter le temps... mais là encore il nous faudrait les sous pour financer le mini-tirage. En gros il nous faudrait soit un plus grand nombre de tipeurs, soit une dizaine de personnes



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.



qui s'engageraient toutes à acheter le même numéro pour être sûr que le tirage ne sera pas gâché.

Une autre raison au sujet de cette prudence, c'est l'absence d'un lieu de stockage. Un carton de revues à entreposer tous les mois, pendant des années, ça peut vite devenir très encombrant ! Donc, pour le moment, nous sommes plutôt partis sur l'idée de faire à peu près autant d'impressions qu'il y a de gens prêts à les acquérir, sachant évidemment que le PDF reste gratuit sur le net. Une quinzaine, ça semble pour le moment raisonnable : il nous reste des exemplaires des numéros de juillet et d'août, mais le stock de septembre est épuisé.

Et puis si ça marche, on augmentera les tirages ! En attendant, sachez que vous pouvez obtenir un numéro imprimé en contribuant au financement participatif à partir du palier 30 € ou en passant par la page de présentation de la revue sur le site de la guilde d'Altaride :

www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique246 ■

BENOÎT CHÉREL

Tapez la revue sur **tip** *elle* .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.

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 pourrions atteindre cette masse critique et nous lancer dans la version papier en complément de la revue numérique (qui, elle, restera gratuite). ■

Chambre des rêves



[MC], illustrateur de [BD]

[MC] est le dessinateur de la bande dessinée dont vous êtes le héros *Captive*, qui vient de paraître chez Makaka.

Qui êtes-vous ?

Bonjour, je suis [MC], auteur de BD, dessinateur de *Captive* aux côtés de Manuro... Alors pour être tout à fait franc, on ne peut pas vraiment dire que je sois véritablement rôliste. En revanche, l'univers du jeu de rôle ne m'est pas étranger, bien au contraire, et je suis très sensible à tout ce que cela peut évoquer.

On va dire qu'en terme de jeu de rôle, je suis plus croyant que pratiquant... Ça résume assez bien les choses, je pense.

Paradoxalement, je pense que le jeu de rôle fait vraiment partie de ma culture.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Du plus loin que je me souvienn... Ça remonte, en fait. Je me souviens être tombé dans la bibliothèque de mes parents sur un petit livret sobrement intitulé *Dungeons & Dragons*... Je me demande si ce n'était pas la toute première édition (en français). Bref, je l'ai lu, j'ai regardé les images, me suis intéressé au background, aux créatures, aux différentes races de cet univers medfan... Ce qui m'a marqué et qui fait que je m'en souviens, c'est que tout ça a sévèrement titillé mon imaginaire. Et non, je n'ai jamais vraiment joué une partie de *Dungeons & Dragons*. J'ai eu, plus tard, l'ambition de reprendre ce bouquin et de m'atteler à la conception d'un scénario... Cela ne s'est jamais fait.



Tout ça me fait penser que je peux même remonter plus loin. Je crois que la première fois que j'ai su que le jeu de rôle existait, c'était en voyant *E.T.*, le film de Spielberg. Il y a une scène où Elliot fait une partie de jeu de rôle avec ses copains... Le mot jeu de rôle n'est pas prononcé si mes souvenirs sont bons, mais le concept m'avait pour le moins intrigué et m'est longtemps resté en tête.

Après, il faut attendre le lycée pour que je m'y essaye vraiment. On avait créé un club jeu de rôle à la pause du midi avec des copains qui, eux, avaient déjà de l'expérience dans le domaine et nous relataient avec des trémolos dans la voix les parties homériques de *Star Wars*.

Pour résumer l'expérience du club, je me souviens qu'on avait pas mal joué à *Shadowrun*, puis on s'est essayé à *Vampire*. Le top de notre carrière aura été de monter un scénario avec *Vampire*, *Mage* et *Loup-garou* mélangés. Bon, c'était un peu le foutoir, mais c'était marrant et la tentative avait valeur en soi. Enfin, je dis on, mais je n'ai jamais été tenté par la place du meneur de jeu. Je me contentais de jouer sans troller. C'était ma façon de soutenir la cause.

Je dessinais mes persos avec soin et, en parallèle, je faisais mes premières planches de bande dessinée un peu sérieuses.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Étant donné que je ne pratique le jeu de rôle qu'avec les mêmes gens, à savoir les potes du lycée, je ne le pratique plus. Clairement, nous ne sommes pas un groupe apte à mener correctement une partie de jeu de rôle.

On a fait deux tentatives assez récentes (on insiste ! On veut être sûr). On va dire que ça n'aura pas été concluant. Bon on n'est pas à l'abri d'une nouvelle tentative...

Déjà, le roleplay, la dimension un peu théâtrale du jeu, est une barrière qu'il est difficile de franchir quand on n'a pas beaucoup pratiqué. On a pris l'habitude de beaucoup se vanter, ce qui est très drôle mais n'aide absolument pas à créer le contexte nécessaire au saut dans le roleplay. Et systématiquement, on a notre troll de service qui va dynamiter les moindres velléités de jeu sérieux... Bref, on essaie, mais c'est poussif et finalement, assez pathétique.

On n'a pas la bonne dynamique.

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

Dans les faits, mes rares expériences de jeu de rôle ont largement fait écho à mes envies de raconter des choses en bande dessinée. Suivre un scénario de jeu de rôle c'est ouvrir le champ des possibles, et c'est assez enrichissant ou inspirant quand on est dans la démarche de bâtir des univers et des trames narratives.

Dans une bande dessinée, on ne raconte qu'une seule trame, qu'un seul cheminement, mais connaître intuitivement tous les événements qu'on ne raconte pas ou qui ne se produisent pas est un plus, ça pousse à donner plus de poids aux relations de cause à effet du récit et à être plus juste quant aux motifs qui ont amené certaines situations...

Ça permet en outre de se glisser plus facilement dans la peau des personnages à qui on essaie de donner vie. Toutes proportions gardées, faire agir un personnage dessiné, c'est un peu faire l'acteur. C'est très important de pouvoir communiquer l'état émotionnel d'un personnage quand il prend une décision... Il faut savoir se mettre à sa place.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Pour le coup, plutôt joueur. Je n'ai jamais essayé d'être meneur, même si je crois qu'en soi ça me plairait bien. Auteur aussi, d'ailleurs. Mais bon, on ne peut pas tout faire.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Pour reprendre ce que j'ai dit plus haut, pour moi, la pratique du jeu de rôle fait

surtout appel à la capacité à se mettre à la place des autres et de savoir jongler avec le champ des possibles. Que ce soit côté meneur ou côté joueur. Et côté joueur, c'est assez marrant parce que finalement on atteint quelque chose qui a trait à l'empathie par le biais de quelque chose qui est davantage d'ordre narcissique... On se met à la place d'un personnage, mais ce personnage, bien souvent, c'est un genre de pôle narcissique.

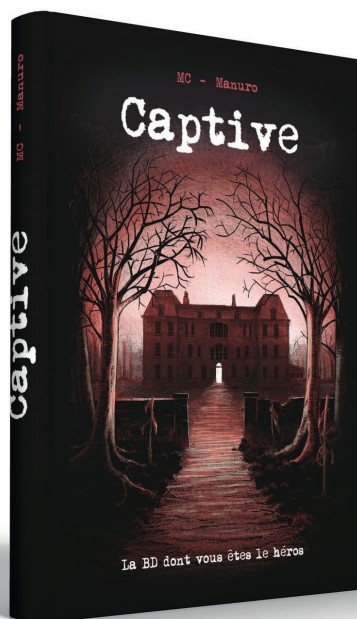
En tout cas, ça travaille cette question, soit de manière frontale, soit de manière détournée : on peut se bâtir un personnage super classieux et la relation narcissique avec l'avatar est totalement frontale, ou alors on fait l'inverse : on se crée un personnage moche, un orc, un gobelin, un paria, ce genre de chose. Mais je pense que ça continue d'avoir une valeur narcissique. En négatif.

Petit à petit, sur les bases de ce rapport à soi, on s'ouvre à un rapport à l'autre. « Soi » et « autre », réel ou virtuel. Bon, ça fait sans doute un peu psychologie de comptoir... Mais de manière générale, je pense que l'essence du jeu, c'est la virtualité (même quand on joue aux petits chevaux ou au jeu de l'oie) et ce qu'on expérimente dans le champ de la virtualité nous donne de nouveaux outils face à la réalité. Le jeu, c'est un peu le laboratoire de la vraie vie, on repousse les limites et on approche au plus près de ce que nous sommes virtuellement... Ça permet de mieux se trouver une place dans la vie. J'ajouterai que l'art procède de la même dynamique réelle/virtuelle...

Enfin bref, il faut pas rigoler avec le jeu, c'est très sérieux !

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Finir le projet de bande dessinée en cours avec Manuro : *La Guilde des voleurs*. Si je ne pratique pas le jeu de rôle, faire de la bédé, c'est un peu ma façon d'en faire quand même !



L'idée de départ de *La Guilde des voleurs* vient à la base du jeu de rôle et de mes préférences dans ce domaine. J'adore les personnages de voleurs, à chaque fois je crée un personnage de voleur. En jeu de rôle papier ou jeu vidéo – RPG. C'est vraiment ce qui m'amuse le plus.

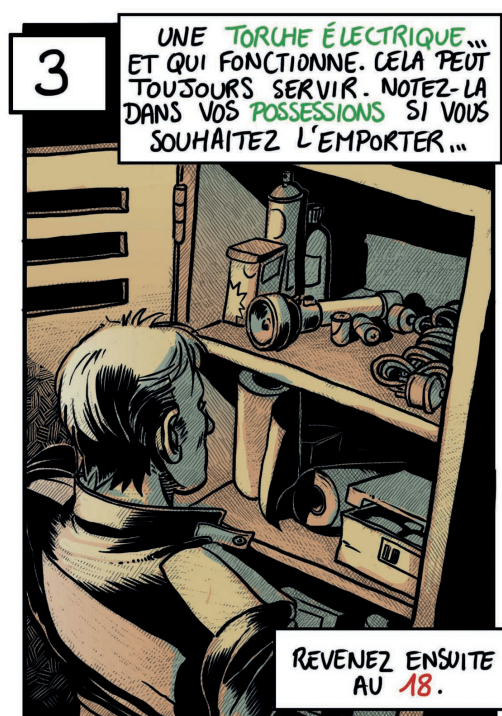
Dans cette bédé, l'idée est de partir d'archétypes de voleurs dans un univers medfan relativement classique et d'en exploiter au maximum le potentiel humoristique. Généralement, les voleurs sont des personnages super ténébreux, agiles, classieux et mystérieux. Un peu comme des chats.

J'ai des chats, chez moi. Et l'une des choses qui me font le plus rigoler, avec les chats, c'est quand ils se cassent la figure, quand ils se trompent (mauvaise évaluation d'une distance de saut, ce genre de chose).

Avec *La Guilde des voleurs* c'est un peu pareil... C'est ce contraste qui m'intéresse. Hé oui, tout le monde se casse la figure et il ne faut jamais se prendre trop au sérieux.

Enfin, voilà. Une fois *La Guilde des voleurs* terminée il est aussi possible que je me remette à élaborer une Bande dessinée dont vous êtes le héros, toujours avec Manuro. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL



Feuille de personnage de [MC]

- ▶ **Nom, prénom** : [MC] ou « MC dans un p'tit carré »
- ▶ **Classe de personnage** : Dessinateur bricoleur.
- ▶ **Force** : Suffisamment pour soulever un stylo, c'est tout ce qui compte.
- ▶ **Dextérité** : On fait aller.
- ▶ **Intelligence** : Intuitif.
- ▶ **Charisme** : Opérateur téléphonique.
- ▶ **Compétences** : Rendre excessivement complexe quelque chose de très simple.
- ▶ **Armes** : Ce qui me passe sous la main.
- ▶ **Équipement** : Rien dans les poches, pas très matérialiste. ■





Manuro, star du Livre dont vous êtes le héros... en Bulgarie !

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

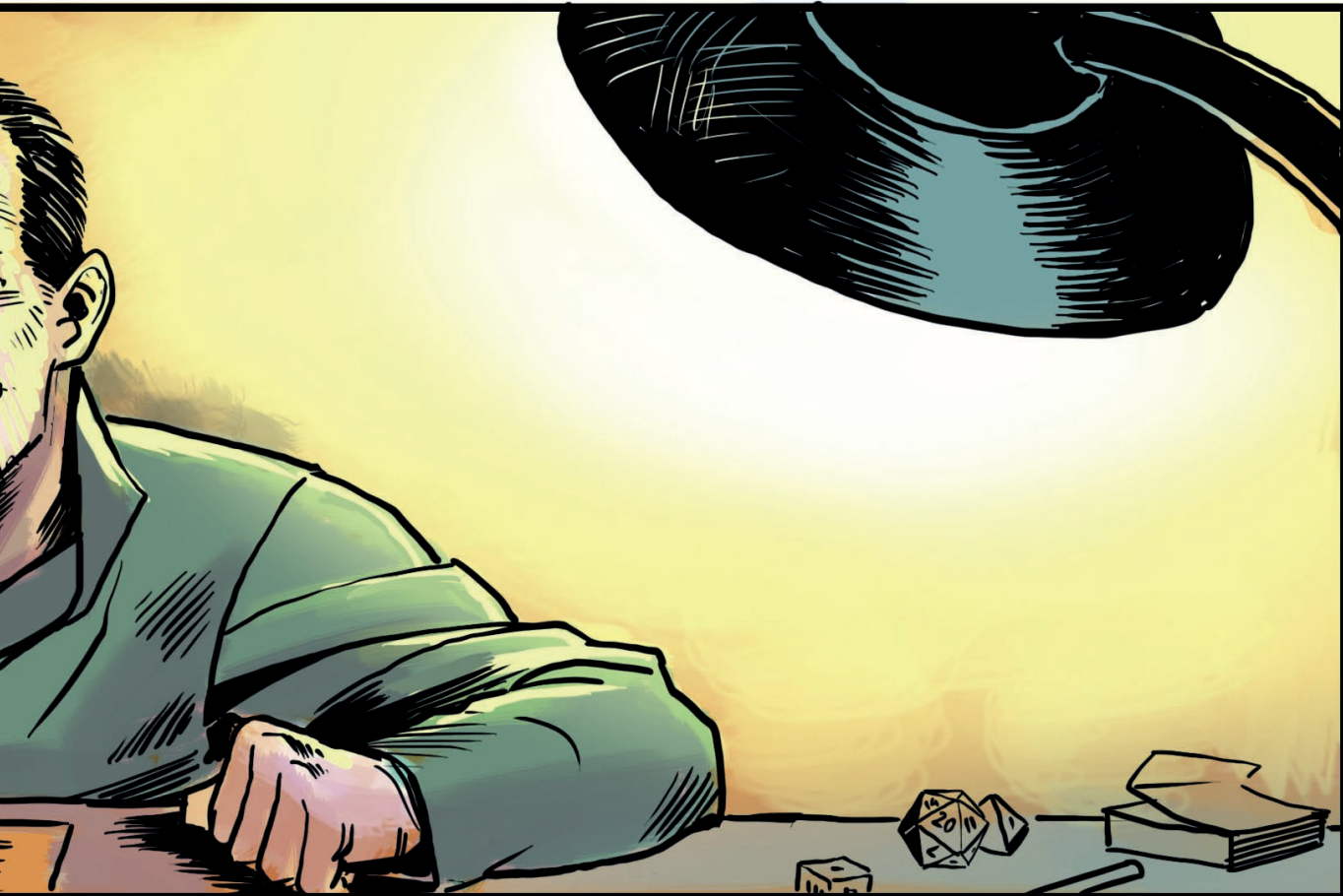
Manuro jouait à ma table dans les années 90... il est devenu auteur de Livres dont vous êtes le héros. Il vient de signer le scénario de *Captive*, avec [MC] au dessin, chez Makaka.

D'habitude, on passe du Livre dont vous êtes le héros au jeu de rôle... comment en vient-on à faire l'inverse ?

En fait, j'ai suivi le chemin classique avec d'abord les Livres dont vous êtes le héros et, par la suite, ma première boîte de *Dungeons & Dragons*. Je suis resté passionné

de livres-jeux jusqu'au milieu des années 90 et les ai alors abandonnés pour me consacrer uniquement au jeu de rôle en même temps qu'ils disparaissaient des rayons des supermarchés...

La flamme pour les Histoires dont vous êtes le héros est revenue il y a huit ans par le biais d'un forum consacré à ce sujet, Rendez-vous au 1, où des auteurs amateurs échangent en écrivant des livres-jeux. Chacun est analysé puis évalué lors du concours annuel Yaztromo



récompensant l'aventure qui a le plus plu aux passionnés de littérature interactive. Dès lors, j'ai repris le goût de lire des Livres dont vous êtes le héros et cette fois d'en écrire moi-même, avec la garantie d'être à chaque fois lu et critiqué par un public averti.

Et un jeu de rôle inspiré d'un de tes livres, c'est envisageable ?

L'idée est séduisante ! Mais pour être honnête, je ne pense pas que mes Livres dont vous êtes le héros soient à même de servir de base à l'élaboration d'un jeu de rôle. Pour moi, un jeu de rôle c'est en premier lieu un univers original, un rassemblement de lieux, d'objets et de personnages mis en lumière sous un éclairage très précis ; ceci de manière à pouvoir alimenter une infinité de scénarios. La trilogie *Gloire posthume* se déroule bien dans un univers médiéval-fantastique inventé et détaillé de toute pièce. Mais il me faut admettre que j'ai tendance à placer dans mes écrits l'accent sur les personnages plutôt que sur le contexte.

Par contre, l'inverse existe : l'un de mes Livres dont vous êtes le héros se déroule dans l'univers d'un jeu de rôle existant ! *Du sang sous les vignes* est une aventure interactive de 200 paragraphes

placée dans l'univers d'*Anthéas*, jeu de rôle réalisé par Denis Pouchain et publié chez Icare. C'était à l'origine un scénario solo pour ce jeu de rôle, mais sa sortie prévue a coïncidé avec une rupture entre l'auteur du jeu et la maison d'édition. Le projet n'a donc pas vu le jour sous la forme prévue et je l'ai adapté avec des règles simplifiées pour en faire un véritable livre-jeu.

Tu es une vraie célébrité à l'étranger... peux-tu nous raconter cette aventure ?

Oui c'est vrai, je vais expliquer pourquoi je dîne une fois par semaine dans le palais présidentiel bulgare ! Plus sérieusement, j'ai seulement la chance que l'une de mes aventures interactives, *Transomnie*, soit le premier livre-jeu français traduit et publié en Bulgarie. Dans ce pays, la littérature interactive a connu ses heures de gloire il y a une vingtaine d'années avec pas moins de 200 publications, majoritairement dues à des auteurs locaux. Comme chez nous, le phénomène s'est essouffé face aux jeux vidéo, mais une maison d'édition tenue par de jeunes auteurs passionnés continue d'éditer des œuvres originales. L'un des responsables, francophone, m'a contacté pour traduire et publier *Transomnie* en Bulgarie.

De fil en aiguille, ça m'a donné l'envie de découvrir ce pays et j'y vis depuis cinq mois en ayant l'occasion de discuter avec les fans de livres-jeux. Apprenant la langue, j'ai d'ailleurs bon espoir à mon retour en France de proposer le premier Livre dont vous êtes le héros bulgare traduit en français ! C'est une expérience assez improbable... mais ô combien passionnante et enrichissante.

Quelles différences y a-t-il entre écrire un Roman dont vous êtes le héros et une Bande dessinée dont vous êtes le héros ?

Elles sont très nombreuses, mais en premier lieu je dirais le format, la taille des cases et le nombre de pages dévolues. Bref, les mêmes différences qu'entre un roman et une bande dessinée. Quand on écrit un Livre dont vous êtes le héros, même si on peut avoir une condition de nombre de caractères ou de paragraphes à respecter, la place est assez importante pour développer les séquences au rythme que l'on souhaite, avec beaucoup de liberté pour la narration. Alors que dans une Bande dessinée dont vous êtes le héros, il faut dès le départ anticiper et maîtriser l'espace dévolu, aller à l'essentiel, ne pas proposer un scénario prenant trop de place et garder toujours à l'esprit le nombre de pages dédiées... ce qui est bien plus ardu qu'une limite de 400 paragraphes pour un Livre dont vous êtes le héros par exemple.

Les dialogues dans une Bande dessinée dont vous êtes le héros sont aussi très différents. Ils doivent être plus concis, plus efficaces et plus réalistes que dans un roman. Enfin, les notions de mise en page sous forme de cases, de points de vue spatiaux et de détails visuels sont absentes des livres-jeux conventionnels. Il n'y a donc au final que peu de rapports entre écrire un roman interactif et le scénario d'une bande dessinée interactive...

Pour toi c'est quoi une Histoire dont vous êtes le héros ?

C'est un récit qui donne avant tout l'occasion de se glisser dans la peau d'un personnage,

de manière encore plus immersive que dans un roman ou une bédé traditionnelle. Prendre des décisions en tant que héros, influencer sur le cours des événements et craindre pour ma vie ou l'échec de mon entreprise, ce sont pour moi des expériences ludiques et de lecture intenses, que je n'arrive pas à retrouver dans d'autres formes de littérature, dans d'autres jeux, qu'ils soient vidéos ou même de rôle.

En effet, si le jeu de rôle sur table restera à jamais mon loisir préféré, celui qui me laisse les plus profonds souvenirs et que je regrette de ne pas pouvoir pratiquer plus souvent, j'ai toujours affectionné en parallèle ce plaisir solitaire du livre-jeu qu'il me suffit d'ouvrir pour ressentir aussitôt un fort sentiment d'évasion.

Quels sont tes mécanismes préférés pour rendre un récit interactif ?

Les choix du lecteur doivent être importants, soit pour sa propre vie, soit pour le déroulement futur de l'histoire. Si les alternatives proposées sont là pour le decorum, on a vite le sentiment d'un roman (ou d'une bédé) déguisé. Dans le même esprit, une histoire interactive se doit de ne pas être trop linéaire, de proposer des passages alternatifs ou même plusieurs longues voies parallèles. De manière à ressentir ce sentiment de liberté et à favoriser les relectures, un Livre dont vous êtes le héros doit à mon sens garder tout son intérêt après qu'on l'ait achevé victorieusement.

La narration peut aussi participer à rendre plus immersive une telle histoire. Dans *Gloire posthume*, le héros interprété raconte l'aventure à la première personne. Ce procédé n'est pas consensuel, beaucoup préfèrent le vouvoiement des livres américains édités par Gallimard dans les années 80. J'aime pour ma part ce procédé qui me met un peu plus dans la tête du héros. D'ailleurs, s'il ne faut pas lui donner un caractère trop trempé pour que tout un chacun puisse se reconnaître dans le personnage, lui attribuer quelques caractéristiques originales et un véritable passé sont de bons moyens pour s'attacher à ce rôle. Enfin, les règles dans une aventure interactive sont très importantes, même si la tendance générale est plutôt à la simplification.

Captive, c'est quoi ?

Il s'agit d'une Bande dessinée dont vous êtes le héros publiée par Makaka éditions, déjà responsables d'opus précédents tels que *Chevaliers*, *Pirates*, *Sherlock Holmes* et *Les Magiciens du Fer*. Cette fois, le ton est différent, car plus sombre au niveau de l'histoire et très réaliste au niveau du dessin, avec la mention *13 ans et plus*. Le lecteur-joueur interprète un gendarme dont la fille vient d'être kidnappée. Il se rend dans un manoir isolé afin d'y livrer la rançon. Mais il va y vivre une nuit éprouvante pour entretenir l'espoir de récupérer son enfant en vie. L'ambiance flirte avec *Alone in the Dark*. Les rôlistes y verront plutôt, et à raison, un scénariste occasionnellement meneur de jeu dans *L'Appel de Cthulhu*.

Et après, quels sont tes projets ?

Toujours chez Makaka, une autre bédé va sortir en 2015 avec cette fois Benjamin Jurdic au dessin. Il s'agit cette fois d'un univers de fantasy asiatique où l'on joue une chasseuse de primes confrontée à trois crapules bien particulières... Avec [MC], nous coscénarisons en ce moment un futur album de bédé classique (non interactive) pour l'année prochaine, *La Guilde des voleurs*. Au programme : ton humoristique, roublards sympathiques et aventures urbaines dans un cadre médiéval-fantastique. Enfin, nous n'en sommes qu'aux prémices, mais l'idée d'une Bande dessinée dont vous êtes le héros où l'on interpréterait un sorcier versé dans la magie noire (alignements bons et loyaux s'abstenir) est sur les rails avec une sortie espérée pour fin 2015, début 2016.

Le mot de la fin ?

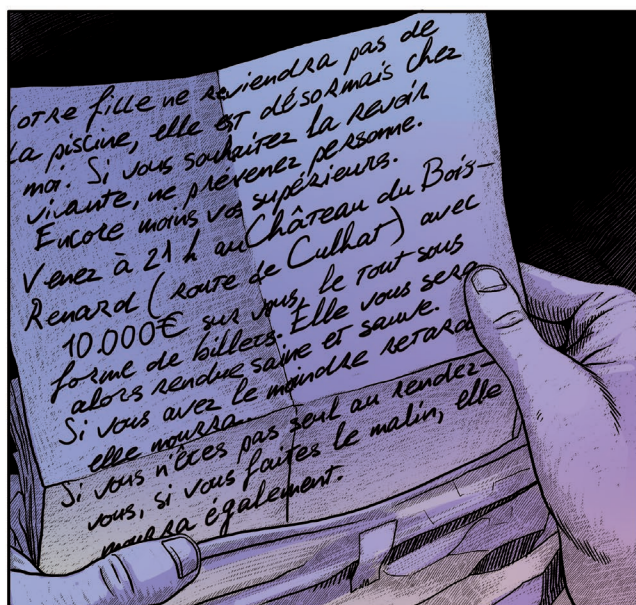
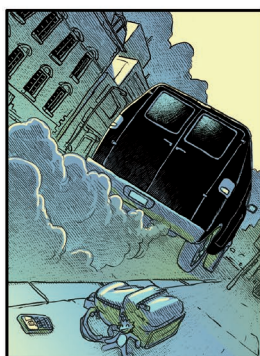
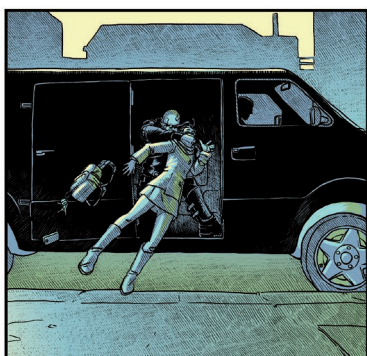
Merci Benoît pour cette reprise de contact après tant d'années. L'époque où je te connaissais en tant que meneur de jeu, où je découvrais *Mythe d'Altaride* et vivais de passionnantes aventures dans l'univers de *Star Wars Infinity* est désormais bien lointaine. Pourtant, les souvenirs en sont toujours aussi vifs ! À quand une nouvelle partie autour d'une table ? ■

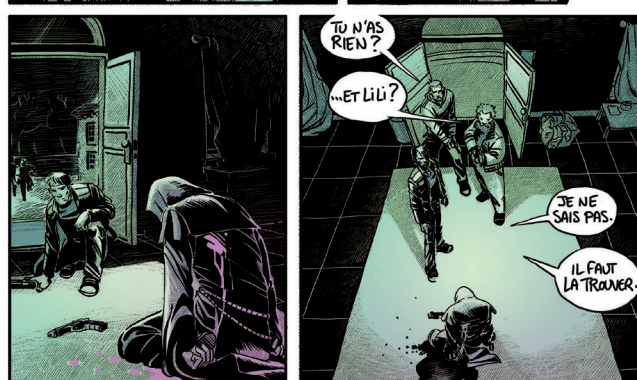
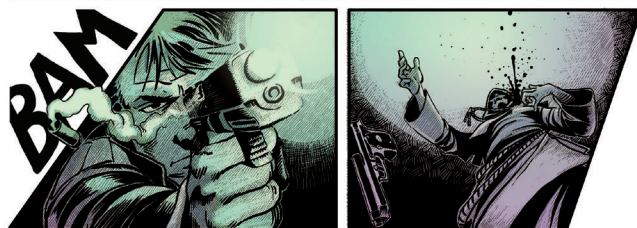
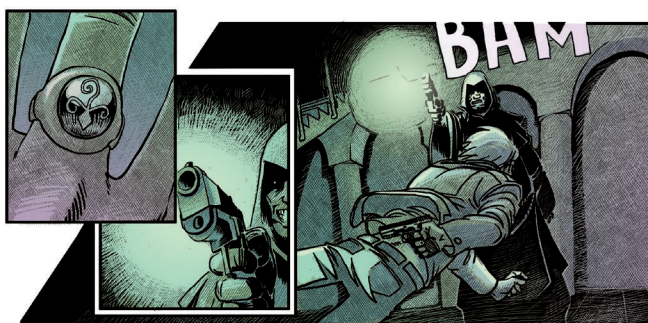
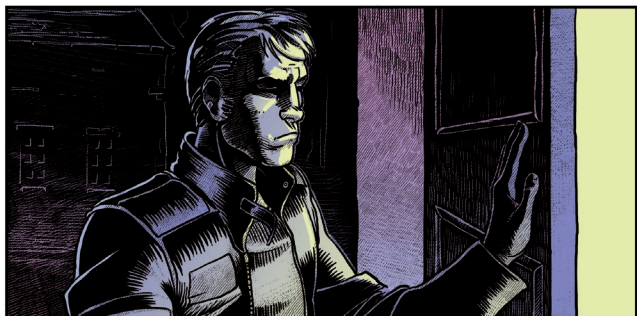
**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Feuille de personnage de Manuro

- ▶ **Prénom** : Emmanuel
- ▶ **Nom** : Quaireau
- ▶ **Pseudonyme** : Manuro
- ▶ **Âge** : 37 ans
- ▶ **Vocation** : lettré
- ▶ **Plan de Carrière** : étudiant – patrouilleur rural – collecteur d'impôts – écrivain de Livre dont vous êtes le héros – apprenti-scénariste de BD
- ▶ **Caractéristique minimale** : dextérité 5 (malus -2)
- ▶ **Jets de sauvegarde contre le sommeil** : réussite automatique
- ▶ **Faiblesses** : Démon du jeu – Arachnophobie
- ▶ **Points de folie** : 3
- ▶ **Compétences** :
 - ▶ Langues étrangères (anglais – bulgare)
 - ▶ Alphabétisation
 - ▶ Calcul mental
 - ▶ Jeu
 - ▶ Usages locaux
 - ▶ Résistance à l'alcool
 - ▶ Armes de spécialisation : élastique ■

Feuille de personnage de Manuro







Grand dossier

La fête et le jeu de rôle

Si une partie de jeu de rôle peut s'avérer festive, amusons-nous à placer nos intrigues et nos personnages dans une ambiance de fête... et mêlons le ludique aux réjouissances !

Cuisine du MJ





Aide de jeu – Dans les contes

Ils se marièrent...

PAR SOPHIE PÉRÈS

De nombreux contes de fées se terminent par une scène de mariage. C'est la scène fédératrice, où les conventions sociales sont allègrement balayées au besoin : mieux vaut épouser un soldat courageux ou une astucieuse jeune fille qu'un banal cousin éloigné.

C'est aussi l'occasion rêvée de laver son linge sale en famille, voire d'organiser une bonne petite exécution dans l'allégresse générale.

Voici un très court aperçu de quelques *red weddings* avant la lettre. Nous resterons souvent chez les frères Grimm, mais de nombreuses versions existent de ces contes, dans le monde entier.

Cendrillon (frères Grimm)

Dans cette version, nettement moins édulcorée que celle de Perrault, les deux méchantes sœurs ne reculent devant aucun sacrifice pour épouser le prince. La chaussure est trop petite ? Qu'à cela ne tienne : un bon coup de couteau et voici un pied à la bonne taille ! C'est même la marâtre qui se chargera de l'opération. Le prince se laisse berner et l'aînée des sœurs repart avec lui, en serrant les dents. Mais les oiseaux, amis de Cendrillon, viennent voler autour du couple et dénoncent la supercherie. Le prince voit le sang qui coule de la chaussure et ramène l'aînée, puis la cadette, aussi mutilée que sa sœur. Les choses rentrent dans l'ordre, le mariage a lieu entre Cendrillon et son prince. Les sœurs sont invitées, mais ne sont pas au bout de leurs peines : les oiseaux arrivent durant la cérémonie et leurs crèvent un œil à chacune.

La plupart des versions traditionnelles de Cendrillon reprennent cette punition finale des sœurs/ belles-sœurs, parfois avec la mère/ belle-mère. Elles meurent souvent étouffées de dépit ou foudroyées sur place. Dans la version chinoise, la plus ancienne version écrite de ce conte, elles meurent sous une pluie de pierres volantes. En Grèce, tout ce petit monde finit écartelé alors que Chaton des cendres monte sur le trône. En Kabylie, on pousse le « raffinement » jusqu'à faire manger la belle-sœur par sa propre mère, qui meurt de chagrin en le découvrant. Mais souvent, la Cendrillon locale pardonne à ses belles-sœurs (la mère est déjà morte ou irrécupérable).

Blanche-Neige (frères Grimm)

Nul besoin de raconter les tribulations de Blanche-Neige, fuyant sa sorcière de belle-mère. Chez les frères Grimm, celle-ci doit s'y prendre à trois fois pour se débarrasser de sa jeune rivale, avec un lacet, un peigne et enfin la fameuse pomme empoisonnée. Mais tout est bien qui finit bien, le prince arrive, réveille Blanche-Neige d'un baiser... Enfin, non, le baiser qui réveille est plutôt chez la Belle au bois dormant. Blanche-Neige

revient à la vie grâce à la maladresse d'un des porteurs du cercueil, qui trébuche et aide Blanche-Neige à recracher « le trognon de pomme coincé dans sa gorge ». On comprend que Disney n'ait pas retenu cette version peu cinématographique, mais revenons au mariage. La méchante reine sait par le miroir que la "jeune reine" du pays voisin est bien plus belle qu'elle. Au passage, le miroir (un peu farceur) n'a pas précisé qui était cette nouvelle jeune reine... La méchante reine se rend au mariage et tombe en arrêt devant Blanche-Neige. Elle ne restera pas à l'arrêt bien longtemps, puisque on lui apporte des souliers de fer chauffés à blanc, qu'elle doit chausser et danser jusqu'à ce que mort s'ensuive. On est loin, là aussi, de la version de Disney où la reine meurt de sa chute dans la montagne (hors champ, évidemment).

Il arrive aussi que le mariage soit le début des ennuis de la jeune mariée, lorsqu'elle rencontre sa nouvelle belle-mère ou lorsque sa famille n'a pas digéré son ascension sociale toute neuve. Mais pas de panique : le conte merveilleux, garant de la justice et de l'équilibre du monde, récompense les bons et punit les méchants. Et parfois, il n'y va pas de main morte.

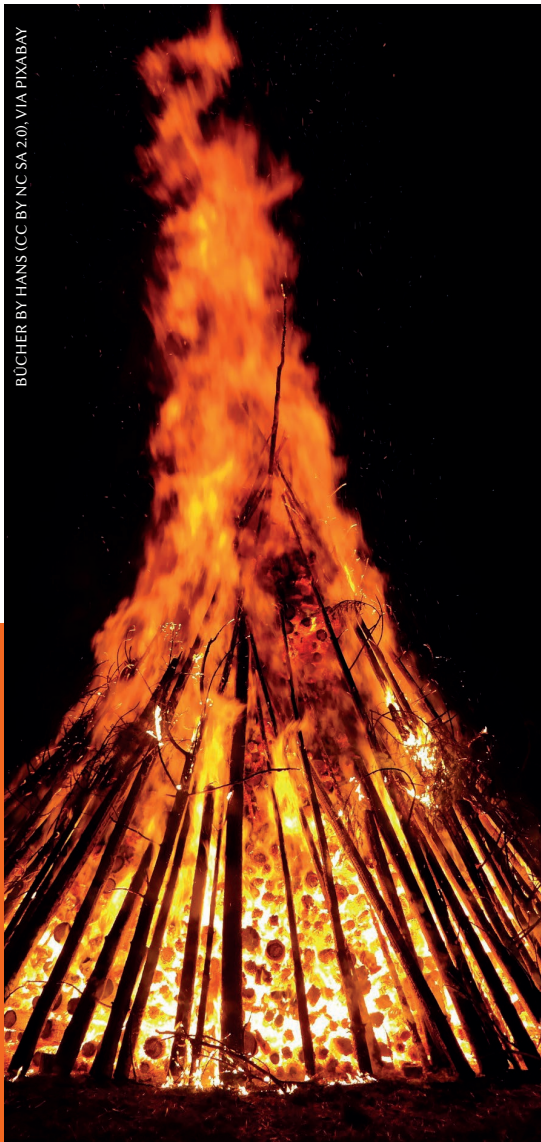
Les Trois nains de la forêt (frères Grimm)

Une femme a deux filles et chérit l'aînée tout en brutalisant la cadette. Celle-ci reçoit l'aide surnaturelle de nains de la forêt. Après de nombreuses épreuves, la jeune sœur épouse un roi, ce qui rend sa mère et sa sœur vertes de jalousie. Lorsque la jeune reine met son premier enfant au monde, sa mère et sa sœur viennent lui rendre visite et en profitent pour la balancer dans les douves. Après quoi la sœur prend sa place dans le lit conjugal. La jeune reine, transformée en cane, vient chaque nuit prendre soin de son enfant, et le roi finit par s'en apercevoir. Elle retrouve sa forme humaine et lui raconte tout. Le roi convoque donc sa belle-famille et leur demande, l'air de rien, ce que mérite une personne qui en aurait balancé une autre par la fenêtre. Et la mère de répondre sans sourcilier : « Rien de mieux que d'être mis dans un

tonneau garni de clous que l'on fera rouler du haut de la montagne jusqu'au fleuve ». C'est ainsi qui finissent les deux affreuses...

Les Six cygnes (frères Grimm)

Dans les *Six cygnes*, la nouvelle belle-mère s'étonne du silence de la nouvelle et jeune reine (qui doit garder le silence six ans pour rompre le charme qui a transformé ses frères). Elle décide donc de faire passer sa bru pour une ogresse, et lui barbouille la bouche de rouge à la naissance de ses trois enfants, qu'elle cache. Le roi, devant les accusations de sa mère et le silence obstiné de sa femme, se décide à la condamner à mort. La jeune reine muette monte sur le bûcher, au moment où les six ans sont écoulés. Ses frères cygnes arrivent, enfilent les chemises cousues par leur sœur depuis six ans et retrouvent leur forme humaine. La jeune femme peut enfin s'expliquer, dénoncer sa belle-mère et retrouver ses enfants. C'est donc la belle-mère qui profitera du bûcher...



BÛCHER BY HANS (CC BY NC SA 2.0), VIA PIXABAY

Pour aller plus loin...

Les mariages de contes de fées ne sont pas toujours des situations finales. De nombreux contes placent le mariage, parfois royal, dès le début. L'un des époux est souvent l'élément déclencheur de l'intrigue, qu'il soit un assassin (*Barbe-Bleue*, *L'Ogre devenu végétarien*) ou un être surnaturel au secret bien gardé (*La Femme-phoque*, *Le Roi des corbeaux*) ou juste un soldat traumatisé par la guerre (*L'Ours au croissant de lune*).

La relation du couple prime alors sur la rivalité au sein de la fratrie.

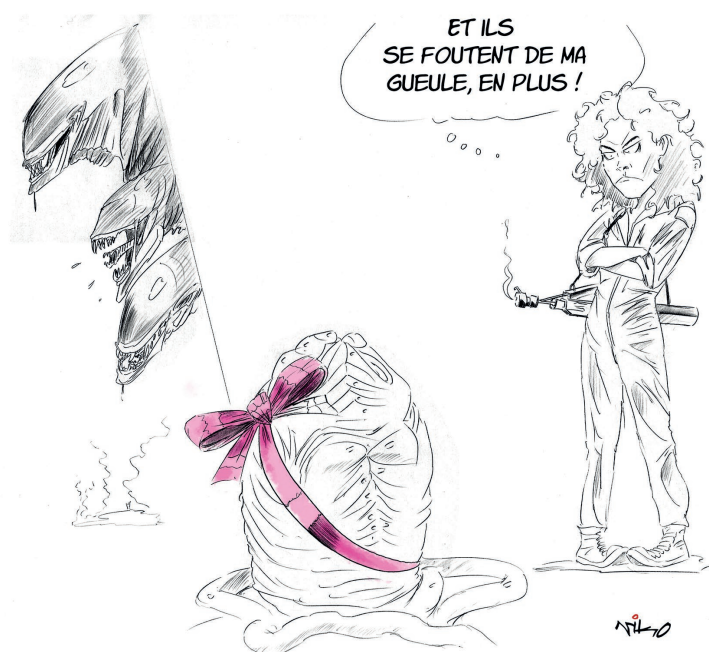
Amis meneurs de jeu, n'hésitez pas à mettre en scène un beau mariage dans votre scénario. Bien sûr, les personnages peuvent être conviés, plus ou moins officiellement, au mariage de quelque personnage public, où ils feront peut-être des rencontres décisives. Les cérémonies sont riches en possibilités d'intrigues (voler un objet, enlever ou tuer un des membres de la famille). Mais il serait intéressant aussi de faire des personnages des joueurs les rois de la fête, et ainsi de les ancrer dans la réalité sociale de leur époque : ont-ils une famille ? Furent-ils une union promise à l'échec, voire dangereuse, ou au contraire cherchent-ils à épouser quelqu'un, par amour, par stratégie (pourquoi pas les deux) ? Comment gérer la belle-famille... et les autres membres de l'équipe, qui vont devoir gérer un personnage non-joueur récurrent ?

Bref, de nombreuses pistes d'intrigues, avec force meringues, pièces montées... et échafauds, selon les goûts. ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

- Wikipedia
- *Sous la cendre, figures de Cendrillon* (anthologie, éd. José Corti)
- *Contes de Grimm* (Folio) ■



STÉPHANE SABOURIN
& NIKOZOR



Aide de jeu –
Chez les mages

La Fête des sorciers

PAR JULIEN POUARD

A Havresort, sur les rives du lac Bleu, un événement attire tous les ans un grand nombre de visiteurs venus de tout le pays. Pendant trois jours, les écoles de magie ouvrent leurs portes et leurs élèves s'affrontent en duels amicaux un peu partout en ville.

C'est l'occasion pour les habitants de faire tomber toutes les barrières et de mener une fête bon enfant au milieu des illusions et créatures invoquées. Quand vous ne savez plus si votre voisin de beuverie est :

- ▶ un archimage en goguette
- ▶ une illusion créée par un apprenti de deuxième année
- ▶ le fantôme de votre grand-père ramené par un nécromant éméché
- ▶ un rongeur quelconque transformé en humain pour la soirée,

il vaut mieux laisser son sens critique à la maison et profiter pleinement de la fête.

Un peu de contexte

Havresort dort sur les côtes du lac Bleu depuis que l'archimage Handion y a fondé son académie de théorique arcanique, il y a au moins deux siècles. Véritable tête de file de la révolution conceptuelle de la théorique du champ arcanique unifié, il a attiré autour de lui de nombreux étudiants et brillants chercheurs de tous les domaines de la magie. Lorsque Handion a décidé de se retirer des affaires du monde, considérant sa tâche achevée et passionné par de nouveaux sujets d'étude, il ne désigna pas d'héritier. Plusieurs

Cuisine du MJ



de ses anciens disciples tentèrent de prendre le contrôle de son académie, mais ces puissants utilisateurs de magie ne réussirent pas à se mettre d'accord. Demandant l'arbitrage d'Handion, celui-ci répondit d'une manière laconique en emballant ses hameçons : « Le goujon n'attend pas, débrouillez-vous, que le meilleur gagne, mais ne me dérangez pas tout ! »

S'en suivit un affrontement sauvage entre la majorité des mages de la ville. Ou plutôt de ce qui restait de la ville.

Avec l'aide du mage Dovanel, vainqueur de la grande confrontation, les autorités rebâtirent Havresort, et la vie reprit son cours. Cependant tous les vaincus n'acceptèrent pas l'autorité de Dovanel, plusieurs d'entre eux fondèrent leur propre académie magique. De nouveaux établissements comme l'École thaumaturgie supérieure du Levant ou l'École de nécromancie et de conjuration paraélémentaire bioinspirée virent le jour en ville.

Bien entendu, quand Dovanel décida de rejoindre Handion à la pêche, tous ses disciples commencèrent à s'affronter pour savoir qui allait prendre sa suite. Les affrontements débordèrent évidemment en ville, jusque sur le campus des autres académies de magie qui décidèrent de monter à ces idiots de T.A. (théoriciens arcaniques) que les étudiants des nouvelles écoles étaient bien plus puissants et efficaces.

À la fin d'une guerre épique, vicieuse et meurtrière, les mages restant aidèrent la ville à se reconstruire, désignèrent des chefs, fondèrent de nouvelles écoles et se calmèrent un moment.

Néanmoins, le goût de l'affrontement était encore présent et les racunes tenaces. D'autant plus que désormais les lois imposaient une distance minimum entre deux écoles de magie depuis que l'explosion d'un laboratoire de l'École des arcanes appliquées avait dévasté tout un quartier de la ville, à cause d'une mauvaise interaction avec le

cercle d'invocation du bureau d'expertise transplanair. Les mages s'affrontaient pour occuper les places les plus en vues, les plus favorables à leurs recherches. Bref, en ville, les trois règles déterminant le prestige d'une école devinrent : emplacement, emplacement et emplacement.

Le temps passe, émaillé de petites escarmouches pour la possession d'une tour ou d'un manoir-sorcier. Des quartiers sont détruits, rebâtis, rasés et reconstruits.

L'économie de la ville en profite, du moins les secteurs du bâtiment et de l'ameublement. Mais la révolte monte chez les habitants. Et il n'est pas rare que les mages qui s'aventurent seuls à l'extérieur de leurs écoles disparaissent corps et biens.

Lorsque l'escalade des conflits entre les écoles de magie recommence, un phénomène nouveau apparaît. La population non magicienne de la ville prend les armes pour lutter contre les mages et les empêcher de détruire encore une fois leurs maisons et leurs biens.

Les cultes religieux se joignent au conflit, qui du côté des mages, qui du côté des habitants. Une terrible guerre civile éclate, laissant la ville exsangue.

Sur les ruines d'Havresort, Jérémie Lanterne, un des édiles restant de la cité, placier du grand marché des docks, rencontre alors le grand mage Faltorêt, sous l'égide du fantôme de l'archimage Handion, très mécontent qu'on ait cassé sa ville. Ensemble, ils arrivent à un accord historique. Les mages ne s'affronteront plus en ville, et les habitants ne traqueront plus les mages isolés.

Désormais pour régler leurs différends, les mages devront s'affronter lors de duels codifiés, dont l'issue sera décidée par un jury composé de mages et d'habitants non-mages. Pour éviter les désordres et remercier les mages, la ville organisera tous les ans un festival pendant lequel les mages pourront rivaliser de puissance magique face à la population d'Havresort : la fête des sorciers venait d'être créée.

Que la fête commence !

Tous les ans au tournant de l'été, les mages d'Havresort sortent dans les rues, s'affrontent dans des duels magiques et font la démonstration de ce qu'ils ont appris dans leurs écoles au reste de la ville ainsi qu'aux nombreux visiteurs attirés par la fête.

C'est une période joyeuse, libre et étourdissante pour le nouveau venu en ville. La fête dure trois jours pleins et la tradition est figée depuis des dizaines d'années.

Les processions

À la tombée de la nuit, le premier soir de la fête, les portes des écoles de magie s'ouvrent en grand et leurs étudiants sortent en procession en ville. C'est la grande parade, illuminée de sorts d'illusion et d'artifice, menée par les créatures invoquées les plus folles. Les mages se montrent dans leurs plus beaux atours et rivalisent de prestige face aux foules rassemblées pour les regarder passer.

Il est de coutume que les processions des écoles s'insultent copieusement et de façon très imagées quand elles se croisent, pour le plus grand plaisir des spectateurs. Cependant ils n'en viennent jamais vraiment aux mains, presque jamais en tout cas.

Les cortèges se rassemblent alors sur la grande place du port et plantent leurs bannières aux emplacements prévus sur la reproduction du plan de la ville qui occupe le sol de la place.

Pour chaque tour, manoir-sorcier, école ou bâtiment magique, il y a deux emplacements ; l'un pour l'école qui occupe le bâtiment, l'autre pour l'école qui lui conteste ce droit.

Ces bannières indiquent les duels qui auront lieu le lendemain pour la possession des bâtiments. Chaque école n'a le droit de défier qu'une seule autre école pendant la fête. Et seules les écoles qui possèdent déjà un bâtiment peuvent participer au jeu, sauf s'il existe une place vacante.

Cuisine du MJ

Les duels

À l'aube du second jour, les duels commencent. Ils sont organisés à travers toute la ville, sur des places, dans des jardins qui ont été préparés spécialement de manière à ce que la magie utilisée ne s'échappe pas de l'enceinte du duel.

Pendant ces duels il n'y a qu'une règle : ne pas abîmer la ville. Un jury composé d'un habitant, d'un mage à la retraite et d'un étranger décide du vainqueur à l'issue du duel.

Celle-ci est décidée avant le début du duel, cela peut être aussi bien un concours de créatures invoquées que celui de la plus belle illusion, ou un duel « à la barbe », jusqu'au sang ou jusqu'à l'inconscience.

Le duel à la barbe

Une tradition du festival des sorciers pousse les mages à se laisser pousser une barbe abondante. Lors des duels, les mages décident souvent de se battre « à la barbe ». Le vainqueur du duel est celui qui réussira à détruire la barbe de son adversaire, souvent à grand renfort de flammes magiques. Il est de coutume que les femmes participantes aux duels portent un postiche pour l'occasion. Le postiche le plus prestigieux est fabriqué à partir des poils offerts par les galants de la sorcière. Lorsque le vainqueur est désigné, les membres de son école vont fêter ça dans une des grandes tavernes de la ville, alors que les perdants se réconfortent et se préparent à vider leurs affaires du lieu qu'ils ont perdu pour rejoindre celui que les vainqueurs abandonnent. Mais tous profitent de la fête jusqu'au bout. ■

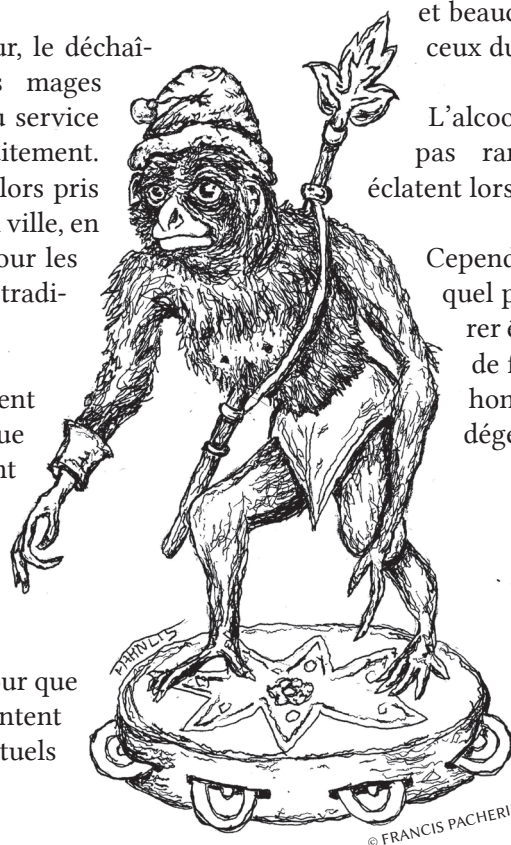


Magie pour tous

À l'aube du troisième jour, le déchaînement commence. Les mages mettent leurs pouvoirs au service de la population. Gratuitement. Les frais éventuels sont alors pris en partie en charge par la ville, en partie par le suppliant (pour les composantes de sort, la tradition indique 50/50).

C'est alors un déchaînement de magie en ville, alors que les visiteurs en profitent pour bénéficier d'une magie à laquelle ils n'ont pas accès le reste du temps.

C'est aussi au troisième jour que les écoles apatrides s'affrontent pour occuper les éventuels bâtiments laissés libres.



Les duels sont alors sans merci et beaucoup plus sanglants que ceux du second jour.

L'alcool coule à flot et il n'est pas rare que des bagarres éclatent lors du troisième jour.

Cependant, comme n'importe quel pékin peut en fait s'avérer être un mage invocateur de flammes ou de maladies honteuses, les bagarres dégénèrent rarement. ■

JULIEN POURARD

Comment avons-nous utilisé la fête des sorciers dans une partie de jeu de rôle ?

Nous avons utilisé la fête des sorciers comme trame de fond d'une partie test de *Dungeons & Dragons* (Next ou 5e édition). Tout a commencé par une création de personnages en commun, au cours de laquelle chaque personnage a été défini. Nous avons décidé de jouer dans une grande cité portuaire, Havresort, en faisant tourner le meneur de jeu de partie en partie.

J'ai été désigné comme meneur pour la première partie et j'ai posé aux joueurs présents quelques questions pour orienter la partie. Il faut savoir que la nouvelle version de *D&D* tire des enseignements de l'évolution du jeu de rôle et inclus dans la création d'un personnage la sélection d'une origine qui apportera des avantages techniques, mais définira une partie de l'historique du personnage.

En tant que meneur de jeu – et ce fut le sujet de mon premier article pour les Chroniques d'Altaride, pour le numéro 1 – j'utilise beaucoup les techniques d'improvisation et ma préparation pour un jeu comme *D&D* consiste à dresser un contexte général de l'espace de jeu.

Une fois entendu l'historique sommaire de chaque personnage j'avais une certaine idée du thème de la première partie. J'ai posé une dernière question aux joueurs présents avant de conclure pour la soirée :

« La partie aura lieu pendant une fête... quelle fête célèbre-t-on en ville en ce moment ? »

La réponse d'un des joueurs fut « la fête euh... des sorciers ! »

Aussitôt proposée aussitôt adoptée. La fête des sorciers d'Havresort était née. Je n'ai d'abord introduit que quelques éléments :

- ▶ pendant la fête des sorciers, les membres des écoles de magie viennent faire la démonstration de leurs talents dans les rues.

- ▶ c'est un carnaval, un moment de liberté et une véritable fête en ville.

- ▶ la fête déplace les foules et constitue une excellente diversion.

À partir de ces éléments, la partie a pu débuter. Alors qu'ils profitaient de l'ambiance et buvaient des coups à la terrasse d'une auberge (ahah) ; une bande de durs a profité de la fête pour lancer une fausse rixe d'ivrognes dans le but de les enlever.

Les durs étaient en fait des soldats du duc Ziost, tyran d'un des quartiers de la ville qui avait eu maille à partir avec les personnages dans leur passé (l'un d'entre eux avait mené une révolte contre lui autrefois).

Et de là, les choses se sont enchaînées. Les personnages ont fini par découvrir que le vil duc utilisait le déchaînement de magie lié à la fête des sorciers pour masquer un sombre rituel d'invocation démoniaque (encore un thème élaboré par un des personnages dans son historique).

La fête a eu deux rôles principaux :

- ▶ servir de toile de fond pour renforcer la présence de l'environnement dans la fiction construite au cours du jeu.
- ▶ intervenir ponctuellement pour relancer, compliquer l'action : fuir les gardes et déboucher sur une place occupée par un duel entre deux sorciers, se rendre compte que le déchaînement de magie en ville masquait un sombre rituel dans ses profondeurs, etc.

Cette fête des sorciers, je crois que je la réutiliserai quand le concept du jeu que je mènerai s'y prêtera.

Et vous, vous aimez faire la fête en jeu de rôle ? ■

J. P.



Aide de jeu – Dans le monde diplomatique

La Réception de l'ambassadeur

PAR WILLEM

Un archétype probablement entré dans la conscience collective grâce à des noisettes, enrobées d'un chocolat onctueux et praliné craquant, présentées dans un papier doré et empilées pour les convives en pyramides alléchantes. Quel que soit le monde de votre campagne de jeu de rôle, à travers le multivers il est bien connu que les réceptions de l'ambassadeur sont les fêtes les plus prisées et les plus excitantes. Les réceptions de l'ambassadeur sont tout simplement l'expression du bon goût en société.

La réception de l'ambassadeur est une aide de jeu écrite pour agrémenter n'importe quelle campagne de jeu de rôle, quels que soient le thème et l'univers. Vous y trouverez des descriptions du cadre de la fête, de personnages non-joueurs, et des idées d'événements et accroches d'aventures. L'aide de jeu est organisée autour de descriptions relativement génériques pour être assez facilement transposée dans votre jeu de rôle préféré.

Que se passe-t-il ?

Dans la capitale, les réceptions de l'ambassadeur sont connues pour être les meilleures fêtes de la ville. Les habitants du pays voisin, pays d'origine de l'ambassadeur, ont la réputation de bons vivants, leurs chefs sont les meilleurs dans les domaines culinaires et leur alcool fermenté favori est sans pareil.

L'ambassadeur est particulièrement excité à l'idée d'organiser une réception pour :

Sélectionnez dans la liste suivante ou jetez un D10 :

1. La Fête Nationale de son pays
2. Son anniversaire, il fête ses 50 ans !
3. La célébration du cinquantenaire d'un armistice / traité de paix
4. Le réveillon de fin d'année
5. Une grande fête religieuse
6. Le Jour des morts (par ex. La Toussaint, *Día de los Muertos*, Halloween)
7. Le Carnaval / Mardi-Gras
8. La fin de la récolte
9. La performance d'un artiste célèbre
10. Les fiançailles de sa fille

Pourquoi les personnages des joueurs sont-ils là ?

Les invitations aux réceptions de l'ambassadeur sont fort prisées, exceptionnellement les personnages ont réussi à s'en procurer :

Sélectionnez dans la liste suivante ou jetez un D6 :

1. Ils font partie de la haute société et sont toujours invités
2. Ils ont obtenu les invitations en guise de paiement / cadeau pour services rendus
3. Leur employeur leur a fourni les invitations dans le cadre de leur mission
4. Un ami qui ne pouvait pas s'y rendre leur donne les invitations
5. Ils ont volé les invitations et se font passer pour d'autres convives
6. Ils n'ont pas d'invitations, ils travaillent pendant la fête (par ex. service, sécurité)

Intégrer la réception dans votre campagne

Sélectionnez dans la liste suivante ou jetez un D10 :

1. Un endroit où les personnages se retrouvent ou se rencontrent pour la première fois
2. Un lieu neutre pour des rencontres et négociations délicates, par exemple de politique internationale
3. Une transition entre aventures pour les personnages, un cadre pour l'introduction ou le dénouement d'une aventure
4. Une rencontre avec un personnage non-joueur important, par exemple un antagoniste
5. Le vol d'un objet ou document précieux
6. Une attaque qui devient rapidement un incident diplomatique
7. L'enlèvement d'un personnage important
8. Il n'y a pas de fête, c'est un piège/une embuscade
9. Un quiproquo menant à un malentendu [romantique/tragique/politique/comique/etc.]
10. Une catastrophe (par exemple une épidémie, un incendie, une catastrophe naturelle)



LIEUX ET ÉVÈNEMENTS

L'Ambassade

Une imposante maison de ville (un hôtel particulier) en pierre de taille dans un quartier riche de la capitale. Les rues aux alentours sont pavées, bien éclairées, et patrouillées régulièrement par les gardes de la ville.

Depuis une petite place dans la rue avoisinante, les invités passent d'abord par une grande grille en fer forgée doublée d'une double porte en bois épais, tous deux grands ouverts à l'occasion de la fête. Deux gardes de la ville se trouvent en permanence devant l'entrée, ainsi que deux gardes de l'Ambassade à l'intérieur.

Tandis que les calèches et chaises à porteurs arrivent, un domestique en livrée rouge et jaune (ou aux couleurs du pays) arrête les convives arrivant pour vérifier que leurs invitations sont en bonne et due forme. Ils les saluent courtoisement avant de faire signe aux conducteurs d'aller de l'avant. Selon l'heure à

laquelle les personnages des joueurs arrivent, il se peut qu'il y ait une queue pour entrer dans l'ambassade.

Au delà, les invités passent dans une cour éclairée par de nombreux flambeaux aux flammes rouges, vertes, bleues, jeunes, et violettes, probablement grâce à un processus magique ou alchimique.

Au centre de la cour se trouve une fontaine de marbre blanc, ornée d'une statue de lion chevauché par une jeune femme en toge, portant une amphore d'où jaillit un liquide pâle qui mousse abondamment dans le bassin. Un serviteur dédié est en train de remplir des flûtes en cristal depuis le bassin et les dispose sur des plateaux. Une fois un plateau complet, un autre serviteur le prend et entre dans la demeure en évitant les calèches arrivant et repartant pour distribuer le vin fin pétillant aux convives.

Près de la fontaine, trois acrobates jonglent avec des objets enflammés : massues, chaînes, bâtons du diable, diabolos, etc. Les véhicules s'arrêtent

devant la grande entrée, un valet ouvre la porte aux convives et prend leurs manteaux. Ils sont ensuite accueillis dans le grand hall d'entrée avec des plateaux de vin fin pétillant.

Quelques événements aléatoires

Sélectionnez dans la liste suivante, ou jetez un D10 :

1. Un serviteur portant un plateau de coupes de vin trébuche et le plateau tombe sur un personnage tandis qu'il s'apprêtait à entrer dans l'Ambassade
2. Un cheval pique une colère dans la cour, il se cabre, se libère et se met à galoper, semant la panique
3. Un des gardes en habit cérémonial à l'entrée fait passer une lettre à l'un des personnages et lui fait un étrange signe de la main. Était-ce voulu ? Cherchait-il quelqu'un d'autre ?
4. Dans la cour, un des personnages se fait bousculer. Il réalise qu'il s'est fait dérober quelque chose par l'inconnu (un objet important, carton d'invitation, bourse)
5. Un(e) ex-petit(e) ami(e) reconnaît l'un des personnages à l'entrée, il/elle est déterminé(e) à le/la suivre et le/la séduire ce soir, à tout prix
6. Un des personnages reconnaît leur Némésis : que fait-il/elle à la réception de l'ambassadeur ?
7. Un des jongleurs rate son jet et lance une massue enflammée trop loin, sur un invité juste à côté de l'un des membres du groupe, et son manteau prend feu.
8. Un invité montant les marches de l'entrée trébuche et manque de tomber. Un autre invité interpelle un des personnages avec un mot d'esprit. Il peut décider de se joindre à la moquerie ou non.
9. Toutes les dix minutes, les flammes colorées démarrent une danse où elles semblent sauter d'un flambeau à un autre et cela est accompagné de musique et de légers scintillements dans la nuit. Le groupe arrive à ce moment-là.
10. Alors qu'ils descendent de leur véhicule, un des membres du groupe se trouve accusé d'être un voleur et un pick-pocket par un autre convive arrivant en même temps.

Le grand hall

Alors que les invités boivent une gorgée de leur première coupe de vin pétillant, tout en appréciant la finesse des bulles et sa fraîcheur en bouche, ils peuvent aussi admirer l'imposant double escalier qui donne probablement accès à la mezzanine. Des serveurs en livrée s'affairent pour s'assurer que tous les convives ont à boire et à manger. De nombreux gardes, habillés en uniforme cérémonial, se tiennent aux coins de la pièce. Quatre gardes et un majordome se tiennent devant une porte fermée à droite quand les invités entrent, et dirigent tout le monde vers la gauche, où se trouve la salle de bal.

La salle de fête

La salle principale de la réception, aussi appelée la salle de bal. C'est une pièce rectangulaire d'environ vingt mètres de long par huit mètres de large. Il y a quatre grands miroirs sur chaque mur dans la longueur, et de fines colonnes en marbre sculpté soutenant un niveau en mezzanine, un couloir sur toute la longueur et une largeur de la salle de bal. On y accède par le grand escalier du hall d'entrée. Au fond de la salle se trouve un groupe de musiciens. En début de soirée, des danseurs et acrobates performant au centre de la pièce tandis que les invités arrivent, avant la danse, plus tard dans la soirée.

Les coins de la pièce sous le niveau de la mezzanine, ainsi qu'entre les murs et certaines colonnes, sont des endroits légèrement plus sombres et plus discrets que le reste de la salle de fête bien éclairée, parfait pour des conversations privées ou bien des activités de couple plus osées, souvent en fin de soirée.

Il y a trois autres portes dans la salle de fête, une du même côté menant de nouveau vers le hall d'entrée, sous l'escalier, et les deux autres portes en face, qui sont fermées.

Au niveau de la mezzanine, quelques conversations plus calmes se déroulent pendant que les invités admirent les tenues et danses dans la grande salle de fête.

Quelques événements aléatoires

Sélectionnez dans la liste suivante, ou jetez un D10 :

1. Un convive ivre bouscule un des personnages, qui fait tomber son verre qui brise au sol.
2. L'un des personnages aperçoit sur la mezzanine un homme/une femme absolument magnifique. Il/elle lui rappelle quelqu'un mais n'arrive pas à se souvenir de qui il s'agit.
3. Un personnage non-joueur d'une aventure précédente remarque les personnages des joueurs et vient les saluer.
4. Par une porte entrouverte, un des personnages aperçoit la femme de l'ambassadeur en train d'embrasser un autre homme.
5. Un convive proche du groupe commence à tousser fort et devient rouge après avoir avalé un amuse-bouche. Si personne n'intervient, il risque de s'étouffer rapidement – à moins qu'il ne s'agisse d'un cas d'allergie.
6. L'ambassadeur réunit les invités dans le hall et, depuis le haut du grand escalier, porte un toast pour célébrer l'occasion des festivités.
7. En écoutant d'une oreille distraite, un des personnages se rend compte qu'un autre invité est en train de se vanter d'un haut fait que ce personnage ou son groupe a accompli. Que faire avec cet imposteur fanfaron ?
8. Une femme crie plus fort que la musique, tous les monde se retourne pour constater qu'un invité est tombé de la mezzanine. Il a un poignard planté dans le dos, et une flaque de sang se répand rapidement dans la salle de fête.
9. Un des personnages des joueurs est invité à danser par la fille/le fils de l'ambassadeur.
10. En fin de soirée, probablement au pire moment possible, un invité qui a beaucoup trop bu et trop mangé vomit directement sur l'un des membres du groupe.

Les serveurs circulent avec plusieurs plateaux d'amuse-bouches différents :

Sélectionnez dans la liste suivante ou jetez un D10 :

1. Des pyramides de noisettes enrobées de chocolat praliné (dont l'ambassadeur est friand)
2. Des petites tranches de pain d'épice grillé et fines tranches de foie gras
3. Des verrines de gelée de porc, citron confit, et glace pilée
4. Du saumon fumé coupé finement, enroulé autour de bâtonnets de concombre et de fromage frais à l'aneth
5. Des croquants soufflés au fromage de chèvre, couverts d'un trait de miel
6. De petits poissons panés et frits dans l'huile, avec une sauce à l'ail et au safran
7. Des huîtres fraîches sur leur coquille, avec au choix citron ou vinaigre de vin à l'échalote
8. Des tarentules croustillantes, frites dans l'huile et saupoudrées de sel et de piment
9. Des oreilles de lapin rôties et farcies de crème de foie de volaille aux champignons
10. Des carrés de nougat blanc aux éclats d'amande et de réglisse

Personnages non-joueurs

L'ambassadeur

Friedrich von Verstrück est un homme jovial d'une cinquantaine d'années, de taille moyenne, aux marques et débuts de rides sur les joues dues à son sourire légendaire. Il a les yeux gris et malins. Il a un peu de ventre, embonpoint gagné par un appétit pour la bonne chère et les bons alcools, bière ou vins. Il a un faible pour ces noisettes enrobées de chocolat praliné préparées par son chef personnel, Albert Ferrero.

C'était un héros de guerre, dans sa jeunesse, qui est devenu un fin politicien et négociateur dans l'âge mûr. Il parle plusieurs langues et apprécie les joutes verbales. C'est un proche ami du roi (ou dirigeant) de son pays, qui lui fait entièrement confiance, et c'est aussi pourquoi il lui a été confié la responsabilité de l'ambassade.

Il était assez doué avec une lame dans sa jeunesse, aujourd'hui il commence à se faire un peu vieux et n'est pas au mieux de sa forme, étant donné son régime riche et manque d'exercice régulier.



Il a une femme qui à la réputation d'être volage ; c'est un point douloureux pour l'ambassadeur qu'il ne vaut mieux pas aborder à la légère.

Il a deux enfants, une fille et un fils. Ils sont tous deux en fin d'études et ne vivent pas à l'ambassade en permanence, mais ils viennent la plupart du temps pour les grandes fêtes et occasions spéciales.

Il est entouré de gardes loyaux et d'un maître de maison qui lui est dévoué, travaillant pour lui depuis la fin de la guerre. C'était un soldat qui servait avec lui, l'ambassadeur lui a sauvé la vie.

L'ambassadeur est particulièrement préoccupé par l'état des négociations des droits d'import pour de riches dépôts miniers. Les autorités ont annoncé la disparition récente de plusieurs mineurs dans des circonstances étranges. Il pourrait avoir besoin de l'aide d'aventuriers courageux pour enquêter de sa part.

La fille de l'ambassadeur

Elsa, la fille de l'ambassadeur, est fort jolie. Une demoiselle de 18 ans aux cheveux d'un blond vénitien lui venant de sa mère, et aux yeux gris comme son père. Elle est fine et élancée, ayant pratiqué des cours de danse depuis l'âge de six ans. En général, elle ouvre la danse avec son père pendant les réceptions, et ensuite les convives se joignent à eux.

Elle porte souvent son éventail favori, un cadeau d'un dignitaire étranger venu en visite. Elle s'en sert souvent pour cacher ses lèvres quand elle parle avec des amies et commente la beauté des jeunes hommes invités aux fêtes organisées par son père.

Elle a un rire enchanteur, réservé à ceux qui réussissent à l'amuser par des traits d'esprit ou des jeux de mots. Elle a tendance à être sarcastique au premier abord, pour voir si son interlocuteur saisit l'humour ou l'ironie. Si c'est le cas, elle poursuivra la conversation.



En général, elle passe le début de la réception sur la mezzanine pour observer les invités, et rejoint ensuite son père au sommet des escaliers pour le toast, descend le grand escalier avec lui jusque dans la salle de fête où ils démarrent la première danse.

Le fils de l'ambassadeur

Hugo, le fils de l'ambassadeur est un jeune frêle et maigre de 20 ans. Il a souffert de maladies respiratoires dans sa jeunesse dont il n'a guéri que difficilement, et il est faible. Il a une toux chronique et garde toujours un mouchoir en tissu à portée de main, pour cacher les glaires parfois ensanglantés qu'il crache quand il se sent au plus mal. Les docteurs lui ont prescrit l'air frais des montagnes, où il vit la plupart de l'année. Il rend visite à ses parents pour certaines réceptions, comme sa sœur.

Il a les cheveux bruns et courts de son père. Il compense sa faiblesse physique par une passion pour la lecture et les études. Il a passé beaucoup de temps à étudier la politique,

l'histoire, et la philosophie. Il est très observateur et perspicace.

Selon l'environnement de la campagne du jeu, il peut aussi avoir des aptitudes magiques ou alchimiques.

Il pense avoir failli à la réputation familiale à cause de sa maladie et n'a jamais appris à manier les armes. Il cherche aussi un moyen d'impressionner son père.

Il retournera dans les montagnes après la fête et la route est dangereuse, il se peut qu'il ait besoin de l'aide de la part des personnages des joueurs.

La femme de l'ambassadeur

Élise, la femme de l'ambassadeur, a un peu plus d'une quarantaine d'années, même si elle préfère prétendre avoir la trentaine. En effet, grâce à un processus magique ou alchimique, sa peau et son teint semblent plutôt être ceux d'une femme d'à peine trente ans. Elle est

très belle, ses cheveux, blond vénitien, sont coiffés en un chignon élaboré, surmonté d'un chapeau de styliste coloré au milieu duquel se trouve une colombe empaillée.

Elle a la réputation d'être volage et cruelle envers ses domestiques. De nombreuses rumeurs courent dans la capitale, au sujet de ses conquêtes de jeunes hommes de bonne famille. L'ambassadeur essaie au mieux d'ignorer ces rumeurs. C'est un mariage arrangé pour lier la famille de l'ambassadeur à celle de son roi (sa femme en étant une cousine éloignée), le plaçant en position délicate pour faire quoi que ce soit.

Elle a le chic pour créer de la discorde parmi ses prétendants. L'idée que de jeunes hommes se battent et s'entretuent pour elle l'amuse. Pour l'instant, il n'y a pas eu d'incidents pendant une réception, mais cela ne saurait tarder... Et si l'un des personnages des joueurs est particulièrement attirant, elle essaiera de le séduire.

Le majordome / maître de maison

Arthus était un jeune soldat inexpérimenté et envoyé au front comme tant d'autres à l'époque. Il était sous les ordres de l'ambassadeur, qui était capitaine de son unité. Pendant une attaque ennemie, Arthus fut submergé et paralysé par la peur face à un ennemi qui allait le décapiter lorsque l'ambassadeur lui a sauvé la vie à la dernière minute. Arthus a promis de servir l'ambassadeur jusqu'à ce qu'il puisse racheter sa dette. Il n'hésiterait pas une minute à se jeter entre son maître et un danger mortel.

Il est maintenant un homme proche de la quarantaine, les cheveux grisonnants et légèrement dégarnis. Il est sérieux, taciturne, et ne parle pas pour ne rien dire. Il gère le personnel de l'ambassade avec une discipline héritée de son passé militaire. Les serveurs apprécient qu'il soit juste, même s'il les fait travailler très dur. Il n'a pas énormément

d'humour, et il est souvent exclu de la camaraderie du reste du personnel.

Il est toujours en excellente forme physique, il veille à s'entraîner avec les gardes de l'ambassade. Son arme favorite est un grand marteau : cela lui rappelle son père qui était forgeron.

Le Comte

Le comte est un noble local et ancien rival de l'ambassadeur pendant la guerre. Il était désespérément amoureux de la femme de ce dernier lorsqu'ils étaient jeunes et il lui en veut toujours de l'avoir épousée.

Il a le crâne rasé, il est grand et un peu trop maigre pour sa taille. Il s'habille en général de couleurs sombres, en gris ou noir, avec seulement une pointe de couleur, le plus souvent bleu azur, qui correspond aux couleurs de sa famille. Il a un sourire narquois et un air le plus souvent dédaigneux.



Il cherche tous les moyens pour embarrasser son rival. Le comte est en charge d'un riche dépôt minier, pour lequel

l'ambassadeur est en train de négocier des droits d'importation. Le comte est en train de lui mettre des bâtons dans les roues. Son vieux rival espère avoir une conversation discrète avec lui pendant la réception pour mettre les choses à plat. Grâce à un complice, le comte manœuvre pour que l'ambassadeur voit sa femme le tromper au milieu de leurs négociations, et espère le faire chanter pour garder l'information discrète.

L'ambassadeur récompenserait avec plaisir tous ceux qui lui donneraient des informations sur les manigances du comte, en particulier pour les négociations minières. Par contre, il aimerait assez peu qu'on lui parle des infidélités de sa femme, organisées ou non par le comte.

Les autres convives

Sélectionnez dans la liste suivante, ou jetez un D10 :

1. Komiko, la fille d'un dignitaire étranger, d'une beauté exotique, charmante. Elle parle avec un accent et danse d'une manière élégante et exquise. Elle porte une robe rouge et s'extasie quand elle goûte les fameuses noisettes enrobées de chocolat de chef Ferrero.
2. Borsch, un homme ivre et gai, rieur. Il aborde les convives pour raconter des blagues. Il aime bien donner de grandes claques dans le dos pour marquer la fin de ses traits d'humour.
3. Karl, un petit homme à la mine inquiète, qu'on présente au groupe. Il se préoccupe de l'arrivée imminente d'une invasion barbare et en parle aux personnages des joueurs.
4. Madame Korama, une femme d'un certain âge, plantureuse, essaie d'attraper le dernier amuse-bouche sur un plateau au même moment que l'un de vos personnages. Elle lui fait les yeux doux. C'est une veuve qui a hérité une grande fortune de son mari.
5. Chevalier Ignace, un jeune homme jaloux d'un des membres du groupe. Il les accoste de manière provocatrice, il pense qu'on a tenté de séduire sa fiancée et il cherche réparation pour son « honneur bafoué ».
6. Hubert, un vieil homme à la barbe blanche et aux blagues paillardes, boit beaucoup trop pendant la soirée et fait un malaise (peut-être un arrêt cardiaque).
7. Olaf et Ulf, deux jumeaux d'environ douze ans, jouent des tours aux invités, prétendant se téléporter d'un bout à l'autre de la salle de fête.
8. Pearson, l'exploitant de la mine pour laquelle l'ambassadeur essaie de négocier des droits d'importation. Il est inquiet car des mineurs ont disparu mystérieusement.
9. Habano, le prince du royaume venu à

la fête incognito avec des amis. Il n'a que quinze ans et ne peut sortir sans être accompagné d'une escorte. S'il était reconnu il risquerait d'avoir des soucis auprès du roi, son père.

10. Cordural, un jeune homme, se présente auprès des personnages. Il a connu l'un d'eux quand ils étaient enfants et se sont perdus de vue depuis, c'est une bonne occasion de rattraper le temps perdu. Tandis qu'ils parlent, le personnage en question se rend compte qu'il travaille pour leur Némésis.

Adapter la réception de l'ambassadeur à d'autres environnements de campagne



Cette fête se veut « générique » et en tant que meneur de jeu, prenez ce qui vous plaira. Les descriptions se prêtent un peu plus à des ambiances historiques mais vous pouvez facilement adapter les descriptions pour des campagnes différentes :

High-tech

L'Ambassade est un grand bâtiment ultra moderne conçu par le gagnant d'un championnat mondial d'architecture et de design. Elle se situe aux abords du centre ville dans un quartier résidentiel, la propriété borde les jardins botaniques. La forme générale rappelle un cube d'un blanc éclatant, avec de grandes baies vitrées sur deux étages placées au milieu du cube et jusqu'au plafond, fournissant un puits de lumière et des vues sur les serres tropicales des jardins botaniques depuis la grande mezzanine.

Les convives sont typiquement déposés, par leur voiture ou leur taxi, dans la rue qui est fort calme en soirée, devant un portail imposant en métal, avec une cabine de garde transparente en plexiglas juste derrière le premier portail.



Les invités sonnent au premier interphone, après quoi ils entrent dans une antichambre extérieure et présentent leur carton d'invitation, ainsi qu'une pièce d'identité en cours de validité, au garde se trouvant dans la cabine protégée par un vitrage blindé. Derrière la seconde porte de l'antichambre se trouvent plusieurs soldats tenant des armes automatiques.

Une fois passées les forces de sécurité, les invités arrivent dans une petite cours bétonnée avec une mosaïque de l'emblème national du pays en marbre placée au centre. Il y a un espace vide d'environ vingt mètres entre le portique des gardes et le vestibule de l'Ambassade, où les premiers signes de festivités se fait aussi sentir.

Ambiance clubbing

De puissants spots lumineux et laser dessinent des formes au sol et dans le ciel de la cour, accompagnés de musique électronique rythmée par un DJ visible au premier étage,

sur la mezzanine surplombant la cour et la fête dans l'Ambassade.

Des jeunes hôtes et hôtesse se tiennent juste derrière l'entrée vitrée prêts à distribuer des pochettes surprises. Ils sont habillés de tenues légères, à moitié vêtus : les hommes aux torsos nus et en jean moulants, les femmes en soutiens-gorge, minijupes, et talons hauts.

D'autres ambiances sont possibles selon les traditions et le climat du pays où vit l'ambassadeur : bord de mer, climat tropical, haute montagne... Les fourrures de grand prix ou les colliers de fleurs rares seront du plus bel effet sur ces convives de la bonne société... ■

WILLEM

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 Galactic Princess



Le paquebot de luxe *Galactic Princess* est un navire élégant aux formes effilées alliant tradition et modernisme.

Tradition avant tout, puisque ce paquebot est extrêmement ancien et utilise même des matériaux récupérés sur des navires marins d'autrefois. Ses moteurs, relativement archaïques, lui permettent de rallier des mondes éloignés, à une vitesse très inférieure de celles des croiseurs commerciaux modernes. Mais pour les passagers, ce n'est pas perçu comme un défaut, bien au contraire. Le *Galactic Princess* promeut avant tout une autre idée du luxe, où les voyageurs savent prendre le temps de faire la fête entre amis, loin du stress de la vie sur les planètes intérieures.

La décoration des cabines et des espaces de déambulation est en elle-même une invitation à la rêverie et à la tradition ancestrale. Sculptures, peintures, boiseries précieuses tapissent les longs couloirs et ornent les luxueuses cabines des riches et souvent illustres passagers qui embarquent pour des croisières au long cours extrêmement prisées.

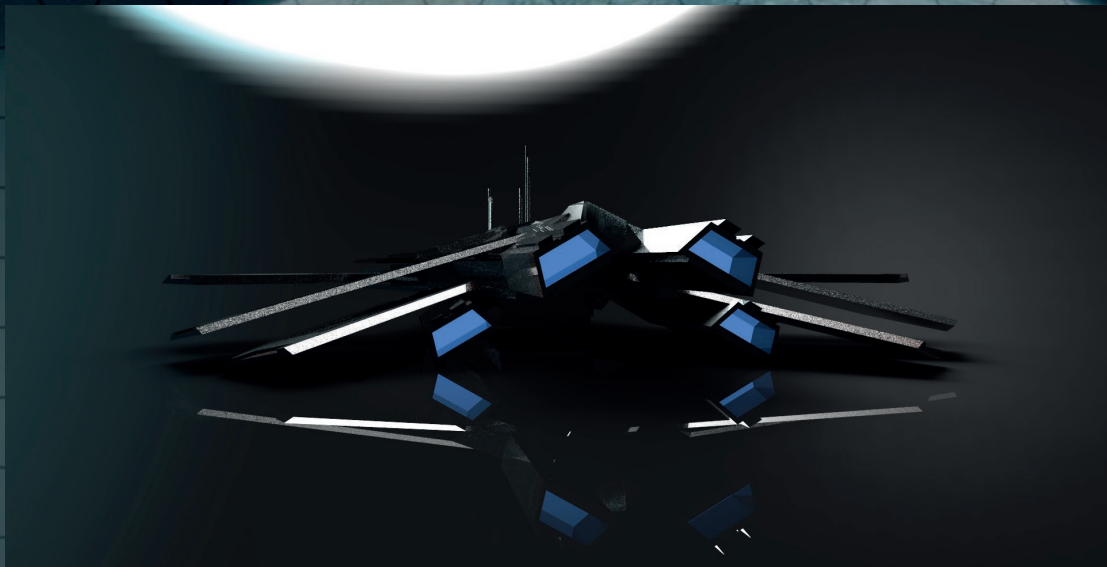
Mais la modernité est présente, puisque le calme et la volupté des ponts inférieurs tranchent avec l'ambiance festive du pont

principal, où l'on peut trouver des discothèques, spectacles, projections holographiques et autres divertissements tout au long de la journée.

Une foule dense et cosmopolite, mais toujours très élégante, se presse sur les nombreuses pistes de danse et dans les salles de jeu cossues des casinos. Un festival de joyeux humoristes et autres artistes à la renommée interstellaire se mêle régulièrement aux voyageurs pour assurer le spectacle, avec des saynètes plus ou moins improvisées et toujours très divertissantes.

Le prix des billets pour une telle croisière est totalement déraisonnable mais les passagers considèrent justement ce critère comme un filtre utile pour s'éviter la compagnie de clients moins fortunés et sans doute moins fréquentables. Un parti pris qui procure à la Compagnie un budget colossale pour organiser les croisières interstellaires les plus mémorables de la galaxie.

Vous êtes milliardaire ? Embarquez dès maintenant à bord de ce sublime navire spatial pour un voyage empreint de nostalgie et d'authenticité ! ■



CLUEDO PARTY

DIMANCHE 14 DECEMBRE

DE 11 H A 13 H



Un trésor oublié ...
Convoité par des
clans ...

Animation
à partir de 14 ans
Tarif : 15€

Faites gagner votre
faction en remportant
des épreuves

Dans un décors
fantastique,

L'Antre des jeux présente...

Salon du jeu de Romorantin

Cluedo Party, le 14 décembre
au château de Selles-sur-Cher

PAR LUDOVIC ABUAF

La scène se déroule dans la demeure bourgeoise d'Alex Mariel à Saint-Germain-en-Laye en 2006.

Avachi dans son fauteuil et sirotant son verre aux trois-quarts rempli d'un whisky Glengrant de 1986, Alex se prélassait en écoutant son émission de radio favorite, lorsque soudain, son téléphone portable retentit !

Observant ce dernier, il constate que l'appel est masqué, mais décide néanmoins de décrocher :

« Alex Mariel au téléphone, j'écoute.

– M. Mariel, bonjour, c'est M. Charles au téléphone... »

Alex se redresse brutalement dans son

fauteuil en entendant la voix aux accents germaniques si caractéristique de son employeur.

Il reprend d'une voix qu'il aurait aimé moins surprise :

« M. Charles, je n'attendais pas un appel de votre part aussi tardivement, qu'y a-t-il ? »

– Eh bien M. Mariel je vous contacte, car il se trouve que je viens de recevoir des nouvelles fort intéressantes, concernant la petite enquête que je mène depuis maintenant 30 ans. Vous devez sûrement vous en rappeler, M. Mariel, car en novembre 2004 je vous ai demandé de vous rendre en Centrafrique pour récupérer ce fameux objet très important pour moi. C'est bien ce lieu si je ne trompe pas qui, « vous a marqué », n'est-ce pas ?

– Oui je m'en rappelle très bien, mais, venez-en au fait, M. Charles.

– Voyez-vous, nous avons peut-être retrouvé la trace de l'objet, mais je souhaiterais tout d'abord que cette conversation soit cryptée si vous le voulez bien.

– Patientez, j'installe le dispositif. »

Quelques secondes de silence plus tard :

« C'est bon je vous écoute.

– Bien, M. Mariel, le sceptre a enfin été retrouvé, mais vous n'imaginerez jamais où nous pensons qu'il se trouve.

– Allez-y, je prends note.

– Eh bien, mes dernières sources me disent que notre précieux objet pourrait se trouver dans le château de Selles-sur-Cher, et depuis le début. Trente ans que je le cherche à travers le monde et au final, il se trouverait là, non loin de chez vous. M. Mariel, il faut que vous

constituez une équipe rapidement ! Par contre, M. Mariel, méfiance, je ne pense pas que nous soyions les seuls sur la piste, ainsi je vous invite donc à prendre vos dispositions très rapidement pour retrouver le sceptre au plus vite.

– Vous pouvez compter sur moi M. Charles, je m'en occupe dès maintenant.

– Bien, très bien, car sachez que je ne tolérerai aucun échec, j'ai trop

attendu pour échouer dans la dernière ligne droite.

– Bien compris M. Charles. À très bientôt.

– À très vite M. Mariel. »

La communication s'interrompt. Alex regarde encore son téléphone, puis se tourne vers la grande horloge de son salon. 22 h 30. « Tant pis, pas le temps d'attendre. »

Sortant un petit calepin noir du tiroir de son secrétaire, il commence à composer un numéro.

Quelques bips de sonneries plus tard...

« Oui, bonsoir j'écoute ! »

– Guillaume, c'est Alex, j'ai besoin de toi immédiatement... » ■

LUDOVIC ABUAF

Toutes les infos complémentaires sur :

<http://lantredesjeux.fr>

À l'occasion du financement participatif
de *Cthulhu Wars* en version française...

RENCONTRE AVEC SANDY PETERSEN



PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL
ET JULIEN POURD

C'est la fête car nous avons eu la joie de pouvoir discuter un peu avec Sandy Petersen. Alors, pour celles et ceux qui n'ont pas encore pris la position de l'adorateur des anciens dieux, Sandy Petersen c'est tout simplement le créateur du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.

Alors on danse, on entre en transe et on vénère¹.

¹ Pour l'occasion, cet entretien est proposé en version originale dans la colonne de gauche et en version française dans la colonne de droite.

Chronique d'Altaride: While I'm sure many of our readers already know you, could you please introduce yourself for those that have been abducted by the deep ones and had their memories erased?

Sandy Petersen: Hi! I've been a game designer almost all of my adult life. My first published game was the *Call of Cthulhu* roleplaying game in 1980. After working on dozens of tabletop products, I moved to the computer gaming world, where I was involved with *Civilization*, *Doom*, *Quake*, the *Age of Empires* series, and *Halo Wars*, among others. In 2013 I returned to the tabletop world and crowdfunded *Cthulhu Wars*, which (at last) is shipping).

Chronique d'Altaride: The Cthulhu mythos and work of H.P. Lovecraft have conquered the world, inspiring many roleplaying games, books, videos games. Even music and movies were influenced by it. How did you first meet with Lovecraft's work? What drove you to keep working on it for so many years?

Sandy: When I was 8 years old, I encountered a cheap book published during the Second World War – a collection of Lovecraft tales, intended for American soldiers fighting abroad. I had never read anything like it, and was hooked immediately. Lovecraft was incredibly rare at the time and for the next decade I scavenged libraries, used book stores, and the like trying to scrape together

Chroniques d'Altaride : Bien que je sois certain que la plupart de nos lecteurs vous connaissent déjà, pourriez-vous, s'il vous plaît, vous présenter pour ceux qui auraient été enlevés par les profonds et se seraient fait effacer la mémoire ?

Sandy Petersen : Bonjour ! Je suis créateur de jeux depuis que je suis adulte. Mon premier jeu publié a été le jeu de rôle de *L'Appel de Cthulhu* en 1980. Après avoir travaillé sur des dizaines de jeux de société, j'ai digressé vers le monde du jeu video où j'ai participé à *Civilization*, *Doom*, *Quake* et la série des *Age of Empires*, ainsi que *Halo Wars*, parmi d'autres. En 2013 je suis retourné vers le monde des jeux de société et j'ai organisé le financement participatif de *Cthulhu Wars*, qui est (enfin) en cours d'expédition².

² NDLR : le Kickstarter de *Cthulhu Wars* a réuni 1 403 981 \$ sur 40 000 \$ initialement demandés. Le kickstarter de *Cthulhu Wars* VF est en cours (jusqu'au 23 décembre 2014) et est d'ores et déjà financé à plus de 40 000 \$ réunis.

Chroniques d'Altaride : Le mythe de Cthulhu et les travaux d'H.P. Lovecraft ont conquis le monde. Ils ont inspiré de nombreux jeux de rôle, romans et jeux vidéo. Même la musique et le cinéma ont été influencés par ces œuvres. Comment avez-vous rencontré l'œuvre de Lovecraft pour la première fois ? Qu'est-ce qui vous a conduit à travailler dessus pendant tant d'années ?

Sandy : Quand j'avais huit ans, je suis tombé sur un livre bon marché publié pendant la Seconde Guerre mondiale, un recueil de nouvelles de Lovecraft, destiné aux soldats américains combattant à l'étranger. Je n'avais jamais rien lu de pareil et j'ai tout de suite été captivé. Lovecraft était incroyablement rare à l'époque et pendant les dix ans qui ont suivi, j'ai pillé les bibliothèques, les bouqui-

what tales of his I could find. Finally, in 1973, Ballantine published almost all of Lovecraft's works in paperback and now I had it all. The long quest to "find Lovecraft" probably was part of the reason I became such a fanatic.

Chronique d'Altaride: In 1981, you published *Call of Cthulhu*. At a time when roleplaying games was mostly *Dungeons & Dragons*, which game mechanics are clearly combat-oriented, it was a real revolution! Where did the ideas at the core of your creation come from?

Sandy: much of it was done from a contrarian standpoint. In other roleplaying games you are a hero, superior to the common man. This remains true to this day, even in other horror games. But not in *Call of Cthulhu* where you are emphatically a normal human being, and the weakest monster (a Cultist) is equal to you, by definition. Because he is also a human being. Other games have your success rated in increased power or skills. *Call of Cthulhu* sees you deteriorate over time, and get less powerful. Other games are based about long-running campaigns, which are notoriously hard to manage in *Call of Cthulhu*. Because my model was horror stories and monster movies, I knew combat could not be the center piece of the game, and made it investigation instead. And so forth. Almost every aspect of *Call of Cthulhu* is based upon opposition to the other games out there. Not because I didn't enjoy those games, too, but because I reasoned we already had those games – and so there might be a group of people, like me, who would enjoy a change of pace instead of the same old thing.

Chronique d'Altaride: And by the way, how many Sanity points do you have left?

Sandy: I think I must claim that I have a full 100. Trust me? *eye twitches*

nistes et ainsi de suite, pour essayer de rassembler toutes les histoires que je pouvais trouver. Finalement en 1973, Ballantine a publié presque tous les travaux de Lovecraft en livre de poche et à ce moment j'ai pu réunir l'ensemble de ses œuvres. La longue quête pour « trouver Lovecraft » est probablement une partie de la raison pour laquelle je suis devenu un tel fanatique.

Chronique d'Altaride : En 1980, vous avez publié *L'Appel de Cthulhu*. À une époque où les jeux de rôle se limitaient à *Dungeons & Dragons*, dont les mécaniques de jeu étaient clairement orientées vers le combat, c'était une vraie révolution ! D'où sont venues les idées au cœur de votre création ?

Sandy : La plupart d'entre elles sont venues en choisissant le point de vue inverse. Dans les autres jeux de rôle, vous étiez un héros, supérieur au pékin moyen. Cela reste vrai aujourd'hui, même dans les autres jeux d'horreur. Mais pas dans *L'Appel de Cthulhu* où vous êtes un être humain particulièrement normal et le plus faible des monstres (un cultiste) est votre égal, par définition. Car il est lui aussi un être humain. Les autres jeux prennent en compte vos réussites en augmentant votre puissance ou vos compétences. *L'Appel de Cthulhu* met en évidence votre déchéance, vous devenez moins puissant. Les autres jeux sont basés sur des campagnes au long cours, ce qui est notoirement difficile à gérer dans *L'Appel de Cthulhu*. Parce que mes modèles étaient les histoires d'horreur et les films de monstre, je savais que le combat ne pourrait être le thème central du jeu, et j'ai choisi de centrer le jeu sur l'investigation à la place. Et ainsi de suite. Presque tous les aspects de *L'Appel de Cthulhu* sont basés sur l'opposition aux autres jeux existants. Pas parce que je n'aime pas ces jeux, mais parce que je me suis dit qu'ils étaient déjà à notre disposition, et qu'il pourrait y avoir un groupe de gens qui, comme moi, apprécieraient un changement de rythme plutôt que de toujours faire la même chose.

Chroniques d'Altaride : Et d'ailleurs combien vous reste-t-il de santé mentale ?

Sandy : Je pense que je dois affirmer que j'ai toujours mes 100 points. Vous me faites confiance n'est-ce pas ? *frémissement de paupière*

Chronique d'Altaride: Today, *Call of Cthulhu* is still one of the most played roleplaying games, how do you explain this lasting success?

Sandy: because of my aforementioned contrarian state. If you want to take a break from dungeon-crawling or political intrigue, what is the obvious game to turn to? *Call of Cthulhu* – nothing else to this day is quite like it.

Chronique d'Altaride: How would you define roleplaying games ?

Sandy: a roleplaying game is a shared story, driven by a sort of director (in *Call of Cthulhu*, the Keeper), but participated in by all players. Rules help constrain and drive the activities and results.

Chronique d'Altaride: What games do you play and why?

Sandy: I own hundreds of games, and I play many of them. Most recently my focus on play has been upcoming projects I need to playtest (naturally enough), but last Saturday I played *Theomachy* (a Polish card game about warring gods), *Monster Maker* (a kid's game), and *Marrying Mr. Darcy* (a really fun card game about *Pride and Prejudice*). Also earlier that day I played a round of *Hearthstone* online.

Chronique d'Altaride: You worked on many famous roleplaying games and videos games, such as *Runequest*, *Hawkmoon*, *Doom*, *Quake*, *Age of Empires*... What was your role in these projects ?

Sandy: my role was editor, designer, and/or level maker on all of these. I constructed 20 out of the 27 levels on *Doom*, for instance (and then 17 out of 32 on *Doom 2*). On *Age of Empires*, I was the lead designer on the expansions (*Rise of Rome*, *Conquerors*, *Warchiefs*), and helped a lot with the development and game balance of the main games.

Chroniques d'Altaride : Aujourd'hui, *L'Appel de Cthulhu* est toujours un des jeux de rôle les plus joués, comment expliquez vous cette extraordinaire longévité ?

Sandy : Grâce au point de vue inverse sus-nommé. Si vous voulez faire une pause dans vos explorations de donjon ou vos intrigues politiques, quel est le jeu évident vers lequel se tourner ? *L'Appel de Cthulhu* - rien d'autre ne lui ressemble tout à fait à ce jour.

Chroniques d'Altaride : Comment définiriez-vous le jeu de rôle ?

Sandy : Le jeu de rôle est une histoire partagée, menée par une sorte de metteur en scène (dans *L'Appel de Cthulhu*, le Gardien), mais avec une participation active de tous les autres joueurs. Les règles aident à cadrer et diriger les actions et leurs résultats.

Chroniques d'Altaride : À quels jeux jouez-vous et pourquoi ?

Sandy : Je possède des centaines de jeux, et je joue à beaucoup d'entre eux. Récemment je me suis concentré sur les projets à venir et que j'avais besoin de playtester (bien entendu), mais samedi dernier j'ai joué à *Theomachy* (un jeu de cartes polonais à propos de dieux en guerre), *Monster Maker* (un jeu d'enfant) et *Marrying Mr. Darcy* (un jeu de cartes vraiment marrant à propos d'*Orgueil et Préjugés*). Et plus tôt aujourd'hui j'ai fait un match d'*Hearthstone* en ligne.

Chroniques d'Altaride : Vous avez travaillé sur de nombreux jeux de rôle et jeux vidéo célèbres, comme *Runequest*, *Hawkmoon*, *Doom*, *Quake*, *Age of Empires*... Quel a été votre rôle dans ces projets et qu'en avez-vous tiré sur le plan personnel ?

Sandy : Mon rôle était celui d'éditeur, de designer et/ou de créateur de niveaux dans tous ceux-là. J'ai conçu 20 des 27 niveaux de *Doom*, par exemple (et 17 des 32 de *Doom 2*). Sur *Age of Empires*, j'ai été le lead designer des extensions (*Rise of Tome*, *Conquerors*, *Warchiefs*) et j'ai beaucoup aidé au développement et à l'équilibrage des jeux de base.



Chronique d'Altaride: More recently, you created a boardgame, *Cthulhu Wars*. What is it exactly?

Sandy: it is a fast-moving strategy game about the end of the world. The Old Ones have risen, humanity is finished, monsters roam the land. You play the various ruling entities of the Cthulhu Mythos, warring with the rest to control the ruins of Earth. It is highly asymmetric – a strategy that works for Yellow Sign will not be effective for the Crawling Chaos. Every faction has its own ruling Great Old One, its own monsters, its own unique spells and special abilities, and there is no overlap between these.

Chronique d'Altaride: Do you have a favorite faction in *Cthulhu Wars*?

Sandy: I worked really hard all through the game's creation and playtesting to ensure that every single faction is equally fun and exciting to play. That said, the game is named after Cthulhu...

Chroniques d'Altaride : Plus récemment, vous avez créé un jeu de plateau, *Cthulhu Wars*. Qu'est-ce que c'est exactement ?

Sandy : C'est un jeu de stratégie très rythmé sur la fin du monde. Les Grands Anciens se sont levés, l'humanité est détruite et des monstres errent à la surface de la Terre. Vous jouez les diverses entités dirigeantes du Mythe de Cthulhu, combattant entre elles pour le contrôle des ruines de la Terre. C'est un jeu hautement asymétrique, une stratégie qui fonctionne pour la Marque Jaune ne sera pas efficace pour le Chaos Rampant. Chaque faction possède à sa tête son propre Grand Ancien, ses propres monstres, des sorts et des capacités spéciales uniques, sans jamais que les uns recoupent les autres.

Chroniques d'Altaride : Avez-vous une faction favorite dans *Cthulhu Wars* ?

Sandy : J'ai beaucoup travaillé pendant la conception du jeu et lors des playtests pour m'assurer que chaque faction soit tout aussi passionnante à jouer. Cela dit, le jeu porte le nom de Cthulhu...



Chronique d'Altaride: A crowdfunding campaign is currently running on kickstarter for the translation of *Cthulhu Wars*. What do you think of this new mode of funding?

Sandy: I could not have published *Cthulhu Wars* without crowdfunding, and I certainly could not have done the French translation nearly as quickly.

Chronique d'Altaride: I've read you majored in zoology at Berkeley's University, did this science background help you in your work as a game designer? Did you use it in the design of the *Cthulhu Wars* miniatures?

Sandy: all through my design career I have drawn upon my background as inspiration. I wasn't just in zoology, I specialized in insects, arachnids, and other invertebrates, so they were the strangest, most alien, animals on Earth. Which no doubt had an effect on my designs as well.

Chroniques d'Altaride : Une campagne de financement participatif est actuellement en cours sur Kickstarter pour la traduction de *Cthulhu Wars* en français, que pensez-vous de ce nouveau mode de financement ?

Sandy : Je n'aurais pas pu publier *Cthulhu Wars* sans le financement participatif et je n'aurais certainement pas engagé la traduction française aussi vite.

Chroniques d'Altaride : J'ai lu que vous aviez étudié la zoologie à l'université de Berkeley en Californie, est-ce que cette formation scientifique vous a aidé dans votre travail de concepteur de jeu ? Est-ce que vous l'avez utilisée pour créer les figurines de *Cthulhu Wars* ?

Sandy : Pendant toute ma carrière de concepteur de jeu, j'ai été inspiré par ma formation. Je n'ai pas simplement étudié la zoologie, je me suis spécialisé sur les insectes, les arachnides et les autres invertébrés, qui sont parmi les plus étranges et les moins familiers des animaux terrestres. Ce qui a sans aucun doute également eu une influence sur mes créations.



Chronique d'Altaride: It is said that Cthulhu dreams in the ocean's depths. Now that you have awakened him and set him on the path of war, what do you dream of?

Sandy: the game I am working on now is *Glorantha: the Gods War*, a strategy game a little like *Cthulhu Wars*, but set in a fantasy universe. The map changes and shifts as the pantheons battle. And we have other ideas in the pipeline. Thanks to the success of *Cthulhu Wars*, we are rapidly becoming an established game company.



Chroniques d'Altaride : Il est dit que Cthulhu rêve dans les profondeurs océaniques. Maintenant que vous l'avez réveillé et lancé en guerre, à quoi rêvez-vous ?

Sandy : Le jeu sur lequel je travaille maintenant s'appelle *Glorantha : the Gods War*, un jeu de stratégie qui ressemblera un peu à *Cthulhu Wars* mais dans un univers de fantasy. La carte change à mesure que les panthéons s'affrontent. Et nous avons d'autres idées dans les tuyaux. Grâce au succès de *Cthulhu Wars*, nous sommes rapidement en train de devenir une compagnie reconnue dans le domaine des jeux. ■

**PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT
CHÉREL ET JULIEN POURD.
TRADUCTION JULIEN POURD
ET JULIEN MORGAN**

Cthulhu Wars en version française sur Kickstater

www.kickstarter.com/projects/1816687860/cthulhu-wars-vf

JOYEUX NOUILLÉ-L



Vérandas granitiques



*In Nomine Satanis/Magna veritas :
nouvelle édition*

LE RETOUR de CROC !

Dans la sphère rôliste, si tous les joueurs connaissent par cœur des tas de noms de jeux, le nom des auteurs reste bien plus souvent un véritable mystère. Pourtant, quelques noms ont réussi à marquer les esprits... et dans le jeu de rôle français, Croc en fait partie.

Rencontre avec le plus mordant des auteurs de jeu de rôle, qui nous prépare le grand retour d'un classique bourré d'humour au second degré...

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL



Chroniques d'Altaride (candide) : Qui êtes-vous ?

Croc : Si tu ne le sais pas, change de métier.

C. d'A. : Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Croc : Dans le magazine *Jeux et Stratégies* numéro 4.¹

C. d'A. : Quel place le jeu de rôle tient-il dans votre vie aujourd'hui ?

Croc : Plus grand chose. Deux campagnes régulières, toutes les deux de *Pathfinder* (une en tant que joueur et une en tant que meneur) et l'écriture de la nouvelle édition de *INS/MV*.

C. d'A. : Vous avez créé de nombreux jeux qui ont fortement marqué l'imaginaire des rôlistes francophones... Comment écrit-on un jeu à succès ?

Croc : Aucune idée. Si je le savais, je n'aurais fait que des succès. Dans les années 90, on disait qu'un bon jeu c'était un jeu dont on pouvait résumer le pitch en une phrase.

C. d'A. : Pour vous, quelle est la définition du jeu de rôle ?

Croc : Avant toute chose, un jeu où il n'y a pas de gagnant. Tout simplement parce que l'enjeu de la partie, ce sont les joueurs qui le fixent. Toute le reste, c'est de la couille et de l'eau.

C. d'A. : *In nomine Satanis/Magna veritas est*



¹ Paru en 1980.

Le site des
nécromanciens :

raise-dead.com





sorti il y a bientôt vingt-cinq ans... pourquoi une nouvelle édition (la sortie est prévue pour quand) ?

Croc : Sortie en 2015. Simplement parce que j'en avais envie. Mais il y a de grandes chances que ça n'intéresse pas grand monde. Je serais bien présomptueux de penser le contraire sachant que j'ai lâché l'affaire (professionnellement) en 2006 et qu'une foultitude d'auteurs ont continué à bosser. Je ne suis pas le nouveau messie du jeu de rôle.

C. d'A. : Le graphisme a l'air d'avoir notablement évolué... Qu'est-ce qui va changer dans le jeu ?

Croc : Ce sera plus brutal, plus viscéral. C'est un monde détruit et les Anges et Démons qui restent sont des survivants.

C. d'A. : Donc on est rassuré, on garde le second degré ?

Croc : Oui tout à fait. Dans l'ambiance rien ne change. C'est juste un tout petit peu plus noir.

C. d'A. : Raise Dead, c'est une maison d'édition créée spécialement pour rééditer tes jeux... Pourquoi une nouvelle structure au lieu d'intégrer un éditeur déjà existant ?

Croc : Pour faire tout ce qu'on veut sans aucune limite. Au final, on n'a pas de thunes alors on a quand même des limites !

C. d'A. : On parle de rééditer vos anciens succès... mais y a-t-il des projets de nouveaux jeux ?

Croc : Non.

C. d'A. : Un dernier petit mot pour les lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ?

Croc : Vous pouviez pas prendre un nom encore plus incompréhensible ? ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL.
ILLUSTRATIONS FOURNIES
PAR RAISE DEAD ÉDITIONS**

Bar

INS

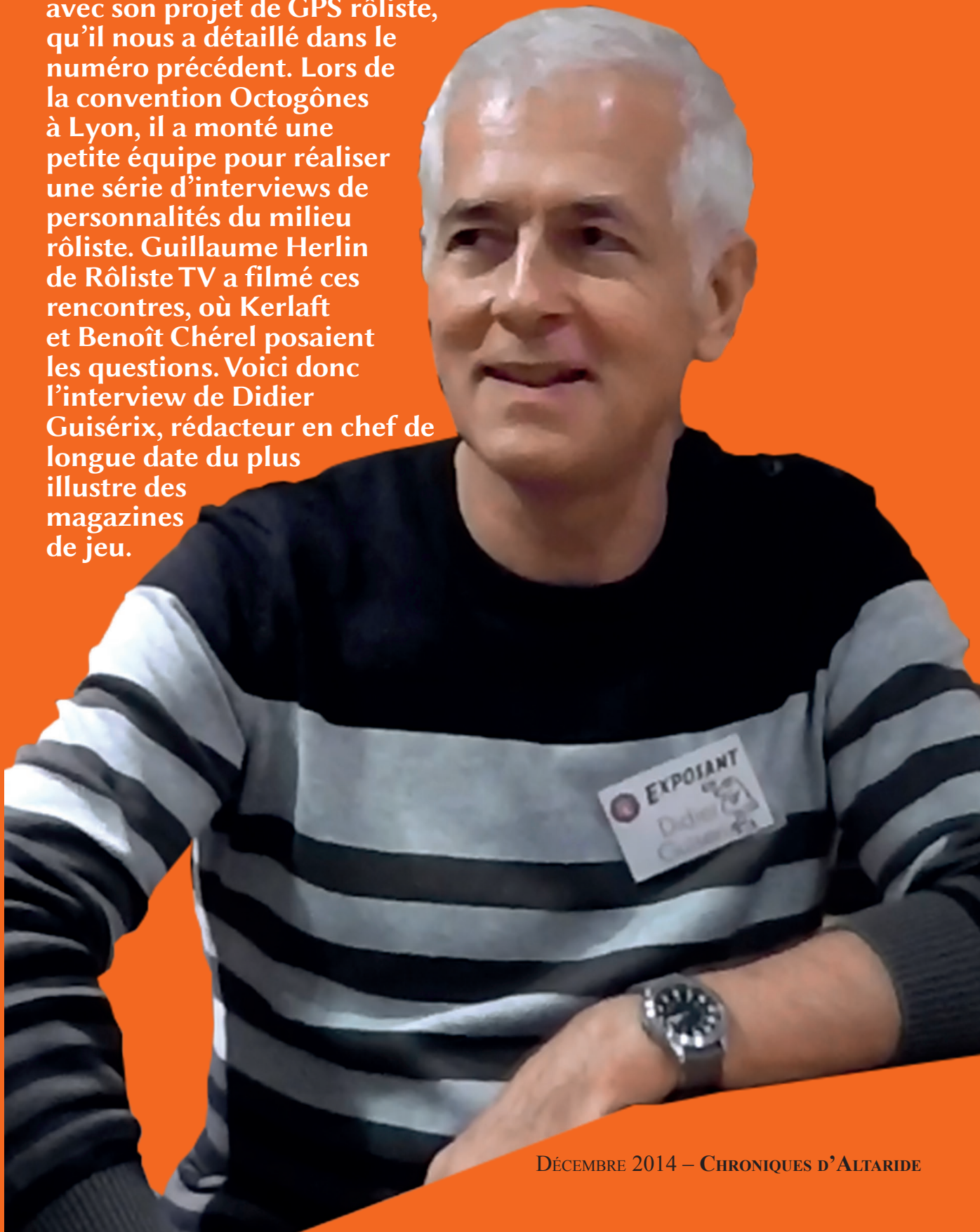
IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

GENERATION PERDUE

Interview de Didier Guisérrix à Octogônes 5

PAR BENOÎT CHÉREL, STÉPHAN VAN HERPEN ET GUILLAUME HERLIN

Kerlaft le rôliste est une personnalité très charismatique qui se mobilise depuis plus d'un an pour faire évoluer l'image du jeu de rôle et fédérer les énergies, en particulier avec son projet de GPS rôliste, qu'il nous a détaillé dans le numéro précédent. Lors de la convention Octogônes à Lyon, il a monté une petite équipe pour réaliser une série d'interviews de personnalités du milieu rôliste. Guillaume Herlin de Rôliste TV a filmé ces rencontres, où Kerlaft et Benoît Chérel posaient les questions. Voici donc l'interview de Didier Guisérrix, rédacteur en chef de longue date du plus illustre des magazines de jeu.





Kerlaft le rôliste : Première question, un peu rituelle, qui es-tu ?

D. G. : Vieux rôliste, rédacteur en chef de *Casus Belli* pendant vingt, trente ans, à des postes divers selon mes responsabilités, à travers les diverses incarnations du magazine, qui en est quand même aujourd'hui à sa quatrième réincarnation. Plus que cinq vies si c'est un chat ! Mais l'actuelle me semble bien partie pour durer. En tout cas, elle est très belle et on en est tous très fiers.

Benoît Chérel : Est-ce que tu peux nous raconter comment tu as découvert le jeu de rôle ?

D. G. : J'avais un copain qui s'appelait Roland Prévôt et que j'ai connu via un fanzine de science-fiction. Il était joueur de *Diplomacy* et il avait un fanzine consacré à ce jeu. Moi, je faisais déjà des petits Mickeys et il m'a demandé d'illustrer sa publication. Donc j'ai été connu dans le cercle des joueurs de *Diplomacy*, qui étaient aussi wargamers

et qui ont été les premiers à faire venir en France des jeux de l'étranger via des conventions anglaises. Leurs conventions, c'étaient quinze copains qui se réunissaient.

Lors de l'une de ces réunions, j'ai découvert un jeu qui s'appelait *Dungeon...* qui était bien sympa. À la suivante, un jeu qui s'appelait *Dragons...* qui était bien sympa aussi. Et à la fois suivante, un gars avait un jeu qui s'appelait *Dungeons & Dragons*. Et quand on a demandé au gars « Allez, ouvrez la boîte... », il nous a répondu « Ah bin non, prenez des papiers, prenez des crayons... » et on a démarré la partie.

Il nous a terrorisés pendant trois heures avec deux pièces dans un vieux donjon, juste une ruine abandonnée avec deux sous-sols, trois araignées et deux squelettes. Mais il nous a tenus en haleine et à la fin on était tous très impressionnés. Pour moi, ça a été le déclic... et ça n'a jamais cessé depuis.

K. le r. : Est-ce que tu as des jeux préférés ?



À quoi joues-tu ? Et est-ce que tu joues encore aujourd'hui ?

D. G. : Alors oui, je joue encore aujourd'hui avec un groupe. On joue ensemble depuis plusieurs années. Chacun est meneur de jeu à tour de rôle. On joue sur des grosses campagnes, donc environ un an et demi avec le même meneur de jeu.

On a fait une campagne personnelle de *Vampire* l'avant-dernier. En ce moment on utilise les règles du *Monde des Ténèbres* pour une sorte de *Fall Out 3* revisité par le meneur de jeu actuel. Dans le passé, la dernière chose que j'ai fait jouer c'était *Capitaine Vaudou*, avec un plaisir intense et des digressions qui ont duré parfois jusqu'à dix séances avec de petites improvisations sur lesquelles les joueurs se sont jetés et qui ont donné des trucs totalement imprévus... Et si on remonte un peu plus loin, on a fait aussi une sorte de *Harry Potter*... Enfin, on a joué des tas de choses très étranges.

Et c'est moi qui vais reprendre le flambeau en janvier dans le groupe puisque ce sera mon tour.

B. C. : Comment est-ce que tu définirais le jeu de rôle ?

D. G. : Je ne sais plus qui a dit – ça aurait pu être Denis Gerfaud, mais en l'occurrence ce n'est pas lui – « le jeu de rôle, c'est des règles pour faire le même rêve ensemble ». Je crois qu'en termes de concision, on ne fait pas mieux.

Raconter une histoire. Effectivement, j'ai rencontré en me baladant des conteurs, qui entraînaient toute une salle dans leur histoire, parfois parce qu'ils faisaient participer, un coup les enfants, un coup les parents... Ce qui était déjà un petit peu les prémices du jeu de rôle. Sauf que les gens se contentaient de répondre un petit peu... une petite phrase, un petit dialogue, un petit truc. Je ferais ci, je ferais ça, je dirais ci... mais ces participations de l'assistance, ce sont déjà les prémices d'un



conte le plus interactif possible. « Faire le même rêve ensemble », c'est une définition qui me plaît bien.

K. le r. : Parle-nous de tes œuvres. On sait que tu as travaillé énormément pour *Casus Belli* mais on a l'impression que tu es partout. On trouve tes illustrations partout, dans des modules, des livres de jeu... sur quoi as-tu travaillé ? C'est énorme !

D. G. : J'ai principalement travaillé pour *Casus Belli* parce que le magazine était ouvert sur beaucoup de choses et du coup ça nous a amenés à effectuer des collaborations ponctuelles. Les vrais travaux personnels sont souvent dans la grande ligne directrice de *Casus Belli*, sur un grand nombre d'années comme avec *Méga...* et en illustrations, malheureusement je suis lent et laborieux.

La seule fois où j'ai vraiment donné le maximum c'était sur les illustrations de *Légendes*. Et les meilleures illustrations, celles dont je suis le plus satisfait, n'ont jamais été publiées. C'était pour un bouquin de Jean-Pierre Pecquot, à l'époque où les livres-jeux commençaient à bien marcher. Il avait écrit *La Ville qui rêve*, qui était une espèce de *Mille et une*

nuits revisitées, où on visait un public vraiment adulte. J'ai donc pu me lâcher sur les illustrations... mais l'ouvrage n'a jamais été publié. Par la suite, je n'ai jamais vraiment eu le temps pour ce genre de projet, à part quelques couvertures de *Casus Belli* une fois de temps de temps. Je n'étais pas du tout rentable et si je voulais arriver au même niveau que les autres, il fallait vraiment que j'y passe beaucoup de temps.

Par contre je fais beaucoup de *Crapougnats*, ils sont très appréciés, on peut les utiliser à toutes les sauces et donc c'est vrai que ça me permet d'avoir une présence, très ponctuelle. Les gens me repèrent quand ils me connaissent de toute l'époque *Casus Belli*. Ceux de la nouvelle génération repèrent bien ces petits bonshommes triangulaires qui traînent un peu partout mais je pense qu'ils ignorent qui les fait derrière. Mais bon, les gens connaissent bien quand même, il faut être honnête.

B. C. : Donc tu dis que ça fait une trentaine d'années que tu orbites dans le milieu, voire même plus... Comment est-ce que tu vois les trente prochaines années en jeu de rôle ?



D. G. : Je pense qu'il faut s'adapter. Ce qui a fait le gros succès du jeu de rôle, à l'époque où il était vraiment à son apogée, c'est qu'il répondait à de vrais besoins viscéraux de l'individu : s'exprimer, s'accomplir, rêver. Classiquement, quand on est pris dans un bouquin, quand on sort d'un film, on a très souvent le réflexe de revivre les scènes et de dire « moi j'aurais fait comme ça », de prolonger l'intrigue, de se plonger dans l'histoire. Le jeu de rôle permet ça et il offre aussi un plaisir d'acteur, un plaisir de metteur en scène, un plaisir d'écrivain, qu'on n'a pas la possibilité d'éprouver à fond dans la réalité, dans sa vie professionnelle. Tout ça permet de jouer jusqu'à un niveau semi-professionnel autour d'une table. Donc c'est vrai que le jeu de rôle est vraiment très, très bien pour ça. Pour l'avenir, je pense qu'il faut retrouver ce ressort : maintenant les jeux électroniques permettent de remplacer en partie ce rêve mais avec de telles limites que tout le monde voit. Nous, les rôlistes, nous sommes les premiers à les ressentir parce qu'on a la frustration de ce qu'on ne peut pas faire... mais

même ceux qui découvrent avec les jeux électroniques peuvent se dire « On aimerait bien faire ci ou ça mais ce n'est pas permis par le programme ». Quand ces gens-là rencontrent un rôliste, ils se rendent bien compte qu'il y a une plus large liberté de création, d'initiative, de scènes d'éclat, la possibilité de changer des éléments d'intrigue, de générer de l'imprévu. Ces gens, on peut les reconquérir à condition que les jeux et les joueurs, les meneurs de jeu, les conventions, leur offrent la possibilité d'exprimer leurs envies de liberté. À ce moment-là, on pourra recruter des nouveaux joueurs, parce qu'on a besoin d'être une communauté dynamique. Le jeu de rôle ne se joue pas en solitaire avec un truc électronique en face, si bon soit-il. Je n'ai rien contre eux !

K. le r. : On a la même vision !

B. C. : Est-ce que, au-delà de *Casus Belli*, tu as des projets dans le milieu du jeu de rôle en ce moment ?

D. G. : Avec mon compère Jean-Philippe

Moltzler, avec qui je développe actuellement d'autres projets, on s'est aperçu – lui, surtout – qu'il manquait une espèce de porte d'entrée grand public. Peut-être un peu neutre mais qui permettrait à tout un chacun de se renseigner sur le jeu de rôle d'en trouver les clefs d'accès. Une espèce de source de références pour avoir des réponses qui le concernent. On ne va pas donner les mêmes informations à une mère de famille qui se dit « Mes enfants jouent, qu'est-ce que c'est ? », qu'à un responsable territorial au Conseil général ou dans une grande mairie qui, par exemple, sait qu'un G.N. va être organisé et qui voudrait savoir s'il doit s'en mêler, s'il y a des assurances...

L'idée est de prendre les grands archétypes des personnes qui peuvent avoir besoin de renseignements sur le jeu de rôle et de faire un portail qui renvoie vers des choses qui n'existent peut-être pas encore, qu'on aurait à créer ou à refaire, avec un travail minimum de notre part. J'ai notamment en tête de refaire un *Qu'est-ce que le jeu de rôle ?* en animation, aussi pédagogique et sympa que possible. Et puis on renverrait pour le reste sur tout ce que existe déjà, vers le GROG, vers les structures associatives, vers les listes d'adresses de clubs... enfin tous les autres endroits où on peut déjà trouver des foules de renseignements utiles.

Dans le cas de ce projet, on va aussi développer une version light de *Méga* : c'est un jeu sur lequel je peux faire ce que je veux, y compris de l'initiation, de la pédagogie. Pour qu'un professeur d'Histoire puisse emmener sa classe, pendant une heure ou deux, vivre un tout petit épisode d'aventure au XVII^e siècle. J'ai moi-même deux fils qui ont 17-18 ans. Leur culture d'adolescents est essentiellement manga et fantasy. Ils connaissent donc des tas de choses sympas... mais qu'est-ce qu'un mousquetaire, ils n'en savent rien. Pas du tout, rien. Il faut les emmener à découvrir l'Histoire par le biais de jeu. Il faut emmener les gens dans ces choses qui ne font plus partie de leur culture... Ils les rencontreront peut-être, à d'autres moments, mais je pense que tous les gens qui sont dans l'éducation, l'*entertainment*, enfin dans l'accueil

des enfants, les centres de loisir, etc. gagneraient à avoir un système de jeu léger pour qu'ils puissent dire « Tiens, là cet après-midi, je vais vous emmener, vous cinq, vous six, au XVII^e ou au XVIII^e siècle. On va se vivre un petit événement... » On sait tous que ça prendra tout de suite deux bonnes heures mais en deux heures on peut s'immerger dans quelque chose avec des images et hop, on a vraiment vécu une petite expérience. Nous voulons donc développer ça et tout ce qui peut aller autour. Ce nouveau *Méga* en est encore aux premiers balbutiements. Est-ce que ce sera du gros, du léger, avec des règles vraiment accessibles ou plusieurs niveaux de règles... Tout cela est en cours de gestation. Je n'ai moi-même pas encore les réponses à ces questions. J'en discute avec de vieux fans de *Méga* et qui sont aussi à l'origine du fait qu'on a redémarré cette histoire-là. Chacun va apporter sa pierre à l'édifice pour que la création soit aussi fédératrice, aussi performant et utile que possible.

B. C. : Merci beaucoup Didier !

K. le r. : Merci, nous allons suivre tout ça avec une grande attention. Moi, je suis fan. Bon déjà je suis fan des Crapougnats depuis le début mais ça c'est une autre histoire... Merci beaucoup Didier, merci à Benoît Chérel pour les *Chroniques d'Altaride* et... où est-il ? Ah le voilà ! Guillaume Herlin, qui filmait cette discussion pour *Rôliste TV* ! Merci beaucoup !

Guillaume Herlin : Merci beaucoup à tout le monde ! ■

PROPOS TRANSCRITS PAR BENOÎT CHÉREL. ILLUSTRATIONS ISSUES DE LA VIDÉO RÉALISÉE PAR GUILLAUME HERLIN. RENCONTRE INITIÉE PAR STEPHAN VAN HERPEN ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE.

La chronique

de Christophe Dénouveaux

et l'antichronique !

de Fabrice Pouillot

Nouille-L JDR



L'hiver approche et ça caille sec dehors. Vous arpentez les rues sombres et tristes de la ville, épuisé et sans but. Les illuminations qui fleurissent autour de vous vous agressent plus qu'elles ne vous donnent de la joie. Vous repensez à toutes ces parties de jeu de rôle qui s'annulent pour cause de préparation de réveillon de Nouille-L et du jour de l'Apocalypse.. euh.. de l'An.

Mais, dans cet océan de tristesse commerciale, l'impensable survient. Ne serait-ce point une boutique de jeux de rôle ? Tant de jeux de rôle qui n'attendent que vous pour faire la fête ! Une lumière divine vous éclaire, accompagnée de chants angéliques.

Vous vous collez à la vitrine, vos yeux d'enfant éternel s'embaillant de chaudes larmes... et sans réfléchir, poussé par vos bas instincts, vous commencez un léchage en règle de la vitrine, sous l'œil médusé du tenancier qui vous observe, de l'autre côté. C'est décidé, vous allez jouer cet hiver ! Vous trouverez des joueurs, quitte à les séquestrer ! Et là, c'est le drame.

Équation : Langue + Vitrine + Froid = Langue gelée collée à la vitrine. Vous avez l'air idiot. Échec critique !

Enfin bref, vous l'aurez compris, 2014 touche à sa fin et c'est l'occasion de se faire plaisir, de retrouver les amis rôlistes et de faire des parties de Nouille-L mémorables. Au lieu de supporter Belle-maman et les cris des gamins de la famille, pourquoi ne pas réveillonner autour d'une partie dont vous avez le secret ? Et puis, cette année, c'était les quarante ans du jeu de rôle, alors autant fêter ça dignement !

Ludiques fêtes à toutes et à tous ! ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

Ta mère veut te la faire aussi ta fête, le juge voudrait te faire ta fête...



La fête, quel satané concept prompt à gâcher la plus belle des soirées. Il suffit de se prévoir une jolie nuit en solitaire à regarder les étoiles, à lire un bon bouquin ou à écrire le prochain scénario à jouer pour être emmerdé par la fête ! Au mieux, il faudra supporter lumières nocturnes polluantes, sono mal réglée et odeurs de barbecue si la fête n'a lieu que dans son proche voisinage. Au pire, il faudra accepter d'accueillir tout une tribu prête à s'enivrer au nom de la joie collective inspirée par la fête. Comble du cauchemar, il faudra peut-être même s'embarquer dans une ribambelle de voitures, avec probablement les genoux coincés à l'arrière entre deux connasses, pour accéder au lieu, généralement trop distant, accueillant les festivités...

Le bruit et l'odeur (d'anis, de vomi, de sueur...) sont généralement les deux cerises sur ce terrible dessert, propre à la fin de soirée gâchée par une sucrerie trop bourrative, écoeurante et manquant de fraîcheur. Ils ont même osé (et réussi) à nous imposer des fêtes obligatoires, que ce soit avec des musiciens pas encore amateurs ou des voisins aussi pénibles que fatigants. Mais, me direz-vous les yeux exorbités, une veine gonflée au milieu du front, la fête peut être rôliste, ludique, amusante et calme... Oui bah ça reste une fête, un agglomérat de corps agités par l'excitation d'être rassemblés, une gigantesque orgie échangiste où chacun envoie à l'autre un maximum d'informations en imaginant qu'une infime partie saura échapper au bruit ambiant...

À vrai dire je me demande encore comment j'ai pu en faire autant ! Tout le monde te fera aussi ta fête ! ■

FABRICE POUILLOT

Imminences

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



[HTTP://WWW.IMMINENCES.COM/STAR-WARS-VII-LA-BANDE-ANNONCE-FAIT-DES-JALOUX/](http://www.imminences.com/star-wars-vii-la-bande-annonce-fait-des-jaloux/)

Vérande graphique

Star Wars VII : la bande-annonce fait des jaloux

Ça y est, la première bande-annonce du prochain *Star Wars* (*The force awakens*) est sortie ! Et le peu qu'elle nous révèle sur le film donne déjà quelques frissons. On y voit notamment des stormtroopers, le Faucon Millenium et... un petit robot aux allures de R2 roulant. C'est ce détail qui nous a inspiré ce dessin.

Le Prix Mille Saisons



PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Rencontre avec Olivier Portejoie, directeur de collection chez l'éditeur Le Grimoire.

Chroniques d'Altaride : Bonjour Olivier, peux-tu nous dire qui tu es, en quelques mots pour nos lecteurs rôlistes et amateurs des cultures de l'imaginaire ?

Olivier Portejoie : Après avoir lu tous les ouvrages de SF et de fantasy au C.D.I. du collège Pierre Mendès-France, j'ai créé un journal où je résumais les livres que j'avais lus, je le photocopiais dans la salle des profs et le vendais sur place, dans la cour de récré. Avec l'argent, je pouvais m'acheter des livres... L'année suivante, avec notre professeur de français, M^{me} Lécole, la classe obtenait une bourse pour un PAE sur le thème du livre.

Au lycée, j'ai créé une revue de SF et jeux de rôle (imprimée en offset) que je vendais par correspondance... L'année suivante, je participai à la création de la fédération Parallèles avec le club de jeux de rôle Au dé strié et... Sébastien Boudaud, le patron du Grimoire !



C. d'A. : Mille saisons, éditeur de romans, semble lié au Grimoire, éditeur de jeux de rôle... peux-tu nous expliquer la nature et la raison de cette relation ?

O. P. : Les éditions Le Grimoire ont racheté les éditions Mille Saisons, qui sont devenues la collection Mille Saisons. J'ai toujours voulu faire un pont entre les deux rivages du fleuve Imaginaire. Les productions et les activités du jeu et celle de la littérature étaient cloisonnées : c'était l'un des buts de Sens Fiction que de permettre les échanges entre les deux communautés. Aujourd'hui la collection Mille Saisons est « l'ouvrage » qui permet aux communautés de se rencontrer autour de la lecture et du jeu. Des économistes pourraient vous expliquer tout cela en terme de marché, de niche culturelle, etc.

La vérité est plus simple et pragmatique : nous désirons faire vivre la culture des imaginaires ; nous construirons d'autres ponts, d'autres routes. Nous explorerons le fleuve Imaginaire et partagerons le fruit de nos découvertes avec ceux qui, comme nous, ont besoin de construire leurs rêves.

C. d'A. : Cette année, vous avez lancé le Prix Mille Saisons... c'est un concours de nouvelles ?

O. P. : Reprendre une maison d'édition ne consiste pas simplement à reprendre le catalogue, les éditions Le Grimoire cherchaient à mettre en place une nouvelle ligne éditoriale. Le prix Mille Saisons en est la clé de voûte : faire participer le lecteur au processus créatif par le choix des futures publications de la collection.

Nombreux sont ceux de ma génération qui ont découvert le jeu de rôle ou la littérature de l'imaginaire avec les Livres dont vous êtes le héros. Le prix Mille Saisons a été conçu pour donner au lecteur le pouvoir de décider, de s'engager avec nous à travers la collection.

Notre héros, c'est le lecteur !

Le principe est le suivant : le comité du Prix Mille Saisons sélectionne une vingtaine de nouvelles dans l'anthologie *La Cour des miracles*. Les lecteurs de l'anthologie désigneront par un vote Internet l'auteur de la nouvelle qui obtiendra le Prix : la somme de 500 euros et un contrat avec les éditions Le Grimoire pour l'écriture d'un roman issu de l'univers et de la nouvelle primée. Ce vote s'effectuera grâce à un code/clé à usage unique présent dans chaque exemplaire de l'anthologie.

Les élèves de l'École d'enseignement supérieur Jean Trubert (BD et illustrations) réaliseront les illustrations et la couverture de l'anthologie. Les lecteurs pourront aussi voter pour l'illustrateur du roman de l'auteur élu.

C. d'A. : Quelles sont les grandes étapes du prix ?

O. P. : L'appel à textes est terminé depuis le 1^{er} novembre.

Le comité du Prix Mille Saisons sélectionne actuellement les nouvelles qui composeront l'anthologie

La Cour des miracles.

Le lancement du prix aura lieu lors du Salon du livre de Paris 2015, les lecteurs pourront alors voter pour l'auteur de la nouvelle et l'illustrateur de leur choix. Les votes se dérouleront sur une période de six mois...

C. d'A. : Où peut-on aller pour en savoir plus sur le déroulement de tout cela ?

O. P. : Vous pouvez les découvrir et suivre chaque phase de déroulement du Prix sur le site www.millesaisons.fr.

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL
ILLUSTRATIONS FOURNIES
PAR LE GRIMOIRE**



Rencontre

PersuasiO

Niall Murphy est l'auteur de *PersuasiO*, un *serious game*... pas de panique, il nous explique tout dans cette interview !



Pouvez-vous nous présenter brièvement *PersuasiO* ?

PersuasiO est un *serious game* dont je suis l'auteur et qui est distribué par le cabinet de formation commerciale *Persuasio*, que j'ai aussi lancé en 2013.

Je n'ai découvert le monde des rôlistes que très récemment. C'était lors du test de mon jeu *PersuasiO* dans divers festivals. Pour vous

donner une idée, les joueurs qui se présentaient comme rôlistes passaient souvent trois fois plus de temps à jouer à *PersuasiO* que les autres et pour moi, c'était donc trois fois plus de plaisir.

Qu'est-ce qu'un *serious game* ?

C'est un outil de plus en plus utilisé, de nos jours, par de grandes entreprises qui souhaitent mieux « engager » leurs clients en interne ou en externe à travers les ressorts

du jeu. Son efficacité dépend de l'adéquation entre le support choisi et l'objectif visé.

Un *serious game* est un jeu dit « sérieux » car il vise un objectif autre que le simple divertissement. La plupart du temps, il est proposé sous forme numérique comme des jeux vidéo, mais pas toujours. L'outil *PersuasiO* par exemple, est présenté sous forme de simples cartes. Donc pas besoin d'ordi, de batteries ou de Wi-Fi...

Le premier objectif du *serious game PersuasiO* est pédagogique : développer les compétences de vente des commerciaux lors de leurs face-à-face avec leurs clients...

Le deuxième objectif est opérationnel : aider les entreprises à vendre mieux qualitativement, financièrement, à plus de clients, plus rapidement.

Le troisième objectif est personnel : divertir le plus large public de joueurs possible, de 12 à 99 ans.

Comment avez-vous développé le jeu ?

J'ai développé le jeu en deux étapes principales : d'abord le contenu et ensuite la forme.

- Le contenu est fondamental car il détermine le degré d'efficacité de la « méthodologie commerciale », ensuite transférée. J'ai donc d'abord commencé par une recherche pour identifier les « comportements-clé » qui font la différence lors des face-à-face des commerciaux avec leurs clients. J'ai, par exemple, piloté dans une entreprise, sur presque trois ans, l'observation de 2 500 entretiens de vente en situation réelle sur le terrain. Cela m'a permis de développer une très fine appréciation de ce qui favorise ou bloque les ventes !
- Pour la forme, j'ai créé le jeu... Je suis passé par la simplification à l'extrême de processus de vente hyper complexes... Par le test du jeu pour développer sa jouabilité, lors de festivals comme Toulouse et Cannes... Et enfin, par le test et la



L'auteur, Niall Murphy

Je m'appelle Niall Murphy, je suis dans la vente depuis vingt-deux ans, dont quinze passés sur le terrain et sept dans la formation commerciale et managériale. La plus grande partie de ma carrière a été effectuée dans une multinationale japonaise spécialisée dans la commercialisation en BtoB (business to business), de systèmes d'impression (photocopieurs et imprimantes).

Vous voulez peut-être savoir si je connais ce qu'un commercial vit au jour le jour ? Alors, je vous rassure : j'ai vécu tous les hauts et tous les bas qu'un commercial-terrain peut espérer vivre ! Par exemple, dans ma carrière je suis passé successivement de pire commercial France à mes débuts, à meilleur vendeur France sur 250 commerciaux, à meilleur vendeur Europe sur 2500 commerciaux.

Mon plus grand privilège a été pendant sept ans de former presque 600 commerciaux aux techniques de vente en face à face et 100 managers au coaching de leurs forces de vente.

J'ai eu la chance de côtoyer des personnes extraordinaires qui ont contribué à ma grande appréciation de ce formidable métier qu'est la vente. ■

TEXTE ET ILLUSTRATIONS
NIALL MURPHY

validation auprès de professionnels de la vente lors de formations commerciales en entreprise. Le challenge était de créer un jeu à part entière, autonome, qui puisse plaire à un public aussi large que possible, tout en étant le support pédagogique d'une formation de haut niveau pour commerciaux dans des environnements ultra concurrentiels.

Mes deux plus grandes joies ont été :

- Voir des jeunes faire des parties juste pour s'amuser et y prendre un véritable plaisir... avec certains, vers les 12/13 ans, qui instinctivement, au cours de la partie, improvisaient et appliquaient des stratégies que j'ai déjà observé uniquement chez des commerciaux aguerris de plus de dix ans d'expérience !
- Voir le visage de professionnels chevronnés de la vente qui s'éclairaient au fur et à mesure du stage et qui me disaient n'avoir jamais vécu une expérience si plaisante et enrichissante de formation commerciale.

Alors vous vous demandez peut-être encore quel est le lien entre le jeu et la vente ? Je vous remercie d'avoir posé la question.

Pour moi (mais c'est peut être une déformation professionnelle...) je vois le jeu partout dans la vente : de mon point de vue, la

vente est un jeu successivement compétitif et coopératif.

Dans la vie réelle, la relation du commercial avec un même client passe de compétitive, lors d'âpres négociations, à coopérative lors de la mise en place, en confiance, des solutions.

Sa relation avec ses collègues passe de compétitive, lors des phases de batailles pour des promotions en interne, à coopérative lors des périodes d'entraides en équipes...

Sa relation avec ses concurrents passe de compétitive, lors des passes d'armes pour gagner des affaires... à ultra compétitive !

Enfin, regardez un joueur qui gagne à n'importe quel jeu et un commercial qui gagne une grosse affaire après de nombreux obstacles... La réaction est exactement la même ! Des cris de joies et de victoire.

Bien que la vente soit ultra complexe et touche à de nombreuses dimensions et activités humaines, suite à ma recherche, je peux dire à ce jour, que la compétence clé d'un commercial est sa parole, c'est-à-dire les interactions verbales qu'il mène lors de ses face-à-face avec ses clients... Et qui dit interactions verbales dit bien interactions à haute voix, entre au moins deux

PersuasiO

Le cabinet Persuasio cristallise dans ses formations courtes, intensives et décalées, ces 22 années d'expérience. Mon souhait est :

- Si vous êtes un commercial novice, de vous aider à prendre du plaisir dans votre métier, de vous mettre sur les bons rails en vue d'obtenir les résultats que votre direction vous demande, et que vous recherchez,
- Si vous êtes un commercial chevronné... de vous offrir des outils qui peuvent vous aider à passer à un cran supérieur en termes de performance et de revenu,

- Si vous êtes un responsable de votre entreprise, de vous aider grâce à l'outil *PersuasiO*, à déployer plus facilement la formation de votre force de vente, à réduire considérablement le temps nécessaire pour atteindre vos objectifs pédagogiques et opérationnels.

- Si vous êtes amateur de Jeu, de vous rencontrer un jour sur un salon et faire une partie ensemble.

niall.murphy@persuasio.fr
06 71 64 65 05
www.persuasio.fr
fr.linkedin.com/in/persuasio
Facebook.com/persuasio
Youtube: PersuasioSpirit
Twitter : @PersuasioSpirit



personnes « en chair et en os » autour d'une même table... Comme vous pouvez le constater, et vous devinez où je veux en venir... Tout ceci est bien le cadre idéal pour un jeu !

Comment un tel jeu est-il reçu dans le milieu de l'entreprise ?

L'entreprise utilise déjà, dans toutes ses formations commerciales, de nombreux outils qu'elle appelle « jeux de rôle », « exercices de mise en pratique » ou « training intensif ». Leur but affiché est de permettre aux commerciaux de s'entraîner dans un cadre sécurisé avant d'aller affronter leurs clients sur le terrain. Ce qui peut être étonnant pour vous en tant que rôlistes est le fait que, quand vous parlez à un acheteur de formation commerciale de jeux de rôle, il vous répond souvent qu'il connaît bien ! Je pense que vous serez d'accord avec moi pour dire qu'une qualité fondamentale de toute formation commerciale doit être son degré de pratique effective pour chaque participant.

Eh bien c'est là que les ressorts du jeu tels que vous les connaissez peuvent considérablement augmenter la qualité des formations commerciales sur le marché. Je vous propose donc de développer un peu plus sur ces divers types de jeux de rôle proposés généralement en formation commerciale :

1. Visualisez un groupe d'environ 6 participants, installés sur des tables positionnées en U. Une personne est tirée au sort et passe au centre du groupe, pour jouer le rôle de Vendeur contre l'animateur de formation qui joue le rôle d'Acheteur. Ils s'appuient sur un script remis au départ, très limité pour le Vendeur et complet pour l'Acheteur. Le groupe observe silencieusement, prend des notes et à la fin du jeu de rôle fait un feedback oral (points forts + points à améliorer) sous forme de tour de table au commercial qui est passé. L'animateur conclut cette session en récapitulant sur le paper board les éléments importants qui ont été soulevés. Quand vous additionnez les temps



- de préparation initiale du vendeur, puis de mise en pratique et enfin de feedback du groupe, la durée totale utilisée pour ce « training » est de l'ordre de 30 minutes. Mais quand vous observez de façon plus fine, vous vous apercevez qu'en réalité le Vendeur n'a parlé que 10 minutes sur ces 30 minutes de présence. Son degré de pratique effective est donc environ de 30 %. Le degré de pratique effective des autres participants observateurs est donc de 0%.
2. Si les autres participants souhaitent aussi passer, alors le temps utilisé pour la série complète de jeux de rôle augmenterait à presque une demi-journée. Par contre, le degré de pratique effective ne serait toujours que de 10 minutes par commercial, pour cette fois-ci une demi-journée écoulée de présence, soit 5%.
 3. Si une prise de vue vidéo est demandée, ce qui n'est pas rare, le temps du visionnage s'additionne au temps calculé précédemment, et donc le degré de pratique effective par commercial, descend sous la barre des 3%.

Les limites de ces jeux de rôles classiques sont :

- ▶ Un script ressenti par les commerciaux comme figé, télégraphié et pas assez proche de la réalité terrain.
- ▶ Des jeux de rôle « jetables » car dès que la chute a été révélée, ils ne peuvent plus être réutilisés.
- ▶ L'absence totale d'un personnage majeur, pourtant présent dans toute vente de la vie réelle : le Concurrent.
- ▶ Des degrés de pratique effective par jeux de rôle ou training annoncé comme « intensif » bien trop bas.

Prenant conscience de tout cela, les participants et les acheteurs de formation commerciale deviennent demandeurs d'améliorations évidentes.

Là où *PersuasiO* fait la différence, c'est qu'il s'agit d'un jeu autonome, qui se joue à trois : L'Acheteur, le Vendeur et le Concurrent. Quand une manche est terminée, il suffit de rebattre les cartes pour rejouer. Puisqu'il



n'est pas scripté, cet outil libère la parole des participants et révèle ainsi leur véritable talent de vente. Enfin, au niveau du degré de pratique effective par participant et par jeu de rôle, il est proche de 100 % !

Quel impact pouvez-vous constater sur les participants ?

En début de formation, quand vous annoncez aux participants professionnels qu'ils vont maintenant jouer à un véritable jeu, ils vous regardent avec des yeux tout ronds !

Quand vous déposez sur chaque table un paquet de *PersuasiO*, et qu'ils défont petit à petit le film transparent de protection autour des cartes... ils vivent alors tous leur moment « madeleine de Proust ».

Quand vous leur annoncez que leur mission est de vendre à un acheteur impitoyable une soucoupe volante ou une machine à remonter le temps, alors ils décrochent et basculent

dans l'univers merveilleux de l'imaginaire et de la créativité où, sans s'en apercevoir, ils vont pratiquer naturellement les comportements qui leurs serviront peut-être, le lendemain même, à signer un gros contrat dans la vraie vie !

Au fur et à mesure du déroulé de la formation, le jeu est bien sûr décliné vers le « marché » spécifique de l'apprenant. À la fin de la formation, au lieu de partir avec un classeur qui prendra la poussière dans un placard, il est offert au commercial l'outil *PersuasiO* pour qu'il puisse continuer à s'entraîner sur la durée, en particulier à son bureau, avant ses futurs rendez-vous importants en clientèle.

Que prévoyez-vous pour les mois à venir ?

Que vous dire, sinon un maximum de clients satisfaits qui me recommandent un maximum de clients à satisfaire. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



Les Sagas mp3

PAR LÉO TOUROULT

Qu'est-ce donc qu'une saga mp3 ?

Une saga mp3 est une suite d'un ou plusieurs fichiers audio qui racontent une histoire continue. Il n'y a pas un genre unique de saga mp3, mais plutôt une multitude de genres que l'on peut retrouver à travers les quelque 850 sagas répertoriées à ce jour sur le Netophonix. Se déroulant la plupart du temps dans des univers imaginaires, elles peuvent appartenir à tous les styles (humoristique, horrifique, dramatique...). On date l'apparition des

sagas mp3 au début des années 2000. Elles s'éloignent du livre audio car, contrairement à celui-ci, l'histoire n'est pas lue mais interprétée et suit davantage le concept des feuilletons radiophoniques. La plupart de ces sagas ont des épisodes qui durent une vingtaine de minutes, mais certains, comme *Reflets d'acide*, durent plus d'une heure. Ces fictions sont téléchargeables sur Internet, sous licence Creative Commons.

Le Netophonix

Le Netophonix est le plus grand site dédié aux sagas mp3. Il est composé de plusieurs

éléments dont un forum, une liste des sagas mp3 sorties ainsi qu'une base d'informations et de documentation appelée Netowiki, et de bien d'autres éléments... Le Netowiki, créé en 2007, recense les différents acteurs de la sagasphère (sites et personnes en lien avec les sagas mp3).

Le Forum permet aux fans et créateurs de discuter des sagas mp3, mais aussi de partager leurs connaissances et faire découvrir leurs créations. La plupart des sorties audio sont annoncées sur le forum. Chaque auteur peut s'y créer un espace, dédié à sa saga, où les autres utilisateurs pourront échanger avis et conseils.

On peut y retrouver aussi une liste des sagas publiées, même celles abandonnées ou en cours. Les auditeurs peuvent poster des critiques des différentes sagas et récompenser celles qu'ils préfèrent et qu'ils ont jugées de bonne qualité avec des «bravo».

Jeu de rôle et saga mp3

On peut facilement établir quelques similitudes entre le jeu de rôle et la saga mp3.

Dans les deux cas, des rôles sont joués, interprétés par des personnes. On peut noter de nombreuses divergences et ressemblances entre ces deux « médias ». Dans une saga mp3, ce ne sont pas des joueurs qui interprètent les différents rôles mais des acteurs. De plus, il y a beau y avoir des personnages dans les sagas mp3, ceux-ci n'ont aucune liberté d'actions, toutes les actions et répliques incubant aux

différents rôles sont prédéfinis. Tandis que dans le jeu de rôle, les personnages restent libres de faire ce qu'ils souhaitent faire, ils peuvent décider de leurs actions.

Dans le jeu de rôle comme dans la saga mp3, on suit un scénario préécrit. Mais dans la seconde, le scénario est fixe, les paroles des personnages de l'histoire sont d'ores et déjà définies. Tandis que dans le jeu de rôle, le scénario n'est pas totalement écrit, il peut normalement être en partie changé et modifié par les joueurs. Il change en fonction des actions des joueurs, il n'est donc pas fixe.

Plusieurs sagas, dont certaines parmi les plus connues, qui se déroulent dans un univers médiéval fantastique la plupart du temps dans ce cas, mettent en scène une aventure dirigée par quelques règles provenant des jeux de rôles. À noter que, parfois, ces sagas reprennent des règles de jeu de rôle ou des situations de jeu de rôle de manière parodique, comme à de nombreuses reprises dans *Le Donjon de Naheulbeuk*.

LÉO TOUROULT

Sources

- ▶ www.netophonix.com
- ▶ http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Saga_MP3&oldid=45815053
- ▶ <http://wiki.netophonix.com/Netowiki>
- ▶ <http://wiki.netophonix.com/Catégorie:Sagasphère>



LIVRE ET MP3 BY MICHAEL CASEY (CC BY 2.0), VIA FLICKR



Cosplay d'Halloween de Vocaloid, par Lex et Pichuamaru

Cosplay et carnaval

Combien de fois des cosplayers ont pu entendre des non-initiés s'exclamer en les voyant : « C'est Carnaval ? » Pour la plupart des cosplayers, ça en est même péjoratif. Pourtant, quoi qu'on en dise, le cosplay reste du déguisement. Quelle est donc alors la frontière entre cosplay, carnaval et déguisement ?

PAR DANA GWEN

Le premier élément de réponse serait que lors d'un carnaval, on pourra porter n'importe quel déguisement et faire à peu près n'importe quel assemblage de costumes et d'accessoires (du moment qu'il soit dans le thème si thème il y a), la personne qui se déguise pourra alors laisser libre cours à son imagination, ou pourra tout simplement enfiler un costume pour participer à

la fête, juste parce qu'elle le trouve joli.

Le cosplay est différent dans le sens où le costume est réalisé d'après un personnage de référence, le but étant qu'il soit le plus fidèle possible à l'original. Il ne s'agit plus d'imagination mais de reproduction.

Mais la frontière est parfois mince, un costume de Superman acheté dans une boutique de déguisement sera-t-il du cosplay ?

Pour mieux s'y retrouver, imaginons que vous portiez un costume de père Noël classique : c'est du déguisement.

Maintenant, si vous décidez d'incarner le père Noël du film d'animation *L'Étrange Noël de Mr Jack*, et que vous vous basez pour cela sur des images de référence du personnage, en tenant compte du tissu, de la coupe et des proportions du costume, en essayant de reproduire jusqu'à la barbe par exemple, afin d'obtenir le costume le plus ressemblant possible, ici on parlera de cosplay.

C'est aussi une histoire de contexte. On portera généralement un cosplay lors d'événements qui se prêtent à ce loisir, principalement les conventions telles que Japan Expo, Epitanime, Geekopolis, etc. où des concours de cosplay sont organisés et où l'on peut croiser des cosplayers un peu partout dans les allées.

On pourra aussi porter un cosplay lors de séances photos réalisées dans des lieux mettant en valeur le costume ou étant dans l'esprit de l'univers dont il est issu.

Le carnaval ne se prêtera donc pas, en théorie, au port du cosplay. Mais il peut toutefois y avoir des exceptions, comme la cosplayeruse Ivy, qui a porté un cosplay lors du Carnaval de Venise ; la robe somptueuse de Nina inspirée du film *Dracula* qu'elle avait réalisé pour l'occasion collant parfaitement avec l'ambiance de ce carnaval.

Finalement, tout est question de contexte, d'environnement, et de façon d'appréhender les choses.

De la même façon, beaucoup de cosplayers aiment porter des costumes en rapport avec des périodes festives de l'année, telles qu'Halloween et Noël. Ainsi, nombreux sont ceux qui prépareront pour l'occasion le cosplay d'une sorcière, ou encore d'une mère Noël, mais toujours en se basant sur des personnages issus de séries, animes, jeux vidéo, etc. ■

PAR DANA GWEN



Cosplay de Nina du film *Dracula*, porté par Ivy lors du carnaval de Venise.

Crédits :

Cosplayeruses :

- ▶ Ivy : www.ivycosplay.com
- ▶ Lex : www.facebook.com/LexCosplay
- ▶ Pichu : www.facebook.com/pichucosplay
- ▶ Aluota : www.facebook.com/AluotaCosplay
- ▶ Dana : www.facebook.com/DanaCosplay

Photographe:

- ▶ Omaru : www.facebook.com/omaru.photo.video



Cosplay de Noël du groupe AKB48, par Lex, Aluota, Dana et Ivy.

Feuilleton – Épisode 4

La Troupe du Magicien Blanc

Une bien jolie petite princesse

PAR CLOTILDE THIENNOT

« Oyez ! Oyez !
Gentes dames et
beaux messires,
bonnes matrones
et bonnes gens !
Voici venir la troupe de saltimbanques du
Magicien Blanc !

Venez donc, vous tous, petits et grands !

Venez découvrir musiciens et jongleurs, ménestrels et comédiens ! Nous sommes là pour vous divertir ! Venez pleurer en écoutant l'histoire de la Belle Oriane et du Preux Orion !

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

Rires

« Venez assister aux épousailles de notre roi Ours Ménéhar avec la jolie princesse Kristana. »

« Venez surtout dépenser votre argent ! »

Une impression de déjà-vu me saisit et je cherchai des yeux celui qui avait dit cela. Il s'agissait d'un jeune homme au fin duvet vêtu de ses plus beaux atours, usés malgré le soin qu'il avait pris à se parer. Il portait une fine dague de bonne facture à la ceinture et une bourse que l'on devinait modeste. Je croisai son regard et il m'adressa un sourire narquois. Où donc l'avais-je déjà aperçu ?

Je n'eus pas le temps de me poser longtemps cette question, car Evariste me fonda dessus.

« Lan ! Lan ! J'ai vu la princesse !

-Que... Quoi ? Tu as vu la mariée ? Mais elle ne doit pas sortir du palais avant...

-Non, non, protesta-t-il avec véhémence, pas Kristana... La princesse !

-La princesse ? répétais-je.



-Oui ! C'est ça ! La princesse ! Et elle m'a même souri !

-Mais enfin, Evariste, de qui parles-tu ? »

Il me regarda, outré que je ne compris pas.

« Mais de Syrian, la fille du roi ! Elle a juste un an de plus que moi ! Et c'est une bien jolie petite princesse ! Je crois que je suis amoureux, » ajouta-t-il, l'air grave.

Je ne pus m'empêcher de rire. Evariste prit d'abord un air offensé, puis se mit à rire avec moi.

« Eh bien Evariste ! La princesse Syrian, rien que cela !

-Ben... oui ! Syrian, oui, quoi ! Et elle m'a donné une orange. »

Elle en avait donné à tous les enfants, mais cela, je me gardai bien de le dire à Evariste.

« Et elle m'a proposé de jouer avec elle pendant la fête ! »

Cela était plus inattendu.

« Mais enfin, Evariste, tu ne peux pas jouer avec la princesse !

-Pourquoi ? me dit-il de son regard limpide.

-Mais... parce que... parce que c'est la princesse... Tu ne peux pas jouer avec elle, c'est tout ! C'est... c'est défendu !

-Oh ! Tu m'ennuies, je ne comprends rien à ce que tu me racontes. Et tu n'es pas mon père, après tout ! »

Et sur ce, il fila. Je me sentis déconcerté et vaguement blessé. Les semaines qui avaient suivi la mort de son père nous avaient rapprochés, et, j'avais beau lui avoir dit et répété que je ne pourrai jamais remplacer Mortas, je me sentais quelque peu responsable de l'orphelin. Mais mon expérience de soldat ne m'avait pas préparé à m'occuper d'un enfant et je faisais ce que je pouvais, avec toute ma bienveillance et toute ma maladresse. Et là, j'avais été dépassé.

La nuit était déjà tombée alors que nous nous avançons vers le Palais. En chemin, nous croîsâmes un groupe de saltimbanques, et Evariste lâcha ma main pour admirer quelques instants le jongleur qui lançait en l'air et rattrapait avec adresse des torches enflammées. La troupe était venue pour divertir les citoyens les plus simples alors que les autres étaient invités à goûter les mille mets du dîner. La cloche du beffroi sonna, nous indiquant que nous devons nous dépêcher.

Alors que le hurleur m'annonçait, je rajustai mon col devant la glace à gauche de l'entrée de la salle du banquet. En tant que capitaine de la Milice, j'avais un double rôle : veiller à la sécurité des personnes présentes et représenter l'autorité de mon petit corps d'armée. Evariste fila retrouver ses compagnons de jeu. J'espérai bien qu'il n'allait pas vers la petite princesse, mais lui faire comprendre la différence de statut social qui le séparait du sang royal s'était révélé impossible. Enfin, moi, me promis-je, je saurais respecter mon rang ; lui n'était qu'un enfant, après tout. Un dernier regard au miroir me confirma que mon costume de gala indigo et or, cousu spécialement pour l'occasion, était parfait, et j'entrai.

Mon odorat fut saisi par mille parfums, mes oreilles par mille sons, ma vue par mille couleurs. Une ambiance de fête régnait ici, et mes sens me l'indiquaient. Je repérai rapidement les lieux, les gardes du Palais répartis dans la salle, les nombreux invités aux costumes chatoyants dont je connaissais certains de vue mais dont la plupart m'étaient inconnus, les serveurs à livrée indigo, qui

se tenaient debout derrière les convives, les bardes qui devaient les distraire, les tables aux mets disposés un peu partout réparties en un grand rectangle, les places restées vides, attendant leur propriétaires, la grande table où les mariés et les invités de marque s'installeraient, en hauteur derrière le dernier côté des autres participants. Une place m'attendait là-haut, d'où je pourrais tout surveiller. Je m'avançai précédé d'un serviteur pour prendre place, en faisant un signe à Evariste, assis à ma grande surprise à la table des enfants nobles. La petite princesse n'était pas encore arrivée, mais j'avais bien peur qu'elle ne prisse une des deux places restées vacantes à ses côtés. Et mes craintes se confirmèrent. Je dus m'avouer qu'il s'agissait bien là d'une bien jolie petite princesse. Le prince Esyar les rejoignit bientôt. Le bourgmestre vint s'installer à mes côtés et me glissa à l'oreille ses dernières instructions. J'étais mal à l'aise d'être le seul représentant de la Milice, mais mes hommes n'étaient pas assez nobles pour participer au festin. D'autres invités importants firent leur apparition. Enfin, le roi précédé de sa suite fit son entrée. Puis la princesse Kristana, ou devrais-je dire à présent la reine, en maîtresse de cérémonie, et j'eus le souffle coupé par sa beauté. Ce fut elle qui porta à ses lèvres fines et rouges la première bouchée du premier mets, donnant à tous le signal que l'on pouvait commencer. Puis le roi fit un signe aux bardes, et ceux-ci entamèrent en Haut Chant, en l'honneur des mariés, l'histoire de la Jolie Oriane et du Preux Orion ; je savais que les ménestrels chantaient en ville dans une version plus populaire, à laquelle j'étais plus habitué, la même histoire au même moment.

Mais mon devoir était de surveiller, et surveiller je faisais, m'efforçant de ne prendre part qu'à demi à la joie générale. Mais le roi n'avait pas lésiné sur les moyens, et mes papilles me le disaient, de même que mes oreilles. Une absence me réjouissait et m'inquiétait tout à la fois, celle du capitaine de la Garde que je haïssais mais qui n'aurait manqué les réjouissances pour rien au monde. Je me dis qu'il devait être bien malade — on m'avait averti qu'il couvait quelque chose

— mais que j'irais le voir après le banquet. Je devinais la tension de ses hommes et cela n'était pas pour me faire plaisir.

Le dîner traînait en longueur, et les enfants impatients reçurent l'autorisation de quitter la table pour aller jouer. J'eus une grimace en remarquant que mon Evariste et la princesse Syrian se tenaient la main. Les desserts commencèrent à envahir les tables, annoncés par les cuisiniers, et enfin parut le dessert le plus rare, du chocolat sculpté en forme de licorne. Mon estomac couina en la voyant et j'oubliai un instant mes préoccupations, tout à la joie de déguster ce mets délicat.

Puis, même le Haut Chant cessa, et les invités de marque, l'un après l'autre, firent entendre des sons cristallins, tapotant leur verre de leur cuiller pour annoncer un discours. J'en avais plus qu'assez lorsque le roi Ours entama le sien, le dernier, qui me fit monter les larmes aux yeux. Il évoqua sa défunte Osyiane, la mère de la princesse Syrian et du prince Esyar, qui était morte en couches en donnant naissance à un monstre. Il parla de son long veuvage puis de sa longue quête d'une reine digne de lui succéder. Et il acheva son discours par un poème d'amour qu'il avait composé lui-même tout spécialement pour Kristana. Car elle n'était pas qu'une reine à ses yeux, mais aussi une femme. Je glissai un œil vers la mariée et vis à quel point elle rougissait ; il était vrai que le poème n'était pas dénué de qualités, mais restait un peu rustre et cru. Un poème de soldat, difficile à entendre pour une jeune fille bien plus habituée à la délicatesse de la Thessaly qu'à la cruauté du Sardothan. Ménéhar parla longuement, puis sonna enfin la fin du festin en soufflant dans un tout petit cor. Il pris sa femme par la main pour la mener vers le lieu où allaient se produire des choses nouvelles pour Kristana, puis les invités quittèrent la table l'un après l'autre et je reconnus de la concupiscence dans les yeux de certains.

Il était temps de monter voir le Capitaine de la Garde. Je fis craquer mes articulations en me levant, car je n'étais pas habitué à

rester aussi longtemps assis, puis je commençai à monter les marches du Grand Escalier. Evariste et ses compagnons de jeu faillirent me renverser en descendant tout en riant, et il s'arrêta à peine un instant, pour s'excuser, puis se remit à courir. Je montai jusqu'au sixième palier, et là, tout était calme. J'aurais juré que si le capitaine était malade, il pesterait contre ce coup du sort. Il devait s'être endormi. Je parcourus lentement l'étage, et tournai au coin.

Là, j'eus une appréhension. Un sentiment d'urgence m'envahit, dont je ne compris pas tout de suite l'origine. Puis, je tremblai en comprenant ce qui avait mis mes sens en alerte : un cheval sur une porte.

La porte de la chambre du capitaine était décorée d'un dessin de cheval retenu par un poignard. Je courus. Je l'ouvris. L'horreur s'empara de moi en découvrant la scène : le sang maculant les draps brodés de soie, et tout au fond du lit à baldaquin — Mortas... — le capitaine de la Garde étendu la gorge tranchée... Je me précipitai : il n'y avait plus rien à faire pour lui.

Je sortis et vomis tripes et boyaux... J'eus l'idée absurde que c'était bien dommage de gâcher tant de bonne nourriture... Puis je m'accroupis, la tête entre les jambes, recroquevillé sur moi-même, et me mis à pleurer.

Je ne sais pas combien de temps je restai là, en état de choc, mais soudain, comme en rêve, je reconnus Ménas qui regardait à travers la porte d'un air tragique. Je perçus malgré mon désespoir l'étrangeté de sa présence. Il aurait dû être à la caserne avec mes autres hommes.

Il me prit doucement la tête entre les mains et murmura à mon oreille :

« Lan, il faut te ressaisir... On a besoin de toi... Les Orcs sont aux portes de la ville ! »

À suivre... ■

**CLOTILDE THIENNOT. ILLUSTRATION
ORIGINALE PAR SOUTCH**

Le Mystère des rêves disparus

PAR GABRIELLE PHILLIPS

Conte de Noël

Bibliothèque

Cette histoire incroyable s'était déroulée à quelques semaines de Noël, alors que les premiers flocons de neige commençaient à tomber et recouvraient le paysage d'un épais tapis blanc.

Habituellement, dans l'atelier du père Noël, les lutins s'activaient jour et nuit.

La nuit, ils rendaient visite à chaque enfant pendant son sommeil pour tenir le père Noël informé de leurs souhaits et pour savoir s'ils avaient été sages ou non. Chaque liste de cadeaux était écrite sur un papier et enfermée soigneusement dans une boîte en bois, que les lutins remettaient au père Noël à leur retour à l'atelier.

Le jour, l'usine à jouets se mettait en marche. Tous les lutins travaillaient avec ardeur, entonnant les plus beaux chants de Noël. L'ambiance était joyeuse et chaleureuse.

Après un repos bien mérité, alors que la nuit commençait à tomber, il est l'heure pour chaque lutin de repartir vers les maisons endormies.

Mais, cette année-là, un fait bien étrange se passa.

Les lutins avaient beau parcourir les maisons toutes les nuits, les lutins ne trouvaient aucune trace de listes de cadeaux. Chaque nuit, ils retournaient dans chaque maison, mais rien ! Malgré leur courage, ils commençaient à désespérer.

Un soir, Spike, un jeune lutin un peu fainéant, avait eu du mal à se réveiller. Tous ses amis étaient déjà en route depuis longtemps.

Alors qu'il fit ses premiers pas dehors, le découragement le gagna rapidement.

« Quelle idée de sortir par un temps pareil, bougonnait-il, il fait froid, il fait nuit... Et puis, à quoi bon, cette année les enfants ne veulent rien... Brrrrr, je veux dormir moi ! »

Plutôt que de rejoindre les autres lutins, il préféra pénétrer discrètement dans une petite maison cachée dans la forêt : celle d'un troll.

Il ouvrit la porte et jeta un coup d'œil rapide à l'intérieur. Il n'y avait personne.

Un feu de cheminée éclairait faiblement l'intérieur.

Spike s'installa dans le fauteuil près de la cheminée, et s'endormit rapidement.

Réveillé subitement par un bruit, il réalisa qu'il avait perdu sa boîte.

Il en avait remarqué une sur le bord de la cheminée du troll, alors Spike s'empressa de la prendre, et partit en courant en direction de l'atelier.

Arrivé sur place, il plaça la boîte au milieu de celles des autres lutins.

Puis le père Noël arriva et commença à ouvrir une à une chaque boîte, en espérant y trouver enfin quelque chose à copier sur son grand livre de commandes.

Une nouvelle fois, les premières boîtes étaient vides. Arrivé à la septième boîte, quand le père Noël leva le couvercle, un énorme tourbillon en sortit, laissant échapper des centaines d'objets animés. Le père Noël n'en revint pas.

« Mais que se passe-t-il ? Qu'est-ce que cela veut dire ? »

Il vit passer devant ses yeux un hélicoptère, un chateau de princesse, un dinosaure, mais aussi un docteur, un explorateur, des voyageurs, et encore un monstre, des grenouilles volantes, etc. Et des dizaines d'autres encore.

Le père Noël reconnut tout de suite qu'il s'agissait des rêves d'enfants.

Tous ces rêves, enfermés depuis très longtemps dans cette boîte, étaient enfin libres et partirent semer une jolie pagaille en ville.

Il reprit la boîte et lut l'inscription « Boîte à rêves »

Le père Noël s'écria :

« Mais à qui appartient cette boîte ? »

Spike la reconnut aussitôt.

En réalisant ce qui se passait, Spike se sentit honteux d'avoir désobéi et était très embarrassé par le désordre qu'il avait créé.

Il expliqua alors ce qui s'était passé, et le père Noël comprit que c'était le troll qui volait tous les rêves d'enfants.

Le père Noël avait, bien entendu, déjà eu connaissance

de cette légende, qui disait que les trolls pouvaient voler les rêves des enfants pas sages. Mais il a aussi précisé avoir entendu que celui qui trouverait la boîte et libérerait les rêves deviendrait un héros.

Sur le moment, Sprike ne comprit pas ce qui se passait.

Le père Noël lui expliqua que c'est une grave erreur que d'attraper tous les rêves. Car, disait-il, pour réaliser quelque chose d'extraordinaire dans la vie, il faut commencer par le rêve. Nous grandissons tous avec des rêves, et qu'il ne faut jamais arrêter de rêver, même quand on devient grand ou vieux. Le monde actuel peut changer grâce aux rêves, faire rire les gens, les rendre heureux.

Il expliqua à Sprike que ce qui est important, c'est de rendre les rêves à ceux qui les ont faits.

« Viens avec moi, dit le père Noël à Sprike, nous allons ouvrir le vieux grimoire de mon atelier. Et je vais fabriquer une poussière d'étoiles magiques spéciale qui réparera toute cette catastrophe. »

À la page 237 du grimoire, le père Noël lut attentivement la formule magique, et d'un geste sûr posa la main au-dessus d'une coupelle contenant une poudre pour que la magie opère. Un éclat de lumière les avertit de la réussite de l'opération.

Le père Noël et Sprike montèrent au grenier et ouvrirent la lucarne. Il lui expliqua de bien se concentrer sur l'action que devait avoir cette poussière d'étoiles, avant de souffler très fort dessus pour qu'elle se disperse dans chaque maison de la ville, afin de faire disparaître tous les mauvais rêves, de réaliser tous les souhaits d'enfants et, surtout, de retirer à jamais les pouvoirs du troll.

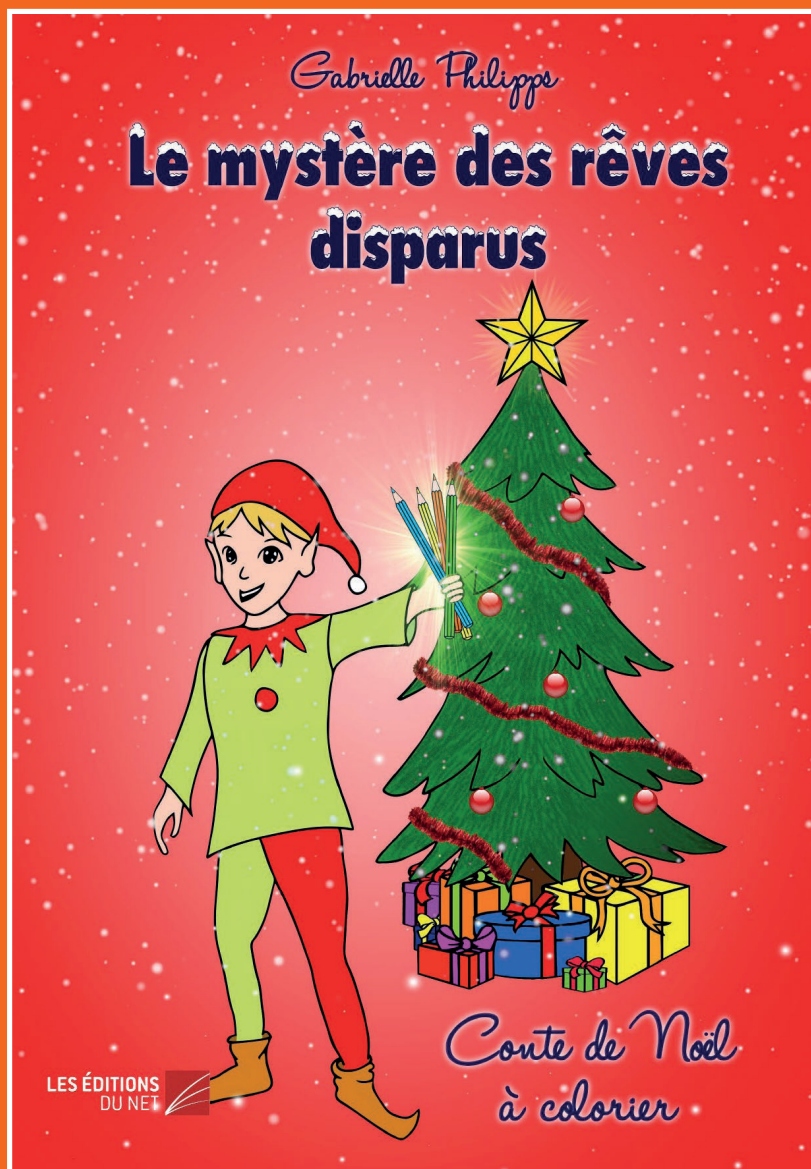
En redescendant dans l'atelier, ils virent, sous les yeux ébahis des autres lutins, des centaines de petits papiers virevoltants se déposer dans les boîtes en bois.

Au lever du soleil, il régnait une atmosphère toute particulière : nous étions la veille de Noël.

L'usine à jouets fonctionnait à plein régime.

Sprike, qui pourtant avait désobéi, reçut les félicitations du père Noël.

Car il avait, bien malgré lui, résolu le mystère des rêves disparus.



www.leseditionsdunet.com/jeunesse/3000-le-mystere-des-reves-disparus-gabrielle-philippe-9782312028897.html

Pour le remercier, le père Noël invita Sprike sur son traîneau pour faire la grande tournée.

Tiré par les rennes, filant à vive allure, le père Noël s'écria :

« Il est interdit d'enlever les rêves aux enfants. Le bonheur est un rêve d'enfant réalisé à l'âge adulte. Chaque enfant doit rester lui-même, il ne doit jamais renoncer à ses rêves. Il doit être capable de voler, d'être libre comme l'oiseau, et ne laisser personne casser les ailes de ses rêves. »

Au matin de Noël, le père Noël avait accompli sa mission avec succès.

Chaque enfant avait reçu son rêve.

Et Sprike était devenu le premier assistant du père Noël.

Et toi, quels sont tes rêves ? Prends quelques instants par jour pour les écrire ou les dessiner. ■

GABRIELLE PHILLIPS

Quand la fête se terminera...

Un scénario original pour *Le Livre des cinq anneaux*

PAR CYRILLE BRUNEAU

Ce scénario pour le *Livre des Cinq Anneaux* met en scène une fête rokugani peu ordinaire qui ne tournera au drame qu'une fois terminée, sauf si les joueurs parviennent à dénouer la situation. Cette histoire peut être résolue sans aucun combat ou finir dans un excès de violence. Ce scénario est prévu pour des samouraïs de clans majeurs et mineurs. Un ronin dans le groupe peut y être toléré s'il sait se tenir. Le livre de règles de la quatrième édition sera suffisant pour organiser cette aventure. Bien sûr, cette histoire est transposable à n'importe quelle édition de ce jeu.

Une tradition peu commune

Le tessen, cet éventail qui sert à la fois comme outil de cour, comme arme de contact et comme signal sur le champ de bataille est considéré comme un objet élégant et noble. De nombreux artisans rivalisent de subtilités dans leur fabrication. Certains en apprécient la finesse au combat. Les courtisans y cachent leur sourire, parfois plus encore. Le clan de la Grue est friand de ce type d'objets. Il y a même un festival tous les deux ans dans un village qui se trouve sur les terres de la famille Kakita. Le village en question s'appelle Renji No Mura.

Lors de ces festivités, des artisans exposent de très belles pièces, des acrobates réalisent des combats chorégraphiés, des conteurs narrent des histoires concernant l'utilisation des tessens, des pièces de kabuki sont jouées

et des attractions de fêtes foraines animent les rues. Cette fête dure trois jours. Trois coups de gongs annoncent le début et la fin, un feu d'artifice en est le point culminant lors de la dernière soirée.

La particularité de ce festival réside dans son interdiction formelle d'avoir recours à la violence. Aucun duel n'est toléré, même au premier sang. Les arrestations des suspects ne peuvent pas avoir lieu durant les festivités, mais aucune bagarre ne sera tolérée pour autant. Les magistrats impériaux ne font pas exception à cette règle. Le seul moyen de briser cet interdit serait de déceler la présence de la souillure de l'Outremonde au sein du village ; ce qui n'est jamais arrivé. Le noble samouraï qui procéderait à l'éradication de la souillure se verrait félicité, récompensé et invité à faire le seppuku juste après. Il y a une raison à tout cela.

Lors du premier festival, il y a plus de 300 ans, l'empereur Hantei était présent, invité par le clan de la Grue, accompagné de son épouse (de la famille Kakita à l'époque). Tant de splendeurs et de grâces les émerveillèrent, mais un duel sanglant entre une samouraï de la famille Kakita et un samouraï de la famille Mirumoto gâcha les festivités. En dépit du fait que le duel devait s'arrêter au premier sang, la duelliste Kakita trancha la gorge du samouraï Mirumoto. L'Empereur, outré qu'un séjour si bien commencé soit entaché par cette regrettable histoire, émit alors un décret impérial encore en cours de nos jours : « Durant ce festival, toute personne faisant

Hanagar aux scénarios





acte de violence sous quelque forme que ce soit et pour quelque raison que ce soit se verra reconnue comme traître de l'Empire de Rokugan et exécutée. » Le clan de la Grue est fier de faire respecter cette tradition impériale depuis lors.

La légende veut que la duelliste Kakita, ayant fait seppuku à cette époque, gagna, peu avant sa mort, l'affection de l'impératrice présente, consciente que l'affront fait par ce samouraï Mirumoto méritait une telle sanction. L'impératrice fit cadeau de la plus somptueuse des robes qu'elle avait dans ses bagages à la samouraï-ko. C'était une robe du plus fin tissu, ornée de mille pierres précieuses. Le prix d'un tel objet était déjà à l'époque inestimable. Seule une personnalité impériale pouvait se permettre une telle dépense. Mais la duelliste refusa de la tacher par son sang lors de la cérémonie du seppuku. Personne n'a jamais su ce qu'était devenue cette robe... Jusqu'à aujourd'hui.

Un plan qui sème la zizanie

Yoritomo Eijiro est un samouraï de Kyuden Gotei bientôt ruiné et va bientôt devoir se défaire de sa maison dans la cité la plus riche de Rokugan (du point de vue du clan de la Mante). Il est chargé depuis des années d'amener le poivre gaijin (la poudre à canon) nécessaire pour les feux d'artifice lors des fêtes du Tessen de Renji No Mura. Par décret impérial, l'utilisation du poivre gaijin est interdite sauf pour ce genre de festivités. Deux ans plus tôt, un accident survint durant le transport du précieux poivre gaijin : une explosion tua deux artificiers non loin du château du daimyo local. Mais surtout, elle mit à découvert une cavité qui semblait être un passage secret en direction du château. Eijiro n'a pas eu le temps de l'explorer, car l'explosion avait attiré du monde. Il fit ensevelir le passage par un shugenja ronin à son service en espérant que personne ne trouverait cet accès pendant les deux ans à venir. Depuis, il y pense. Il réfléchit à comment explorer en toute tranquillité ce lieu et espère

retrouver la robe perdue que l'impératrice avait offerte à la duelliste avant son seppuku.

Il a l'intention d'explorer ce souterrain juste après la fin de la fête. Mais il a besoin d'une distraction pour être tranquille. Il va alors tout faire pour organiser le chaos, attiser l'animosité entre samouraïs pour que les trois gongs de fin de fête soient le point de départ de multiples duels, arrestations ou bagarres qui occuperont tout le monde.

Les personnages des joueurs

Les personnages doivent être liés d'une manière ou d'une autre à la symbolique du tessén. Cela peut-être par leur position d'officier de champ de bataille ou de courtisan. C'est un bon moyen de les insérer dans l'histoire de manière naturelle.

Mais, en fonction de leur clan, ils peuvent très bien être liés à une délégation. Les samouraïs du clan de la Grue, du Scorpion, du Lion voire du Crabe sont susceptibles d'accompagner les personnages non joueurs de ces clans.

Les personnages joueurs ayant un score d'au moins 2 en statut peuvent être logés au château.

© STÉPHANE SABOURIN



teau du daimyo en dehors de Renji No Mura. Mais il est tout à fait toléré qu'ils refusent afin de vivre pleinement le festival en se logeant dans une auberge. Dans ce cas, le daimyo sourira avec bienveillance devant un tel refus. Au château, les personnages des joueurs peuvent côtoyer la famille du daimyo, la délégation de Bayushi Keita, Miya Sumie et Yoritomi Eijiro.

Les autres se logent avec plus de difficultés dans les auberges qui sont déjà bien chargées. Mais ils peuvent croiser facilement les samouraïs du clan du Crabe, Suzume Kafu et les heimin. Ils peuvent également voir Yoritomo Eijiro utiliser les coins tranquilles des auberges pour gérer ses affaires.

Les personnalités présentes

► **Kakita Nori**, 43 ans, est le daimyo de la région. Il est serein et raffiné. Il aime jouer au shogi et gère ses affaires avec calme. Il fournit les troupes au clan de la Grue quand le champion de clan en fait la demande, mais ne participe pas activement aux batailles. Avec l'âge, il s'empâte un peu. Et il ne semble pas parti pour essayer d'y remédier. L'embonpoint témoigne selon lui d'une bonne santé.

► **Kakita Yuriko**, 39 ans, est la femme de Nori. Elle est originaire du clan du Phé-



nix. Elle est un peu timide, mais respectueuse des traditions. Elle est élégante et parle peu. Ces festivités lui offrent la possibilité de fréquenter aussi bien les courtisans – dont elle admire la stature – que les gens du peuple. Mais sa nature hautaine détestant le « bas peuple » la pousse à rester avec la haute société.

- **Kakita Hisae**, 16 ans, est la fille du daimyo. Elle est en âge de se marier et possède la curiosité et la vivacité de la jeunesse. Elle a hâte de rencontrer son futur époux, mais a promis de fuir le château s'il s'agissait d'un vieil homme. Son père n'a pas relevé cette menace, sûr que son choix plaira à sa fille. Dans son entourage, on note la présence d'un jeune samouraï chargé de sa protection, Daidoji Munemara, qui est secrètement amoureux de Hisae et qui s'est juré de protéger son honneur. Il est jeune et un peu impétueux.
- **Kakita Iemitsu**, 9 ans, est le fils du daimyo. Engoncé dans des vêtements trop amples, il a hérité du calme de son père. Il pose son regard étonné sur le monde et

s'amuse parfois à tracasser les serviteurs du château par des ordres idiots. Mais personne ne lui en veut pour ce genre de petites farces, car, après tout, il exprime un bon fond en toute occasion. Les gens voient en lui un héritier prometteur à la tête de la région.

- **Kakita Junnosuke**, 44 ans, est le magistrat du clan local. Il prend sa tâche au sérieux, mais ne brisera pas le tabou de la non-violence même si une horde de bandits venait tout dévaster. Il notera toute incartade pour faire emprisonner les contrevenants dès la fin de la fête. Un brin psychorigide, il tient à faire appliquer la Justice sans aucune mansuétude.
- **Bayushi Keita**, 26 ans, est le promis de Hisae. Il se rend au festival avec ses serviteurs pour demander officiellement la main de Hisae. Il est l'archétype du Scorpion masqué qui complot. Mais il se trouve qu'il n'a aucune arrière-pensée en ces lieux, et ne possède aucun secret capable de nuire à une personne présente. Mais il serait ravi d'en découvrir.

- **Yoritomo Eijiro**, 34 ans, est un homme ambitieux, mais qui a toujours l'air amical. Il a appris très tôt à masquer ses émotions. Il complotte pour essayer de retrouver la robe perdue de l'impératrice, mais il s'est promis que, s'il y parvenait, il adopterait un mode de vie plus honorable en étant honnête et bienveillant.
- **Hida Yoritoki**, 37 ans, est un vétéran du clan du Crabe, un guerrier qui n'a que mépris pour les membres du clan de la Grue et pour leur soi-disant art du sabre. Pour lui, la force et le courage sont les maîtres mots du combat qu'il mène chaque jour sur le mur Kaiu. Cela fait longtemps qu'il connaît Yoritomo Eijiro. Il a de l'estime pour lui, car Eijiro a le courage d'amener des cargaisons jusqu'au mur à la famille Yasuki. Eijiro l'a souvent entendu dénigrer le clan de la Grue utilisant des mots infamants pour qualifier ses bushis Kakita. Alors, Eijiro a envoyé une sorte d'invitation pour ces festivités à Yoritoki. Le message contenait toutes sortes de sous-entendus provocants envers l'aspect balourd de l'école de bushi Hida. Yoritoki est venu pour rendre les coups à tout samouraï du clan de la Grue qui n'aurait pas peur de l'affronter. Il se souvient de Hida Yakamo, qui avait vaincu Mirumoto Satsu lors d'un duel en utilisant un tetsubo à la place du katana traditionnel. Il a bien l'intention de faire pareil. Il est accompagné par deux personnes qui pensent comme lui et le suivront dans ses exactions : Hida Fumihiro, un jeune bushi plein d'enthousiasme, et un ronin nommé Naganori.
- **Matsu Ayame**, 28 ans, est venue pour admirer les tessens exposés et s'en choisir un pour le champ de bataille. Elle est l'archétype de la femme samouraï de la famille Matsu. Elle parle fort et ne se laisse pas marcher sur les pieds. C'est par mégarde qu'elle provoquera les samouraïs du clan du Crabe, entravant sans le savoir le plan d'Eijiro.
- **Doji Madoka**, 23 ans, est une célèbre danseuse aux éventails. Elle ne sait utiliser que les tessens en combat et marie la danse, l'art et l'honneur. Elle a énormément de succès et s'est déjà produite à la

cour impériale. Elle est célèbre et le stress la pousse parfois à faire des caprices de diva avant les représentations.

- **Suzume Kafu**, 25 ans, est un conteur et un poète issu du clan mineur du Moineau. Ses haikus sont réputés et sa façon de conter les histoires lui permet de captiver l'auditoire. Il est vaguement rival de scène avec Madoka, mais ne réalise pas que cette compétition entre eux est en train de faire naître des sentiments amoureux réciproques. Kafu est accompagné d'un ronin qui est son yojimbo. Il s'appelle Harada et est plutôt rustre. Eijiro a l'intention de déclencher un scandale entre eux en voyant que son plan avec Yoritoki est sur le point d'échouer. Il va faire accuser Kafu de vol et tout faire pour envenimer la situation.
- **Myia Sumie**, 31 ans, est une samouraï-ko qui sert à la Capitale. Elle adore les combats chorégraphiés et les démonstrations de katas. Elle est venue pour cela. Mais avant de se rendre à Renji No Mura, elle s'est laissé dire que la femme du daimyo local (Yuriko) avait eu une liaison avec un jeune membre du clan du Scorpion par le passé d'où était né son second enfant. L'information vient d'un membre de la famille Otomo un peu malveillant envers Sumie. Elle est outrée mais ne fera pas de scandale jusqu'à ce qu'elle voie qu'une délégation du clan Scorpion (menée par Keita) est très proche de la famille du daimyo. L'idée imbécile que Keita puisse être l'amant de Yuriko et le père de Iemitsu va germer dans son esprit.
- **Les personnages non joueurs habituels** de votre chronique susceptibles de venir à une telle manifestation sont présents et se mêleront à l'histoire.

Une fête qui aurait dû être sans histoire

Le déroulement des événements qui va suivre se produit si les personnages des joueurs n'interviennent pas. S'ils agissent, ils les influencent vous forçant à adapter les réactions des personnages non joueurs. N'oubliez pas que, quels que soient leur statut et leur gloire, il seront reconnus comme traîtres s'ils ont recours à la violence. Le meneur doit se

souvenir en permanence de l'endroit où se trouve Yoritomo Eijiro, le personnage central de cette histoire.

Jour 1

Vers dix heures du matin, les trois coups de gongs retentissent. Les festivités sont ouvertes. Les invités peuvent déambuler dans les allées et voir les attractions festives et les expositions de nombreux types de tessens. Bien sûr, ils sont à vendre et les artisans se montrent difficiles à la négociation de leur « œuvre majeure ». Il est de bon ton pour un samouraï raffiné d'en acheter au moins un et, si possible, une œuvre unique qu'il utilisera tout le long du festival. Si les personnages des joueurs ont une passion (comme le go ou les bonsaïs), trouvez-leur une attraction ou un spécialiste pour les occuper. Dans ces festivités, les autres arts nobles sont représentés aussi, mais sont effacés par la prédominance du tessen.

À l'heure du déjeuner, les membres les plus importants (ayant un statut au moins égal à 3) sont conviés à la grande table du daimyo. Bayushi Keita en profite pour faire sa demande en mariage officielle devant tout le monde en s'inclinant respectueusement face au père de sa promise. Le daimyo annonce qu'il souhaite prendre le temps de réfléchir avant de donner sa réponse, ce qui ne semble absolument pas troubler le scorpion. Les doutes de Miya Sumie naissent à partir de ce moment-là.

En début d'après-midi, des combats chorégraphiés et des katas de tessens sont l'attraction principale. Tout le monde est convié à y assister en se rendant dans une grande arène de tatamis montée pour l'occasion. C'est un art des plus délicats et magnifique. Doji Madoka y fait une démonstration des plus applaudies. C'est lors de cette représentation que Hida Yoritoki fait une remarque particulièrement désobligeante sur les gens qui pratiquent cet art (exprimant avec mépris ces gesticulations inutiles en combat). Mais c'est Matsu Ayame qui relève l'insulte en ajoutant que seul un vrai samouraï peut comprendre la finesse de cet art indispensable pour une

bataille honorable. L'affront est maintenant manifeste et le rendez-vous pour régler cette question par le sabre est pris juste après les festivités. Eijiro voit son plan s'effondrer. Il aurait voulu que des samouraïs du clan de la Grue répondent à cet affront afin de focaliser toutes l'attention de ce clan.

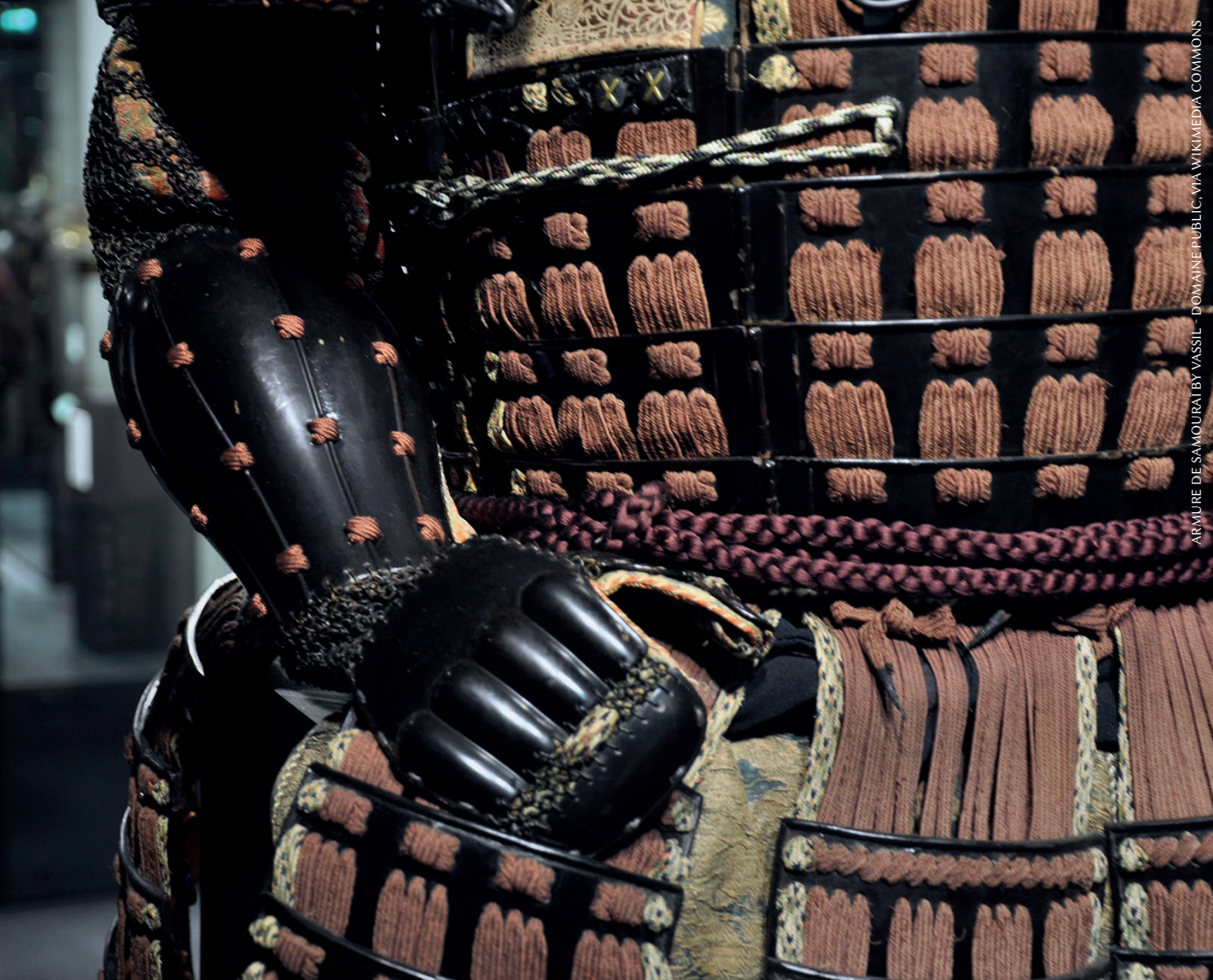
Une option de jeu intéressante consiste à ce que l'affront soit relevé par un personnage des joueurs plutôt que par Matsu Ayame, mais cela mobilise le personnage pour la fin de la fête et peut l'empêcher d'agir à un moment clef de l'histoire.

Après la démonstration, Eijiro invite Yoritoki à prendre le thé dans un salon pour essayer de réorienter discrètement son animosité contre les bushis du clan de la Grue, mais en vain. Il va devoir trouver autre chose. Ce n'est pas grave, il a plusieurs idées. Les personnages des joueurs peuvent remarquer les deux hommes entrer ou sortir du salon de thé. Ils ont déjà remarqué ce samouraï du clan du Crabe pendant les combats chorégraphiés.

Une fois la nuit tombée, des tambours traditionnels envahissent Renji No Mura par l'avenue principale. Le spectacle plaît aux heimins et détourne l'attention d'actions autrement plus répréhensibles. Eijiro en profite pour rencontrer « de manière fortuite » Daidoji Munemara et lui parler sous le sceau du secret de ses soupçons au sujet de Bayushi Keita : il serait un trafiquant d'opium et ne voudrait cette union avec Kakita Hisae que pour utiliser le territoire de ce village et faire transiter sa marchandise sans être contrôlé. Inutile de dire que Munemara est perturbé par cette révélation et qu'il agira en conséquence.

En parallèle, il envoie Nahoto, une jeune eta (servante sans statut social), pour voler le tessen qu'a utilisé Madoka sur scène cet après-midi. Une fois qu'il s'en est emparé, il le détruit tout en gardant des petits morceaux reconnaissables qu'il confie de nouveau à Nahoko pour qu'elle les préserve en attendant le moment opportun pour les déposer chez Suzume Kafu. Connaissant la rivalité qui les oppose, il se doute que ce genre de scandale finira dans le sang.

Hanagar aux scénarios



Jour 2

Dès le matin, Doji Madoka hurle au scandale et fait venir le magistrat, Kakita Junnosuke, pour signaler ce vol. Cela fait suffisamment de bruit pour alerter les personnages des joueurs. En apprenant la nouvelle, Kafu, en homme aimable, vient reconforter Madoka avec sincérité. Il la distrait avec ses histoires les plus drôles et ses pantomimes.

Les festivités du matin voient une procession religieuse, accompagnée de danseurs portant un tessen dans chaque main, rassembler tout le monde dans la rue. Le défilé progresse le long de la rue principale et s'arrête sur la place centrale. À ce moment-là, des acrobates réalisent des figures périlleuses jusqu'à former une pyramide humaine représentant un éventail géant sous les applaudissements du public et l'œil comblé des nobles samourais.

Pendant la procession, Daidoji Munemara tente de trouver de l'opium pour confondre Bayushi Keita. Mais il n'est pas vraiment un

espion. Il tente alors de s'introduire dans les quartiers qu'occupent la délégation de Bayushi Keita et sa suite au château. Bien sûr, un serviteur le surprend. Il appelle la garde et exprime une plainte au nom de son maître. Le daimyo est très gêné d'avoir à quitter le festival pour cela et réprimandera Munemara. Les personnages des joueurs peuvent voir le daimyo Kakita Nori quitter la procession de manière peu discrète.

Dès l'heure du repas, le serviteur va en parler à son maître. Keita envoie alors les gens de sa suite se renseigner sur qui est ce jeune samourai et tenter de savoir pour qui il travaille. Bien sûr, il n'y a rien à dire sur Munemara. Ce profil sans tache éveille un sentiment de paranoïa chez Keita qui trouve cela « trop lisse pour être honnête ». Il est alors possible pour Eijiro de rendre visite à Keita sous prétexte de lui proposer une affaire (après tout il reste un commerçant dans l'âme). Et quand, dans le fil de la conversation, Keita parle de ses soupçons sur Munemara, Eijiro sourit, complaisant, en affirmant



qu'il n'y a absolument rien à craindre de ce jeune homme. Il fait tout pour le rassurer en précisant qu'ici Keita n'a que des amis. Pour un samouraï qui a grandi au sein du clan du Scorpion, habitué à voir les hommes se manipuler entre eux, cela ne fait que confirmer que Munemara est quelqu'un de dangereux, qui avance masqué.

À partir de là, Keita envisage sérieusement de faire assassiner Munemara. De son côté, Daidoji Munemara n'en a pas fini avec ce fiancé indigne de sa « princesse ».

Durant l'après-midi, les artisans les plus compétents en matière de tessen viennent exposer les pièces maîtresses de leurs collections qu'ils n'avaient pas montrées jusqu'à présent. Nombreux sont les samouraïs présents qui observent ces trésors. Le ton monte entre Matsu Ayame et les membres du clan du Crabe. Le défi est lancé pour le lendemain.

Dans la soirée, c'est Myia Sumie qui va voir Daidoji Munemara. En effet, elle a demandé

aux serviteurs du palais de l'avertir s'ils apprenaient quelque chose concernant la délégation du clan du Scorpion. Quand le scandale éclate dans la matinée, elle cherche à savoir de quoi il retourne. Quand Keita s'en aperçoit, il soupçonne alors Myia Sumie d'être derrière cette histoire et comprend alors qu'Eijiro n'a pas osé désigner un membre d'une famille impériale comme responsable. Même s'il ignore encore ce qu'elle lui veut et ne peut que supposer que Sumie travaille pour un adversaire politique, il prend la décision de la faire tuer.

C'est au cours de cette même soirée que le magistrat local croise Eijiro et fait un brin de route avec lui. Eijiro tient à lui affirmer encore une fois que le feu d'artifice de cette année sera sans anicroche. Il en profite pour discuter de cette déplorable affaire de vol et précise qu'il a vu Harada, le ronin de Suzume Kafu, rôder près des coulisses (lieu du vol de l'éventail) récemment, mais qu'il ne peut pas affirmer quand avec précision.

Nahoko va, dans la soirée, déposer les fragments de l'éventail dans les appartements de Kafu et les cache dans un coin derrière le lit. Les morceaux de l'éventail sont suffisamment reconnaissables pour incriminer Kafu.

Jour 3

Très tôt le matin, le magistrat ordonne une fouille de la chambre de Suzume Kafu. Il tient à montrer à son daimyo qu'il agit promptement. Il trouve les fragments et dénonce Kafu. Il annonce son arrestation dès la fin du festival. Madoka est effondrée par cette trahison. Kafu se défend comme il peut et, le cœur déchiré, finit par croire à une manœuvre de Madoka. Les admirateurs de Madoka se montrent hargneux envers Kafu. Il est nécessaire de lui attribuer des gardes pour le protéger et l'arrêter dès que la fête sera terminée.

Le programme du matin voit l'élection du plus bel éventail. Ce chef-d'œuvre est alors offert à Kakita Nori, le daimyo local, comme la tradition l'exige.

En fin de matinée, un admirateur tente de tuer Kafu avec un couteau, mais il se fait désarmer par les gardes. Cet homme est emprisonné pour être exécuté après le festival.

L'après-midi est consacré à la fête et à la danse. Tout le monde peut danser dans la rue à condition d'avoir un éventail dans la main.

Eijiro supervise en personne le feu d'artifice du soir ; le bruit masque l'explosion de poivre gaijin destinée à libérer l'accès de la galerie qu'Eijiro veut explorer. Les gens notent l'absence de Miya Sumie. En effet, Keita, toujours persuadé que Sumie le dénoncera après le gong, la faite assassiner juste avant la fin du festival par un serviteur.

Les trois gongs annoncent la fin officielle des festivités. C'est à ce moment-là que les comptes se règlent.

- ▶ Matsu Ayame se place en position de duel face à Hida Yoritoki qui saisit son tetsubo sous les regards outrés des samouraïs présents. Si un des personnages des joueurs a

été défié par les samouraïs venus du clan du Crabe, il se retrouve lui aussi face à un samouraï qui brandit une arme lourde.

- ▶ Suzume Kafu se fait arrêter et sans doute condamner.
- ▶ On retrouve le corps de Miya Sumie tuée (pendant le feu d'artifice) par un coup de lame unique dans le dos. Si une analyse est suggérée, on détecte des traces de poison.

En d'autres termes, l'attention est concentrée sur ces trois complications qui laissent le champ libre à Eijiro d'explorer cette galerie tranquillement.

Ce que les personnages des joueurs peuvent faire

L'enchaînement décrit plus haut n'aura lieu que si les joueurs n'interviennent pas. Le troisième jour de festival est volontairement pauvre en événements avant le feu d'artifice pour laisser le temps aux joueurs de faire le tri entre les différentes histoires.

Voici quelques indices utiles :

- ▶ La légende rattachée à ce festival est très connue. Placez donc un personnage non joueur qui la raconte aux joueurs dès le début. Le mystère de la robe de l'impératrice offerte à la duelliste Kakita doit être évoqué.
- ▶ Ils auront remarqué qu'Eijiro connaît beaucoup de monde ici. Il parle avec la délégation du clan du Scorpion, le daimyo, le magistrat et Hida Yoritoki. Se renseigner sur lui est facile. Tout le monde peut raconter qu'une explosion a gâché la fête deux ans plus tôt. Eijiro s'est alors confondu en excuses et le daimyo s'est montré indulgent. Par conséquent, cela ne choque personne qu'il supervise cette phase de la fête personnellement.
- ▶ S'ils se renseignent sur les actions de Daidoji Munmara, ils n'apprennent rien. Le seul moyen de découvrir les soupçons qu'il nourrit contre Bayushi Keita est d'aller en discuter avec lui. Mais il n'est pas facile à convaincre. Un membre du clan du Scorpion n'y parviendra pas. Il faut faire montre d'un sens de l'honneur

sans faille pour le convaincre. Parsemer la conversation d'extraits du bushido est un plus. À ce moment-là, il explique qu'il soupçonne Bayushi Keita d'être un trafiquant d'opium et de ne vouloir ce mariage que pour faire transiter sa marchandise en évitant les contrôles de la garde.

- Discuter avec Yoritoki au sujet de sa conversation avec Eijiro demande d'être sincère et amical. Même si le personnage joueur concerné est membre du clan de la Grue, Yoritoki avoue franchement qu'Eijiro lui a fait remarquer que sa bravoure serait plus mise en valeur par une victoire sur les duellistes de l'école Kakita (et non pas face à une samouraï-ko Matsu). Si on lui manque de respect ou qu'on suppose que les duellistes Kakita sont toujours bien meilleurs que les autres, Yoritoki lance un défi qui se règlera après la fête par un duel au premier sang.

Les personnages des joueurs lui demanderont peut-être pourquoi il a fait un si long chemin pour défier des gens qu'il méprise au moment où tout duel est interdit : il montrera l'invitation anonyme pleine de provocations. Il y est dit que l'école Kakita sait à quel point Yoritoki les méprise, mais qu'ils sont de toute façon plus forts qu'un « simplet aviné incapable

de manier une arme ».

Les personnages des joueurs peuvent toujours se renseigner auprès des samourais du clan de la Grue (y compris les membres de l'école de duellistes Kakita) pour tenter de savoir qui a bien pu envoyer un tel pli. Mais ils s'aperçoivent que personne ne connaissait Hida Yoritoki avant qu'il n'arrive.

Il faut de la diplomatie pour expliquer à Yoritoki qu'il a été le jouet d'une machination. Cela retient son bras lors des duels déjà engagés. Il prend soin de ne pas estropier ses opposants, ne voulant surtout pas « faire ce plaisir » à celui qui l'a manipulé. Avec énormément de tact et l'accord des deux parties, le duel peut même se retrouver repoussé. Mais pas plus de deux jours après la fin du festival.

- Observer la délégation Bayushi est plus périlleux. Il se peut que Bayushi Keita les prenne pour des membres de ce complot qui le vise. Cependant, il n'est pas impossible de surprendre un serviteur porter un message à Keita ou espionner une personnalité comme Miya Sumie.

► À moins d'être au bon

endroit au bon moment, les personnages des joueurs ne peuvent pas empêcher le vol de l'éventail de Madoka.

stop sab/103 Les indices sur place sont minces. Mais des astuces, comme utiliser tout de suite un



chien de chasse pour suivre les pistes qui partent des coulisses, peuvent mener vers le château, là où la piste s'arrête. Ceci n'est pas une preuve recevable, mais peut servir à innocenter Kafu dans l'esprit des personnages des joueurs. Kafu n'a jamais mis les pieds au château.

- ▶ Le scandale qui touche Suzume Kafu n'est clairement visible que le troisième jour. En discutant avec Kakita Junnosuke, le magistrat, il est possible de lui demander quels éléments lui ont permis de soupçonner Kafu. Il parle d'un témoin qui a vu son ronin traîner près des coulisses au moment des faits (malgré le fait qu'Eijiro n'ait pas précisé « au moment des faits » ; c'est pour lui une évidence). Si les joueurs suggèrent qu'Eijiro peut être ce témoin secret, le magistrat ne le nie pas, sans pour autant le confirmer.
- ▶ Bien entendu, l'utilisation de sorts peut permettre d'indiquer des pistes qui mènent à Eijiro. Les personnages de vos joueurs peuvent compter un shugenja dans leurs rangs ou tout simplement demander l'aide d'un shugenja local (contre une faveur ultérieure par exemple). Donnez des indices légèrement sibyllins, mais qui mènent aux personnes concernées, voire à la zone ensevelie il y a deux ans.
- ▶ Un samouraï honorable peut avoir une discussion avec Sumie qui avoue à mot couvert ce qu'elle croit être vrai : le fils du daimyo est celui d'un jeune samouraï du clan du Scorpion qui pourrait tout simplement être Keita. Quand son corps est retrouvé, les personnages ne peuvent que soupçonner Bayushi Keita (à tort).
- ▶ Si les personnages des joueurs font trop parler d'eux en enquêtant sur l'affaire liée à Keita, celui-ci les invite à boire le thé. Il les jauge et leur demande ce qu'ils ont découvert. S'ils soupçonnent Eijiro et lui en parlent, ils éveillent de nouveaux soupçons chez lui. Il propose alors une alliance avec les personnages pour le confondre. Keita suggère qu'ils organisent une rencontre neutre entre lui, Munemara et Sumie. Une telle confrontation mène à mettre au jour la duperie d'Eijiro. Munemara explique que c'est Eijiro qui lui a donné des informations fausses sur Keita.



Par contre, Sumie reste perplexe doutant toujours que ces informations soient exactes (peut-on faire confiance à un courtisan de la famille Otomo ?)

Conclusion

Après analyse des faits, les personnages des joueurs peuvent déduire que quelqu'un a déclenché des conflits qui se régleront tous en même temps. À eux d'en déduire que tout ceci a pour but de détourner l'attention. Renji No Mura n'est pas stratégique et n'est rattaché qu'à un seul fait : ce festival et la légende de la robe perdue de l'impératrice.

De son côté, Eijiro pratique sa fouille. Le choix est laissé au meneur. Soit la robe somptueuse est effectivement cachée là-bas et Eijiro est riche, soit vous décidez qu'Eijiro a fait tout cela pour rien. Vous pouvez même raccorder ce souterrain à un élément de votre chronique et y placer un autre objet particulier.

Si les joueurs le soupçonnent et qu'ils le suivent, ils le surprennent en train de faire exploser une galerie. S'il est pris sur le fait, il propose aux personnages des joueurs de partager ce qu'ils trouveront. Devant une opposition musclée, il ne se bat pas. Mais s'il en a la possibilité, il fuit.



La suite ?

Le meneur est libre de faire une suite à cette histoire :

- ▶ Eijiro en fuite. Devenu ronin, cherche-t-il à se venger ?
- ▶ Les personnages des joueurs sont invités au mariage de Keita et d'Hisae s'ils ont su préserver l'Honneur de leurs familles.
- ▶ Hida Yoritoki devient un camarade ou un ennemi farouche des personnages des joueurs en fonction de leurs interactions sociales avec lui.
- ▶ La différence de statut empêche Doji Madoka et Suzume Kafu de se marier, mais les personnages des joueurs voient l'amour naître entre eux une fois la vérité mise au jour. Et si Bayushi Keita les faisait chanter ?
- ▶ Et si la robe perdue de l'impératrice, enfin retrouvée, renfermait en elle une malédiction ?

Les points d'expérience

Voici le barème des points d'expérience en fonction des actions des joueurs :

- ▶ **0 à 2 points** pour l'interprétation des personnages
- ▶ **+2** si les personnages des joueurs démontrent la duplicité d'Eijiro
- ▶ **+1** s'ils parviennent à rassurer Keita (et ainsi l'empêcher de faire tuer Sumie)
- ▶ **+1** pour ceux qui prouvent l'innocence de Kafu ou démontrent à Yoritoki qu'il a été le pion de quelqu'un. ■

CYRILLE BRUNEAU.

ILLUSTRATIONS STÉPHANE SABOURIN

Les personnages non-joueurs

Voici les statistiques des personnages non joueurs principaux de cette histoire.

Yoritomo Eijiro

- ▶ **Statut** : 3
- ▶ **Honneur** : 1
- ▶ **Gloire** : 2
- ▶ **École (rang)** : école de courtisans Yoritomo (2)
- ▶ **Terre** : 3 constitution : 3
volonté : 3
- ▶ **Air** : 2 réflexes : 2
intuition : 4
- ▶ **Eau** : 3 force : 3
perception : 4
- ▶ **Feu** : 3 intelligence : 3
agilité : 3
- ▶ **Vide** : 2
- ▶ **Compétences** : commerce (évaluation) : 5, courtisan : 5, défense : 2, étiquette : 4, intimidation : 2, sincérité : 5, discrétion : 2, explosifs : 4, enquête : 3, navigation : 1
- ▶ **Avantages/désavantages** : bénédiction de Daikoku/ obnubilé (refaire fortune)

Bayushi Keita

- ▶ **Statut** : 3,5
- ▶ **Honneur** : 2
- ▶ **Gloire** : 2
- ▶ **École (rang)** : école de bushi Bayushi (2)
- ▶ **Terre** : 3 constitution : 3
volonté : 3
- ▶ **Air** : 3 réflexes : 4
intuition : 3
- ▶ **Eau** : 2 force : 2
perception : 2
- ▶ **Feu** : 3 intelligence : 3
agilité : 3
- ▶ **Vide** : 2
- ▶ **Compétences** : courtisan (manipulation) : 2, défense : 4, étiquette : 4, laijutsu : 3, Kenjutsu : 4, sincérité : 3, calligraphie : 2, cérémonie du thé : 3, art de la guerre : 1, équitation : 2, commerce : 2, intimidation : 3, tromperie : 3
- ▶ **Avantages/désavantages** : serviteur (assassin), statut social, lire sur les lèvres.

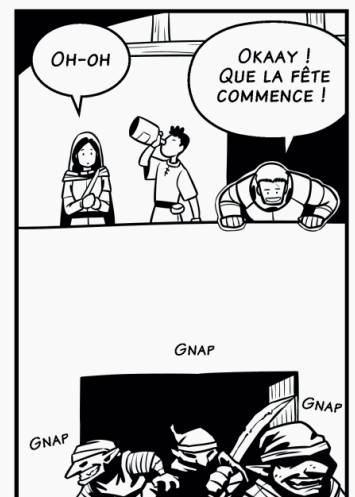
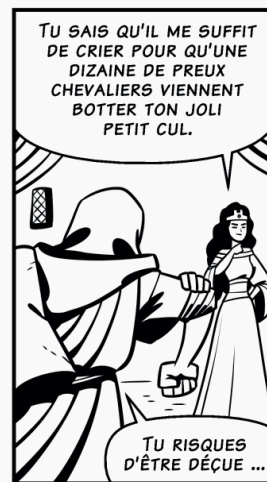
Hida Yoritoki

- ▶ **Statut** : 2
- ▶ **Honneur** : 2,5
- ▶ **Gloire** : 4
- ▶ **École (rang)** : école de bushi Hida (3)
- ▶ **Terre** : 4 constitution : 4
volonté : 4
- ▶ **Air** : 2 réflexes : 3
intuition : 2
- ▶ **Eau** : 3 force : 4
perception : 3
- ▶ **Feu** : 2 intelligence : 2
agilité : 3
- ▶ **Vide** : 3
- ▶ **Compétences** : athlétisme : 4, défense : 5, armes lourdes (tetsubo) : 5, intimidation : 3, Kenjutsu : 3, connaissance (outrémond) : 4, art de la guerre : 3, chasse : 2, jiu-jutsu : 4, couteau : 2, Kyujutsu : 3, lance : 2
- ▶ **Avantages/désavantages** : grand, force de la terre, leader né/incapable de mentir
- ▶ **Kata** : frappe comme la terre

Daidoji Munemara

- ▶ **Statut** : 1
- ▶ **Honneur** : 6,5
- ▶ **Gloire** : 1
- ▶ **École (rang)** : école des guerriers de fer (1)
- ▶ **Terre** : 3 constitution : 3
volonté : 3
- ▶ **Air** : 2 réflexes : 3
intuition : 2
- ▶ **Eau** : 2 force : 2
perception : 2
- ▶ **Feu** : 2 intelligence : 2
agilité : 3
- ▶ **Vide** : 3
- ▶ **Compétences** : art de la guerre : 2, défense : 3, laijutsu : 3, Kenjutsu (katana) : 3, Kyujutsu : 1, méditation : 2, étiquette : 2, athlétisme : 1, lance : 2
- ▶ **Avantages/désavantages** : bénédiction d'Inari, rapide/ amour sincère (Kakita Hisae)
- ▶ **Kata** : frappe comme le vide

Les autres personnages non joueurs correspondent aux standards de leur clan et de leur école en tout point. ■



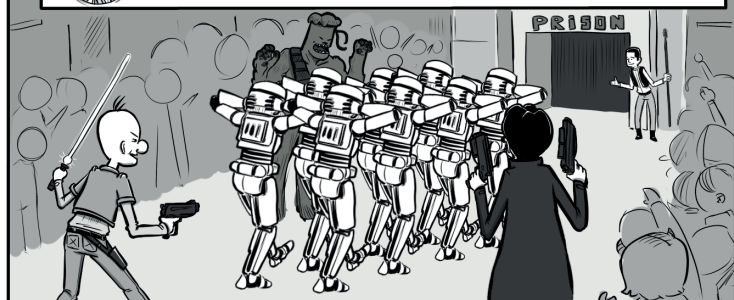


GRAURAH SHIIISH RAURAA GRRE DRAAHIDU RRAGHIITU
SRRRAI GRRR !! GRRR DRAIDU GROO URAH SRRRAUI
SHEEISH ! OOGRRRE DRAAHIDAOUU RRAGHIITU SR
PPSHIIISH RAURASOODA GEERRE DROAAHIDU RRAGHIITU
SR EAOOSHIISH AURAEZZ !!**

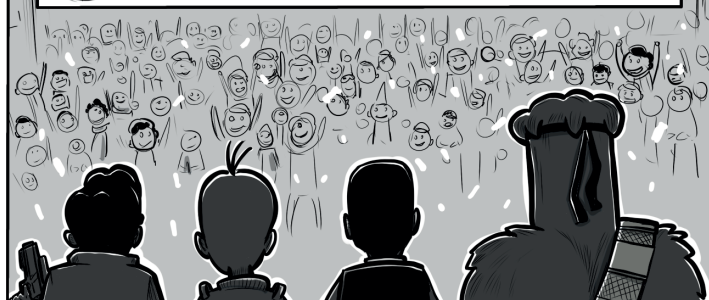
[* LE DROÏDE DE PROTOCOLE C24PO N'AYANT PAS SURVÉCU À LA CAMPAGNE, LA TRADUCTION DE CE TEXTE N'EST MALHEUREUSEMENT PAS DISPONIBLE]
[** CETTE INTRODUCTION A REÇU LE JAR JAR D'OR 2014 POUR SON INUTILITÉ]



C'EST LA FIN DE LA CAMPAGNE. TOUS LES OBJECTIFS SONT REMPLIS. C'EST LA LIÈSSE GÉNÉRALE.



LE PEUPLE LIBÉRÉ DU JOUG DE L'EMPIRE CÉLÈBRE SA LIBERTÉ RETROUVÉE, AVEC LES HÉROS DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE.



DORIAN REÇOIT LES REMERCIEMENTS CHALEUREUX DE CES JUMELLES TWI'LEK STRIPEASEUSES.



... DE CES TRIPLETTES TWI'LEK STRIPEASEUSES.



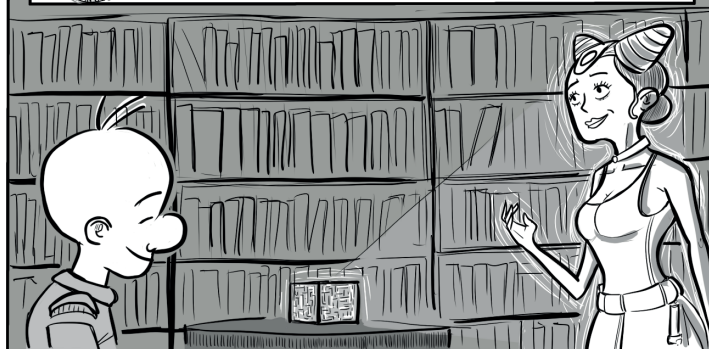
WONWOOK DÉCOUVRE LES SAVEURS CULINAIRES DE CETTE PLANÈTE EXOTIQUE.



ISAK ÉTUDIE L'Holocron JEDI DE MAÎTRE ISENDORIN LE SAGE, QU'IL A DÉCOUVERT DANS LE COFFRE DU SEIGNEUR SITH VAINCU.



OK ... L'Holocron JEDI DE MAÎTRESSE IRÈNE LA PAS SI SAGE, QU'IL A DÉCOUVERT DANS LE COFFRE DU SEIGNEUR SITH VAINCU.



ET ILLA ... ILLA FAIT LA TÊTE ?



MAIS ENFIN REGARDE TOUTES CES ARMES QU'ON T'A OFFERTES !



MAIS JUSTEMENT ! J'AI TOUTES CES ARMES À ESSAYER ET PLUS PERSONNE À TUER !



ET ILLA FAIT CHIER !



JE DÉTESTE LES HAPPY-END !!!



CLUEDO PARTY

DIMANCHE 14 DECEMBRE

DE 11 H A 13 H

Un trésor oublié ...
Convoité par des
clans ...

Animation
à partir de 14 ans
Tarif : 15€

Faites gagner votre
faction en remportant
des épreuves

Dans un décors
fantastique,
tentez une
extravagante
aventure au Château
de Selles-sur-Cher

