

# Chroniques d'Altaride

JANVIER 2015 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°32



*À ta mémoire...*

► #JESUISCHARLIE :  
RÔLISTES, ILLUSTRATEURS...  
SOUVENONS-NOUS !

► HISTOIRE DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS :  
LA MÉMOIRE DU DÉSERT

► GRAND DOSSIER :  
LE JEU DE RÔLE  
ET LA MÉMOIRE

## Langues oubliées

Dès la naissance, l'être humain commence à acquérir sa langue maternelle : en se spécialisant dans cette langue, il perd peu à peu la capacité de reproduire, et même d'entendre, les sons qui n'en feraient pas partie. Mais que se passe-t-il lorsqu'un enfant adopté en bas âge doit acquérir une autre langue, celle de ses parents adoptifs ?

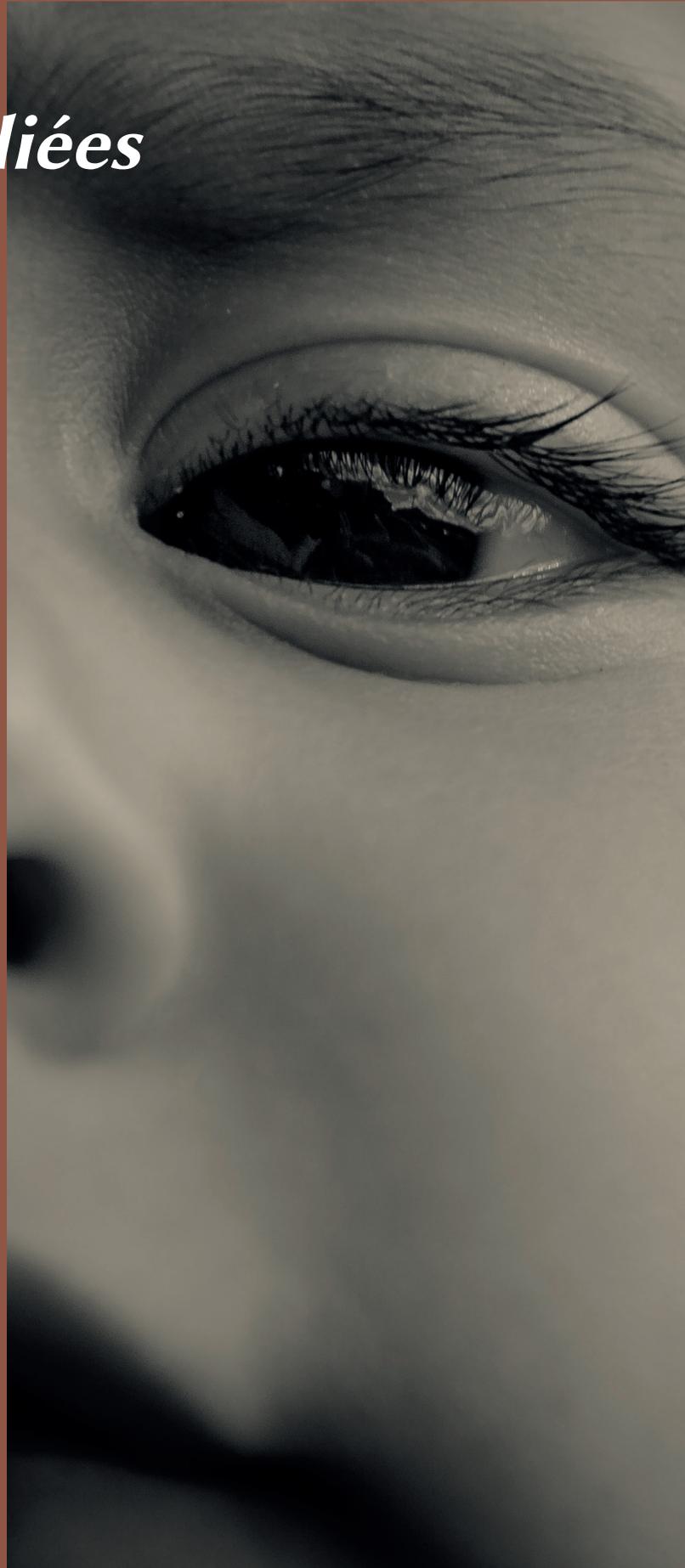
En général, la première langue est oubliée au profit de la seconde. Ajoutons à cela l'amnésie infantile, totale jusqu'à deux ans, il n'y a plus de trace de ce premier contact linguistique.

Une très récente étude semble pourtant prouver le contraire. Publiée en novembre 2014, cette étude observe trois groupes d'enfants au Canada : un groupe de francophones, n'ayant jamais appris le chinois, un groupe d'enfants bilingues français-chinois et un groupe d'enfants nés en Chine et adoptés très jeunes (moins d'un an) par des parents francophones.

Sans contact avec leur première langue depuis leur adoption, ils l'ont oubliée. Rappelons si besoin que le chinois, contrairement au français, possède des tons lexicaux : un même mot changera complètement de sens selon le ton donné (long, court, montant...).

L'équipe de chercheurs canadiens a fait écouter aux trois groupes des sons correspondant à des tons lexicaux, dans la langue chinoise, et a observé leurs réactions par IRM. Résultat : ceux qui avaient été adoptés très jeunes et les bilingues affichaient la même activité cérébrale, dans les zones réservées au traitement du langage.

Les 100 % francophones, eux, traitaient



# Fenêtre sur...

OREILLE BÉBÉ BY DIEGO LÓPEZ (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

cette information sonore comme une musique quelconque, sans lien avec du langage.

Les enfants adoptés gardent donc trace de cette première langue, même de façon inconsciente, et auront sans doute moins de difficultés à la (ré)apprendre, le cas échéant.

Bien enfouis dans l'inconscient, nos tout premiers apprentissages ont la vie dure.

Un espoir pour ceux qui, bien des années plus tard, voient leur mémoire et leurs capacités s'effilocher.

**SOPHIE PÉRÈS**

## Sources :

- ▶ *Sur les épaules de Darwin*, de Jean-Claude Ameisen : « La musique des mots » (France Inter, 30 novembre 2014) [www.franceinter.fr/emission-sur-les-epaules-de-darwin-la-musique-des-mots](http://www.franceinter.fr/emission-sur-les-epaules-de-darwin-la-musique-des-mots)
- ▶ Site de l'université McGill (Canada) : *Observer des langues « perdues » dans le cerveau* [www.mcgill.ca/channels-contribute/fr/channels/news/observer-des-langues-perdues-dans-le-cerveau-240174](http://www.mcgill.ca/channels-contribute/fr/channels/news/observer-des-langues-perdues-dans-le-cerveau-240174)
- ▶ Site de la National Academy of Sciences of the United States of America : *Mapping the unconscious maintenance of a lost first language* [www.pnas.org/content/111/48/17314.abstract](http://www.pnas.org/content/111/48/17314.abstract) ■

# Éditorial

## La mémoire des imaginatifs

C'est dès le moment des vœux que la nouvelle année se charge de nous annoncer la couleur à travers une actualité terrible. La violence terroriste qui a frappé *Charlie Hebdo* et bouleversé la Terre entière a déjà marqué 2015 d'une trace sanglante. Pour nous, amateurs d'imaginaire, c'est un signal d'alarme. Les dessinateurs de *Charlie* jouaient certes avec les limites de la liberté d'expression, mais ils n'en étaient pas moins d'indispensables pionniers de la pensée positive. En France, nous avons une longue tradition d'irrévérence et de caricature. C'est la vivacité des philosophes des Lumières, la férocité de Cham sous le Second Empire, l'espièglerie d'oncle Hansi contre l'annexion de l'Alsace... c'était Cabu, Charb, Honoré, Tignous (qui a travaillé chez *Casus Belli* et illustré les premières éditions de *Rêve de dragon* et *Mega*), Wolinski... et bien d'autres. Quand ces marqueurs de leur temps tombent sous les balles, c'est le signe que nos libertés reculent, que le monde dans lequel on vit se rétrécit. Et un monde qui se rétrécit laisse moins de place à l'imaginaire. La pensée des rôlistes vagabonde. Elle a besoin de se nourrir du monde pour se projeter dans d'autres univers, tout comme la pratique du jeu donne parfois des clefs de compréhension sur notre propre société. Nos héros à nous aussi sont souvent des caricatures ou agissent comme telles. Mais nous sommes bien à l'abri, entre nous, autour de nos tables, quand des journalistes comme ceux de *Charlie Hebdo* montent sur la barricade et vont au charbon, tester les limites de l'intelligence de leurs contemporains, au prix de leur vie. Ce numéro des *Chroniques d'Altaride* - qui a pour thème la mémoire - se veut donc un très modeste hommage aux victimes des attentats de ce mois de janvier 2015, et à toutes celles qui sont tombées pour avoir osé vivre selon leur imagination, libres.

Nous, rôlistes, nous sommes Charlie.

À vos dés !



D.R.

“ La pratique du jeu donne parfois des clefs de compréhension sur notre propre société ”

**BENOÎT CHÉREL**

*Chroniques d'Altaride* Janvier 2015 N°32

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : François Aubouy, Eric Blaise, Elisabeth Charier, Benoît Chérel, Yohann Delalande, Emmanuel Delporte, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Stéphane Drouet, Stéphane « Alias » Gally, Marion Hamard, Thomas « Alchimiste » Hiriberry, Arjuna Khan, Jean-Denis « Julius » Koller, Alex « Petit cœur » Lopez, Aurélien Luzet, M'Isey, Florent Moragas, Sophie Pérès, Philippe Pinon, Jessica « Sica » Plagnes, Fabrice Pouillot, Antoine Racki, Hélène et Romain Rias, Julien Rodolosi, Mehdi Santos Pereira, Benjamin Taïs et Camille Prigent, Clotilde Thiennot, Léo Touroult. Correction / relecture : Sélène Meynier, Sophie Pérès. Illustrations originales : Cédric Benoist, Alix Bonnefous, Axelle Bouet, Sylvain Ferret, Heitha, Jems, Marilic (Raphaëlle Paty), Francis Pacherie, Stéphane Sabourin, Soutch, Syrphin, Benjamin Taïs et Camille Prigent, Oxidor Trucidel. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch/Cowkiller, © Christophe Dénouveaux, © 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 Gally, 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](mailto:altaride@gmail.com)  
 Abonnement numérique gratuit :  
[goo.gl/9ju7B](http://goo.gl/9ju7B) Réagir : [goo.gl/eJiRDS](http://goo.gl/eJiRDS)  
 Abonnement papier : [bit.ly/abochroalta](http://bit.ly/abochroalta)

Retrouvez les *Chroniques d'Altaride*  
 sur le site de la guilde d'Altaride

**altaride.com**

# Sommaire

## Fenêtre sur...

- Langues oubliées par Sophie Pérès ..... 2

## L'Entrée

- Éditorial – La mémoire des imaginatifs par Benoît Chérel..... 4
- **Chambre des rêves**
- Tipeee et le bilan de l'année **2014** par Benoît Chérel ..... 7

## Portrait de rôliste

- François « Narc » Aubouy propos recueillis par Benoît Chérel ..... 10

## Feuille de personnage

- La feuille de personnage de Narc par François Aubouy..... 13

## Atelier du créateur

- *Mana Earth*, le jeu de rôle participatif par François Aubouy ..... 14
- *Insectopia*, le jeu de rôle : **2015** – c'est parti ! par Florent Moragas..... 20

## Salle de jeu

- Grand dossier – La mémoire et le jeu de rôle..... 22
- Aide-Mémoire par Éric Blaise ..... 24
- *MémoJidre*, un système pour gérer la mémoire des personnages par Éric Blaise ..... 26

## Fumoir

- Culture rôliste – Mémoire d'outre-écran par Philippe Pinon ..... 28

## Le Hangar d'Altaride

- *L'Encyclopédus* par Jems et Arnaud Desfontaines ..... 32

## Jardin des conventions

- France Sud Open propos recueillis par Benoît Chérel ..... 34
- Les vainqueurs du tournoi France Sud Open **2014** propos recueillis par Julien Rodolosi et Mehdi Santos Pereira .. 36
  - Jessica « Sica » Plagnes ..... 38
  - Jean-Denis « Julius » Koller ..... 40
  - Yohann Delalande..... 41
  - Thomas « Alchimiste » Hiriberry ..... 42
  - Alexandre « Petit cœur » Lopez..... 43

## Bibliothèque

- Nouvelle – *Dernier jour* par Léo Touroult ..... 44
- Le Monde de la Tour – *Mais où ai-je la tête ?* par Hélène et Romain Rias ..... 50
- Nouvelle – *Ré-Animés* par M'isey..... 57
- Histoire dont vous êtes le héros – *La Mémoire du désert* par Stéphane Drouet ..... 60
- *La Troupe du Magicien Blanc* – épisode 5  
À la mémoire de ceux qui sont tombés par Clotilde Thiennot ..... 80

## Bar

- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot ..... 83

## Dressing du cosplay

- Souvenirs de *Silhent Hill 3* cosplay par Heitha ..... 84

## Véranda graphique

- *Crazy... Evil Dead* par Nicozor ..... 85
- Corbard Factory – *Le plus dur : se souvenir du prénom...* par Christophe Dénouveaux ..... 86
- Imminences – *Space Burger* par Benjamin Taïs et Camille Prigent ..... 87
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode 9 *Castel Crashers* par Soutch et Cowkiller ..... 88
- Bédé - *Star Wars*, le jeu de rôles - épisode 32 *La Mémoire* par Cowkiller..... 89
- Je suis Charlie collectif..... 90

# 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 A VENIR :**

**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**

**N°47 Avril 2016 La Drogue**

**N°48 Mai 2016 La Loi**

**N°49 Juin 2016 Le Jeu**

**N°50 Juillet 2016 Le Sport**

10 000 signes max. (ou contactez-nous)

Deadline : le 20 du mois précédent.

Contact : [altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)

Forum : [altaride.forum2discussions.com](http://altaride.forum2discussions.com)

Facebook : [facebook.com/chroniquesdaltaride](https://facebook.com/chroniquesdaltaride)

Twitter : [twitter.com/Altaride](https://twitter.com/Altaride)

Google+ : [plus.google.com/+Altaride](https://plus.google.com/+Altaride)

Nous soutenir : [tipeee.com/chroniques-d-altaride](https://tipeee.com/chroniques-d-altaride)

**[www.altaride.com](http://www.altaride.com)**



Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

## Tipeee et le bilan de l'année 2014



Grâce au soutien de nos tipeurs, les *Chroniques d'Altaride* disposent d'une base pour financer la version papier. Depuis quelques semaines, l'achat des numéros imprimés est disponible directement sur la page de présentation de la revue sur le site de la guilde d'Altaride. Une mini-boutique qui offre la possibilité de passer du numérique au papier pour les amateurs, et qui complète nos interventions en salons, conventions et festivals, où nous proposons également ces versions papier.

Sur les mois passés, l'expérience montre que nous avons atteint un équilibre. Les tips, associés aux bénéfices des ventes, permettent de financer les impressions. Ni plus, ni moins : nous avons affaire à des volumes si petits qu'il n'est pas question de bénéfices. Il s'agit simplement d'avoir la possibilité de donner le choix du support à nos lecteurs, tout en conservant une grande autonomie dans notre fonctionnement.

La période des fêtes a été plus calme concernant les animations. La fin d'année nous a surtout permis de dresser le bilan d'une nouvelle année de publications rôlistes. Si la régularité est toujours là, on a pu constater quelques difficultés à sortir le numéro en début de mois, comme c'était le cas auparavant.

## 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). ■



Le volume plus important, le plus grand nombre de collaborateurs, la plus grande complexité du contenu, le renouvellement de certaines rubriques, la réalisation d'articles plus ambitieux sont quelques pistes d'explications de ce léger décalage. Le plus important pour nous restant de conserver un bon niveau de qualité et de garder le rythme mensuel.

Le bilan, c'est aussi celui la tournée des conventions, qui nous a permis de toucher un public différent. Le papier et le numérique, deux produits pour deux lectorats. Le contact avec les joueurs sur le terrain a été chaleureux, riche d'enseignements et source de nombreuses collaborations qui ont participé à nettement varier le contenu des numéros passés... sans parler de tout un tas de pistes que nous comptons bien développer dans les mois à venir !

Cette année 2015, pour les *Chroniques d'Altaride*, sera certainement un tournant. Le format actuel tourne depuis longtemps, il est donc possible qu'il évolue vers autre chose. Ce virage pour la revue en 2015 a d'ailleurs déjà commencé, sous l'impulsion de Julien « Kiraen » Pouard, qui a lancé en fin d'année un podcast altarien. On y parle des *Chroniques d'Altaride*, sous la forme d'un retour sur le dernier numéro, pour développer



#### 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.



certaines sujets, et sans doute aussi parlerons-nous des thématiques des numéros à venir. Julien étant un passionné de podcasts rôlistes, il connaît pratiquement tout ce qui se fait chez nos amis anglo-saxons, il saura donc nous guider pour mettre en place ce nouveau média rôliste altarien pour prolonger l'expérience de la revue.

Et puis en 2015, nous espérons pouvoir développer les abonnements à la version papier des *Chroniques d'Altaride...* et pourquoi pas envisager des dépôts dans les boutiques de jeu un peu partout où il y aurait des intéressés. Aller y chercher son mensuel serait du coup l'occasion de rencontrer d'autres joueurs dans la boutique, de créer du lien... toujours ce lien que nous nous efforçons de renforcer, à notre manière, en parlant du milieu rôliste.

Bref... Bonne année 2015 à toutes et à tous !

**BENOÎT CHÉREL**

*Le podcast :*

[www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique257](http://www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique257)

*L'abonnement :*

[www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique246](http://www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique246)

Tapez la revue sur **tipelle.com**

[www.tipee.com/chroniques-d-altaride](http://www.tipee.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 Tipee 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

# Portrait de rôliste

Portrait de rôliste

*François « Narc » Aubouy*

## Qui êtes-vous ?

**H**omme, 36 ans, Niçois, marié, père de deux petites filles, chimiste de formation et informaticien de profession.

## Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Tout commence avec *Warhammer*, cadeau inattendu de mes parents pour l'anniversaire de mes treize ans, qui me lance dans la grande épopée du jeu de rôle. Il y a eu ensuite, plus ou moins dans l'ordre, *Star Wars*, le *Jeu de rôle des Terres du Milieu* (JRTM pour les intimes), *Vampire*, *Agone* et *Nephilim*. Ces jeux, parmi tous ceux que j'ai pu tester, ont réellement marqué ma vie de rôliste.

## Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Je joue entre amis, une soirée par semaine, la moitié du temps comme meneur de jeu et l'autre moitié comme joueur. Nous jouons soit chez un ami, soit chez moi. Nous avons tous plus de trente ans. L'ambiance autour de la table est plus à la détente qu'à l'immersion. Lorsque je masterise, les scénarios tiennent sur une demi-page A4, pour laisser un maximum de liberté aux joueurs. Hormis le club jeu de rôle que j'avais monté dans mon lycée, je n'ai jamais fait partie d'un club et je ne suis jamais allé à une convention. Avec *Mana Earth*, je sors de ma grotte, en quelque sorte. Ce que j'aime dans le jeu de rôle, c'est d'abord la convivialité et l'imaginaire, et ensuite l'évolution du personnage.

## Qu'est-ce que le jeu de rôle a changé dans notre vie personnelle/professionnelle ?

Le jeu de rôle m'a permis de rencontrer une bonne partie de mes amis. Mes loisirs sont bien perçus par mon entourage (quand c'est ton père qui t'offre ton premier livre, ça part bien...). Dans l'informatique, le jeu de rôle est plus connu que dans d'autres domaines, en parler ne m'a jamais causé de problème.

Je ne joue pas en couple car ma femme n'est pas du tout attirée par les jeux de rôle. Je ne me rappelle plus si elle a essayé une fois. Lorsque nos parties se déroulent à la maison, elle nous écoute un peu en bouquinant dans le canapé, avant de se tirer au calme dans la chambre. Elle n'a jamais ressenti le besoin de se joindre à nous. Ce n'est pas pour autant qu'elle voit d'un mauvais œil empli d'incompréhension ma pratique du jeu de rôle ou le temps que j'ai pu passer à concevoir *Mana Earth*.

## Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Je suis plutôt meneur à 75%, joueur à 25%, et auteur à 100% (si si, refaites le calcul, vous allez voir c'est possible).

Qu'est-ce que je préfère entre jouer, mener ou écrire ? Question difficile à laquelle j'aurais bien du mal à répondre. J'aime bien jouer, lorsque la manière dont le meneur dirige la partie n'est pas trop éloignée de la même.

Je peux être assez exigeant voire peut-être désagréable lorsque je juge certaines décisions ou événements illogiques ou trop directifs. J'apprécie particulièrement le rôle de meneur – par lequel j'ai découvert le jeu de rôle – surtout lorsque les joueurs ont du répondant et de l'imagination.

Mes scénarios, souvent très schématiques, laissent une grande part de liberté, élément qui au fil du temps a pris une place considérable dans ma pratique du jeu de rôle. J'ai fait dix ans de jeu de rôle par mails - en tant que joueur et meneur - et cela a profondément changé ma conception du jeu.

D'une certaine manière, peut-être inconsciemment, j'ai essayé de retrouver cet état d'esprit de liberté et d'interprétation, dans *Mana Earth*.

L'écriture ? Elle pourrait être détachée du jeu de rôle, je pense. J'aime écrire, depuis toujours. C'est ainsi. Il y a de grandes chances que mon prochain grand projet ne soit pas un jeu de rôle... peut-être un roman.

## Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est une activité ludique et conviviale aux possibilités infinies qui consistent à interpréter un personnage dans un univers imaginaire, plongé au cœur d'une histoire palpitante.

## Quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

J'ai créé *Mana Earth*, le jeu de rôle participatif. Je cherche maintenant à le diffuser pour faire de ce projet une réussite. Je suis en train de mettre en place un jeu de cartes à collectionner pour *Mana Earth*, participatif lui aussi. Enfin, je réfléchis à un autre univers, Lys, plus méd.-fan., qui deviendra peut-être un roman, peut-être un jeu, je ne sais pas encore.

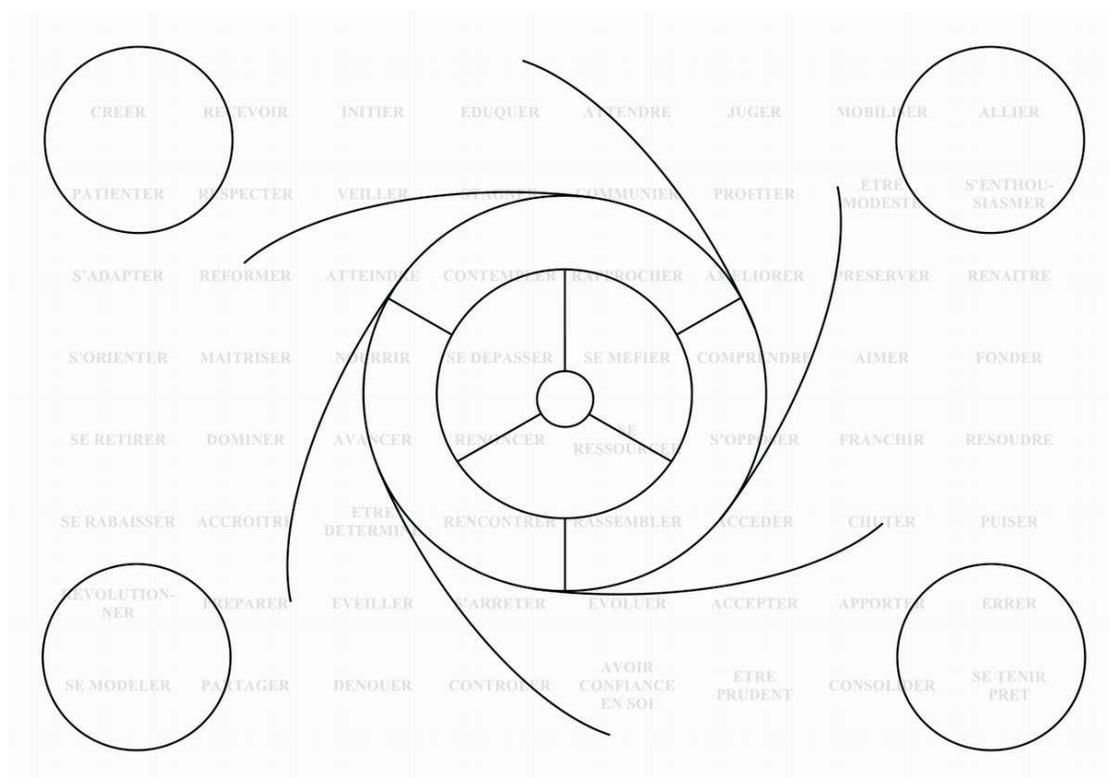
## Racontez-nous votre première fois à *Mana Earth*...

Raconter ma première partie de *Mana Earth* ? Encore une question difficile. C'était il y a vingt ans... comment me souvenir ? Nous étions 4 - J.-T., Klem, mon frère et moi - sûrement chez moi (enfin, chez mes parents à l'époque, j'avais seize ans), je menais, nous

avons dû y passer une bonne partie de la nuit. Je me souviens en revanche d'une partie où j'avais laissé la B.O. des *Chevaliers du Zodiaque* guider le scénario. Les musiques, très tristes, nous avaient laissé à tous un profond souvenir chargé d'émotions. C'est une des plus belles parties que j'ai pu jouer.

Le projet *Mana Earth* a vivoté pendant des années. Je pouvais y consacrer un temps fou pendant plusieurs mois et ne plus y toucher pendant un an ou deux. Il n'a été question de le présenter au public que tard. Aussi étonnant que cela puisse paraître, je me suis mis sérieusement au boulot lorsque ma fille est née, il y a deux ans, alors que je n'ai jamais eu aussi peu de temps que depuis ce moment-là. Peut-être le besoin de faire quelque chose de constructif du temps qui me restait. À moins que ce ne soit de la maturité qui m'ait manqué jusque-là. D'une certaine manière, je crois aussi que *Mana Earth* était devenu trop gros pour moi seul, il fallait que je le diffuse. Je ressentais aussi le besoin de passer à autre chose, mais je ne voulais pas laisser quelque chose d'inachevé. J'espère que des joueurs s'empareront de *Mana Earth* pour qu'il continue de vivre, un peu avec moi et un peu sans moi. ■

FRANÇOIS AUBOUY



FICHE DE PERSONNAGE - LE PRISME



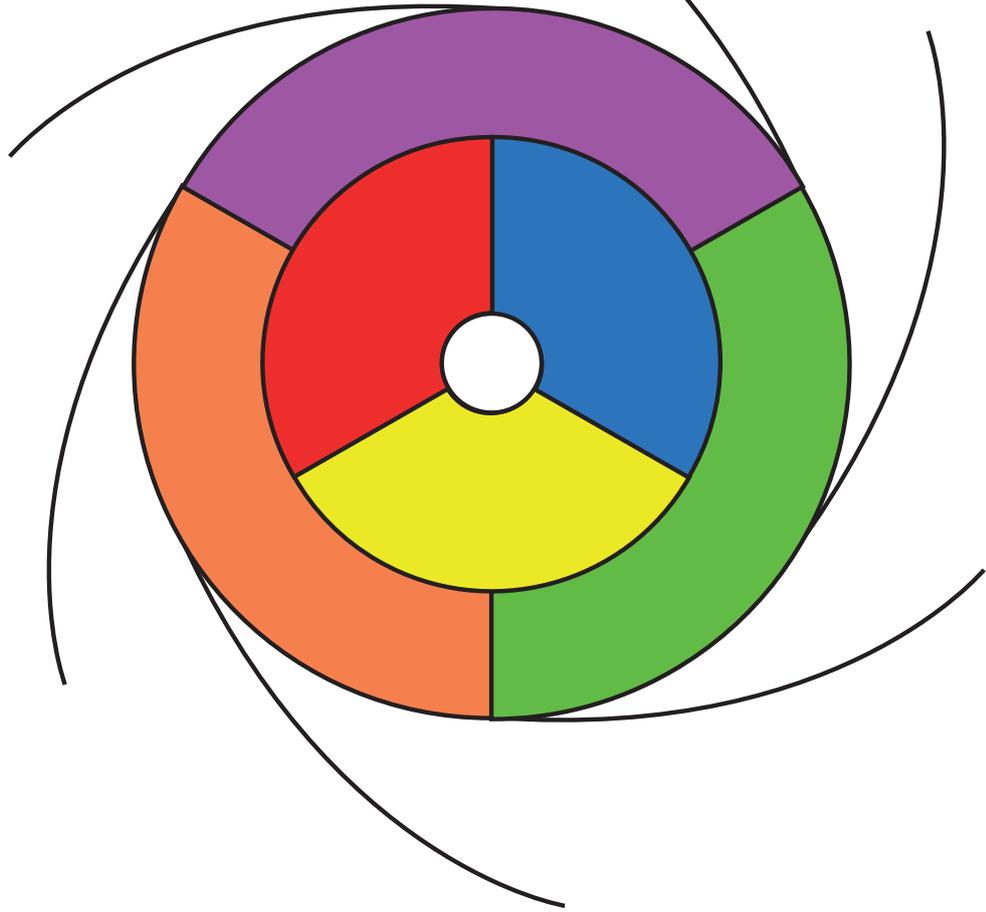
## La feuille de personnage de Narc

- **Prénom Nom, Pseudo** : François Aubouy, Narc.
- **Classe de personnage** : Informaticien malgré lui.
- **Force** : Plutôt fondeur que sprinteur.
- **Dextérité** : Adroit.
- **Intelligence** : Bac+4 et Bac+5 (mais dans deux trucs différents).
- **Charisme** : 18/100 (si t'aimes les roux).
- **Compétences** : Écriture, créativité, faire biberon, changer couches.
- **Armes** : Stylo, souris.
- **Équipement** : Lunettes, chaussures de marche, sac en bandoulière.

### Petite précision :

Je n'ai certes jamais participé à une convention de jeu de rôle à proprement parler, mais j'ai longtemps participé aux Rendez-vous Anastasia (le jeu de rôle par mail) auxquels je suis allé une fois par an de 2001 à 2007, en France et en Belgique. Nous étions une bonne trentaine à nous réunir à ces occasions. ■

F.A.



## *Mana Earth, le jeu de rôle participatif*

Voilà, maintenant, vous connaissez un peu mieux Narc, qui va nous parler un peu plus de sa création rôliste...

**Mana Earth est un jeu de rôle participatif ; qu'entendez-vous par là ?**

**L**a participation est au cœur du jeu de rôle de *Mana Earth*. Nous allons voir qu'elle s'exprime selon de multiples facettes.

*1/ Un univers et un jeu à créer.*

Ce fut un travail difficile : de tous les éléments qui avaient été imaginés au fil des années et de nos parties, lesquels étaient fondamentaux et lesquels étaient propres à notre vision ?

Les documents du jeu de rôle de *Mana Earth* proposent les bases du jeu et de l'univers, des



bases sur lesquelles les groupes de joueurs vont pouvoir construire leur propre jeu et leur propre univers. Les documents sont rédigés de telle manière qu'ils sont sujets à interprétation. Le découpage en livrets permet à chacun de découvrir *Mana Earth* à sa manière. La participation commence ici.

La Terre de *Mana Earth* se remet de la Catastrophe, le nom qui a été donné à la chute de la Météorite. La Terre doit être reconstruite et redécouverte.

Il est possible de jouer dans les premiers temps qui suivent la Catastrophe ou plusieurs siècles plus tard, alors que la Civilisation terrienne s'étend sur la planète et prend part au Marché galactique. Les documents du jeu décrivent brièvement les sept capitales, symboles de la Reconstruction.

De très rares noms de personnes sont cités. Tout le reste est à imaginer : la géographie, l'Histoire, les peuples, les organisations...

Le système de jeu est construit dans le même esprit. Les documents du jeu proposent une manière de créer les personnages, mais ils se contentent de donner des pistes pour les faire évoluer. Ils proposent des clés pour gérer l'action, sans pour autant figer des règles de résolution. Des aides de jeu (fiches, cartes à jouer) et des idées pour les utiliser sont proposées. Chacun peut les utiliser ou pas, les personnaliser ou bien créer les siens. Chaque groupe est ainsi invité à modéliser son propre jeu autour de ces éléments communs.

## 2/ *La Participation magique*

Simple outil au commencement du jeu, la Magie se lie petit à petit au personnage jusqu'à prendre réellement part à son être et à sa vision du monde. À chaque instant, les personnages teintent le monde autour d'eux. En retour, ils sont teintés par cet univers auquel tout le monde participe. Lorsque deux mages puissants s'affrontent, c'est leur monde en entier qui s'exprime.



Pour faire le parallèle, les notions magiques se complexifient alors que l'on avance dans la lecture des documents du jeu. Les joueurs, supervisés par le meneur de jeu, créent eux-mêmes les sorts de leur personnage et développent leur vision de la Magie.

Là encore, seules des clés sont proposées au fil des documents pour que la Magie soit le fruit de l'imagination et de la sensibilité de chacun.

La Magie de *Mana Earth* permet d'aller très loin dans la conceptualisation et les interactions. Elle peut être intimement liée à la psychologie des personnages et influencer la réalité, jusqu'à les amener à se poser des questions sur les origines de l'univers ; questions dont les réponses sont propres à chacun.

### *3/ Des parties de jeu de rôle participatives*

Dans les aides de jeu, des cartes sont proposées :

- **Cartes de Chance** : nous avons choisi de représenter le hasard par des cartes, plus simples à interpréter que le résultat d'un jet de dés.
- **Cartes d'Influence** : les Cartes d'Influence ont pour vocation de provoquer l'interprétation, de faire naître les idées, et d'inciter les joueurs à s'investir.
- **Cartes d'Éclat** : en récompense à la bonne interprétation des joueurs, les Cartes d'Éclat peuvent être utilisées pour donner un caractère épique au jeu, pour renverser des situations, juste pour le jeu.

Ces cartes peuvent ainsi être utilisées afin de laisser une part d'interprétation et d'emprise sur le jeu et l'histoire plus au moins importante aux joueurs.

Là encore, chaque groupe est invité à jouer à sa façon, à trouver l'équilibre qui lui convient et peut orienter le jeu à sa guise vers l'interprétation ou vers le hasard.



#### 4/ Un site internet participatif

J'ai créé un site Internet participatif pour *Mana Earth*. Il est possible aux joueurs de s'enregistrer et de devenir des Navigateurs, de se regrouper sous l'étiquette d'une Vision, et de proposer leurs créations (aides de jeu, illustrations, guides, textes, scénarios, vision de la Magie...).

Via ce site, afin de retranscrire la Participation magique, toutes ces Visions peuvent se confronter, s'émuler, et ainsi donner une dimension supplémentaire à *Mana Earth*.

L'univers et le jeu de *Mana Earth* ne font qu'un. Les documents, les aides de jeu, le site Internet sont le reflet de l'esprit du jeu. Il est le fruit d'une lente maturation.

J'ai conçu *Mana Earth* et je le diffuse dans l'espoir d'amener d'autres personnes à me rejoindre dans sa création et son développement. Vous l'aurez compris, c'est sa raison d'être.

#### C'est un jeu de rôle amateur terminé, chose pas toujours évidente... Racontez-nous comment s'est passée la création.

C'est l'idée de créer un jeu de rôle sur *Dragon Ball* qui me lance dans ce projet, sur les bancs du lycée, il y a environ vingt ans. Le jeu est d'abord écrit sur de tout petits carnets, puis sur des cahiers grand format. Je base les règles sur un savant mélange de *JRTM* et de *Warhammer*, les deux jeux qui me servaient de référence à ce moment-là.

Deux ans plus tard, la révolution survient. Le nom du jeu devient *Machtari Cemen* (prononcer Mactari Kéméno) : « Les Guerriers de la Terre » en quenya, la langue des Elfes inventée par J.R.R. Tolkien. Nous pouvions maintenant créer notre propre monde : la Terre, le futur, une chute de météorite, la Mana, les arts martiaux, des Humains, des Elfes, des Nains et des Mutants, sept villes



[www.mana-earth.com](http://www.mana-earth.com)

extraordinaires et l'univers comme terrain de jeu. Je réécris entièrement le jeu sur des feuilles de classeur. Dans la foulée nous débutons une nouvelle campagne, cette fois dans le monde de *Machtari Cemeno*, avec des personnages dont les noms sont devenus nos pseudos. À l'époque, j'imagine un système de magie basé sur la forme du pentagramme, pour permettre à chacun d'inventer ses propres sorts. Personne ne l'utilisera vraiment, mais l'esprit était là.

Deux ou trois années plus tard, une partie de *Machtari Cemeno* par mail est lancée : une aventure qui dura dix ans, vit participer plusieurs dizaines de joueurs et généra deux mille pages de roleplay. Un irréductible joueur continua d'échanger des mails avec moi cinq années de plus... Les aventures de Levy valent vraiment le détour : beaucoup de ce qu'est l'univers de *Mana Earth* aujourd'hui a trouvé naissance là, sorte de terrain d'expérimentation.

L'univers avait pris son indépendance. Il me fallait maintenant créer le système de *Machtari Cemeno*, un système qui soit bien à lui.

Je me suis lancé un peu au hasard avec une idée simple et complexe à la fois en tête : je voulais un système atypique qui parvienne à conserver cet esprit de liberté totale, et pourquoi pas même le mettre en avant. Je voulais aussi trouver le moyen d'évacuer les dés... donc pourquoi ne pas utiliser des cartes ?

À cette époque je ne voyais le système de jeu que par son système de résolution des actions. Jamais testé, un premier système sans personnalité s'appuyant sur des cartes à jouer « classiques » a vu le jour. On m'a ensuite donné l'idée de créer des cartes spécialement faites pour notre jeu. Il y a eu une séance de découpage (beaucoup, beaucoup de cartes...) et une partie de test. Je voulais des règles dynamiques, tactiques, où chacun pourrait apporter son grain de sel, mais je m'enlisais encore dans des combats interminables, stéréotypés, inintéressants et sans rythme. Encore raté. À force de réflexions et de parties de test, je finis par comprendre qu'il fallait à *Machtari Cemeno* un système de jeu au sens large, un système qui permette à chaque groupe de voir l'univers à sa manière, d'y apporter sa couleur et ses propres règles.

Parallèlement à la création du système de jeu, je me suis remis au travail sur l'univers. Je suis parvenu un jour à sortir de ma tête que le seul intérêt du jeu résidait dans les affrontements d'une part, et la montée en puissance d'une autre. Notre jeu est avant tout un jeu d'aventures, de Magie, et d'interprétation.

Un univers initiatique où tout est à construire. J'ai voulu remettre en avant ce que nous faisons naturellement au départ : miser sur l'imagination de chacun. J'ai fait un tri entre ce que je considérais comme étant les fondamentaux de l'univers du jeu, et ce que je jugeais être propre à notre « vision » personnelle. Petit à petit les choses se sont organisées d'elles-mêmes.

Alors en plein travail sur le jeu, je me laisse aller à imaginer que des gens pourraient s'y intéresser. *Machtari Cemenó* ? Un nom imprononçable impossible à retenir... il fallait autre chose. Après plus de quinze ans de bons et loyaux services, comment remplacer ce nom ancré en chacun de nous ? Contre toute attente, la réponse vint d'elle-même : *Mana Earth*. Finalement ce n'était pas si compliqué.

Que manquait-il ? Faire quelque chose de présentable : des illustrations, finir de rédiger... nous avons beaucoup travaillé. Laurent, mon frère, fut tout de suite très motivé à l'idée de se replonger dans l'univers de *Machtari Cemenó* (*Mana Earth*) après tout ce temps. Gérard, mon père, s'est joint à nous aussi. Leurs dessins ajoutent du caractère à la personnalité du jeu. Une maquette a été constituée. Les chapitres et les textes ont trouvé leur place jusqu'à donner les livres tels qu'ils existent aujourd'hui. Il fallait aussi pour *Mana Earth* un site internet, où chacun pourrait exposer sa vision du

jeu, de l'univers et de la Magie, ses œuvres, ses idées, ses personnages, et que naisse une communauté. Sans ce site, *Mana Earth* n'aurait pu être « le jeu de rôle participatif ».

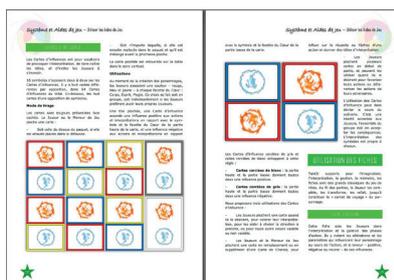
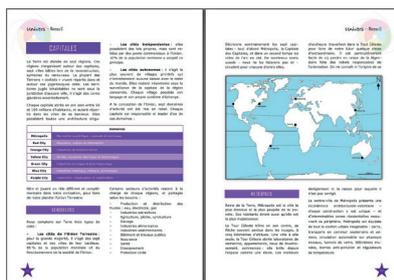
## Quel avenir prévoyez-vous pour ce jeu ?

L'avenir du jeu va beaucoup dépendre de l'accueil qui lui est réservé. Si des groupes de joueurs s'approprient *Mana Earth*, qu'ils en arrivent à créer autour, qu'ils s'inscrivent sur le site et partagent leur Vision, alors *Mana Earth* deviendra réellement « le jeu de rôle participatif ». Si le jeu n'est pas utilisé ou que les groupes de joueurs se contentent de jouer dans le coin, alors *Mana Earth* restera un jeu de rôle amateur classique. Le pari est risqué. Je suis conscient que j'en demande beaucoup. Dans tous les cas, cela ne m'empêchera pas d'ajouter du contenu de temps en temps sur le site.

C'est la première fois que j'en parle, mais je prévois également de proposer d'ici un an les règles d'un jeu de cartes à collectionner pour *Mana Earth*, ainsi qu'un classeur Excel qui permettra à tout le monde de créer des cartes chez soi. Dans le même esprit que le jeu de rôle, ce jeu de cartes à collectionner sera participatif : via le site de *Mana Earth*, ceux qui souhaitent s'investir dans le projet pourront proposer des idées de cartes et des illustrations.

Voilà ce que je peux vous dire sur l'avenir proche de *Mana Earth*. ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL



## *Insectopia,* le jeu de rôle : 2015 – c'est parti !

PAR FLORENT MORAGAS

Pour l'équipe d'*Insectopia*, jeu de rôle permettant de jouer des insectes, c'est le grand saut !

**A**près avoir parcouru quelques dizaines de conventions, nous avons pu voir tout l'engouement pour *Insectopia*. Ce jeu de rôle est aujourd'hui abouti.

Cette année 2015 sera l'année de sortie du jeu.

Je vous présente donc les échéances à venir :

- ▶ Sortie du kit de démarrage gratuit sur internet début février.
- ▶ Ouverture d'une campagne de souscription Ulule à partir du 27 février, jusqu'au 27 avril.
- ▶ Pour la fin de l'année, sortie du livre en boutique.

Sachez que le livre sera illustré par Jidus (*Défis Fantastiques*), Nicozor (illustrateur pro spécialisé dans les insectes), Olivier Sanfilippo (*Ombres d'Esteren*), Barundar (illustrateur

on trouve  
 un état de grâce absolu  
 au moment où l'on se dirige  
 vers le but. C'est là que  
 l'on trouve le bonheur.

et maquettiste de l'association). Vincent Devault (*Stella Nova*, *Pendragon*) devrait aussi participer à cette aventure, à confirmer.

Notre rêve, c'est un livre de base abouti avec de très nombreuses illustrations en couleurs, car ce monde le mérite ! Comment sortir *Insectopia* sans de belles planches sur les créatures que vous allez incarner ou affronter ? Mais notre souhait premier est que le livre soit édité. Aussi, la souscription proposera des paliers pour atteindre différents objectifs : édition en noir et blanc, couverture rigide, tout couleur couverture rigide, dos rond relié.

Pour permettre cette levée de fonds, mais aussi pour aller partager notre passion du jeu de rôle, nous serons sur de nombreuses conventions : Troll Penché 14-15 février, Alchimistes 21-22 février, FIJ 27 février - 1 mars, Ludesco 14-16 mars, Trolls et Légendes 3 au 5 avril, Croisades d'Unnord même week-end, Eclipse 10 au 12 avril, Jeux en Boucle, Orc'idée... et d'autres !

La réussite du projet passera aussi (et surtout) par le bouche à oreille, aussi n'hésitez pas à parler du jeu autour de vous, sur Facebook ou ailleurs.

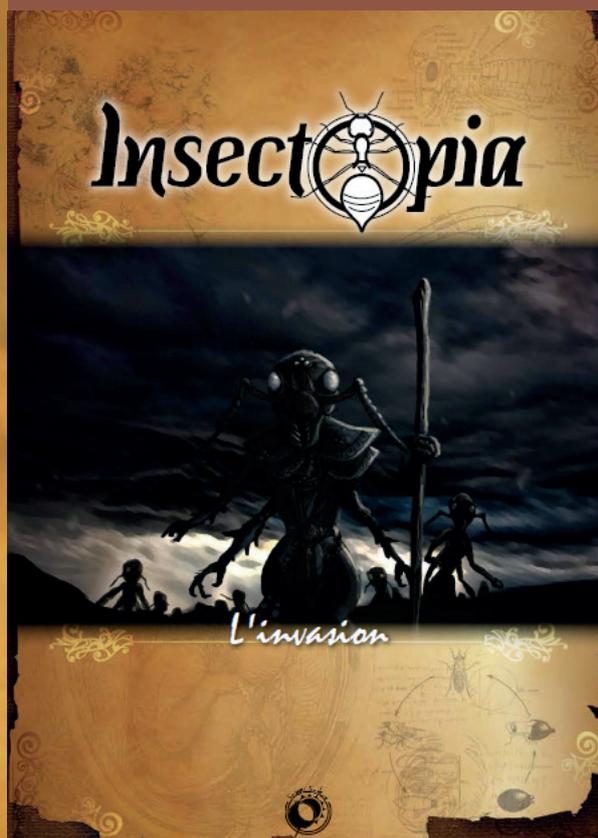
Sachez que d'autres éléments sont prévus pour *Insectopia* :

- ▶ Écran du Deus
- ▶ Campagne *Imago Véridis*
- ▶ *Livre des contrées*

La distribution ? Des premiers contacts sont en cours avec des distributeurs pour permettre à notre jeu d'être diffusé le plus largement possible. À ce stade, rien n'est encore calé.

Peut-être souhaitez-vous participer à cette aventure ? Nous avons besoin de maîtres de jeu pour promouvoir *Insectopia* en convention, surtout pendant la période de souscription. Nous avons aussi besoin de vos idées. Si à partir des éléments qui vous seront proposés dans le kit de démarrage vous souhaitez élaborer des scénarios, vous pouvez nous les soumettre. ■

FLORENT MORAGAS,  
 POUR L'ÉQUIPE SOMNI SEMEN



## Et pour aller plus loin...

Voici les liens *Insectopia* à regarder ou à diffuser !

- ▶ [www.facebook.com/pages/Insectopia-jdr/617173675000424](http://www.facebook.com/pages/Insectopia-jdr/617173675000424)
- ▶ <http://insectopia-jdr.com> ■

F. M.

ILLUSTRATIONS FOURNIES  
 PAR L'ÉQUIPE SOMNI SEMEN

# ATELIER DU CRÉATEUR

Grand dossier

## *La mémoire et le jeu de rôle*

Se souvenir d'une aventure, d'un personnage, n'est-ce pas là une bonne part de l'intérêt de ces parties interminables ? Explorons ensemble les méandres de la mémoire des amateurs de jeux de rôle...

FÊTE DES HARENGS BY OLIVIER DUQUESNE (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

# Salle de jeu





Aide de jeu

## Aide-Mémoire

PAR ÉRIC BLAISE

### Redonnons de l'importance à la mémoire des personnages !

**B**ien que l'on se soit de tout temps, dans le jeu de rôle, appuyé sur l'apparence, les compétences physiques, voire sociales, du personnage (Krak le barbare des plaines, tueur de peaux vertes, pourfendeur de dragons...), on a trop tendance à ne prendre en compte l'intelligence ou la mémoire du joueur (Linda, jeune lycéenne d'à peine dix-sept ans).

De nombreux joueurs (il s'agit souvent d'un seul qui a cette ingrate tâche, les autres s'appuieront sur son compte rendu) prennent des notes pour rendre compte de tout ce qui se passe au cours de la partie, histoire de se souvenir des personnages non joueurs d'importance, des lieux traversés, des combats remportés, etc.

De la même manière, certains meneurs de jeu

ont tendance à punir (le mot est fort, mais souvent approprié) des joueurs qui auraient oublié l'indice majeur de l'enquête en cours, les obligeant à tourner en rond avec leurs personnages un long moment.

Cette manière de procéder n'est pas toujours judicieuse. Nous verrons pourquoi... et quelles alternatives proposer.

### La mémoire, une qualité chiffrée

Même dans le cas de jeux de rôle sans caractéristiques numériques, chaque système de résolution permet de quantifier les qualités intrinsèques du personnage d'un joueur, dont la mémoire.

Bien que de nombreux jeux de rôle essayent d'avoir un certain équilibre (équilibre des

classes/carrières de personnage par exemple), les personnages des joueurs ne sont pas totalement égaux devant une situation donnée.

Tel personnage sera plus à même de survivre sur le champ de bataille, tel autre sera un as de la diplomatie et enfin, un autre encore pourra lancer de puissants enchantements sur de vulgaires objets de la vie de tous les jours.

Il en va de même de la mémoire, qui dépend bien souvent du type de personnage incarné par le joueur. Il n'est pas juste que Mordrec le mage de niveau 7, qui a passé presque toute sa vie à mémoriser des sorts, ait la même capacité de mémorisation des événements que Broutch, le paysan de niveau 1 qui a déjà du mal à retenir comment compter les moutons.

Certaines mécaniques du système de résolution donnent clairement un avantage au processus de mémorisation. Ainsi, l'avantage « mémoire eidétique » du *Monde des ténèbres* permet au personnage de toujours se rappeler de tout, il paraît impensable de punir le joueur qui aurait oublié quoi que ce soit, son personnage étant censé le savoir.

### La prise de notes, un frein à l'immersion

Quand on décide de s'appuyer sur la mémoire du joueur et non sur celle du personnage, on part du principe que celui-ci doit pouvoir se souvenir de certains éléments de la fiction, qu'il s'agisse de lieux, de personnages ou d'événements.

Peu de joueurs ayant une mémoire infailible, ces derniers notent tout lors de la partie, de peur d'oublier un élément de fiction important. Le joueur se focalise donc sur le détail, ce qui peut nuire à l'immersion.

Bien que cette approche soit très intéressante dans le cadre d'un futur compte rendu de partie, elle risque aussi de freiner l'immersion sur le moment. Tel joueur étant très concentré sur sa prise de notes ou tel autre demandant au meneur de jeu d'épeler le nom d'un antagoniste important en train de leur faire un sermon.

Il peut être intéressant de réserver ces aspects très pratiques à la fin de séance, lors d'un débriefing commun, afin de ne garder que les quelques éléments essentiels. Et ainsi préserver au maximum le temps de jeu et rester dans l'ambiance.

### Meneur de jeu, gardien de la fiction donc gardien de la mémoire ?

Dans la plupart des jeux de rôle classiques, c'est-à-dire avec l'éternel schéma « n joueurs + 1 meneur », ce dernier est déjà le garant de la fiction : il a préparé l'histoire, met en scène l'univers, aide les joueurs à créer leur personnage... Pourquoi ne pas rajouter une corde à son arc en faisant de lui le dépositaire de la mémoire commune, en dépit de sa charge de travail considérable ?

La plupart des informations indispensables aux joueurs ou à leurs personnages sont déjà couchées sur le papier ou quelque part dans le coin de sa tête. En effet, il a probablement préparé sa partie en prenant tout un tas de notes (qui ont le mérite d'être là, même si elles restent inutilisées). Par conséquent le boulot est déjà fait quelque part.

L'autre avantage de cette méthode, c'est que la mémoire (ou le manque de mémoire) peut être un nouveau ressort narratif.

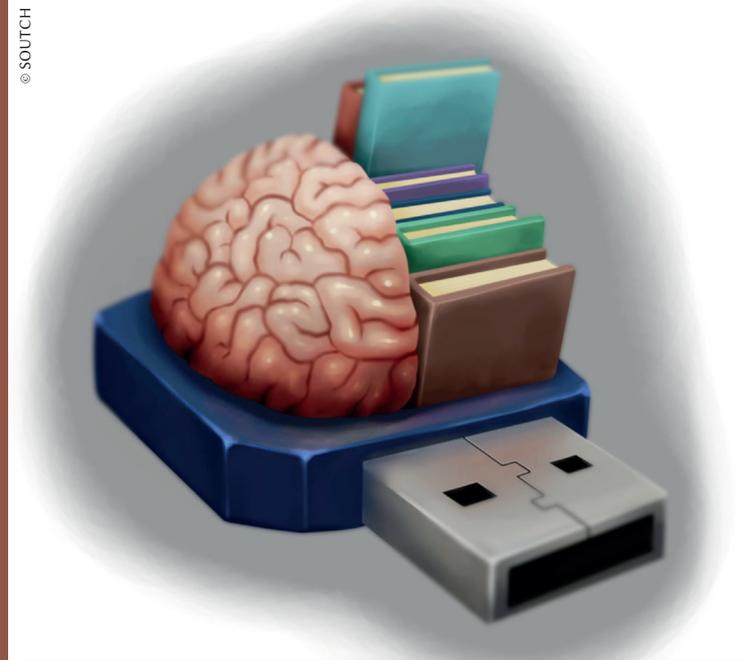
Le meneur de jeu peut cacher ou falsifier une information déjà donnée à ses joueurs, sauf si ces derniers précisent qu'ils en ont gardé une trace fiable (parchemin, smartphone, selon les époques).

Vous trouverez à la page suivante une proposition de règle pour gérer la mémoire des personnages. ■

ÉRIC BLAISE

Coin règles

## MémoJidre, un système pour gérer la mémoire des personnages



Humble petit essai qui se veut être un système générique pour gérer la mémoire des personnages à défaut de celle des joueurs.

À l'heure où vous lirez ces lignes dans les *Chroniques d'Altaride*, le système ci-dessous n'aura pas été testé, néanmoins il devrait être opérationnel en l'état et à défaut vous donner des idées pour vos propres systèmes de jeux/parties/campagnes.

La première chose à faire c'est de situer la capacité de mémoire de chacun des personnages. Celle-ci va s'étaler d'une échelle de 1 (distrait, possède graves problèmes de concentration) à 5 (mémoire eidétique). Pour mettre en place cette échelle, il suffit de s'inspirer du système de jeu utilisé. Par exemple, dans le nouveau *Monde des ténèbres*, la mémoire correspondra à un jet de Résolution + Astuce, dans *Dungeons & Dragons* et assimilés la mémoire sera liée à l'intelligence, etc. En fonction des caractéristiques, compétences, dons et autres aspects de votre jeu favori, placez le personnage joueur sur une échelle de 1 à 5.

La deuxième étape se fait lors de la préparation de la partie/campagne et c'est sans doute celle qui va demander le plus de travail au meneur de jeu. Il s'agit de caractériser l'ensemble des informations susceptibles d'être données aux joueurs de la manière suivante :

- ▶ **L'information est-elle complexe à retenir ?**  
(un grimoire ancien au complet) Ou simple à mémoriser ? (un mot de passe de carte bleue) => donnez une note de 1 (triviale) à 5 (ultra complexe, voire impossible).
- ▶ **L'information est-elle capitale pour la suite de l'histoire en cours ?**  
Si oui, baissez la note de 1 à 2 points afin de faciliter l'accessibilité de l'information à vos joueurs.
- ▶ **L'information est-elle récurrente ?**  
(le nom d'un personnage déjà rencontré maintes fois par exemple)  
Baissez la note de 1 à 3 points selon la fréquence d'apparition de l'information concernée.
- ▶ **L'information est-elle connue de tous ?**  
(nom de la capitale du royaume, nom d'une célébrité, etc.) Si oui, la note est automatiquement de 1.
- ▶ **L'information a-t-elle été auparavant enregistrée par le personnage ?**  
(simpack, calepin, parchemin, etc.) Si oui, la note est automatiquement de 1.



Pour les meneurs de jeu moins laborieux, vous pouvez sauter cette étape et passer directement à l'étape 3, quitte à définir le niveau de chaque information au moment de la livrer aux joueurs.

Lors de l'étape 3, qui se déroule pendant de la partie, le meneur de jeu va décider si le personnage possède une information connue de son joueur. Plusieurs cas sont possibles :

- ▶ **La note de l'information est strictement inférieure au « niveau » de mémoire du personnage** : le meneur de jeu donne l'information au joueur s'il ne la possède pas déjà et le personnage a le droit de s'en servir dans la fiction.
- ▶ **La note de l'information est égale au « niveau » de mémoire du personnage**, le joueur qui incarne ce dernier doit faire alors un « jet de mémoire » qui correspond à la manière qu'a le système de jeu de traiter la mémoire (un d20 sous intelligence dans *Dungeons & Dragons*, un trait + compétence qui va bien à *Bloodlust métal*, etc.). S'il réussit, le personnage obtient l'information et peut s'en servir par la suite.
- ▶ **Si la note de l'information est strictement supérieure au « niveau » du personnage**, ce dernier ne possède pas l'information, il ne peut pas s'en servir dans la fiction, quand bien même elle n'aurait pas échappé au joueur qui l'incarne.

Dans ce dernier cas, plusieurs choses peuvent se passer :

- ▶ Le personnage peut être confronté de nouvelles fois avec l'information en question, la note va donc baisser et au final le joueur pourra utiliser l'information dans la fiction.
- ▶ Si le joueur possède l'information et qu'il a du mal à faire « comme si » ce n'était pas le cas, il peut, à la discrétion du meneur de jeu, faire un jet de mémoire malgré tout avec une plus haute difficulté, s'il réussit.
- ▶ Un autre personnage peut donner l'information au personnage du joueur afin que celui-ci ne reste pas frustré.

Le meneur de jeu choisira de donner l'information de manière arbitraire au personnage s'il juge l'apport de cette information intéressant pour la suite.

Bref, il y a moyen de beaucoup s'amuser en déplaçant le problème de la mémoire du joueur à son personnage, rappelez-vous-en et bon jeu ! ■

É. B.

ILLUSTRATION ORIGINALE : SOUTCH



# (culture rôliste)

Réflexion rôliste

## Mémoire d'outre-écran

PAR PHILIPPE PINON

**Meneur de jeu (MJ) :** Bon, tu arrives à l'embranchement, comme le vieux de la taverne te l'avait dit.

**MJ :** Ben rappelle-toi la conversation !

**Joueur 1 (J1) :** Lequel de vieux ? Celui tout moisi, avec les poils dans les oreilles ?

**J1 :** Je ne m'en souviens plus, moi !

**MJ :** Oui, celui-là même...

**MJ :** Eh bien, il te reste à choisir au hasard, alors !

**J1 ( fronçant les sourcils ) :** OK. Je prends où, maintenant ?

**J1 :** Non, parce que mon personnage a une très bonne mémoire et lui s'en souvient ! Si tu veux, j'te fais un jet de Sagesse !

**MJ :** ...

**J**e pense qu'il n'y a pas un meneur de jeu qui n'ait déjà vécu cette situation – ou une approche – un jour ou l'autre, celle où un joueur distrait, ou dissipé, se retranche derrière les caractéristiques de son personnage pour pallier une défaillance d'attention. Comment gérer, dans ce cas ?

Aider le joueur distrait et ainsi lui faciliter la tâche, au risque de ruiner un peu la tension censée être générée par la situation, ou, au contraire, le laisser se débrouiller au risque de frustrer les joueurs ? Cruel dilemme, non ?

### Les informations importantes

Voilà un truc important, dans la vie de tous les jours, et tout autant dans la vie du gamer. L'exemple donné ci-dessus est tiré d'une hypothétique partie de jeu de rôle, mais peut être décliné à tout un tas d'autres jeux.

Prenons un autre exemple qui résonnera tout particulièrement aux oreilles des joueurs de jeu de rôle en ligne massivement multi-joueur<sup>1</sup> : participer à un raid<sup>2</sup> contre le boss d'une instance<sup>3</sup>, pour aller récupérer du gros matériel bien violet<sup>4</sup> dessus. Outre le cœur dont le rythme s'accélère, les mains qui

- 1 En anglais, massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)
- 2 Un raid est une quête qui s'entreprind avec l'aide d'un grand groupe d'autres joueurs (au moins dix), les récompenses pour les personnages en cas de réussite sont alors bien plus importantes..
- 3 Dans les jeux vidéo, une instance est une technique permettant de dupliquer à l'identique une zone virtuelle autant de fois qu'elle sera sollicitée par un nombre défini de joueurs.
- 4 L'équipement de couleur violette est souvent dans ces jeux vidéo celui qu'on qualifie d'« Épique », c'est-à-dire le plus puissant.

deviennent moites et tremblantes avant le « Go ! » du Raid Leader<sup>5</sup>, chacun doit bien se remémorer son rôle durant le combat. Après avoir passé des heures à monter le raid, à trouver les personnages qui se complètent, à composer les groupes, assigner les ordres, quoi de plus frustrant que de voir le raid « wiper<sup>6</sup> » en boucle parce qu'untel ou untel a oublié qu'il devait – on ne devait pas, c'est selon – effectuer telle action à tel moment. Encore une histoire de mémoire !



Autre situation : le pirate de *Netrunner* qui explose une « glace »<sup>7</sup> sur un serveur qu'il soupçonne héberger un projet intéressant. Il doit, en l'espace de quelques instants, mémoriser le type de « glace », sa force, éventuellement ses routines, et la façon dont il doit les neutraliser. Joli exercice mental, non ?

### Souvenir réel et souvenir imaginaire

Revenons à notre joueur de l'exemple en ouverture d'article : celui qui ne sait plus s'il doit tourner à gauche ou à droite (de toute façon, la gauche, la droite, en fonction du sens dans lequel on se trouve, ça change tout !)

Le meneur doit rester attentif et gérer la situation, sous peine de frustrer sa table de joueurs. Arrive donc le moment où le distinguo doit être fait entre réel et imaginaire (joueur/

- 5 Le chef de groupe de raid.
- 6 Littéralement « être effacé ». Dans le contexte, échouer, donc.
- 7 Un programme de défense, dans la littérature du genre cyberpunk.



personnage) et de savoir qui doit l'emporter sur l'autre. C'est un des nombreux dilemmes auxquels tout meneur est confronté plusieurs fois par session. La question à se poser ici est de savoir si la mémoire du personnage est la même que celle du joueur, ou pas. En fonction de la réponse apportée par le meneur, la situation se débloquera d'elle-même.

Se cacher derrière les caractéristiques d'un personnage pour pallier la mémoire défaillante d'un joueur peut être une bonne solution si cette béquille n'est pas utilisée systématiquement, car les joueurs seraient alors enclins à se reposer derrière les caractéristiques de leurs avatars, ce qui entraînerait des dérives importantes et risquerait de rompre le fragile équilibre entre danger et sûreté que tout meneur de jeu essaie d'insuffler à son histoire.

### En jeu vidéo

Dans le cas du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, le problème est différent.

Un joueur n'étant pas capable d'assimiler une stratégie se verra vite refuser l'accès à ces « sorties » importantes – s'il n'est pas purement et simplement viré comme un mal-propre du raid entre deux tentatives ratées –, réaction d'ailleurs fréquente dans nombre de cas, engendrant de la frustration et du découragement. La communauté des adeptes de ces jeux est d'un élitisme tel que tout raté sera sanctionné sans appel.

Comportement ridicule s'il en est, mais inévitable dans ces univers compétitifs. Tout ça parce que le joueur ne se sera pas souvenu que, durant la phase 3, il fallait que le groupe 7 se place à 8,56 m. en retrait de la statue représentant un arbre mort et qu'au bout de 12,63 secondes après que le boss eut fait son attaque de zone, il fallait se retourner pour intercepter le groupe de zombis velus arrivant en renfort et les éloigner en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre...

## Merci Internet !

Que doit faire le joueur à la mémoire défaillante, pour tenter de rejoindre le saint des saints ? Il consulte sur Internet des forums, lit des dizaines de comptes-rendus (souvent en anglais), visionne des vidéos de raids réussis... Il assimile, imprime, espérant que cette fois, sa mémoire ne lui fasse pas défaut.

Fichues synapses !

Quant à notre joueur de *Netrunner*, il ne peut s'en prendre qu'à lui-même. Cette fois, il est le seul responsable.

## N'en faisons pas trop...

Vouloir jouer aux PGM<sup>8</sup> en jetant un œil soit-disant distrait aux programmes de défense qu'il affronte lorsque ceux-ci sont révélés et puis se retrouver comme un idiot dix minutes après parce qu'on a oublié le type de défense ou leur force...

Combien de fois me suis-je mentalement mordu les lèvres en m'affublant de tout un tas de noms d'oiseaux parce que je ne me souvenais plus de la carte révélée trois tours avant ? Impossible alors de lancer le piratage sans risquer de se planter parce que j'ai oublié le nombre de crédits dont j'aurais besoin pour neutraliser toutes les routines. C'est ça, de vouloir jouer aux cadors. Alors dans ce cas, il ne reste pas beaucoup de solutions. Soit y aller « à la barbare », soit renoncer et se fustiger mentalement de sa distraction et se dire que la prochaine fois on fera attention.

Relativisons tout de même ces trous de mémoire en milieu ludique. Il y a des situations plus gênantes, comme oublier son code de carte bleue ou laisser une facture en souffrance/oublier de payer une facture à temps.

L'être humain est censé apprendre de ses erreurs. Plus facile à dire qu'à faire, parfois, le tout étant de savoir prendre suffisamment de distance pour reconnaître qu'on est faillible.

<sup>8</sup> PGM : *Pro Gamer*, joueur professionnel (dans les jeux vidéo).

## Reprenons...

**J1** : OK, je prends le couloir de gauche, donc !

**MJ** (*avec un sourire narquois sur les lèvres*) : Tu en es bien certain ?

**J1** (*jetant un regard à ses compagnons de jeu*) : Euh, ben... Oui ! Enfin, non...

**MJ** (*reprenant d'un ton docte et péremptoire*) : Alors que tu es en train d'hésiter, tu entends une cavalcade à quelques mètres derrière toi. Il doit facilement y avoir une dizaine de gardes armés qui arrivent.

**J1** (*perdu et en panique*) : Bon, je prends le couloir de droite, finalement ! Je m'engage en éclairant devant moi à l'aide de ma torche.

**MJ** : Tu avances en courant. Après une cinquantaine de mètres, le couloir tourne brusquement sur ta droite, et débouche sur une porte métallique. Fermée à clé.

**MJ** (*adressant un regard de circonstance à J1*) : Porte dont tu ne possèdes pas la clé.

*J1 s'effondre sur sa chaise et jette ses dés sur la table...*

**J2, J3 et J4 soupirent** : « Mais quel boulet ! » (*en chœur*)

Eh oui... Cela arrive ! ■

**PHILIPPE PINON**

**ILLUSTRATION ORIGINALE :**

**FRANCIS PACHERIE**

# Le hangar d'Altaride

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

## L'Encyclopédus



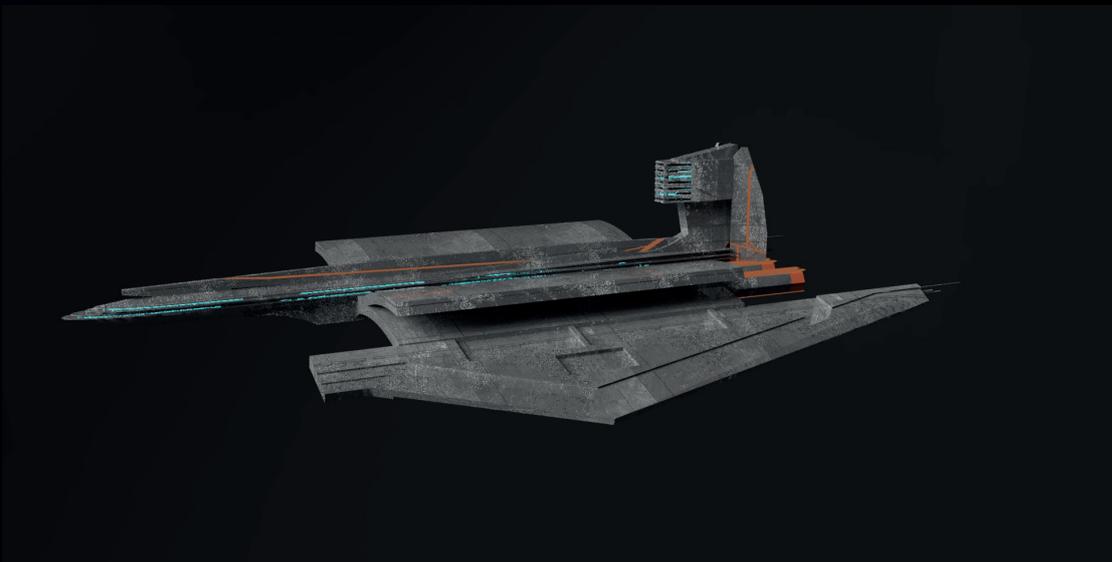
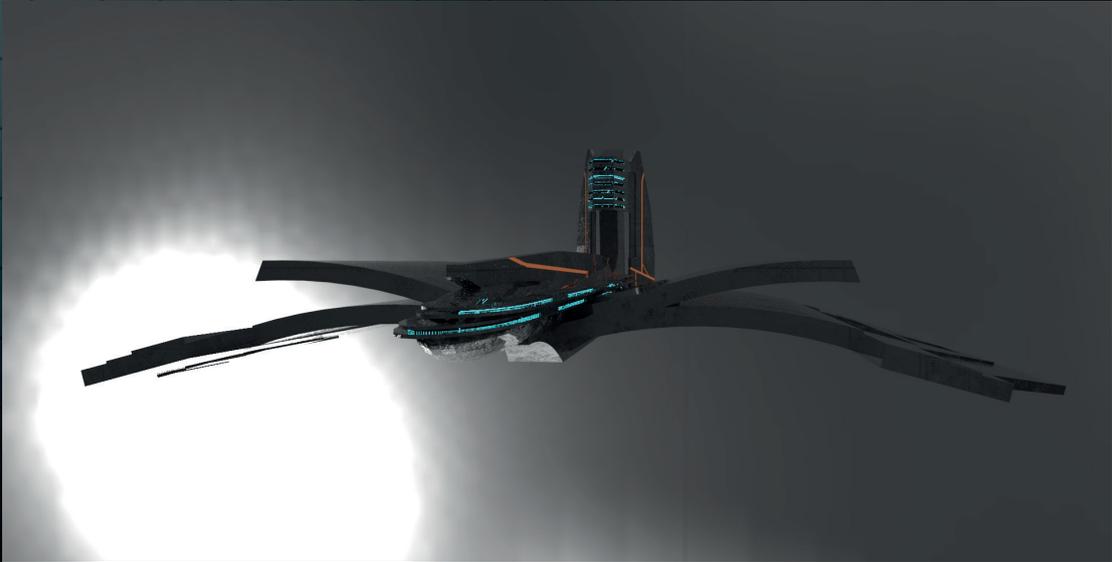
Ce vénérable bâtiment est un vestige de l'époque des grands explorateurs sidéraux, un temps où seuls quelques systèmes stellaires étaient référencés dans les disques de saut quantique. Construit dans le but ambitieux de cartographier la galaxie, l'*Encyclopédus* est en service depuis plus d'un millénaire. Régulièrement agrandie et modernisée, cette auguste institution est actuellement commandée par le professeur Toxine, génial biologiste passionné par le cosmos, qui enseigne dans les plus prestigieuses facultés de la galaxie.

Le vaisseau possède dans ses entrailles des trillions de données concernant la quasi-totalité des mondes connus. Les ordinateurs et les grandes salles de réunion sont le théâtre de recherches scientifiques et de grandes réflexions sur l'univers et son évolution.

Le point clé, bien sûr, reste l'immense bibliothèque informatisée, vaste salle circulaire au cœur même du bâtiment.

L'*Encyclopédus*, loin d'être démodé, est certes un monument historique de la découverte de la galaxie, mais c'est surtout un témoignage actuel de la chronologie du cosmos comme le témoigne la liste d'attente impressionnante de candidats aux postes clés de la direction du vaisseau. Sa seule visite permet littéralement de voyager dans le temps en découvrant des installations datant parfois de plusieurs siècles et maintenues en état de fonctionnement par l'équipage.

Actuellement en mission, l'*Encyclopédus* n'en a pas fini avec les découvertes et les recensements, alors souhaitons longue et belle vie à ce vaisseau qui sillonne sans cesse la galaxie à la recherche de nouvelles données à référencer. ■





D.R.



D.R.

## France Sud Open

**Tout au long de l'année 2014, une structure a sillonné le sud de la France pour œuvrer à rassembler les rôlistes autour de leur passion. Rencontre avec les organisateurs du France Sud Open (F.S.O.) : Julien Rodolosi et Mehdi Santos Pereira.**

*Chroniques d'Altaride* : F.S.O., qu'est-ce que c'est ?

**France Sud Open** : Le F.S.O (ou France Sud Open) est en quelque sorte un « championnat » regroupant et centralisant l'ensemble des résultats obtenus par les joueurs lors des conventions partenaires du sud de la France (Est et Ouest).

Le nom choisi n'est pas anodin, il fait référence à une convention varoise incontournable du milieu rôlistique jusqu'au milieu des années 90.

**C. d'A.** : Comment est née l'idée d'un tel championnat ?

**F.S.O.** : Depuis quelques années, il y avait la volonté de rapprocher les communautés de rôlistes existantes un peu partout dans le sud est de la France. Bien que celles-ci se connaissent en partie grâce notamment aux événements locaux organisés, il n'y avait pas de réelle émulation à plus grande échelle. Il est donc apparu intéressant d'aborder la question par le biais de la principale source mobilisatrice : la convention.

Cette idée a fait son chemin pour prendre la forme d'un championnat du Grand Sud regroupant toutes les conventions organisatrices de tournoi.

**C. d'A.** : Un championnat en jeu de rôle, une pratique qui n'est pas compétitive... c'est un peu bizarre, non ?

**F.S.O.** : Cette question est récurrente et demande des précisions : bien des gens associent – à juste titre, pourrait-on dire – les notions de « championnat », de « tournoi » à « compétition » ou « opposition ». Mais cela n'a pas lieu d'être pour le jeu de rôle. Cette organisation vise principalement à encourager les déplacements et les rencontres inter-rôlistes, inter-associatives, source de convivialité et cheval de bataille du F.S.O.

Les tournois sont avant tout des espaces de partage et de rencontre. Au travers des classements établis, il faut y voir un moyen d'encourager celles et ceux faisant l'effort d'aller aux événements, d'aller à la découverte des gens et de pratiquer notre loisir. Ils font vivre selon nous de la meilleure façon qui soit le jeu de rôle dans son ensemble.

**C. d'A.** : Comment tout cela fonctionne-t-il ? Il faut s'inscrire ?

**F.S.O.** : Le F.S.O. est divisé en deux « Conférences », (Est et Ouest) se répartissant à parts égales l'ensemble des tournois régionaux.

À l'issu des événements, nous récupérons les résultats par le biais des organisateurs et nous alimentons les différents classements, à savoir les classements Généraux et de Conférences.

Le décompte des points est simple : le 1<sup>er</sup> prend 20 points et cela est dégressif jusqu'au 20<sup>e</sup> qui prend 1 point. Il existe également tout un système permettant d'octroyer des points bonus à celles et ceux qui participent aux conventions en dehors de leur Conférence.

Pour information, le F.S.O. ne fait que centraliser les divers résultats. Il n'y a aucune ingérence de notre part dans l'organisation des conventions ou des tournois. Seuls les organisateurs ont toute latitude pour définir leur mode de fonctionnement.

Nous communiquons ensuite sur l'actualité du F.S.O. par l'intermédiaire de notre page blog<sup>1</sup>, ainsi que sur notre page Facebook *F.S.O. – France Sud Open*.

Également, pour l'année 2015 les résultats seront mis à jour sur le site du GRAAL (regroupement inter-associatif, organisant notamment la Quête du GRAAL au Festival international du jeu à Cannes en février)<sup>2</sup>.

Il n'y a pas d'inscription au F.S.O. à titre individuel, les organisateurs d'événements intéressés par le concept adhèrent à la Charte de fonctionnement mise en place. Ils nous adressent le

1 <http://france-sud-open.blogspot.fr>

2 <http://www.graal-sud.com>

moment venu les résultats obtenus. Il n'y a aucune autre obligation ni aucune somme d'argent demandée.

**C. d'A.** : Qu'est-ce qu'on gagne ?

**F.S.O.** : Avant toute chose, on gagne le plaisir d'avoir participé et rencontré de nouvelles personnes. Cela dit, le F.S.O. doit être un moyen de mettre en lumière les joueurs et joueuses, donner la parole à celles et ceux qui arpentent les conventions et qui font l'unanimité par leur état d'esprit et leur façon de jouer. Nous insistons sur ce point, le F.S.O. se veut juste un moyen alternatif, original et ludique d'éclairer les événements régionaux et ceux qui y participent.

D'un point de vue pratique, nous travaillons à ce que les vainqueurs aient l'opportunité de parler d'eux, de leurs activités associatives ou autre. Et nous remercions à ce titre les *Chroniques d'Altaride* pour avoir répondu présent à ce projet dès les premières heures.

Nous avons également d'autres idées pour promouvoir les activités et inciter les gens à se déplacer et se rencontrer mais nous attendrons certaines confirmations pour en parler plus avant.

**C. d'A.** : Que prévoyez-vous pour 2015 ?

**F.S.O.** : Tout d'abord pérenniser le projet en le faisant connaître, communiquer sur les événements partenaires et surtout continuer à rencontrer les gens, car le jeu de rôle n'a de sens que dans le partage et non le repli sur soi. D'ailleurs si certains sont intéressés et souhaitent plus d'informations, qu'ils n'hésitent pas à nous contacter. ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT  
CHÉREL



D.R.

# Les vainqueurs du tournoi France Sud Open 2014

**L**es *Chroniques d'Altaride*, soutien officiel de France Sud Open, militent d'ailleurs pour un élargissement de ce genre d'initiative. Après tout, pourquoi seulement le Sud ? À quand le France Open... l'Open rôliste mondial ?

C'est tout à fait le type d'événement qui peut créer du lien entre les rôlistes. Et ça, nous, on aime.

Du coup, pour célébrer la fin de cette première saison, nous vous proposons une rencontre avec les vainqueurs 2014 : les trois premiers du classement « Meneuse/meneur de jeu » et « Joueurse/joueur ».

Vous pourrez ainsi découvrir dans les pages qui suivent :

- ▶ Jean-Denis « Julius » Koller (1<sup>er</sup> au classement des meneurs de jeu)
- ▶ Alexandre « Petit cœur » Lopez (2<sup>e</sup> au classement des meneurs de jeu)
- ▶ Yohann Delalande (3<sup>e</sup> au classement des meneurs de jeu)
- ▶ Jessica « Sica » Plagnes (1<sup>ère</sup> au classement des joueurs)
- ▶ Thomas « Alchimiste » Hiriberry (2<sup>e</sup> au classement des joueurs)

Julie Mourgues, 3<sup>e</sup> du classement des joueurs, n'a malheureusement pas pu se plier au jeu de l'interview, absente pour raisons personnelles.

CLASSEMENT GENERAL MAITRE DE JEU				CLASSEMENT GENERAL JOUEUR			
FSO 2014				FSO 2014			
POS	PARTICIPANTS	ZONE	TOTAL	POS	PARTICIPANTS	ZONE	TOTAL
1	Jean-Denis KOLLER	SE	57	1	Jessica PLAGNES	SE	59
2	Alexandre LOPEZ	SO	56	2	Thomas HIRIBERRY	SO	38
3	Yohann DELALANDE	SE	53	3	Julie MOURGUE	SE	35
4	Emilien JACQMIN	SO	49	-	Romain MOREAU	SE	35
5	Alexandre MUNOZ	SO	40	5	Lilian SABATIER	SE	34
6	Pierre CACHAU	SO	36	-	Laurent CHAUVEAU	SE	30
7	Eric BERTHEBAUD	SE	36	7	Fabrice CARASSUS	SO	30
8	Fabien GARNIER	SO	30	8	Gaby THOMAS	SE	24
9	Benjamin COULAUD	SE	30	9	Magaly PADRO	SO	21
10	François BERTOTHY	SE	30	-	Frédérique PICHARD-SULTANA	SE	20
				-	Ludovic BRETONNET	SO	20
				-	Amandine CHAMBERT	SO	20

## CLASSEMENT FSO MAITRE DE JEU 2014

## CONFERENCE EST

POS	PARTICIPANTS	TOTAL
1	<b>Yohann DELALANDE</b>	<b>53</b>
2	Eric BERTHEBAUD	36
3	Jean-Denis KOLLER	36
4	Benjamin COULAUD	30
5	François BERTOTHY	30
6	Alexandre MUNOZ	25
7	Damien CLASTRES	24
8	Benjamin DIEBLING	23
-	Christophe GOUGNE	23
10	Philippe PELLEGRINO	22

## CLASSEMENT FSO JOUEUR 2014

## CONFERENCE EST

POS	PARTICIPANTS	TOTAL
1	<b>Julie MOURGUE</b>	<b>35</b>
-	Romain MOREAU	35
3	Lilian SABATIER	34
4	Laurent CHAUVEAU	30
5	Gaby THOMAS	24
6	Frédérique PICHARD-SULTANA	20
7	Benjamin LISI	19
-	Emmanuel LONG	19
-	Paulo ROBERT	19
-	Clément ROUSSEAU	19
-	Floris GRANDVARLET	19

## CLASSEMENT FSO MAITRE DE JEU 2014

## CONFERENCE OUEST

POS	PARTICIPANTS	TOTAL
1	<b>Alexandre LOPEZ</b>	<b>56</b>
2	Emilien JACQMIN	49
3	Pierre CACHAU	36
4	Alexandre MUNOZ	35
5	Fabien GARNIER	30
6	Jean-Denis KOLLER	29
7	Steve GOFFAUX	24
8	Léo FAGGIANELLI	21
9	Raphaël HAMIMI	20
-	Marie-Alexia LUTZ	20

## CLASSEMENT FSO JOUEUR 2014

## CONFERENCE OUEST

POS	PARTICIPANTS	TOTAL
1	<b>Thomas HIRIBERRY</b>	<b>38</b>
2	Fabrice CARASSUS	30
3	Magaly PADRO	21
4	Ludovic BRETONNET	20
-	Amandine CHAMBERT	20
6	Jessica PLAGNES	19
7	Aurélien ANCELY	19
-	Cindy FOURIO	19
-	Cédric GARCIA	19
10	Clément BACA	18

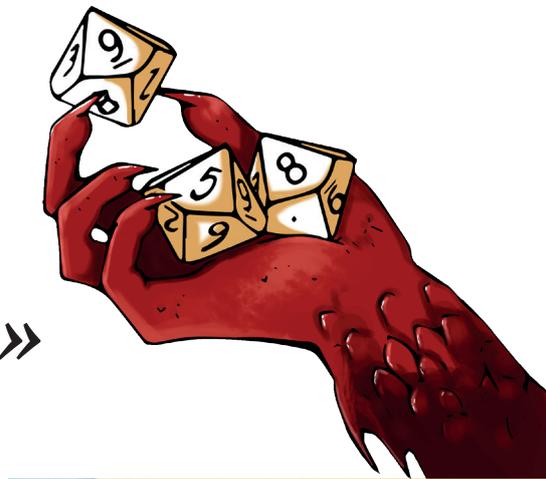
## Jessica « Sica » Plagnes

Je suis Sica, la Fée Noire. J'ai grandi dans le sud-ouest d'une contrée européenne appelée la France. La magie du jeu de rôle m'a à peine effleurée lorsque j'avais dix-neuf ans. Je n'ai vraiment compris mes aptitudes qu'en participant à un grandeur nature quelques mois après ma première partie de *Dungeons & Dragons* infructueuse. Le seul, d'ailleurs, auquel j'ai participé, à mon grand regret. J'y ai trouvé une source d'inspiration. Finalement, mon périple m'a portée dans le sud-est de cette même contrée française. Et c'est là que, vers l'âge de vingt-trois ans, j'ai rencontré des meneurs de jeu, des personnages joués et non joués.

R.U.N.E, Rôlistes unis sous un nouvel emblème, est la petite association de Toulon dans laquelle j'ai été admise pour apprendre à m'amuser en toute convivialité. La première épreuve fut celle de *Cyberpunk*. S'en sont suivies bien d'autres après puisque cela fait cinq ans que j'apprends en tant que joueuse et un an en tant que meneuse.

Je pratique principalement le one-shot. J'adore découvrir des jeux. Je suis certainement la plus mauvaise élève. Parfois même j'oublie le nom des jeux auxquels j'ai joué. Ce que j'aime, c'est ce lien qui unit une table dans un univers. J'adore voir les autres incarner des personnages et les sublimer... L'ambiance que l'on retrouve à chaque partie, l'engouement et l'effervescence qu'on peut sentir au fur et à mesure qu'on avance dans une histoire.

Je pratique depuis peu la campagne. Une façon de jouer que je ne connaissais absolument pas et qui apporte bien d'autres éléments importants. Je m'attache à mon personnage d'Églantine Gauthier dans *Pavillon noir*, que je suis sur plusieurs séances. C'est beaucoup



D.R.

plus complexe et sérieux. Pas sérieux dans le sens grave et autoritaire mais dans le fait de choisir la nature qui constitue ce personnage. J'y tiens, je veux le voir grandir. Cela prend du temps et je suis plus prudente.

Le jeu de rôle est une pratique qui m'inspire car elle est pleine de richesses : ludiques, humaines, psychologiques, relaxantes et amusantes. Parfois même, c'est thérapeutique.

J'y trouve tellement de plaisir et je m'y épandais tant que j'essaie de le faire connaître de mon mieux. L'association dont je suis membre organise depuis peu une convention à l'instar des Tisseurs de Rêves de La Garde et de Rôle'n'Troll de Gémenos. Le clou de cette convention est le Défi onirique, dont l'objectif est de faire voyager les joueurs dans six univers différents. Un genre de marathon suivant une histoire commune dans six mondes. Nous essayons aussi, tous les mois, d'initier

des personnes intéressées en travaillant avec l'association Les Yeux dans les jeux. Avec d'autres membres, je m'occupe de la page Facebook de mon association et je participe le plus possible aux événements d'autres structures de ma région et, quand je le peux, d'autres régions comme pour la convention de Terres d'Ouest de Tarbes. Je compte prochainement participer au Festival international du jeu à Cannes en 2015, à la convention Grabuge de Carcassonne, à toutes celles auxquelles je n'ai pu participer l'an dernier et à toutes celles auxquelles je suis déjà allée. Dans le seul but de m'amuser et rencontrer d'autres joueurs.

C'est d'ailleurs lors d'une convention (La Joute des Champions 2014 ou le Salon du Jeu de Rôles, du Rêve et de l'Imaginaire 2014, les deux sont organisés par Rôle'n'Troll) que j'ai entendu parler du F.S.O. Je n'ai pas vraiment intégré ce que c'était jusqu'à ce qu'on me dise que j'étais dans le classement. Quand je participe à une convention, la notion de tournoi, classement ou compétition ne me possède pas vraiment. Oui, je griboille le max des points pour tout le monde sur mes feuilles, oui j'applaudis quand des joueurs et maîtres de jeu sont classés mais ce n'est pas mon objectif alors le F.S.O... Et puis j'ai rencontré des personnes qui constituent une partie du staff : Julien, Mehdi, Julius. Ils m'ont expliqué que leur but est de permettre à tous les fans de jeu de rôle (sous toutes ses formes) de se rencontrer même si ce n'est que le temps d'une convention. Permettre des échanges inter-régions. Finalement, le classement on s'en moque. Mais ça permet de faire bouger les gens. C'est grâce aux informations fournies par ses personnes que je suis partie à Tarbes. Pas pour le F.S.O. mais pour justement rencontrer des passionnés, pour jouer ailleurs, pour briser ces chaînes que la société a décidé de mettre sur le jeu de rôle. J'ai été super bien accueillie là-bas et je remets ça l'an prochain si je le peux ! L'idée de partir avec une bande de copains vers une autre région pour jouer avec d'autres joueurs me met en joie. Je soutiens cette démarche, plus pour l'aspect convivial que les initiateurs souhaitent mettre en avant que pour la « compétition ».

Quant à « défendre mon titre », j'ai envie de dire que ça n'a pas d'importance. Nous sommes tous vainqueurs tant que nous nous amusons ensemble et que nous passons un moment ensemble, loin de nos ordinateurs, de nos téléphones portables et autres produits de technologie qui nous isolent involontairement les uns des autres. Je préfère qu'un autre nom soit en haut de la liste pour justement montrer qu'il n'y a pas de plus fort ou de meilleur dans le jeu de rôle. Il n'y a que des gens qui partagent et apprécient une partie pendant un laps de temps donné. Je me dis que le jeu de rôle c'est avant tout une aventure humaine.

Tellement humaine que je voudrais faire plein de zoux à tous les rôlistes que j'ai croisés sur mon chemin et que j'espère croiser à nouveau. J'embrasse aussi ceux que je n'ai pas rencontrés ; parce qu'ils font vivre le jeu de rôle. Je félicite chacun d'entre nous d'être un joueur de jeu de rôle. Ce n'est pas facile de l'être dans un monde où ce divertissement est assez mal apprécié et peu connu. Je remercie aussi du fond du cœur tous ces bénévoles qui organisent des événements pour nous ravir et nous divertir.

J'attends avec impatience les prochains pour voir les sourires et sentir la bonne humeur qui les caractérisent. Et en attendant, je continue de maîtriser une campagne des *Lames du cardinal* qui semble plutôt bien partie. Je continue de jouer sur une campagne de *Pavillon noir* qui dépote. Je persévère dans l'amélioration de mon roleplay pour apporter encore plus de plaisir à mes coéquipiers ! J'envisage aussi un nouveau grandeur nature, peut-être, pourquoi pas, on verra.

Merci beaucoup de m'avoir permis de partager mon amour pour le jeu de rôle. Merci à toutes et à tous. ■

« SICA »

## Jean-Denis « Julius » Koller



**Chroniques d'Altaride** : Pouvez-vous vous présenter, en quelques mots ?

**Julius Koller** : Je viens de Gémenos, dans la région de Marseille. J'ai découvert le jeu de rôles à l'âge de treize ans grâce à des membres de l'association Rôle'n'Troll. Je m'y suis d'ailleurs engagé pendant plusieurs années avant d'en quitter la présidence pour fonder les Éditions Ethernà. Chimiste de profession, je pratique régulièrement le jeu de rôle entre amis et en convention où je présente *DragonDead*, co-écrit avec Anne Muller et Léo Faggianelli.

**C. d'A.** : Depuis quand connaissez-vous le FSO ?

**J. K.** : J'ai beaucoup entendu parler des anciennes éditions du FSO via mes amis des Tisseurs de Rêves, mais je n'ai jamais eu l'occasion d'y assister. J'ai en revanche pu apporter une petite contribution à sa version actuelle lorsque j'étais encore président de Rôle'n'Troll, bien que le projet ait vu le jour après mon départ.

**C. d'A.** : Est-ce que l'existence du championnat vous a encouragé à participer à d'autres conventions que celles déjà inscrites dans votre planning ?

**J. K.** : Tout à fait ! J'étais déjà tenté de franchir les frontières de ma région pour la promotion de *DragonDead* et pour assouvir une certaine curiosité personnelle. Mais le FSO m'a clairement poussé à voir mes objectifs à la hausse et à partir à la rencontre de toujours plus d'associations et de joueurs.

**C. d'A.** : Que pensez-vous de cette initiative ?

**J. K.** : J'étais déjà très attaché au principe « inter-associatif » alors que j'étais membre actif. Imaginez donc lorsque j'ai entendu par-



ler du projet ! L'idée de créer un évènement rassembleur sur autant de structures afin d'amener les joueurs à se rencontrer collait « pile » à l'idée que je m'en faisais. À l'issue de l'édition 2014, je trouve que la réussite est là, que l'échange se fait et qu'il y aura probablement de bien belles éditions à venir.

**C. d'A.** : Défendrez-vous votre titre l'an prochain ?

**J. K.** : J'ai une notion toute relative des « titres » lorsqu'il s'agit de jeu de rôle. N'étant pas compétiteur de nature, j'ai plutôt tendance à considérer que le gagnant est probablement celui qui a pris le plus de plaisir, rencontré de bonnes tables. Alors, si défendre mon titre signifie renouveler l'expérience, rencontrer des joueurs et m'éclater lors des conventions du FSO : comptez sur moi ! ■

**PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL**

# Yohann Delalande

**Chroniques d'Altaride** : Pouvez-vous vous présenter, en quelques mots ?

**Yohann Delalande** : Bonjour, je m'appelle Yohann Delalande. J'ai découvert le jeu de rôle au collège en 1988 lorsque des camarades de classe jouaient un peu bruyamment à *Warhammer* au fond de la salle de permanence. J'ai demandé si je pouvais les rejoindre, ils ont accepté, et cela a changé ma vie. Aujourd'hui, 27 ans plus tard donc, j'aime varier les plaisirs et jouer à un peu tous les univers et à toucher à un peu tous les systèmes. Mes goûts évoluent au fil des sorties françaises et anglo-saxonnes, et, en ce moment, mes jeux de rôle de prédilection sont sans conteste *Night's Black Agents*, *Hillfolk/DramaSystem*, *First Contact : X-Corps*, *Les Chroniques des Féals*, *13<sup>e</sup> Âge*, *Monsterhearts*, *Fiasco*, *Trail of Cthulhu* et *HeroQuest Glorantha*. Peu de vieux pots en effet.

**C. d'A.** : Depuis quand connaissez-vous le FSO ?

**Y. D.** : Je connais le FSO depuis 1988, lorsque celui-ci était un fantastique tournoi toulonnais organisé au Fort Faron. Je me souviens très bien de ces journées merveilleuses passées en compagnie de vieux rôlistes, sûrement des lycéens ou des étudiants à l'époque, mais vieux à mes yeux de jeune collégien.

**C. d'A.** : Est-ce que l'existence du championnat vous a encouragé à participer à d'autres conventions que celles déjà inscrites dans votre planning ?

**Y. D.** : À vrai dire non. J'avais déjà prévu de maîtriser à un peu toutes les conventions autour de chez moi (dans le Var), et le FSO est venu collecter les résultats.

**C. d'A.** : Que pensez-vous de cette initiative ?



**Y. D.** : Au début, je dois avouer avoir été un peu surpris. J'ai connu le FSO très jeune, et la reprise de ce nom sur une configuration entièrement différente m'avait initialement laissé un peu perplexe. Ensuite, je me suis dit pourquoi pas. Cette initiative n'affecte en rien mon plaisir à jouer et à maîtriser, et en un sens, elle représente un très bon moyen de relier et rallier les associations et leurs événements, ce qui leur offre une meilleure visibilité.

**C. d'A.** : Défendrez-vous votre titre l'an prochain ?

**Y. D.** : C'est fort peu probable. Participer à autant de tournois en tant que meneur de jeu demande un certain temps de préparation au niveau des scénarios, temps que je n'aurai plus en 2015 du fait de plusieurs projets professionnels et personnels. Et puis, c'est sympa de voir les noms tourner. À chacun son tour de briller. ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL

## Thomas « Alchimiste » Hiriberry



**Chroniques d'Altaride** : Pouvez-vous vous présenter, en quelques mots ?

**Thomas Hiriberry** : Thomas dit « Alchimiste ». Un vieux de la vieille, 27 ans de jeu de rôle (diverses éditions de *D&D Dragonlance et Ravenloft*, *World of Darkness* principalement *Vampire* et *Changelin*, et plus récemment *Dark Heresy* et sa gamme), 18 ans de grandeur nature (nombreuses associations de Grandeur Nature du Sud-Ouest et il y a 1 an la Fédération nationale de la Camarilla) et toujours aussi motivé par la démarche artistique et créative de notre passion ! J'aime la découverte de jeux, façons de jouer et nouveaux joueurs de notre communauté que je rencontre en convention. Je soutiens notre hobby quand je le peux, notamment en initiant de nouveaux joueurs !

**C. d'A.** : Depuis quand connaissez-vous le FSO ?

**T. H.** : Depuis quelques jours à peine.

**C. d'A.** : Est-ce que l'existence du championnat vous a encouragé à participer à d'autres conventions que celles déjà inscrites dans votre planning ?

**T. H.** : Je ne connaissais pas son existence.

**C. d'A.** : Que pensez-vous de cette initiative ?

**T. H.** : Je n'aime pas la « compétition » dans ma passion qu'est le jeu de rôle, mais j'apprécie ce podium dans le sens où il peut emmener à faire découvrir différents profils de joueurs/jeux ou manières de jouer et faire un peu de lumière sur notre passion qui a bien besoin d'une lisibilité pour le grand public !



**C. d'A.** : Défendrez-vous votre titre l'an prochain ?

**T. H.** : Je serai toujours là pour défendre ma passion ! En espérant que quelqu'un le fasse encore plus assidument l'an prochain pour me détrôner ! ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

## Alexandre « Petit cœur » Lopez



**Chroniques d'Altaride** : Pouvez-vous vous présenter, en quelques mots ?

**P<sup>c</sup>** : Je suis Alex « Petit cœur » Lopez, j'ai 34 ans et habite à Tarbes (65). Je pratique le jeu de rôle depuis que j'ai 14 ans et suis le fondateur et actuel président de l'association les Terres d'Ouest.

**C. d'A.** : Quels sont vos trois jeux de rôle favoris ?

**P<sup>c</sup>** : 1) *Delta Green* 2) *Loup Garou* 3) *Z-Corps*

**C. d'A.** : Depuis quand connaissez-vous le FSO ?

**P<sup>c</sup>** : Depuis sa création, j'ai eu la possibilité de suivre sa naissance et ses premiers pas !

**C. d'A.** : Pourquoi participer au F.S.O ?

**P<sup>c</sup>** : Par défi et par amusement, j'aime aller en convention et rencontrer de nouveaux joueurs, participer au F.S.O ne me demandait rien de plus et était une bonne occasion de tester mes créations sous la critique constructive d'autres pratiquants.

**C. d'A.** : Est-ce que l'existence du championnat vous a encouragé à participer à d'autres conventions que celles déjà inscrites dans votre planning ?

**P<sup>c</sup>** : Oui, car on se prend assez vite au jeu et le fait que les résultats soit bien suivi donne l'envie de se rendre à la conv' partenaire suivante pour continuer le challenge... et revoir les copains aux tables !

**C. d'A.** : Que pensez-vous de cette initiative ?

**P<sup>c</sup>** : Que c'est une bonne chose, car il faut bien rappeler que cela ne coûte rien aux participants,



D.R.

à part peut-être le fait d'être plus sérieux dans leur préparation pour les conv' ... Et cela ne peut être qu'un énorme plus, car l'organisation de concours au sein d'une convention est bien souvent gage d'implication supérieure des participants et donc de parties mémorables. À titre personnel, mes plus belles parties en one-shot ont eu lieu en convention.

**C. d'A.** : Défendrez-vous votre titre l'an prochain ?

**P<sup>c</sup>** : L'année 2015 sera compliquée pour moi côté convention pour une raison de compatibilité de planning, mais je ferai tout mon possible pour être présent et défendre mon titre !

**C. d'A.** : Un dernier mot ?

**P<sup>c</sup>** : Oui. Râlez moins, jouez plus ! ■

**PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL**



## *Dernier jour*

Une nouvelle de Léo Touroult

**L**il courait. Pourquoi courait-il ? Il ne s'en souvenait même plus. Tout ce qui lui restait en mémoire était une forte sensation de peur, l'imminence du danger. Tout ce qui lui importait à présent était de fuir... Il s'en allait par conséquent aussi vite qu'il le pouvait entre toutes ces étranges pierres dressées entourées de brume, dont il ne se rappelait pas le nom. Derrière lui, non loin, raisonnaient les cris d'hommes et les aboiements de chiens assoiffés de sang, de son sang. Mais pourquoi donc voulaient-ils le tuer ? Encore une question sans réponse, dont le souvenir s'était effacé. En tout cas, il était trop jeune pour mourir et d'ailleurs, pourquoi mourir ?

Les pierres levées, grandes ombres menaçantes dressées dans la nuit, se découvraient à son regard au fur et à mesure qu'il avançait, haletant. Alors qu'un faible rayon de lune perçait la masse brumeuse l'entourant, il aperçut une inscription sur l'une de ces roches. Il la lut sans ralentir, car elle était fort courte. Longtemps auparavant, avait été

inscrit avec soin à petits coups de burin un simple mot : « menhir ». Celui-ci lui disait quelque chose, mais qu'était-ce donc déjà ? Il n'arrivait pas à se le remémorer. Alors qu'il cherchait la signification du mot, tout en continuant d'avancer, une réponse fit doucement son chemin dans son esprit, c'était le nom des pierres levées... Il ne voyait pas plus loin que trois de ces menhirs devant lui, le brouillard cachait tout le reste à son regard.

Il courait, encore et toujours ; malheureusement, les aboiements des chiens et les cris de haine des hommes se rapprochaient. Il n'avait pourtant pas ralenti, ou du moins n'en avait-il pas l'impression. Peu de temps après s'être rendu compte de ce fait, il s'arrêta quelques instants, à bout de souffle. S'appuyant contre un menhir, il se surprit à observer le ciel. Il y voyait encore la lune et les étoiles, malgré les langues de brume qui masquaient la voûte céleste. Admirer la nuit ainsi, briller du doux éclat de ces innombrables étoiles au-dessus de sa tête, lui redonna vigueur et courage.



En l'espace d'un instant et sans prévenir, un souvenir lui revint avec force à l'esprit. Il était prêtre, et l'endroit dans lequel il se trouvait était un sanctuaire. Ses dieux étaient là et du haut du ciel, dans leur domaine, ils veillaient sur lui. Cette nuit brumeuse dans ce lieu sacré lui aurait paru belle, s'il n'y avait eu le bruit que faisaient ses poursuivants pour lui rappeler sa dure réalité. Il reprit sa course, allant vers ce qui lui semblait être le nord. Il lui semblait que c'était la bonne direction à prendre. Il ne savait pourquoi, mais d'instinct il en avait conscience. De plus, ses ennemis, qui le poursuivaient, se trouvaient dans son dos, dans la direction du sud. Traversait-il son sanctuaire ou bien se trouvait-il sur la terre d'un de ses compagnons ? Le prêtre ne s'en souvenait plus... Quant à la raison pour laquelle on le poursuivait, elle commençait en partie à ressurgir dans sa mémoire... La vision du ciel, le domaine de ses dieux semblait faire revenir des bribes de souvenirs jusqu'à son cerveau.

La veille, un groupe de paysans mécontents et armés de fourches étaient venus le voir. Ils transportaient avec eux le corps sans vie d'une pauvre jeune femme. Ils étaient d'une sale humeur ; leur envie d'en découdre se lisait sur leurs visages. À peine le prêtre était-il allé à leur rencontre pour comprendre ce qui se passait que ceux-ci l'avaient accusé. Les manants lui dirent avoir vu un démon tuer la jeune morte qu'ils lui amenaient. Ils ajoutèrent que ce ne pouvait être que lui, le prêtre, qui avait pu invoquer une telle créature, que c'était lui qui avait fait venir cette horreur dans le monde des hommes et qu'il comptait s'en servir pour tuer encore et encore.

Ces hommes, auparavant respectueux et bons croyants, semblaient transformés, aucun sentiment positif n'avait plus de place en leur cœur. Ils continuèrent leurs accusations en expliquant au religieux qu'ils avaient cru qu'il représentait la lumière et la raison des dieux sur Terre. Mais qu'on leur avait ouvert les yeux, et qu'ils savaient maintenant que le prêtre servait les dieux de l'obscurité.

Ils ne donnèrent pas d'information sur ce « on », mais ils semblaient bien convaincus des bêtises qu'ils osaient proférer. Un trou se forma au milieu du groupe en colère et un homme en sortit pour se rapprocher du prêtre, qui s'était jusque-là tenu à une petite dizaine de mètres des paysans. C'était l'époux de la défunte. Il l'apostropha à son tour, réaffirmant le fait que sa belle avait été attaquée par un démon. Il avait vu la créature aspirer son âme le matin même, alors qu'elle dormait encore et que lui revenait du puits. Il alla même jusqu'à affirmer que la bête avait prononcé le nom du prêtre, son propre nom. Celui-ci réfuta toutes ces accusations, prêchant que les démons, ennemis de ses dieux, ne peuvent être invoqués par leurs serviteurs. Il ajouta, offensé que l'on puisse dire de telles choses sur lui, qu'il ne saurait d'ailleurs pas comment appeler hors de son monde une de ces créatures.

La bande en colère, en aucun cas convaincue, pensait surtout que le religieux n'était pas un serviteur des dieux de la lumière, mais plutôt de ceux des ténèbres. Et qu'il était donc logiquement capable d'invoquer des démons... Ils lui promirent une mort prochaine afin de « faire justice et d'empêcher de prochains meurtres ». Après quoi ils s'éloignèrent et quittèrent la place qui se trouvait devant la demeure du prêtre, tout en emportant bruyamment avec eux le corps de la femme. Cela lui revint soudain : il habitait une belle maison de bois à deux étages. Une demeure cossue où il est agréable de vivre, de celles qui avaient été bâties bien avant la naissance de leurs occupants et subsistent en théorie plus longtemps que ceux-ci.

Malheureusement pour le prêtre, la troupe revint le lendemain soir, grossie par une bonne centaine d'autres gueux mécontents. Tous criant, tous hurlant, armés de bric et de broc mais aussi de torches, ils mirent le feu à sa demeure. Ils considéraient qu'il fallait anéantir le prêtre, qu'ils disaient maléfique, par le feu et ainsi libérer leur terre d'une grande menace. L'homme de prière, pris de panique face à toutes ces personnes mal intentionnées, s'enfuit par la porte de derrière avant que la foule ne l'encercle et

ne l'empêche de se sauver. Depuis cet instant mille fois maudit, il courait, tandis que le poursuivait la foule en colère.

Il trébucha soudain sur une petite pierre. Il faillit tomber, se rétablit puis s'aperçut qu'il se trouvait au centre du sanctuaire, dans la Cour des Miracles. À l'endroit même où mènent tous les alignements de menhirs. Il avança encore de quelques pas, afin d'atteindre le centre de celle-ci. Ce point précis de la Cour des Miracles est signalé par une dalle ronde sur laquelle sont représentés les huit dieux du prêtre. Le religieux se trouvait au centre d'un double cercle de pierres disposées face à face et reliées à leurs sommets par des dalles de pierre sculptée, dans le seul endroit du sanctuaire éclairé par les rayons de la lune.

La brume ne pouvait entrer dans la Cour des Miracles, elle en était même rejetée, comme cette nuit-là. Il se savait en sécurité ici, au cœur de son domaine, nul homme ne pouvant entrer dans le cercle de pierres sans l'accord de ses dieux... Ou du moins, il se croyait en sécurité, car surgirent à cet instant des ténèbres trois démons. Le premier, petit et gros, n'avait pas l'air très futé. Mais il vaut mieux se méfier des apparences, le prêtre se savait à présent en grand danger. Le second démon, mince et d'une beauté extrême, ne semblait avoir d'autre atouts que son charisme irrésistible. Le troisième démon, grand et musclé, effrayait fortement le prêtre, encore plus que les deux autres. Cette dernière créature des ténèbres aurait pu faire exploser le crâne du religieux entre ses deux doigts. La frayeur commençait à s'installer dans son cœur, la nuit lui semblait de plus en plus chaude, brûlante. Il transpirait à grosses gouttes. Il se sentait paralysé. En voyant ces trois êtres venus de l'autre monde commencer à s'avancer, l'homme ne put s'empêcher de crier : « Non, ce n'est pas possible... Vous ne pouvez être réels... Vous ne pouvez être là ! » Le prêtre commença alors à reculer lentement, le pied tremblant. Tandis que lui répondaient les trois démons tout en s'avançant : « Mais si, petit humain... Mais si... » Tandis que ses deux compères continuaient à avancer tranquillement, le plus fort des démons se mit à courir en direction de



l'homme de prière. Celui-ci, fou de terreur et n'en croyant pas ses yeux, prit ses jambes à son cou en se dirigeant vers le nord, à l'opposé de l'endroit d'où venaient de sortir les créatures démoniaques.

Alors qu'il filait aussi vite qu'il le pouvait et sortait de la Cour des Miracles, il entendit derrière lui des rires et ces mots : « Cours donc petit prêtre... cours donc... la nuit sera bien courte pour toi... » Il arrivait encore à discerner, en partie couverts par les ricanelements des démons, les cris des chiens et des hommes, qui semblaient maintenant tout proches. À choisir il préférait presque mourir de la main des paysans en colère, mais l'espoir fait vivre. Il continuait donc à courir, espérant pouvoir échapper à la funeste fin qui semblait se rapprocher de lui. Soudain lui revint en mémoire une bribe de souvenir qui répondait à une question. Pourquoi avait-il perdu la mémoire ? C'était simple et même presque bête. En s'enfuyant de sa demeure, il avait trébuché sur une racine qu'il n'avait pas vue à cause de la brume. Il s'était cogné

la tête à un menhir alors qu'il tombait face contre terre... Lorsqu'il s'était relevé, à moitié sonné, il avait vu sa maison en feu et des paysans en colère autour. Alors qu'il avait perdu tout souvenir, seule restait à ce moment-là la peur, il s'était donc remis à courir, à s'enfuir loin de ce danger.

Il ne courut pas longtemps entre les alignements de menhirs, car il arriva rapidement devant une maison de pierres. D'apparence banale, elle se trouvait dans le sanctuaire et au milieu de plusieurs alignements. Chose étonnante, aucun menhir n'était encore debout : dans un diamètre de dix mètres autour de la demeure, tous étaient à terre. Étrangement, le prêtre ne se souvenait pas de l'existence de cette demeure à travers ses rares souvenirs. Toutes ces pierres couchées lui inspiraient de la méfiance, mais sa peur était bien plus grande.

Encore terrorisé par son face à face avec les démons, il se dit que cette maison pourrait peut-être lui servir de refuge. Il alla donc frapper à la



porte, qu'il dut d'ailleurs chercher sur la face nord de la maison, à l'opposé de l'endroit d'où il venait. Quelqu'un lui ouvrit immédiatement. La première chose que remarqua le prêtre chez cet homme fut sa longue et sombre chevelure. Il n'avait pas le moins du monde l'air somnolent ou fatigué, alors que la nuit était déjà bien avancée. L'étrange individu lui demanda tranquillement :

« Qu'est-ce qui vous amène donc si tard en ma demeure, monsieur le prêtre ? »

Il portait une étrange culotte et une simple chemise en lin. Le religieux lui répondit, alors que la terreur qui l'habitait transparaisait largement à travers sa voix. Il se devait d'être poli avec cet homme qui pourrait peut-être l'abriter, il le fut donc.

« Je me trouve malheureusement poursuivi par quelques manants... ainsi que trois puissants démons... et j'aurais aimé me réfugier en ces lieux, si vous le voulez bien. »

La demande était irrecevable, mais qui ne tente rien n'a rien. Le bonhomme, un sourire aux lèvres, répondit étrangement :

« Mais c'est avec un grand plaisir que j'accepte de vous aider de la sorte, vous semblez d'ailleurs en avoir bien besoin, dans votre situation... »

L'homme de prière, étonné mais rassuré, entra dans la maison. Il y faisait très chaud comparé à la fraîcheur de l'air de la nuit. Le prêtre en avait les larmes aux yeux, il allait pouvoir se réfugier en cette demeure.

« Merci, merci beaucoup... Vous êtes mon sauveur. Si je puis faire quelque chose pour vous à l'avenir, n'hésitez pas. »

L'étrange homme fit mine de réfléchir quelques instants.

« À vrai dire, votre aide me serait opportune dès à présent... »

- Vraiment ? Je suis votre serviteur, que faut-il que puis-je faire pour vous aider ?

- Suivez-moi dans ma cave, j'y ai de bons crus et c'est là-bas que j'ai besoin d'un coup de main. »

L'hôte souriait toujours, d'un sourire étrange plaqué, figé sur ses lèvres. Il indiqua d'un vague geste de la main au religieux la direction de la cave. On accédait directement à celle-ci depuis la salle à vivre où se trouvaient les deux hommes, nulle porte ne la séparant du reste de la demeure. Un escalier assez sombre descendait vers ce qui devait être cette fameuse cave.

Les deux hommes commencèrent doucement à descendre. Une sorte d'alarme se mit à sonner dans l'esprit du prêtre. Il se sentait à nouveau en situation de danger... mais il ne savait pas en quoi et pourquoi. Le visage du bonhomme qui l'avait laissé se réfugier chez lui lui disait maintenant quelque chose, mais il ne savait pas, il ne savait plus. Et cette maudite mémoire qui ne voulait pas lui revenir ! Bah, son instinct devait se tromper, il ne risquait plus rien, il était maintenant en sécurité...

Il n'eut pas le temps d'y penser plus longtemps, ils venaient d'arriver dans la cave. En bas régnait une semi-pénombre, à peine troublée par quelques bougies de cire noire allumées. L'homme demanda alors au prêtre de s'avancer. Celui-ci n'arrivait pas à voir autre chose que les bougies. Ses yeux ne se plaisaient pas dans ce sombre lieu. Il s'avança de quelques pas encore, essayant de distinguer ce qui se trouvait autour de lui et vers quoi il avançait. Devant lui il put deviner la présence d'une masse semblable à celle d'une table et sur laquelle étaient posées des bougies. Il n'arrivait pas à deviner ce que pourrait lui demander l'étrange bonhomme. Il se tourna donc vers celui-ci. Son hôte commença alors à déclamer, sa voix trahissant la folie qui s'emparait de lui. Il ne parlait plus, il hurlait maintenant.

« La seule chose chez toi qui puisse me servir, pauvre prêtre, c'est ton sang et

ton âme ! Je suis persuadé qu'ils plairont à mon dieu, Nocturnus, le seul et l'unique dieu de ce monde. Le maître des ténèbres et de tout ce qui est ! »

L'homme éclata d'un rire sadique et démoniaque. Le religieux, surpris et choqué, ne put bouger tandis qu'une dague à lame noire fondait sur lui. Pris de peur, il tenta d'esquiver. Derrière lui se trouvait un autel d'obsidienne qui empêcha sa fuite. À ce moment-là, le poignard lui transperça le cœur. Son sang commença alors à se répandre sur l'autel tandis que le disciple du sombre dieu exprimait son immense satisfaction de son rire fou et sinistre. Le prêtre n'eut le temps que d'une dernière pensée avant d'être aspiré par les ténèbres. Et si seulement je n'avais pas oublié...

**TOUROULT LÉO**  
**RELECTURE PRÉLIMINAIRE**  
**CLOTILDE THIENNOT**

# Mais où ai-je la tête ?

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

La mémoire dans le Monde de la Tour

**B**elles lectrices, chers lecteurs, je vous salue bien bas. Me revoici, encore et toujours, pour vous parler du magnifique Monde de la Tour. Comment ça ? J'ai manqué un épisode ? Vous me dites que je n'étais pas là, fidèle au poste, le mois dernier ? Impossible ! Moi qui suis la fiabilité et la ponctualité incarnée... ah, mon fidèle assistant me fait signe que non, je ne suis ni fiable, ni ponctuel. Comme c'est agréable. Et il me confirme que j'étais absent le mois dernier et que personne n'a jugé bon de me remplacer. Eh bien, on ne peut plus compter sur qui que ce soit, de nos jours.

Admettons, peut-être ai-je un tout petit peu oublié notre rendez-vous régulier... mais peu importe, après tout. Maintenant je suis là et je vais pouvoir vous illuminer de mes incroyables connaissances. J'étais très occupé, voilà tout. Alors, voyons le sujet du mois. La mémoire ? Hum. Diablement opportun. Et une occasion en or de vous parler d'un sujet passionnant. Non pas de mes propres

déficiences, mais bien de Nar, notre superbe Dieu Ancien de la Mémoire.

## Bestiaire divin

Je vous ai déjà touché un mot ou deux des Dieux Anciens, mais le sujet mérite bien qu'on s'y arrête un peu plus. J'imagine que vous savez déjà ce qu'on qualifie communément de « dieu », à savoir un être bizarre et doté de capacités très largement supérieures à celles du commun des mortels. J'en conviens, cette description correspond à un bon nombre de créatures dans le Monde de la Tour. Alors en quoi les Dieux Anciens sont-ils si particuliers ? – en dehors du fait qu'on écrit leur titre avec des majuscules, un petit signe de respect qui en dit long sur leur importance.

Les Dieux Anciens forment le premier panthéon divin qui s'est officiellement constitué à la création de notre monde. Ces êtres se sont manifestés tout au début des temps pour mener à bien quelques menues actions presque anodines (relisez donc mon article



de février dernier sur le Format Court, vous y trouverez quelques indices). Ils ont tourné leur attention vers les frontières menacées de notre belle création et ont entrepris de les défendre – comme quoi, malgré ce que pourraient prétendre certaines mauvaises langues, ils servent à quelque chose...

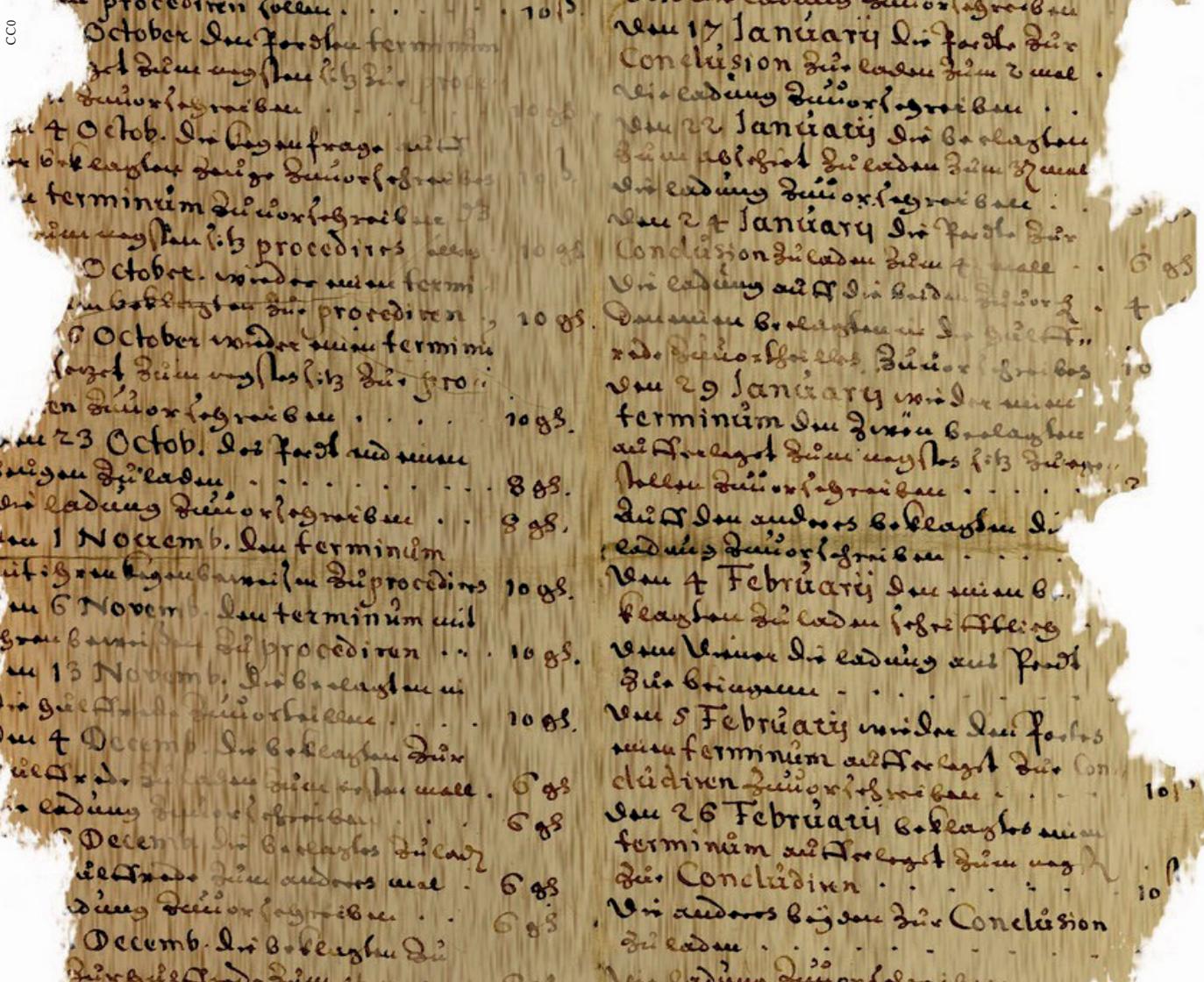
On les qualifie d'Anciens par opposition aux jeunes dieux, ces élus qu'ils sont capables de créer en leur insufflant une partie de leur pouvoir. En règle générale, les vieux envoient les jeunes au casse-pipe sur le front de la Guerre Éternelle, mais il arrive que certains petits privilégiés aient le droit de s'installer au chaud pour mener une vie – plus ou moins – pépère. Nous en reparlerons.

### Mémoire

Parmi ces Dieux Anciens se trouve donc Nar, celui qu'on appelle également Mémoire, puisque c'est le domaine par lequel il a choisi de se définir. Nar est un dieu fascinant, beaucoup plus complexe et retors qu'on pourrait

l'imaginer. Il cultive par exemple la confusion des genres. Intrinsèquement, les Dieux Anciens n'ont pas de genre. Ils ne sont ni masculins, ni féminins. Ce sont des... trucs. Mais ils choisissent presque tous d'adopter une enveloppe physique quand ils se manifestent devant leurs fidèles ou tiennent des petites réunions entre eux. Ils ont toujours une apparence un peu bizarre : une taille inhumaine, un corps de marbre, des yeux d'or, une tête de lune... toutes sortes de caractéristiques qui évitent qu'on les confonde avec le porc moyen. Pour la plupart, ils préfèrent arborer une apparence masculine.

Nar est une exception. Nar aime et favorise les femmes. Et son apparence reflète ce choix. Nar apparaît toujours sous les traits d'une très grande femme au visage magnifique et changeant au fil de ses humeurs. Son visage n'est jamais le même et arbore tour à tour toutes les beautés féminines. Ajoutez d'immenses ailes de plumes blanches et or, une aura grandiose, et vous avez le tableau. Il faut bien le reconnaître, Nar a plutôt la classe.



Et pourtant, étrangement, ses fidèles se réfèrent à lui comme s'il était masculin. Il faut bien dire que la plupart ne l'ont jamais vu. Nar est d'un naturel discret, il/elle préfère tirer les ficelles plutôt que de se mettre en première ligne. Seules ses prêtresses les plus favorisées s'adressent à elle au féminin dans leurs cérémonies les plus fermées. Une étrange coquetterie qui n'est peut-être qu'un signe de pragmatisme. Dans un monde largement dominé par les hommes, il paraît plus aisé de se poser en représentante d'un dieu du savoir (genre vieux sage penché sur un grimoire) que d'une déesse si sublime que tous les représentants de la gent masculine restent en contemplation devant elle, bouche bée et la bave aux lèvres.

Mais bon, puisque je vous ai livré la réalité des choses, je la qualifierai donc dans le reste de cet article de « déesse ».

## Culte du savoir

Le symbole de Nar est le livre, ses couleurs le bleu, le blanc et l'or. Son culte est centré autour de l'accumulation et de la préservation du savoir. Les fidèles de Nar sont des érudits, des savants, des mages concentrés sur la recherche de la connaissance, davantage que sur la puissance et la domination. Les filles de Nar, comme on les appelle, compilent les savoirs, tiennent des bibliothèques et dispensent leurs connaissances, aussi bien auprès des paysans du coin qu'au creux des oreilles des puissants de ce monde.

On pourrait parfois taxer Nar d'un certain sectarisme à l'encontre des hommes, car elle n'accepte que très rarement de favoriser des représentants de la gent masculine. Ses prêtresses sont toutes des femmes, tout comme ses élues. La Guilde du Savoir – qui est à la fois une institution d'érudites et de mages – refuse catégoriquement d'admettre des hommes en son sein (parlez-en à mon grand ami Morgas, qui a toujours trouvé ce parti pris parfaitement injuste et intolérable).



Il faut dire (pour aller dans le sens de Morgas) que pour un homme, entrer dans la guilde du Savoir de Nar est plutôt tentant. Les filles de Nar sont souvent parmi les plus belles femmes qui soient. Car Nar octroie à ses plus fidèles servantes une beauté surnaturelle – et je la soupçonne aussi de les choisir selon ce critère. Les prêtresses de haut rang sont des femmes magnifiques, épargnées par les outrages du temps. Personnellement, je les trouve un peu trop parfaites pour être totalement à mon goût. Des visages et des corps sans aucun défaut, jamais un cheveu qui dépasse... leur beauté est incontestable, mais elle s'accompagne d'une froideur qui leur donne un petit air intouchable. Il faut reconnaître quand même que la vue est bien agréable.

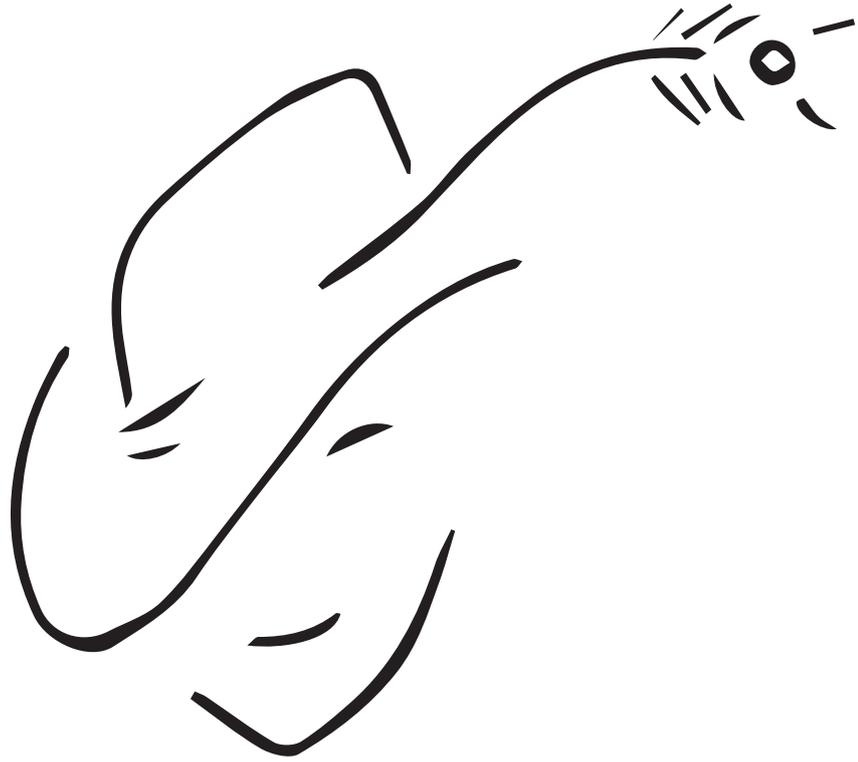
Cela dit, on peut tout à fait être un fidèle de Nar sans être une femme. Nar accepte la dévotion des hommes, c'est juste qu'ils ont peu de chance d'obtenir un rang de prêtre – ou de mage reconnu, parlez-en à monsieur M. Un petit mot également pour préciser que

Nar est priée par certaines Ombres. Pour utiliser un exemple célèbre, le sympathique Rel est un prêtre de Nar et la déesse élève parfois des Ombres au rang de jeunes dieux.

### Savoir et pouvoir

Historiquement, l'influence de Nar a toujours été limitée en comparaison de celle de ses frères plus belliqueux. Jusqu'à présent, Nar n'a jamais construit et patronné de grands empires. Mais elle est toujours là, à mener tranquillement sa barque au milieu des intrigues de ses pairs et des bouleversements de notre monde.

Avant l'Ère Élémentaire, Nar a fait partie de l'alliance de Dieux Anciens créée par Daar. Comme les autres, elle a placé l'une de ses élues à la tête d'une nation sur le Plan Central. La cité de Sheam, dirigée par la jeune déesse Sefyrin – ô combien importante ! – n'était qu'une simple cité-État en comparaison de l'immense Empire de la Lune, mais son influence était cependant très forte. Acamal,



l'Empereur Blanc, écoutait très attentivement les conseils de Sefyrin et s'en remettait à sa sagesse sur de nombreux points. Les prêtresses de Nar ont souvent été des éminences grises, des conseillères tout autant que des archivistes au service des puissants.

L'Ère Élémentaire a balayé tout cela, bien sûr, mais Nar a su refaire surface, à sa manière discrète et tranquille. La cité-État d'Arkas est considérée à juste titre comme l'une des villes les plus accueillantes du moment pour les érudits et les artistes de tout poil. Elle est le siège de la Guilde du Savoir de Nar, et le fait qu'elle soit le véritable cœur politique de la cité n'est un secret pour personne. La maîtresse de la Guilde siège à l'aréopage d'Arkas, en compagnie des représentants des grandes familles nobles de la ville et de la Grande Hiérophante de Nar, sa prêtresse de plus haut rang.

### Pureté ? Oui, mais...

Nar est une déesse affiliée à la Pureté. Voilà, c'est dit. Contrairement à d'autres, elle n'a pas viré de bord pendant l'Ère Élémentaire pour devenir un truc de l'Altération. Mais il faut bien admettre qu'elle sait mettre de l'eau dans son vin quand les circonstances l'exigent – ou s'il y a quelque avantage à en tirer.

Nar sait faire preuve d'un pragmatisme qui manque cruellement à la plupart de ses frères. Certains y verront une faiblesse de caractère, d'autres une mollesse dans les convictions. Personnellement, je pense que Nar est tout simplement une survivante. En toutes circonstances, elle assure sa préservation et, si l'occasion lui en est donnée, magouille un peu pour tirer son épingle du jeu. Une situation est épineuse et ne peut être réglée avec ses pairs de la Pureté ? Qu'à cela ne tienne, elle va discuter un peu avec un des dieux élémentaires. Après tout, Æther était auparavant Zaar, son frère. La sauvegarde du

Continent des Hommes ne vaut-elle pas un petit compromis avec l'Altération ? Et puis s'il y a moyen de rafler la mise, tout en douceur, pourquoi s'en priver ?

Certaines mauvaises langues murmurent que les étranges dons de prémonition dont dispose Nar ne seraient pas étrangers à nos amis de l'Aïon, les représentants de l'Élément Temps. Mais de là à en tirer des conclusions hâtives...

## Artefacts de Mémoire

Parlons maintenant de quelques artefacts célèbres liés à Nar et à la mémoire.

La Pierre de Mémoire est un artefact créé par Sefyrin lors de sa première incarnation, avant l'Ère Élémentaire. Précieusement conservée dans la cité-État de Sheam, la Pierre de Mémoire a servi de réceptacle pendant des siècles aux souvenirs de la jeune déesse. Sefyrin y a compilé ses mémoires, ainsi qu'une partie de son savoir, ce qui n'est pas peu dire. Car la demoiselle avait déjà bien vécu, étant née dans les ruines de la première civilisation humaine. C'est un objet fascinant, qui n'est pas facile à trouver, car il est à présent perdu au beau milieu du désert d'Ared, et qui plus est protégé par des fantômes. Un endroit charmant. Mais pour qui saurait localiser la pierre et communiquer avec elle, un véritable trésor de savoirs antiques serait à portée de la main.

Évoquons encore la belle Sefyrin et l'objet qu'elle avait consenti à créer pour protéger son peuple (quelle bonne blague, il était fort en baratin, cet Aros !). Mais peu importe ses raisons. L'artefact créé par Sefyrin était une chose de toute beauté. Un livre imprégné d'Essence au point qu'il était devenu une sorte de chronique vivante de l'histoire du Continent des Hommes. Il lui suffisait de l'ouvrir et d'en tourner les pages pour que le récit s'offre aux yeux de tous. Le livre recréait des images, des sons, des émotions comme si vous y étiez. Ah, sa... destruction a été un mal nécessaire, mais qui m'a fait mal au cœur, vous pouvez me croire.

## Bibliothèque d'Essence

Mais j'ai encore bien mieux à vous proposer. Je vous apprends donc, belles lectrices, qu'il est possible de graver, en quelque sorte, des informations dans les flux d'Essence. Et elles demeurent là, à disposition des petits curieux assez fouineurs et assez puissants pour les trouver. Il existe donc en tout endroit du monde une immense bibliothèque intangible qui contient, pour qui sait y accéder, tout le savoir magique imaginable.

Comment cela fonctionne-t-il ? Quand des sorts sont jetés, ils s'impriment dans l'Essence Primordiale et demeurent accessibles pour les rares initiés capables de les déchiffrer. Les traces des rituels les plus puissants qui aient jamais été lancés sont donc encore visibles dans cette trame subtile. On pourrait imaginer rechercher l'empreinte du rituel de génération primordiale des Éléments lancé par Sith lui-même !

Nar a eu très tôt l'intuition de cette incroyable bibliothèque et s'est autoproclamée gardienne de ces connaissances, un rôle que ses frères ne lui ont pas contesté. Les représentants de Nar les plus puissants et les plus favorisés peuvent accéder à cette incroyable source d'informations. Certaines Ombres sont également friandes de ce mode de pérennisation du savoir, en particulier celles qui refusent d'avoir recours à l'écriture (nous avons déjà évoqué le sujet il y a quelque temps).

Et voilà, cette chronique touche à son terme. J'espère que je vous ai donné envie d'en savoir un peu plus sur notre déesse locale de la Mémoire. Au fond, Nar fait partie des Dieux Anciens qu'on pourrait qualifier de sympas... enfin, par rapport aux autres, hein, il ne faut quand même pas exagérer. Nar est friande de savoir... pour s'en servir à son profit, bien sûr !

Je vous salue donc bien bas, belles lectrices, chers lecteurs, et vous dis à très bientôt. La prochaine fois nous parlerons de l'amour. Ah, l'amour... ■

**AENDO LE SCRIBE.  
HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS**

# Bibliothèque



# Ré-Animés

## Un nouvelle de M'Isey

**S**auvegarde mémorielle # 13567-D435, sujet 27768-567-H.

Je meurs.

Une balle vient de me transpercer le cœur. Je tombe comme au ralenti. La guerre tonne tout autour moi, la panique et les cris font rage, mais je chute dans une bulle de parfait silence. Je suis bien, là, soudain exempté de peur, de colère, de douleur... Déjà vu. Je sais que tout recommencera. Déjà vu aussi, déjà entendu plutôt, ce clic discret de l'enregistreur mémoriel.

Mes pensées se gravent quelque part sur un support virtuel, je les récupérerai bientôt. Dès qu'ils m'auront, une fois de plus, ramené à la vie.

L'origine de tout, le premier, l'anonyme, n'a que trois ans.

Si peu.

Il n'aura même pas fallu trois courtes années pour que le monde bascule.

Le succès a été immédiat. Vous pensez bien : ramener les morts à la vie ! Oh, pas simplement leur chair, façon zombie de mauvais film, non ! Les ré-animés étaient vivants, totalement vivants, et leur intellect était intact. Le frère disparu trop jeune, dans un accident idiot, revenait comme si ce malheur n'avait jamais eu de conséquence ! L'aïeule adorée, la mamie-gâteau que la petite dernière n'a pas pu connaître, emportée par une tumeur mal diagnostiquée... Erreur réparée !

Dès les premiers succès de ré-animation, dès leur fiabilité confirmée, de grands projets nationaux de retour à la vie ont été lancés. L'humanité venait d'atteindre son nouvel Âge d'Or. Le sens de l'existence, les questionnements, les priorités, plus rien ne serait jamais pareil !

L'Église, bien sûr, s'est ruée sur l'événement. Au-delà des leçons de morale, du discours sur les dérives dangereuses de la science, les propos millénaristes ont fleuri. Le pape lui-même s'y est rangé : la résurrection de tous, n'était-ce pas la promesse du Christ ! Au final, c'est cette science, l'éternelle rivale, qui venait d'offrir son apogée à la foi. Adieu la tolérance, les chrétiens tenaient la preuve que leur dogme était le bon, que leur Christ était le vrai, l'unique messie ! Les Églises catholiques, orthodoxes, réformées, ont fait le plein de nouveaux adeptes. Pas autant, toutefois, qu'elles l'espéraient : juifs et musulmans ne se sont pas convertis, leurs discours se sont radicalisés.

Les rumeurs ont été nombreuses. Tout le monde, par exemple, a entendu ces mots :

— Il paraît qu'ils vont ré-animer le Christ !

— Non, c'est impossible, il faut des tissus assez récents. Le mort le plus ancien qu'on ait réussi à ramener avait cessé de respirer en 1943.

— Dommage qu'on n'ait pas ré-animé tous les morts d'Hiroshima. Ça aurait fait réfléchir.

Dommage, oui... Mais on en a réveillé d'autres.



À peine ré-animé, Charles de Gaulle était redevenu président de sa chère cinquième République. Même les Français qui, à l'époque, étaient opposés à ses idées, voyaient désormais en lui un grand homme, une figure historique, qui ne pouvait que sortir le pays de la crise. Les Anglais ont agi pareillement avec Churchill. On ré-anima de même Roosevelt, Tchang Kaï-chek, Khrouchtchev... Fort heureusement, le corps d'Adolf Hitler ne fut pas retrouvé ; il y en avait quelques-uns qui rêvaient de le ramener. Étrangement, aucune démarche ne fut jamais entreprise pour rendre la vie à Einstein, Luther King ou Gandhi.

Vint l'époque des ré-animations privées. Bien sûr, l'euphorie générale n'a pas duré.

Imaginez les conflits de succession, imaginez les morts ramenés et aussitôt assassinés, imaginez les procès, les défenses qui affirmaient qu'on ne pouvait commettre un homicide sur quelqu'un qui avait déjà été tué... L'histoire de l'homme, son penchant

autodestructeur, avait souvent été absurde, mais là, on atteignait un sommet ! Nouvel Âge d'Or ? Vraiment ? Certains se mirent à en douter.

Les ré-animés possèdent toutes leurs capacités intellectuelles, toute leur mémoire. La plupart se souviennent même de l'instant de leur mort. Ne négligeons pas, cependant, que le temps s'est écoulé sans eux, que bien des choses ont évolué en leur absence. Leur vision du monde s'en trouve décalée, et les responsabilités et les honneurs qu'on accorda à certains ré-animés n'aidèrent pas à ce qu'ils se plient à la situation actuelle. De Gaulle, par exemple, fulmina sans discontinuer durant plusieurs semaines : l'abolition de la peine de la mort, la réglementation de l'avortement, même la réunification allemande, le dégoûtaient. Ne parlons pas de ses comptes à régler avec l'Algérie... Ses propositions de loi, ses cabinets de travail, ses méthodes à tous les niveaux, emportaient le pays sur un long chemin de régression.



La France horrifiait le reste du monde. Tous les États qui avaient placé à leur tête un ré-animé horrifiaient le reste du monde. La ségrégation refaisait surface, de même que l'Apartheid et la Guerre Froide.

La suite des événements est monstrueusement logique : plébiscités et idéalisés, loin de se préoccuper du monde actuel, les grands hommes ré-animés reprirent les choses là où chacun les avait laissées. Très vite, on assista aux redites de plusieurs conflits de décolonisation, on rejoua certains affrontements larvés de la Guerre Froide, en tentant bien sûr d'en modifier les dénouements. En faire une liste serait trop long. Tous les événements historiques que vous pouvez imaginer, que vous rêveriez de réécrire, dites-vous qu'un autre y a pensé lui aussi, un autre qui avait les moyens politiques et financiers de les mettre en pratique.

Personnellement, je suis déjà mort cinq fois. Nouvelle guerre d'Algérie et rembobinage d'un demi-siècle d'acquis sociaux, moraux

et scientifiques. Des compagnons d'armes ont reçu des obus de mortier en pleine tête, d'autres ont brûlé vif. Ceux-là ne risquent plus d'être ré-animés : leur corps a trop souffert, les réparations seraient trop coûteuses. Moi j'ai été tué par balle, la plupart du temps. Au cœur, au poumon... Cela s'opère facilement. Alors ils m'ont ramené. Encore et encore.

Je meurs, une fois de plus... Mais je sais ce qui m'attend : dès demain, je repartirai au front. Pour y être tué à nouveau, dans un jour, un mois, un an. Même l'espoir du silence et de l'oubli n'existe plus. Ils nous ont tout pris, y compris le droit de mourir.

Retour à l'Âge d'Or, disaient-ils ? Vraiment ? ■

**M'ISEY**

# La Mémoire du désert

Une histoire dont vous êtes le héros de Stéphane Drouet

**B**ienvenue à vous, jeune voyageur de la contrée désertique d'Edna'as ! Pour progresser dans cette aventure, vous allez avoir besoin de deux dés à 6 faces, qui vous seront utiles tout au long de l'aventure. Pour commencer, lancez ces deux dés, et multipliez le résultat d'un dé par celui de l'autre, ce qui devrait vous donner un résultat entre 1 et 36. Grâce à ce résultat, vous possédez maintenant une identité, et les souvenirs qui vont avec.

- **Moine (entre 0 et 3pts)** : Vous êtes un moine pèlerin, vivant de la charité des villageois et de l'aide que vous procurez. Les locaux vous apprécient toujours ce qui vous permet de ne jamais avoir d'ennuis avec quiconque. De plus, votre Dieu vous protège des mauvaises magies et vous permet ainsi d'éviter les malédictions. **Point faible** : Les moines ne font peur à personne.
- **Sauvage (4 - 7)** : Vous êtes issu d'un peuple isolé et sauvage vivant aux confins interdits du désert, vous savez vous diriger

mieux que personne dans le désert et vous êtes robuste et intimidant. **Point faible** : Personne ne veut vous parler.

- **Assassin (8 - 11)** : Vous êtes un assassin du désert, vivant de vos meurtres et vous délectant dans l'ombre, vous êtes peu apprécié des gens, notamment à cause de vos connaissances en magie noire. **Point faible** : Vous n'aurez aucun allié quand ça tournera mal.
- **Brigand (12 - 15)** : Vous êtes un Brigand des sables, et vous savez enchaîner les raids en solo entre deux tavernes. **Point faible** : Vous réglez tout avec vos poings.
- **Mercenaire (16 - 19)** : Vous êtes un mercenaire, et vous savez vous rendre utile en combat. Vous préférez travailler seul, mais ça ne vous empêche pas de vous faire des amis partout où vous allez. **Point faible** : Vous aimez trop les armes, au point d'en transporter des tas sur vous.
- **Cavalier (20 - 23)** : Vous venez d'un



continent au Nord, montant cette étrange créature que vous appelez cheval, vous êtes empreint de noblesse et savez vous battre, mais vous êtes plutôt solitaire. **Point faible** : Ces terres vous sont totalement inconnues.

- **Maudit (24 - 27)** : Vous n'êtes plus qu'un humanoïde infecté par les ténèbres elles-mêmes. Vous pouvez communiquer avec les habitants, car vous étiez comme eux autrefois. Vous ne pesez rien, donc vous vous déplacez avec une extrême rapidité et savez utiliser la magie noire. **Point faible** : Pas moyen de passer inaperçu : vous empestez la mort.
- **Magie du désert (28 - 31)** : Vous êtes un magicien qui peut dompter le sable à sa volonté, vous pouvez même l'utiliser pour vous cacher. Vous êtes aussi dissimulateur que lui, et vous savez calmer les conflits grâce à ça. **Point faible** : Vous avez beau essayer, la compréhension de la magie noire vous échappe complètement.
- **Sorcier (32 - 35)** : Vous êtes un sorcier

maléfique, pouvant invoquer les pires malédictions pour venir à bout de vos adversaires, et vous savez créer la peur chez vos ennemis. **Point faible** : La magie c'est bien beau, mais vous ne savez même pas encaisser un simple coup de poing

- **Anubite(36)** : Vous êtes issu du désert lui-même et le connaissez pleinement. Homme-chacal imposant, vous êtes rapide et endurant, et extrêmement fort. Vous savez contrôler vos instincts, ce qui fait que vous pouvez communiquer. **Point faible** : Vous êtes une proie facile pour les mages qui connaissent bien votre espèce.

Cette identité vous caractérisera dans vos décisions et vous permettra de franchir des obstacles plus facilement que d'autres. Lorsque vous serez confrontés à certaines décisions, votre identité influencera vos capacités et la valeur de vos lancers de dés. Alors choisissez bien vos décisions, car il ne faudrait pas que votre personnage se retrouve dans une situation qu'il ne peut pas gérer.

**Démarrez l'aventure en 41.****1**

Vous entrez dans le temple, et découvrez un espace que vous n'auriez jamais soupçonné en regardant simplement de l'extérieur. Le couloir est vide, immense et sombre, et chacun de vos pas résonne comme un tambour de guerre alors que vous continuez droit devant vous. Tout à coup, le couloir se divise en deux allées, tandis que face à vous se dresse un immense bas-relief représentant une montagne au pied de laquelle se trouve un lac à sa gauche et un feu de camp à sa droite. Vous lisez les inscriptions au bas de l'œuvre.

« La Terre est la base de tout, elle est ce sur quoi nous bâtissons et reposons tout, elle est à l'épreuve du temps, tout comme les souvenirs. »

Vous prenez à droite, en **63**.

Vous prenez à gauche, en **2**.

**2**

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrez un bas-relief représentant un bateau pris dans une formidable tempête. Vers la proue du bateau, à gauche, se trouve un homme en train de se noyer, tandis qu'à droite, à la poupe, se trouve un sorcier qui fait brûler des monstres marins sur le bateau. L'inscription dit : « L'eau représente notre essence, notre capacité de survie via notre faculté d'adaptation, elle n'a pas réellement de forme ni de couleur, comme nos souvenirs. »

Vous prenez à gauche, en **59**.

Vous prenez à droite, en **3**.

**3**

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrez un bas-relief représentant une île volcanique en éruption. Le nuage de cendres dégage par le volcan se dirige vers la droite. Vous pouvez lire l'inscription suivante :

« Le feu est présenté auprès de tous comme celui qui consume tout, mais il est en réalité l'élément du forgeron, celui qui façonne, qui crée la forme et lui donne un but. Afin d'exister, il doit se produire des interactions entre plusieurs éléments, qui permettent ainsi de lui donner naissance, tel un souvenir qui aura besoin d'un sujet pour s'en souvenir. »

Vous prenez à gauche, en **60**.

Vous prenez à droite, en **4**.

**4**

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrez un bas-relief représentant une gigantesque tornade, qui semble être soufflée par un homme sculpté à gauche, en direction d'un autre homme, à droite. Vous pouvez lire l'inscription suivante : « L'air est celui qui balaye l'impureté, qui purifie et éclaire le jour de ses nuages sombres, il permet de voir à travers l'inconnu intérieur et extérieur, et il maintient en vie quiconque se sert de lui, tel un souvenir nous rappelant notre identité, notre unicité et notre existence. »

Vous prenez à droite, en **34**.

Vous prenez à gauche, en **6**.

**5**

Vous voilà donc dans la zone la plus profonde du désert... la fameuse zone Sud. Vous observez, l'environnement autour de vous, tentant d'en retenir les moindres recoins, tant vous n'en revenez pas. Le terme « désert » ne semble pas vraiment convenir à ces terres luxuriantes et colorées qui s'étendent à perte de vue. Le sol a beau être sec et aride, de nombreux palmiers et arbustes ont poussé un peu partout. Les terres semblent parsemées de nombreux cratères peu profonds. Vous remarquez alors que cette contrée est peuplée de petites créatures d'un blanc immaculé ressemblant à des petites boules poilues. L'une d'elles s'approche de vous et se frotte à votre jambe en ronronnant. Elle semble inoffensive.



Vous apercevez alors votre objectif : Riv'Naasou, ce temple imposant surplombe cette vallée telle une ombre claire au loin. Déterminé par sa vue, vous vous dirigez d'un pas sûr vers lui.

Allez au **26**.

## 6

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrirez un bas-relief représentant un homme géant s'appêtant à en poignarder un autre plus petit, tandis qu'un troisième encore plus grand s'appête lui-même à le poignarder. Une voix puissante s'élève alors de nulle part et dit : « Il est toujours vaniteux de penser que l'on détient le pouvoir suprême, car on est toujours plus petit qu'un autre, et parfois cette échelle ne se réduit pas qu'aux êtres vivants... »

À peine la voix s'est-elle éteinte que le sol tremble sous vos pieds. Les murs vous entourant s'avancent vers vous à une vitesse incroyable et vous écrasent tel un insecte.

FIN

## 7

Vous décidez de courir vers le cercle de lumière en espérant y trouver un quelconque salut. Le jeune homme vous regarde alors en faisant la moue et fait un simple geste du revers de la main. Vous sentez alors toute force vous abandonner et une envie irrésistible de vous soumettre vient alors.

« Quel dommage. Je retire ce que j'ai dit sur votre intelligence, de toute évidence, vous ne savez pas qu'il est impoli de ne pas se présenter lorsque l'on parle à un dieu. Adieu. »

Le jeune homme ferme alors fermement son poing gauche tandis que vous sentez vos os se broyer peu à peu. Vous ne pouviez rien faire, à l'évidence.

FIN



## 8

Vous n'avez même pas le temps de vous en rendre compte que votre partenaire a déjà gravi les marches quatre à quatre, bondit sur l'un des deux hommes et l'égorge d'un coup avant de foncer sur l'autre. Vous courez jusqu'à elle pour la raisonner quand le second homme esquive son coup. Votre équipière suspend alors son attaque, figée sur place, et contemple en pleurant le visage alors découvert de l'homme.

« Non... non, non, non ! Ra'an ! Que t'ont-ils fait ? Mon aimé, est-ce bien toi ? Ne me reconnais-tu pas ? C'est moi ! Ta... »

Elle ne put terminer sa phrase : l'homme venait de tendre la paume de la main vers elle et une magie d'un bleu irréel en était sortie pour se diriger droit sur la tête de votre partenaire. En un éclair, celle-ci se retrouva avec le regard vide, la bouche ouverte, inexpressive... Elle ramassa alors la tenue du premier homme mort et l'enfila, avant de rabattre la

capuche sur sa tête et de se mettre à la place qu'occupait ce dernier.

Si vous décidez de vous enfuir, faites-le en **58**. Si vous décidez de monter le reste des marches, faites-le au **50**.

## 9

« Écoutez, je ne veux pas d'ennuis, vous dit enfin le barman. Tout ce que je peux vous dire, c'est que ce que vous recherchez a un rapport avec le temple de Riiv'Naasou, quelque part au sud, maintenant fichez le camp et quittez ce village au plus vite ! »

Conscient que vous n'obtiendrez pas plus, vous sortez du village pour l'explorer, rendez-vous au **46**.

## 10

Sentant votre instinct de survie vous rappeler à l'ordre, vous baissez honteusement la tête pour votre faiblesse et vous enfuyez

sans vous retourner. Cette mercenaire aura au moins eu le mérite de se battre jusqu'au bout pour exaucer son souhait. Vous parcourrez une longue distance et ne vous retournez qu'une fois le silence installé, remplaçant les cris de douleurs et d'horreurs de celle qui fut votre équipière de courte durée. Puisse son visage perdurer à jamais dans votre mémoire.

Abattu par cette perte mais déterminé, vous continuez à fuir vers le sud, avant d'arriver enfin dans un nouveau paysage au **5**.

## 11

Vous poussez un grand cri afin de les intimider, comme on le suggère souvent face à ce genre de créature. Dès qu'ils l'entendent, les loups font un pas en arrière en gémissant, tête basse. Vous commencez à croire cette bataille gagnée d'avance, quand surgit derrière le loup alpha un loup quatre fois plus grand, au pelage jaune, rouge et bleu : l'Aa'kstêet. Cette créature de légende vous fait face, répondant à votre cri par un grognement si puissant qu'il en fait trembler l'air. Les loups vous ont encerclé et se préparent à vous bondir dessus.

Lancez les dés. Retirez 1 au résultat si vous êtes Moine, Cavalier ou Assassin.

Si vous obtenez 6 ou moins, défendez-vous au **29**. Si votre résultat affiche 9 ou plus, combattez-les vaillamment en **17**. Si vous faites 7 ou 8, fuyez « vaillamment » vers le Sud en **45**.

## 12

Vous êtes habitué aux situations dont on n'est pas censé réchapper, et c'est sûr de vous que vous vous préparez à éviter les vents ensablés. Malheureusement, votre mercenaire ne semble pas partager votre habileté, et se retrouve rapidement en situation désavantageuse. Elle se retourne vers vous et vous supplie de venir à son secours, les larmes aux yeux.

Lancez les dés. Ajoutez 1 au résultat si vous êtes Anubite, Mage, Cavalier, Mercenaire ou Sauvage. Enlevez 2 au résultat si vous êtes Sorcier ou Brigand.

Si vous obtenez un résultat supérieur à 7, volez à son secours au **54**. Si vous obtenez entre 7 et 5 compris, tentez une manœuvre d'évasion avec elle au **37**. Si vous obtenez un résultat inférieur à 5, vous vous échappez sans elle au **10**.

## 13

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Il vous arrive parfois de vous souvenir de cet événement, maintenant que vous avez quitté votre ordre. Vous avez fondé votre propre religion, dans laquelle vous enseignez les bienfaits de la mémoire et de la sagesse. Vos disciples sont attentifs et passionnés, et la plupart sont promis à un brillant avenir.

Puisse Inhemot veiller sur nous tous.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

## 14

Vous acquiescez promptement et entrez à l'intérieur du cercle de lumière.

« Bien. Maintenant que tu as choisi d'accepter, ferme les yeux et rappelle-toi bien de ce que tu es. De QUI tu es. Souviens-toi bien, ta mémoire est très importante. »

Vous vous exécutez...

Ma mémoire est celle d'un Moine (**13**). Ma mémoire est celle d'un Sauvage (**22**). Ma mémoire est celle d'un Assassin (**44**). Ma mémoire est celle d'un Brigand (**49**). Ma mémoire est celle d'un Mercenaire (**33**). Ma mémoire est celle d'un Cavalier (**56**). Ma mémoire est celle d'un Maudit (**36**). Ma mémoire est celle d'un Mage du désert (**30**). Ma mémoire est celle d'un Sorcier (**19**). Ma mémoire est celle d'un Anubite (**27**).

## 15

Vous arrivez à la lisière est du désert, et y découvrez un ciel radieux et un soleil brillant

et éclatant. La chaleur y est intense, mais vous êtes habitué aux longs voyages et ne fléchissez pas. Vous observez, émerveillé, la beauté du paysage, certes désertique, mais qui semble si beau et coloré. L'endroit vous paraîtrait presque animé, vivant... ou peut-être que cette impression n'en est pas vraiment une, du moins c'est ce que l'on pourrait penser à la vue de trois Loups du Désert, dont un alpha, qui vous font face en ce moment même. Vous vous armez de votre courage pour affronter ces bêtes dont vous ne connaissez que ce que l'on en raconte dans les histoires pour enfants.

Si vous êtes seul face à eux, combattez-les au **11**. Si la mercenaire vous accompagne, donnez-lui ordre de se préparer à combattre, et affrontez-les au **51**.

## 16

Vous fronchez les sourcils et vous mettez en position de combat à l'approche des brutes. Dans la taverne, tout le monde a compris comment cette scène allait se finir et vous n'y voyez pas d'autre alternative. Le combat sera rude.

Lancez deux dés, ajoutez 1 à votre résultat si vous êtes un Brigand, un Cavalier ou un Mercenaire, ou retirez 2 si vous êtes un Assassin.

Si vous obtenez moins de sept, allez au **40**. Si vous obtenez sept ou plus, allez au **55**.

## 17

Un jour et une nuit, c'est le temps qu'il vous aura fallu pour venir à bout de ces créatures... la vitesse des oméga, la résistance de l'alpha, et surtout, surtout... Aa'kstêet, le dieu Loup Mystique, et son pouvoir de faire venir autant de loup qu'il le souhaite. Il vous aura fallu lui trancher rapidement la gorge afin qu'il n'appelle des renforts, mais cela vous aura valu de nombreuses cicatrices.

Épuisé, vous vous endormez juste après la bataille, vous écroulant devant le cadavre de la puissante bête que vous venez de vaincre.

Vous vous réveillez le lendemain midi, rafraîchi, hydraté et guéri de vos blessures. Tout d'abord étonné, vous vous rappelez que les contes pour enfants parlaient souvent de légendes racontant que celui qui parviendrait à terrasser Aa'kstêet se verrait attribuer la Mémoire et les capacités de régénération de ce dernier, ainsi que sa faculté d'invocation de Loups du Désert.

Fier d'être en vie et renforcé par cette bataille, vous vous dirigez fièrement vers le sud, poussé par votre Instinct Animal au **5**.

## 18

La mercenaire agrippe fermement la garde de son cimenterre en vous regardant d'un air farouche. Vous lui expliquez calmement que vous cherchez des renseignements sur un certain Inehmot et attendez sa réaction. La mercenaire continue à vous dévisager longuement, détaillant chaque parcelle de votre corps dans sa tête, puis se décide à faire un pas vers vous.

Si vous êtes un Anubite, un Assassin, un Sauvage, un Sorcier ou un Brigand, allez au **61**. Si vous êtes d'une autre espèce, lancez les dés (Réussite instantanée pour les Mercenaires). Si vous obtenez moins de 7, suivez l'autre chemin. Si vous obtenez 7 ou plus, allez au **62**.

## 19

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous avez voyagé jusqu'à trouver une contrée paradisiaque où vous vous êtes installé confortablement. Vous vous êtes autoproclamé roi et usez de vos nouvelles connaissances magiques pour faire régner la terreur sur quiconque vous importune. Qu'il est bon d'être puissant !

Puisse Inehmot m'accorder le pouvoir et le luxe.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !



## 20

À votre approche, le barman arrête d'essayer son verre et vous regarde d'un air interrogateur et méfiant. Vous lui dites que vous cherchez des informations sur un certain dieu païen du nom d'Inehmot. À son nom, le barman tremble légèrement, mais se contrôle aussitôt et vous explique qu'il n'en a jamais entendu parler et qu'il vaudrait mieux arrêter de poser des questions idiotes.

Vous tentez de lui soutirer des informations grâce à votre éloquence et votre habileté du langage. Essayez au **38**. Vous tentez de le menacer afin qu'il crache le morceau **23**.

## 21

Vous vous approchez des deux hommes après avoir gravi lentement et prudemment les marches. Ils tournent alors la tête vers vous simultanément et parlent d'une seule et même voix : « Bienvenue dans le temple sacré de notre dieu, le grand Inhemot. Soyez fidèle

à nos préceptes et vous pourrez marcher vers la voie de l'illumination. Nous vous autorisons à fouler le sol sacré de notre temple. Entrez, et continuez droit devant vous, puis prenez à gauche, à droite, à droite et à gauche à nouveau, chaque fois que vous ne pourrez plus avancer. Telle est la voix qui vous permettra d'atteindre le cœur même de notre temple. Du moins, si vous croyez en nous. »

Entrez dans le temple, rendez-vous au **1**.

## 22

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous êtes retourné dans votre colonie du désert, et en avez pris la tête selon les traditions de votre peuple. Vous racontez à votre entourage votre aventure et avez décidé de faire perdurer la leçon que vous avez tirée de tout cela à votre campement.

Puisse Inhemot veiller sur moi et mon clan.



Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

### 23

Vous commencez sérieusement à en avoir assez de toutes ces complications inutiles : d'abord la traversée usante des plaines arides, et maintenant ça ! C'en est trop, vous empoignez fermement le barman par son col et lui sommez de vous répondre le plus rapidement possible avant que ça ne tourne mal.

Lancez deux dés, ajoutez 1 à votre résultat si vous êtes un Sauvage, un Assassin ou un Anubite, ou retirez 2 si vous êtes un Moine.

Si vous obtenez moins de 7, allez au **25**.

Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **9**.

### 24

Vous levez les mains en signe de paix et tentez de les persuader de se calmer. Vous avez

à tout prix besoin de ces informations, mais vous ne souhaitez pas que des innocents, ni vous d'ailleurs, ne soient blessés dans votre quête.

Lancez deux dés, ajoutez 1 à votre résultat si vous êtes un Moine, Cavalier ou Mage, ou retirez 2 si vous êtes un Brigand.

Vous obtenez 7 ou plus à votre résultat final, allez au **55**. Vous obtenez moins de 7 à votre résultat final, allez au **40**.

### 25

Malgré toutes vos tentatives diverses et variées, le barman refuse catégoriquement de vous donner la moindre information et finit par s'énerver devant votre insistance. Vous êtes contraint d'abandonner cette idée et de vous débrouiller par vous-même.

Vous sortez de la taverne, déçu. Rendez-vous au **46**.

**26**

Vous atteignez enfin le bas du temple. Vous levez la tête et contemplez avec appréhension ses hautes marches et ses colonnes imposantes qui semblent vous écraser de par leur simple forme. Deux hommes encapuchonnés semblent vous attendre en haut de ces marches.

Si la mercenaire vous accompagne, allez au **8**. Si vous avez vaincu Aa'kstêet, allez au **42**. Sinon, allez au **21**.

**27**

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous avez décidé de rester au temple de Riv'Naasou et d'en être le garde, après avoir tué tous ceux qui avaient été victimes de leur cupidité d'une nouvelle vie. Vous enseignez maintenant la vérité aux voyageurs assez courageux pour parvenir jusqu'à vous.

Puisse Inhemot m'accorder le pouvoir de prendre sa relève.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

**28**

Vous lui expliquez que vous ne voulez pas de ce pouvoir et que vous êtes bien content de votre vie telle qu'elle est.

« Eh bien qu'il en soit ainsi ! Sache que je suis heureux d'avoir croisé le chemin d'un être tel que toi, au cœur si pur et si généreux. Pour la peine, j'ai décidé de te renvoyer chez toi, afin que tu puisses y continuer à vivre ta vie. Et si jamais un jour tu te trouves dans l'embarras, n'hésite pas à crier mon nom »

Vous vous réveillez dans votre village natal, votre femme à vos côtés.

« Bonjour, mon amour. As-tu bien dormi ? Tu semblais faire un rêve si beau que je n'ai pas osé te réveiller. »

Un rêve ? Peut-être bien, oui, tout cela avait l'air si irréel après tout. Je ne parviens pas à croire que j'ai pu y croire pendant tout ce temps !

« Au fait mon chéri... tu as reçu une petite maquette d'un vieux temple égyptien... elle viendrait d'un certain... Inhemot. »

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

**29**

Les loups attaquent, vous réussissez à les repousser courageusement un à un, parant leurs attaques en leur infligeant des blessures à chaque fois. Vous réussissez à abattre les deux loups oméga, et l'alpha a une patte cassée. Vous êtes fatigué mais indemne, et plus déterminé que jamais à survivre. Dans un élan inspiré, vous fondez sur le loup alpha afin de lui porter un coup fatal. Mais, au moment où vous vous apprêtez à le toucher, Aa'kstêet, qui était resté immobile jusqu'alors, fonce sur vous avec la vitesse du vent déchaîné du désert. Vous n'avez même pas le temps de comprendre ce qu'il s'est passé que vous remarquez que vos jambes sont à cinq mètres de vous... c'est très étran...

FIN

**30**

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous vivez reclus dans le temple de Riv'Naasou, perfectionnant chaque jour votre maîtrise du désert. Vos pouvoirs deviennent plus puissants et vous avez le sentiment d'être accompli.

Puisse Inhemot m'accorder le temps de devenir encore plus fort.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

## 31

Vous avancez le pied gauche vers lui et le saluez. Vous vous présentez et vous lui expliquez que vous avez fait ce voyage dans le but d'en savoir plus sur un certain Inhemot.

« Je suis celui que l'on appelle Inhemot. Ne sois pas surpris, voyons, les dieux ont aussi un corps physique, bien que celui-ci soit immortel. »

Vous lui demandez alors s'il lui est vraiment possible de vous refaire une nouvelle vie.

« Allons bon ! dit-il en souriant. Pourquoi voudrais-tu d'une autre vie ? Tous ceux qui l'ont souhaité auparavant ne sont devenus que des pantins, ne possédant plus aucun souvenir, et ayant pour unique but de voler ceux des autres. Tu as dû en avoir un exemple, si tu as parlé aux gardes de mon temple. Pauvres diables, dire que je les avais mis en garde ! La vérité est que seul le futur, qui n'existe pas vraiment, est modifiable. Le passé, qui est quant à lui défini, ne peut être modifié, car cela reviendrait à détruire l'ensemble des archives que nous conservons de celui-ci, détruire ces archives que vous autres appelez « souvenirs ». Jusqu'à présent, personne n'a voulu accepter cette réalité parmi ton espèce, et c'est ce qui m'a profondément déçu et m'a amené à ne plus rien faire pour vous aider. Je suis alors devenu un dieu païen, parmi une culture de plusieurs divinités fictives, quelle ironie !

Mais je vois que tu n'es pas venu ici dans le seul but d'entendre mon histoire, aussi vais-je te confier un petit secret : ce cercle de lumière contient une bonne partie de mes pouvoirs et je t'autorise à t'en servir pour mener une vie plus confortable que celle que tu mènes. Pénètre à l'intérieur, et reçois le cadeau du seul dieu existant ! »

Vous choisissez de refuser ce cadeau divin en 28. Vous choisissez d'accepter ce cadeau divin au 14.

## 32

La route vers le désert Ouest vous amène au sein de terres mi-désertiques, mi-rocailleuses, balayées par des vents forts et violents. Vous progressez difficilement à l'intérieur, ne pouvant voir à plus de dix mètres de vous. Vous entendez soudain un cri strident à vous glacer le sang, et apercevez à votre droite ce qui semble être une sphère lumineuse marron-jaune, flottant à quelques mètres du sol. Vous en avez entendu parler : Aamon'kah, cet esprit de la terre et du sable, vous fait face un bref instant avant de disparaître de votre champ de vision en un éclair. Une formidable tempête de sable se déclenche alors, vous submergeant totalement.

Vous décidez de l'éviter promptement en fonçant droit devant vous, rendez-vous au 35.

## 33

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous n'hésitez pas à jouer les héros contre un peu d'argent, et vos pouvoirs vous permettent d'accomplir n'importe quel contrat dans les temps. Vous êtes devenu une idole pour les plus jeunes et vous voulez continuer ainsi.

Puisse Inhemot me protéger du mal encore longtemps.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

## 34

Alors que vous sortez du long couloir, vous apercevez une immense salle avec en son centre un cercle de lumière brillant. Derrière ce cercle se trouve un gigantesque trône, sur lequel est assis un jeune homme d'une beauté sans égale, qui vous regarde avec intérêt et curiosité.

« Il y avait bien longtemps que personne n'était arrivé jusqu'ici, dit-il. Je dois vous avouer que je suis ravi de pouvoir aider une personne aussi forte et intelligente que vous. »



Si vous décidez de l'attaquer, faites-le au **48**.

Si vous décidez de rentrer dans le cercle de lumière, allez au **7**.

Si vous décidez de vous présenter à lui, faites-le au **31**.

### 35

La tempête de sable se rapproche rapidement de vous, et votre fenêtre de fuite est limitée. Vous n'avez plus le choix, s'il faut fuir, c'est maintenant.

Si vous avez pris la mercenaire avec vous, allez au **12**.

Si vous êtes seul, fuyez la tempête aussi vite que possible en allant au désert Sud, en **47**.

### 36

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vos malédictions ne sont plus, vous êtes redevenu comme avant, et vous avez enfin trouvé l'amour et la volupté qui vous manquaient depuis si longtemps. Vous reprenez peu à peu goût à la vie et personne ne saurait être plus heureux que vous.

Puisse Inhemot éloigner la maladie de mon foyer pour toujours.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

### 37

Vous vous lancez en plein cœur de la tempête maudite, dont l'intensité redouble à chaque seconde, afin de sauver votre nouvelle équipière. Malheureusement, l'Esprit est puissant, et l'image rémanente de la mercenaire à têt fait de disparaître alors que vous n'avez même pas réduit la distance entre elle et vous de moitié. Vous avez à peine le temps de pleurer sa mort que l'Esprit en personne apparaît derrière vous et vous ensevelit sous



la roche et le sable. Vous avez peut-être agi en héros, mais personne ne se souviendra de vous comme tel. Adieu.

FIN

### 38

« Pas moyen de reculer maintenant, pensez-vous. Il faut à tout pris que j'en sache plus sur cette histoire ». Vous décidez de faire appel à toute votre éloquence ou votre fourberie pour tenter de persuader le barman de vous livrer la moindre information.

Lancez deux dés, ajoutez 1 à votre résultat si vous êtes un Moine, un Brigand ou un Mercenaire, ou retirez 2 si vous êtes un Sauvage.

Si vous obtenez moins de 7, allez au **25**.

Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **9**.

### 39

Vous sortez du village et commencez une longue et pénible marche dans le désert. Le soleil brûlant, inlassable, semble ne jamais vouloir descendre. Dans votre champ de vision s'étendent à perte de vue des dunes de sable de toutes les formes et de toutes les hauteurs. Il vous est impossible de distinguer quoi que ce soit d'autre, mais vous savez que vous devez choisir une direction bien précise si vous souhaitez continuer.

Vous décidez de faire route vers l'Ouest, allez au **32**.

Vous décidez de faire route vers le Sud, allez au **5**.

Vous décidez de faire route vers l'Est, allez au **15**.

**40**

Malgré toutes vos tentatives, les brutes vous empoignent facilement et vous soulèvent du sol avec une force phénoménale. Le chef se met à ricaner avant de vous assommer avec son gigantesque poing.

Peut-être qu'un jour on retrouvera votre corps sous le sable brûlant.... Mais j'en doute.

FIN

**41**

Après avoir traversé une bonne partie des Terres Asséchées du Nord, vous décidez de vous arrêter à Léfrah, un petit campement séparant les plaines arides du nord et le désert du Sud. Il est temps de vous reposer un peu et de chercher des renseignements à propos de cette étrange rumeur que vous avez entendue : le culte païen d'un dieu du nom d'Inehmot pourrait ouvrir des portes à une nouvelle vie meilleure.

Ne sachant pas comment les villageois pourraient réagir à votre arrivée, vous hésitez sur la décision à prendre.

Si vous choisissez de passer à la taverne, rendez-vous au **52**.

Si vous choisissez d'explorer le campement, rendez-vous au **46**.

**42**

Votre Instinct Animal vous pousse à gravir doucement les marches et à entrer dans le temple. À votre approche, les deux hommes semblent ne pas réagir, comme s'ils ne pouvaient vous voir. Vous continuez votre avancée à l'intérieur du hall et vous enfoncez un peu plus profondément dans le temple.

Allez au **53**.

**43**

Vous vous dirigez vers la gauche et faites face aux brutes qui se lèvent tour à tour à votre

approche et vous regardent d'un air menaçant. Vous leur expliquez que vous cherchez simplement des renseignements et qu'il n'y a pas de raison de s'énerver. Le plus imposant d'entre eux ricane alors, découvrant une bouche pleine de dents jaunes et noires, et s'avance vers vous en montrant le poing.

Vous essayez de les raisonner afin qu'ils se calment et vous aident. Rendez-vous au **24**.

Vous essayez de les menacer en leur faisant comprendre que vous n'êtes pas là pour rire. Rendez-vous au **57**.

Vous comprenez que ce conflit ne se réglera que par la force et déclenchez une bagarre. Allez au **16**.

**44**

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vos nouveaux pouvoirs vous ont permis de devenir plus furtif. Votre renommée a grandement augmenté et les contrats et l'or coulent à flots. Vous savez néanmoins ce qu'est le véritable sens de la vie et comptez l'enseigner un jour à votre descendance... si toutefois vous succombez un jour à de quelconques charmes.

Puisse Inehmot me préserver de la mort encore longtemps.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

**45**

Vous esquiverez de justesse les attaques portées contre vous, et profitez d'un moment d'inattention pour fuir aussi vite que vous le pouvez. Les loups vous pourchassent jusqu'à la frontière même du désert Est et finissent enfin par abandonner. Peu rassuré cependant, vous décidez de continuer à aller vers le Sud.

Rendez-vous au **5**.

**46**

Un vent chaud et léger souffle sur le village, le sable et la poussière s'envolent doucement. Vous jetez un regard autour de vous, essayant de discerner la moindre chose suspecte parmi les bâtiments. Vous inspectez chaque ombre, chaque cachette probable du coin de l'œil... en vain. Il semblerait que le village ne recèle aucune preuve quelconque de ce que vous cherchez. Vous décidez de quitter le village pour pouvoir vous lancer dans une exploration du désert.

Rendez-vous au **39**.

**47**

Ce n'est ni un Esprit, ni un peu de sable qui vous arrêtera après toutes les aventures que vous avez traversées. Vous décidez de faire route rapidement vers le Sud et finissez enfin par l'atteindre, épuisé, après un long voyage. Vous vous arrêtez alors et contemplez ce paysage, si différent de la zone Ouest, qui s'étend sous vos yeux.

Allez au **5**.

**48**

Vous décidez de ne courir aucun risque et lancez l'assaut. Le jeune homme vous regarde alors en faisant la moue et fait un simple geste du revers de la main. Vous sentez alors toute force vous abandonner et une envie irrésistible de vous soumettre vient alors.

« Quel dommage. Je retire ce que j'ai dit sur votre intelligence, de toute évidence, vous ne valez rien. Adieu. »

Le jeune homme ferme alors fermement son poing gauche tandis que vous sentez vos os se broyer peu à peu. Vous ne pouvez rien faire, à l'évidence.

FIN

**49**

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous avez créé une guilde de voleurs qui a rapidement gagné en notoriété, au point d'être maintenant crainte et respectée de tous. De temps en temps, vous vous permettez une action charitable en redistribuant vos butins aux plus démunis, mais c'est seulement lorsque vous en avez envie.

Puisse Inhemot m'accorder fortune et prospérité encore longtemps.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

**50**

Il semblerait que votre ex-équipière ait changé définitivement de camp, elle tourne sa tête vers vous et vous dit d'une voix vide :

« Bienvenue dans le temple sacré de notre dieu, le grand Inhemot. Soyez fidèle à nos préceptes et vous pourrez marcher vers la voie de l'illumination. Nous vous autorisons à fouler le sol sacré de notre temple. Entrez, et continuez droit devant vous, puis prenez à gauche, à droite, à droite et à gauche à nouveau, chaque fois que vous ne pourrez plus avancer. Telle est la voix qui vous permettra d'atteindre le cœur même de notre temple. Du moins, si vous croyez en nous. »

Entrez dans le temple, rendez-vous au **1**.

**51**

Vous vous retournez en direction de votre équipière pour lui dire d'engager le combat, mais celle-ci a disparu de votre champ de vision. Vous vous retournez alors au son d'un sifflement et découvrez les cadavres des trois loups, à vos pieds, lacérés par ce qui semble être la plus tranchante des épées. Votre équipière, surplombant la dune sur laquelle se trouvaient les loups, vous sourit d'un air radieux.

« Mon aimé était chasseur de loups auparavant, et j'ai beaucoup appris à ses côtés pour ce qui est de supprimer ces créatures. »

Ravi d'avoir cette femme pour alliée, vous

lui rendez son sourire, conservant bien en mémoire cette dette que vous avez envers elle.

« Nous devrions nous diriger vers le Sud comme je l'avais dit, cette fois, ce sera plus sûr », vous dit-elle.

Vous décidez de suivre son conseil et vous dirigez vers la zone Sud du désert en sa compagnie au **5**.

## 52

Vous poussez la porte d'entrée de la taverne. À votre vue, les gens s'écartent, certains curieux, d'autres méfiants et prêts à dégainer, d'autres apeurés par l'arrivée d'un inconnu. Vous regardez rapidement autour de vous...

À votre gauche, au fond dans un coin sombre, un groupe de brutes armées vous regarde du coin de l'œil en discutant à voix basse.

Devant vous, le tenancier de la taverne essuie un verre sans vous regarder.

À votre droite, une mercenaire est adossée au mur de la taverne et vous regarde avec insistance, essayant de vous évaluer.

Vous choisissez d'aller voir les brutes, rendez-vous au **43**.

Vous choisissez d'aller voir le barman, rendez-vous au **20**.

Vous choisissez d'aller voir la mercenaire, rendez-vous au **18**.

## 53

Votre Instinct Animal vous fait progresser rapidement dans le temple, vous informant toujours de la bonne direction à prendre. Vous sentez une présence extrêmement puissante à mesure que vous vous rapprochez du cœur du temple.

Votre cœur bat de plus en plus vite à l'idée de ce que vous pourriez y rencontrer.

Continuez ainsi au **34**.

ERIC RHODES IN BLAB LA ZOMBIE - BY ARNO ROCA S EYES (CC-BY-SA 2.0), VIA FLICKR



**54**

Plus déterminé que jamais à sauver votre partenaire, vous vous élancez à sa poursuite et réussissez d'extrême justesse à la tirer de ce mauvais pas. Vous la portez dans vos bras tout en vous enfuyant aussi vite que vous pouvez. Au loin, derrière vous, vous pouvez percevoir le cri de fureur de l'Esprit, écumant de rage de n'avoir pu attraper ses proies, avant de parvenir dans une zone sûre. Vous vous reposez haletant, avant de vous apercevoir que vous venez d'arriver au sud du Désert.

Heureux d'être en sécurité, vous observez le paysage sous vos yeux au 5.

**55**

Maintenant que vous avez fait comprendre à ces brutes leur tort, vous leur expliquez que vous êtes venu dans ce village pour en savoir plus sur une rumeur concernant un dieu païen du nom d'Inehmot, aux pouvoirs extraordinaires.

À ce nom, même le chef des brutes semble pâlir, il vous explique par des balbutiements qu'il ne veut rien dire à ce sujet, pas même devant la mort, mais qu'il vous conseille malgré tout de vous rendre au sud vers le temple de Riiv'Naasou si vous désirez réellement en savoir plus. Il termine sa phrase par « Pitié, maintenant, allez-vous-en, et oubliez toutes ces rumeurs. »

Intrigué par cette étrange révélation, vous sortez de la taverne et partez explorer le village, rendez-vous au 46.

**56**

Dix ans ont passé depuis cet événement.

Vous découvrez toujours plus de nouvelles contrées, chevauchant toujours plus rapidement. Parfois, vous repassez faire un tour à la maison. Parfois, vous venez en aide aux gens qui croisent votre route. Quoi que vous fassiez, vous êtes en mouvement, car telle est votre façon de vivre.

Puisse Inhemot me faire découvrir de nouvelles terres à jamais.

Merci d'avoir suivi cette aventure jusqu'au bout !

**57**

Vous faites face aux brutes, sans un mot, en les regardant d'un air supérieur. Une grande tension plane dans la taverne quand vous vous apprêtez à attaquer. Vous levez la tête vers eux en disant « Ai-je besoin d'en montrer davantage ? »

Lancez deux dés, ajoutez 1 à votre résultat si vous êtes un Sauvage, un Assassin ou un Anubite, ou retirez 2 si vous êtes un Moine.

Si vous obtenez moins de 7, allez au **40**.

Si vous obtenez 7 ou plus, allez au **55**.

**58**

Vous décidez de faire demi-tour et de prendre la poudre d'escampette. Malheureusement, vous n'avez pas fait trois pas que le même bleu irréel vient frapper votre tête, vous vidant peu à peu de tous vos souvenirs.

Mais à quoi bon vous parler après tout, puisque vous ne savez même plus qui vous êtes...

FIN

**59**

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrez un bas-relief représentant un homme s'étouffant dans l'eau. Alors que vous contemplez cette œuvre au réalisme saisissant, la pièce se remplit soudain d'eau, ne vous laissant aucune chance. Vous avez tout juste le temps de lire les inscriptions avant de mourir :

« Il arrive parfois que nos souvenirs soient



submergés par un flot de déconcentration et de passivité sensorielle. Lorsque cela arrive, c'est que le sujet doit mourir.»

FIN

60

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrez un bas-relief représentant un nuage sombre recouvrant un homme à genoux, implorant le pardon. Vous y lisez l'inscription suivante :

« Tel un nuage de cendres, le doute s'installe toujours en ceux qui se contentent d'espérer plutôt que d'agir, le doute embrume notre perception de la vie et nous empêche de croire en nos souvenirs, tel un poison mortel. »

Vous vous écroulez soudainement, suffoquant, aveuglé par cet épais brouillard noir qui s'est formé autour de vous sans que vous ne vous en rendiez compte.

FIN

61

La mercenaire serre les dents, dégaine son cimeterre et vous tranche vivement en deux. Alors que vous sentez votre vie vous quitter, elle vous foule aux pieds d'un air vengeur et vous dit :

« Le dernier prêtre d'Inehmot que j'ai croisé était de ton espèce, et il a tué mon aimé. Je ne me ferai pas avoir deux fois ! »

Vous êtes mort, victime d'une vengeance passionnelle dont vous n'êtes pas responsable.

FIN

62

La mercenaire s'arrête devant vous, enlève son turban, découvrant ainsi de longs cheveux noirs et un beau visage juvénile. Elle vous sourit gentiment et vous tend la main.

« Enchantée de rencontrer une autre personne



qui ne soit pas apeurée dans cette ville, vous dit-elle. Je ne sais que peu de choses au sujet d'Inehmot et de ses fidèles, si ce n'est qu'ils sont agressifs et meurtriers. Ce cimetière que je porte appartenait à feu mon aimé, qui fut tué par l'un d'entre eux. J'ai juré de le venger et c'est pour cela que je joins mon bras à votre... compagnon. »

Vous lui serrez la main et acceptez qu'elle vous rejoigne. Si ce qu'elle dit est vrai, un allié ne sera pas de trop.

« D'après tous ces couards, leur temple de Riiv'Naasou se situerait quelque part au Sud, nous devrions aller voir », suggère-t-elle.

Avant de partir, vous hésitez un instant : malgré son allure de guerrière, cette jeune femme semble plutôt fragile d'esprit et inexpérimentée. Après tout, ce ne serait peut-être pas une bonne idée de l'emmener avec vous...

Choisissez si vous décidez de la prendre avec vous ou non. Dans tous les cas, sortez de la taverne au 46.

### 63

Vous avancez jusqu'au mur suivant, où vous découvrez un bas-relief représentant un feu de camp au réalisme saisissant. Alors que vous contemplez l'œuvre, vous remarquez que les personnages dansant autour de ce feu ne sont autres que des cannibales sauvages... comme ceux qui vous ont encerclé pendant que vous ne regardiez pas. Vous avez tout juste le temps de lire les inscriptions avant de finir en casse-croûte : « La communauté peut certes sembler attrayante, mais les visions que nous partageons entre nous dans une société ne font qu'accentuer le mensonge et l'illusion de la vie. Les souvenirs se brouillent alors, et l'homme se fait dévorer par sa propre ignorance. »

FIN ■

STÉPHANE DROUET

Feuilleton – Épisode 5

# La Troupe du Magicien Blanc

À la mémoire de ceux qui sont tombés

PAR CLOTILDE THIENNOT

« C'est là-bas ! Nous indiqua Ménas. »

Et nous arrêtâmes nos chevaux.

Devant nous, la plaine ondulait en un immense défilé, et j'observai sur les hauteurs des vautours posés des deux côtés, attendant leur part du festin.

Nous mîmes pied à terre, et Ménas prit les devants. Il s'arrêta un instant près d'un arbre, qui surplombait une petite butte.

« C'est là que j'ai fait demi-tour, avoua-t-il. »

Et nous le rejoignîmes. De là, nous avions une vue plongeante sur le défilé. Des corbeaux, des vautours, d'autres charognards se pressaient. Il y avait là des corps, vestiges du combat. Involontairement, je me mis à trembler. On devinait combien le choc avait été rude. Les seuls à avoir souffle de vie

devaient être les volatiles. Et nous, petits humains égarés au milieu de ce charnier.

Nous laissâmes là les chevaux pour nous avancer au milieu du défilé. Zald tira son épée, et je devinai toute sa nervosité. Les prêtres de Zargoros nous interpellèrent pour nous demander que faire. Pas plus que moi, ils n'étaient habitués au lugubre spectacle d'après la bataille. Je leur dis d'attendre que nous ayons sécurisé les lieux.

Et nous commençâmes à errer entre les corps déchiquetés pour voir s'il y avait des survivants, des blessés ayant besoin de soins, ou des ennemis à achever. Mes hommes allèrent et nous nous frayâmes un chemin à travers les corps. Mais nul n'avait survécu. Les Orcs avaient déjà retiré les leurs. Des écus cassés, des épées brisées, des armes abandonnées... et ces morts qui autrefois étaient de vaillants soldats... auxquels je pouvais donner un nom... Mes hommes se mirent à empiler les corps par cinquante et par cent. Nous nous sentions démunis face

à tous ces soldats tombés... Et pour quoi ? Pour protéger Sardoth d'une invasion de ces nuisibles Orcs ! Je me mis à haïr encore plus ces créatures.

Je m'approchai d'une lance que j'avais reconnue... Le corps était démembré, mais je n'avais aucun doute sur l'identité de la victime... Golan... Golan, mon fidèle lieutenant... Golan avec lequel j'avais fait de si nombreuses parties d'échecs... Golan que j'avais si lamentablement envoyé se faire tuer en compagnie de sa brigade. Oh ! Par Elas ! Golan ! Je pris son écusson maculé de sang.

Lorsque nous eûmes terminé d'entasser les morts — tâche ô combien lugubre ! - il nous était impossible de compter les bûchers. Les prêtres de Zargaros les allumèrent un par un à des cierges noirs. Et nous regardâmes ces figures écarlates se promener entre les nôtres, prononçant leurs oraisons funèbres. À là tombée du jour, ils avaient fini. Ménas et quelques aides avaient noté le nom de ceux que nous étions parvenus à identifier, mais beaucoup restaient anonymes, trop défigurés. Alors, les prêtres firent s'élever un chant de souffrance, repris par tous, un son grave comme des cymbales retentissantes.

À la mémoire de ceux qui étaient tombés.

Et ils déclamèrent l'un après l'autre tous les noms notés par Ménas. Jusqu'au matin, ils chantèrent. Et jusqu'au matin, nous nous tîmes debout, dans la boue maculée de sang, le froid et la pluie verglaçante, écoutant les noms de nos camarades en pleurant.

Au matin, il se mit à neiger. Une neige glaciale, violente, qui éteignit les bûchers.

J'appelai Ménas :

« Golan est mort, tu fais partie de mes soldats les plus expérimentés. C'est toi que je choisis pour le remplacer. »

Et il accepta l'écusson ensanglanté en forme d'étoile, qui le désignait à présent comme lieutenant de la cinquième section. Zald et

mes hommes frappèrent avec leurs épées sur leurs boucliers, en hurlant. C'était ainsi qu'ils se rappelaient qu'ils étaient toujours vivants.

Puis en une longue file, dont les traces étaient aussitôt recouvertes par la neige, nous rentrâmes à Sardoth.

J'entendis derrière moi les lourdes portes de la ville se fermer. Plus que jamais, nous nous devions d'être attentifs. Je me dirigeai vers la caserne lorsque Braham nous fit signe, à Zald et à moi :

« Le chambellan veut vous voir ! »

Aussi, nous montâmes vers le Palais.

Dans une salle aux jolies teintures, le chambellan nous accueillit, poudré de frais et tout de noir vêtu. Il nous désigna un plateau de gâteaux secs.

« Eh bien, capitaine Lan. Voici Eloïs der Montbar, nouveau capitaine de la garde. »

Un homme se leva, jeune, maigre et grand. Il ne portait pas encore l'uniforme.

« Eloïs est ici depuis peu. Il arrive de Kimblar. »

Eloïs salua, nous lui rendîmes son salut, malgré la fatigue.

« Bien, capitaine, dit le chambellan en se tournant vers moi, capitaine, dit-il en se tournant vers Eloïs. Vous savez dans quelles circonstances — étranges — nous avons perdu le précédent capitaine de la Garde. » Il grimaca. « J'aurais peut-être dû vous faire accuser, Lan, et je ne vous cache pas que certains vont jusque-là. » Il leva la main avant que je ne proteste. « Il y en a qui disent que vous étiez le premier sur les lieux. Et je connaissais votre mésentente... » Il écarta à nouveau toute protestation. « Mais... j'ai mieux à faire que d'écouter les rumeurs... Je ne sens pas mon nouveau capitaine — en qui j'ai toute confiance, qu'il se rassure — capable de reprendre cette enquête. »



Il sortit de son bureau un couteau et un dessin de cheval.

« C'est pourquoi je vous charge, vous, Lan, de résoudre cette enquête. Voyons... deux morts suspectes dans des circonstances analogues. Pour moi, les crimes sont liés. Ils sont liés entre eux et ils sont liés à la princesse. La sécurité de la famille royale revient toujours au capitaine de la Garde. Mais à vous, Lan, il vous convient d'élucider cette énigme : qui sont ceux qui en veulent à la reine, pourquoi a-t-on tué, dans quel but ? Il vous appartient désormais de comprendre quel est l'objectif de ces individus. »

Il me congédia d'un signe. Je m'emparai des documents et me dirigeai vers la porte, Zald sur les talons.

« Ah ! capitaine, et vous, soldat, vous ne saurez oublier combien toute cette histoire est confidentielle. Et vous ouvrirez l'œil lors des obsèques de notre regretté capitaine. Elles auront lieu ce sunedi. »

Nous rentrâmes à la caserne, et je m'éten-  
dis. Il ne me fallut pas longtemps avant  
de m'endormir.

À suivre... ■

**CLOTILDE THIENNOT. ILLUSTRATION  
ORIGINALE PAR SOUTCH**

# La chronique

de Fabrice Pouillo

**Hier encore,  
j'avais vingt ans,  
je caressais  
le temps...**



*Memor, memoris*, « qui se souvient ». La mémoire, fantastique outil, véritable couteau suisse de notre existence. Souvenirs d'enfance, de famille, mémoire collective, histoire des peuples et des nations, commémoration se souvenant d'un événement majeur ou d'un groupe d'hommes désormais considérés en héros. La mémoire est partout, toujours, tout le temps, au sein de nos plus grandes joies, comme ancrée dans nos souffrances. Et plus encore au cœur de notre activité rôlistique, où les personnages ont une mémoire qui leur est propre, nettement séparée de l'esprit, tellement humain, des joueurs qui les incarnent, véritable schizophrénie volontaire, saine et ludique.

Alors, simple réaction physico-chimique au sein de nos milliards de neurones, réservoir collectif dans lequel chacun inscrit et puise ce dont il a besoin ou véritable gravure imposée sur l'âme qui enregistre, telle une éponge, tout ce qui lui permet d'être unique, manifestée, présente ?

Alors que la mienne (de mémoire, pas d'âme) commence parfois à vaciller, que certaines images s'effacent et que des noms, des mots, ne parviennent plus à cheminer aussi aisément jusqu'à la conscience, un événement récent m'a prouvé à quel point les souvenirs, ce vécu détaché du présent, sont si peu liés au corps physique de l'individu, qu'ils ne sont pas situés dans la boîte crânienne ou dans un grand disque dur universel ; la mémoire est un lien infime, intangible, intime, qui nous relie les uns avec les autres, dans un présent partagé et pleinement vécu.

*Memor, memoris*, « qui se souvient ». L'important dans cette définition, ce n'est que la préposition. ■

**FABRICE POUILLOT**

# et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

**Mais qui  
êtes-vous,  
Monsieur ?**



Ce mois-ci, je suis censé écrire quelque chose sur le... la... euh bon j'ai oublié... La mémoire me dites-vous ? Ah oui, c'est vrai. Ce n'était pas sur les monstres, vous êtes sûrs ?

Bon alors allons-y.

La mémoire, vous le savez bien, sert à se souvenir de tout un tas de choses liées au vécu et au passé. Mais comme vivre dans le passé est souvent plus un mal qu'un bien, alors elle est néfaste et donc ne sert à rien. Tirer les enseignements du passé ? À quoi bon, puisque c'est l'instant et l'avenir qui sont importants. Elle vous joue des tours régulièrement et, quand vous devenez vieux et décrépi, elle vous lâche. L'amnésie c'est beau, c'est bien, mangez-en !

Dans une partie de jeu de rôle, les joueurs oublient souvent des éléments de l'histoire et tournent alors en rond comme des chiens essayant de se mordre la queue.

Le meneur de jeu, quant à lui, est parfois débordé entre la gestion des premiers larrons, leurs idées et les vicissitudes de son scénario, provoquant des joutes verbales et des incompréhensions se terminant par « J'arrête de jouer ! » ou « Ta gueule c'est magique ! » Donc la mémoire, ça cause des guerres, ça met le bazar et puis c'est tout !

Comme disait la chanson de Dassin Le Barde : « L'Amnésique, l'Amnésique, je veux l'avoir... et je l'aurai... ».

D'ailleurs, je ne sais même plus qui m'a demandé d'écrire ce papier, ni pour quel magazine. Je ne me souviens même plus de combien je devrais être payé. C'est ballot ça. J'ai vraiment une mémoire d'huître. ■

**CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX**

**Bar**

## Souvenirs de Silent Hill 3

Quand on retourne à Silent Hill, encore et encore, il y a comme un air de déjà-vu. Cette fois-ci c'est la jeune Heather Mason qui vient affronter son passé dans la ville du cauchemar, dans un épisode particulièrement macabre et malsain. Elle y rencontre le souvenir d'Alessa... Brrr !

Merci à Heitha et Veronica pour les illustrations !

**COSPLAY : HEITHA (SOUVENIR D'ALESSA)  
ET VERONICA (HEATHER MASON).**  
PHOTO PAR NORIYUKI.



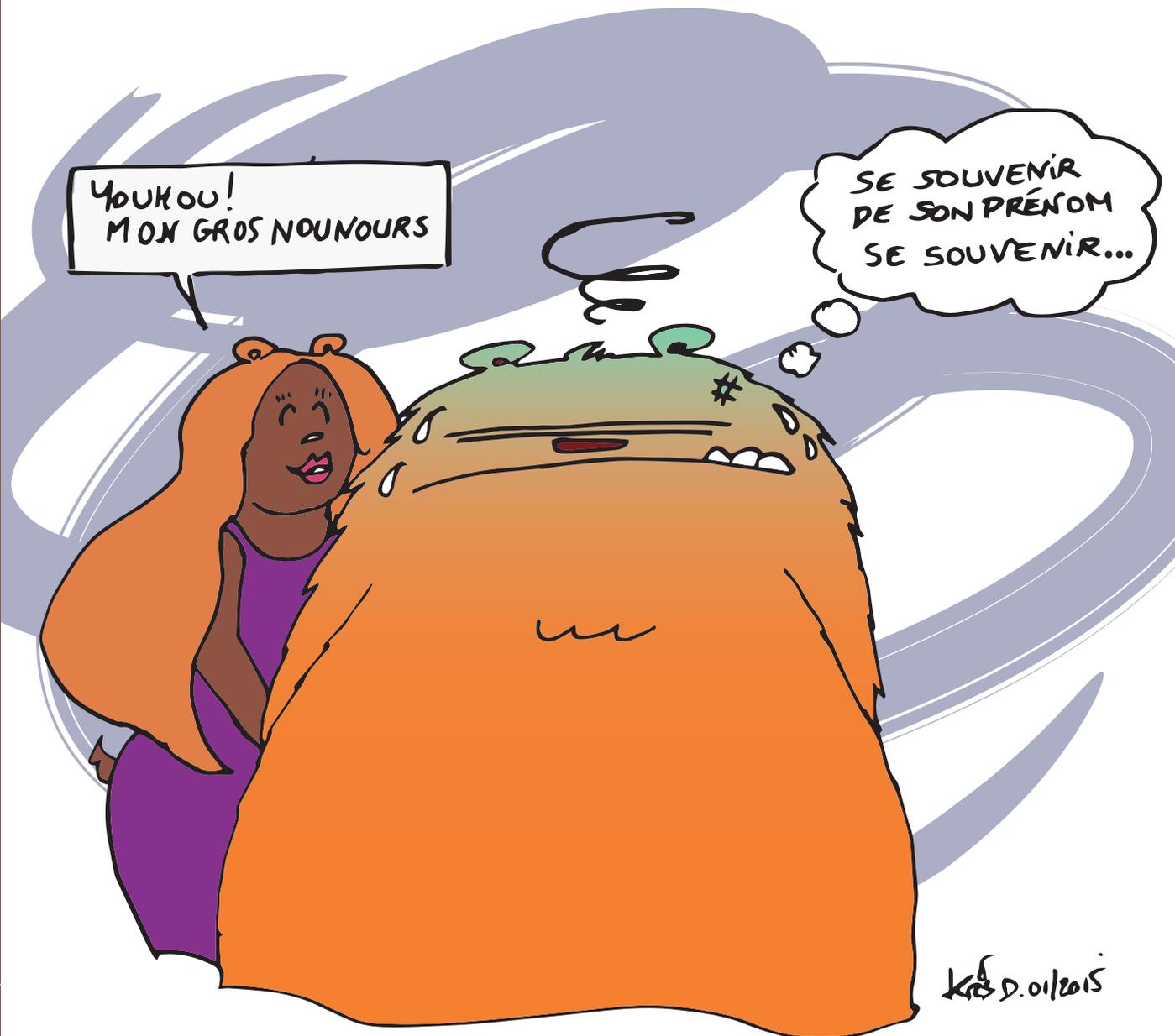
**CRAZY  
EVIL  
DEAD**



**Jet de mémoire :**  
échec critique dans 5...4...3...2

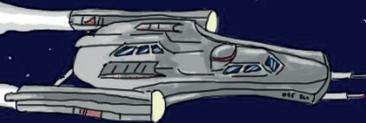


VÉRANODA GRANNIQUE



# Imminences

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



## Space Burger

L'idée pour cette BD nous est venue lors d'une discussion pendant laquelle nous avons imaginé l'installation d'une franchise sur la Lune. Nous nous sommes donc amusés à écrire cette histoire courte mettant en scène trois hommes en route vers Mars, qui s'arrêtent pour manger un morceau au Space Burger, un restaurant à touristes installé sur notre satellite. C'est une première BD longue sur *Imminences*, mais ce ne sera pas la dernière.

Véranoda grandniqué



SIRE, SIRE ! C'EST UNE CATASTROPHE ! ON A PERDU NOTRE DAME DE SAGRAIC !



ALLONS BON, LÉONACE ! EXPLIQUEZ-MOI ÇA CALMEMENT.

J'AI LÀ LE RAPPORT D'INCIDENT DE L'INTENDANT SUR PLACE.



DEUX AVENTURIERS DE FAIBLE NIVEAU SONT ARRIVÉS AU CHÂTEAU. PEU DE TEMPS APRÈS, UN DRAGON AURAIT ÉTÉ ENTENDU ET CES DERNIERS SE SONT PORTÉS VOLONTAIRES POUR S'EN OCCUPER.



LES BRUITS DE COMBATS ONT DURÉ PRÈS D'UNE HEURE. QUAND L'ÉQUIPE EST REVENUE VOIR CE QUI SE PASSAIT, ILS ONT DÉCOUVERT UNE VÉRITABLE BOUCHERIE.



L'UN DES AVENTURIERS AVAIT TUÉ TROIS CENT CINQUANTE-HUIT GOBELINS ET RÉCLAMAIT LA RÉCOMPENSE DUE.

J'AI ICI UNE FACTURE EN HORS FORFAIT DE GOBS & CO QUI CONFIRME ÇA.



EN FAIT, IL A SURTOUT INSISTÉ POUR PROFITER DES TROIS CENT CINQUANTE-HUIT PACKS « TOTAL FIESTA » !

IL EST ÉCRIT ICI QU'IL A INVITÉ TOUT LE VILLAGE. J'AI DES REÇUS POUR UNE TROUPE DE TROUBADOURS, STRIPEASEURS ET... HEU... UN GROUPE DE JOUEURS DE BINIOU DU TROISIÈME ÂGE.

PRRRRFFF



IL A COMMENCÉ À PAYER DES COUPS À TOUT LE MONDE PENDANT QUE SON COLLÈGE CAPTURAIT ESMERALDA QUI TENTAIT DE S'ENFUIR, DÉGUISSÉE EN GITANE, AVEC LA MOITIÉ DE L'ARGENTERIE.

... ET UNE CHÈVRE.



LES PRINCESSES... C'EST VRAIMENT PLUS CE QUE C'ÉTAIT... LAISSEZ-MOI DEVINER, ILS DEMANDENT UNE RANÇON ?



ET BIEN NON, APPAREMMENT ILS ONT FAIT UN BÛCHER AVEC LES CORPS DES GOBELINS ET L'ONT BRULÉE POUR SORCELLERIE EN JOUANT DES CHANSONS PAILLARDES AUTOUR DU FEU.

PAR CONTRE, ILS N'ONT PAS TOUCHÉ À LA CHÈVRE.



BON ET ILS ONT FOUTU LE FEU AU DONJON, C'EST ÇA ? AU MOINS L'INCENDIE EST COUVERT PAR L'ASSURANCE...

EN FAIT, APRÈS ÇA LE RAPPORT DEVIENT FLOU, IL SEMBLERAIT QUE L'INTENDANT ÉTAIT COMPLÈTEMENT BOURRÉ. ET IL NE SE SOUVIENT PLUS DU TOUT DE CE QUI S'EST PASSÉ ENSUITE...



... MAIS APPAREMMENT IL N'A PAS ÉTÉ INCENDIÉ MAIS « DÉTRUIT ».

EST-CE QU'ON PEUT ME DIRE QUI SONT LES RESPONSABLES DE CE MERDIER ?!



ILS ÉTAIENT PARTIS AU MATIN ET ON NE SAIT PAS POUR LE DEUXIÈME MAIS CELUI QUI A MASSACRÉ LES GOBELINS ET ORGANISÉ L'ORGIE S'ÉTAIT INSCRIT À LA QUÊTE DU BOSSU DE NOTRE DAME SOUS LE NOM DE ...

JEAN-GRAHAL YOUNIKORN ! MAIS CE N'EST PAS LE NOM DU MÉCRÉANT FAISANT L'OBJET DE LA KING QUEST, ÇA ?



J'AI D'ABORD CRU À UNE BLAGUE, MAIS IL Y A EFFECTIVEMENT UN JEAN-GRAHAL YOUNIKORN DANS NOTRE BASE DE DONNÉES D'AVENTURIER. IL S'EST INSCRIT QUELQUES HEURES AVANT QUE VOUS NE RÉDIGIEZ LA KING QUEST.

MAIS ÇA VEUT DIRE QUE SI QUELQU'UN L'ATTRAPE, VOUS DEVREZ VOUS SÉPARER D'EXCALIBURN ET DU DÉ PIPÉ DE RUDOLPH...



QU'ON AILLE ME CHERCHER MON ÉPÉE ET MON DÉ... ET RÉVEILLEZ BERLIN : ON PART EN QUÊTE !

# JDR STAR-WARS



LA MÉMOIRE D'UN JOUEUR DE JEU DE RÔLE EST SÉLECTIVE. IL EST SOUVENT INCAPABLE DE SE SOUVENIR DE SES ACTIONS DURANT LA PARTIE PRÉCÉDENTE MAIS IL ARRIVE POURTANT À RETROUVER UNE RÉGLE TRÈS SPECIFIQUE EN CAS DE BESOIN.

HOP HOP HOP ! CHAPITRE 3.B DES RÈGLES DE JDR STAR-WARS D6. UN JOUEUR PEUT UTILISER JUSQU'À 5 POINTS DE PERSO POUR SAUVER SA VIE.

ET EN QUOI CE JET EN ESCROQUERIE POUR ACHETER UN BAZOOKA MOINS CHER TE SAUVE-T-IL LA VIE?

ET BIEN IL EST PROBABLE QUE C'EST LA PRÉSENCE DE CETTE ARME À MES CÔTÉS QUI ME PERMETTRA DE SURVIVRE À CETTE PARTIE ! ET JE NE SUIS PAS SUR DE L'ACHETER À CE PRIX, DONC...

BIEN TENTÉ!

C'EST TOUJOURS 1000 CRÉDITS !

LA MÉMOIRE PEUT AUSSI SERVIR DE RESSORT SCÉNARISTIQUE AU MAÎTRE DU JEU

COMMENT ÇA "AMNÉSIQUE" ??? C'ÉTAIT LE SEUL À CONNAÎTRE L'IDENTITÉ DU MÉCHANT. ON VA DEVOIR L'EMMENER JUSQU'À CE QU'IL RETROUVE LA MÉMOIRE !!! PFFFF

GAH ???

T'INQUIÈTES, JE CONNAIS UN TRAITEMENT EFFICACE !

TU VAS PARLER OUI ? DAMN IT !

EST-CE QUE TORTURER UN AMNÉSIQUE, C'EST VRAIMENT EFFICACE ?

BOARF... LES MÉCHANTS LE FONT BIEN ...

C'EST BON !

TU AS L'INFO ?

NON, IL EST MORT ! MAIS DU COUP C'EST INUTILE DE LE TRIMBALLER AVEC NOUS !

UN AUTRE OUTIL SCÉNARISTIQUE INTÉRESSANT EST LE RECOURS AU MÉCHANT RÉCURRENT.

OH C'ÉTAIT DONC TOI QUI ÉTAIT DERRIÈRE TOUT ÇA ? TOI ... HEU ...

HÉ HÉ

C'EST QUI DÉJÀ ?

AUCUNE IDÉE !

CONNAIS PAS

GRAT GRAT

ENFIN C'EST MOI ! LORD JAKEN !!

J'ÉTAIS GENTIL AVANT ? VOUS AVEZ DÉTRUIT MA VILLE ?

WONWOOK M'A ARRACHÉ LE BRAS EN VOULANT ME SAUVER ?

HEU DÉSOLÉ

DORIAN A COUCHÉ AVEC MA FEMME ???

VA FALLOIR ÊTRE UN PEU PLUS PRÉCIS !

NON MAIS FAUT PAS NOUS EN VOULOIR ... AVEC TOUTES CES VILLES QU'ON A DÉJÀ SAUVÉES, ON NE SE SOUVIENT PLUS DE TOUS LES DÉTAILS ... TU NE VOUDRAIS PAS REDEVENIR GENTIL ?

JE ... ENFIN ... BON OK ! TU M'AS CONVAIN...

INCOMING!!

BOOM

J'AVAIS BIEN DIS QUE CE BAZOOKA NOUS SAUVERAIT LA VIE ... ON A FAILLI PERDRE ISAK !

"ET C'EST AINSI QUE LE GROUPE MEDUZ SAUVA UNE NOUVELLE FOIS LA GALAXIE ..."

T'AS PAS L'IMPRESSION DE DÉFORMER UN TOUT PETIT PEU LA RÉALITÉ?

PEUT-ÊTRE, MAIS C'EST CE QUI RESTERA DANS LES MÉMOIRES !!

# JE SUIS CHARLIE

**L**E 7 JANVIER 2015, UN **ATTENTAT** EST COMMIS DANS LES LOCAUX DE **CHARLIE HEBDO**. DOUZE MORTS, ET D'AUTRES ENCORE DANS LES JOURS QUI SUIVIRENT. DES **TERRORISTES** S'EN SONT PRIS À DES **DESSINATEURS**, À LA LIBERTÉ D'EXPRESSION, AU PEUPLE FRANÇAIS. LA RÉACTION, VOUS LA CONNAISSEZ, ELLE EST EN TRAIN DE S'ÉCRIRE, DE SE DESSINER DEVRAIS-JE DIRE, À TRAVERS LES MANIFESTATIONS, LES GESTES DE **FRATERNITÉ**, L'OUVERTURE DE DIALOGUES POUR DÉMONTRER LA VOLONTÉ DE DIRE À LA VIOLENCE : « PLUS JAMAIS ». DANS LES PAGES QUI SUIVENT, VOUS TROUVEREZ DES **TÉMOIGNAGES**, ÉCRITS SOUVENT À CHAUD, EN TOUTE LIBERTÉ, PAR DES JOUEURS, DES AUTEURS, DES ILLUSTRATEURS. TOUS TRÈS TOUCHÉS PAR CES ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES. PARCE QU'ON PEUT AIMER L'IMAGINAIRE ET AVOIR LES PIEDS BIEN ANCRÉS DANS LE RÉEL.

*Benoît Chérel & la rédaction des Chroniques d'Altaride*

Je me souviens,

De ce 2 novembre 2011, à la découverte de l'incendie criminel des locaux du journal satirique *Charlie Hebdo*, mon indignation, mon incompréhension, mais aussi ma colère, ne comprenant pas pourquoi quelques coups de crayon (aussi bons soient-ils) peuvent entraîner de tels actes. Alors que dire des actes de ces derniers jours ? Comment imaginer une seule seconde ce qui allait se passer ? Surtout ici en France... Aucun mot, aucune parole ne peuvent exprimer ce que je ressens, à part peut-être ces quelques mots pleins de tristesses et d'émotions, mais aussi d'espoir et d'union :

Je suis Charlie.

*Aurélien Luzet*

Je me souviens,

L'encre acide et les couleurs acidulées de Charlie, ses traits à la fois grossiers et aiguisés. Charlie, l'héritier des langues de putes, des faiseurs de légendes - noires ou dorées, et de rois de papiers. Vieux tonton en perpétuel charivari, dont la bonté de cœur jamais n'a varié, un fou aux forts caractères et à la bonne mine.

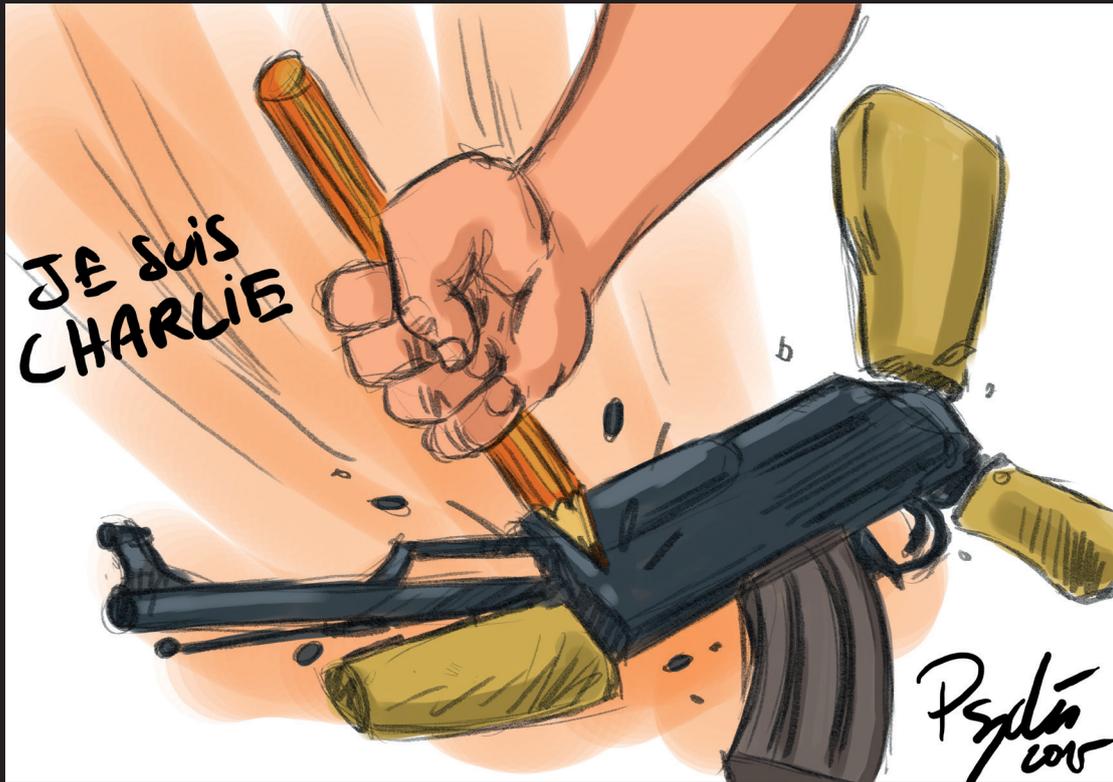
Et puis, soudain, tout éclate et devient écarlate. Ce n'est plus avec son encre qu'il me dessine un sourire, mais avec son sang qu'il fait couler mes larmes. Charlie mutilé sur l'autel de la haine, Charlie noirci sur toutes les unes.

Je suis Charlie.

*Marion Hamard*



*Sylvain Ferret*



Axelle Bouet

Je me souviens,

Charlie...

Je n'ai pas beaucoup consommé cet hebdo, quelques fois dans le train...

Mais je suis plus friand du *Canard enchaîné* ou de *Fluide Glacial*.

J'aimais Wolinski.

Ses caricatures, ses mots, sa pensée, ses livres...

Pour moi Charlie c'est Wolinski, c'était Georges Wolinski, il a été comme Jacques Kerouac, comme Honoré de Balzac, une des personnes qui m'ont permis de devenir adulte, de devenir libre.

Charlie c'était la liberté.

Charlie c'est la Liberté.

*Antoine Racki*

Je me souviens,

J'avais juste dix-huit ans. Ma première paye, première carte bleue et premier sentiment de puissance illusoire. Une enseignante m'a incité à farfouiller un peu dans les presses, derrière les paquets de cigarettes et les *Télé 7 jours*. J'y ai trouvé *Le Monde libertaire*, le plan B et un magazine à l'esthétique accrocheuse : *Charlie Hebdo*.

J'y ai appris le cynisme, le sarcasme et la provocation. J' y ai appris que parfois, il fallait braver l'interdit juste pour voir ce qui se cachait derrière. Souvent quand j'entends parler des « râlistes », je repense à la caricature et au journal satirique qu'on peine tant à retrouver à l'étranger. Et je me dis qu'on ne gueule, qu'on ne critique pas assez, qu'on ne remet pas assez en question tout ce qu'on connaît... Et qu'on ne râle pas assez.

Je suis Charlie

*Arjuna Khan*



Je me souviens,

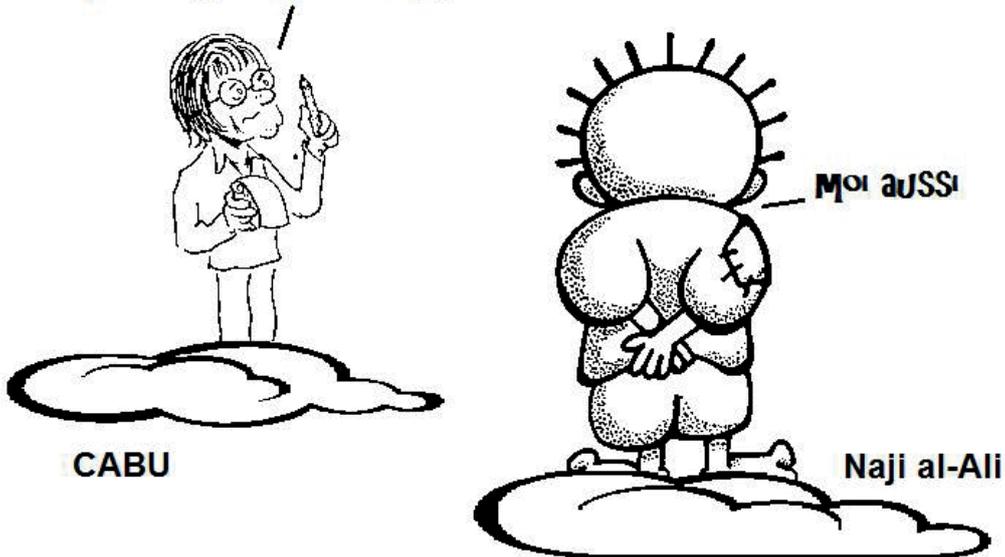
Je travaillais quelques heures par jour dans un journal anarchiste, quelques autres à la Maison de la nature et de l'environnement et j'attendais mon premier bébé. Mon enfance s'était déroulée entre les murs des préceptes catho. Lâchée soudain à 18 ans, j'avais découvert la rue et sa faune, les joints, les bandes, les squats.

Nous vivions depuis une semaine à trois dans mon trois-pièces H.L.M., mon conjoint, mon gros ventre et Habib, cet ami qui lisait *Charlie Hebdo*. En ouvrant ce journal, j'ai compris que les « vieux » pouvaient penser différemment. Ce jour de mai 1987, j'ai retrouvé mon sens critique.

Je suis Charlie.

*Elisabeth Charier*

Je viens de voir Netanyahu  
qui rend hommage à la liberté  
d'expression, il m'a vraiment tué !



*Oxidor Trucidel*

Je me souviens,

Que *Charlie Hebdo*, c'est mon grand frère qui me l'a fait découvrir.

Quand je souffrais en voyant le FN gagner des élections, les extrémistes lapider des innocentes, le pape raconter de la merde, les Israéliens faire un génocide, Bush J' foutre le feu au monde, nos petits politiques corrompus se branler sur la gueule de la République, des skinheads tabasser des rebeux ou des homos, Charlie était là pour me faire marrer, me reconforter, m'élever au-dessus de l'agonie du monde.

Je le lisais dans le métro, affichant bien en évidence la première page, surtout quand elle était vraiment crade. À l'époque, personne ne m'a jamais rien dit.

Aujourd'hui, il n'y aura plus jamais de couverture inédite de Charb ou Cabu, de Tignous ou Wolinsky.

Aujourd'hui, je chiale.

*Charlie Hebdo*, je le lisais presque plus, les polémiques internes m'avaient gonflé, ils me faisaient moins rire. Mais ça ne change rien, un ami reste un ami. Et c'est bien un ami qui s'est fait assassiner le 7 janvier dernier. Ce sont ces moments partagés, ces moments avec mon grand frère, ces moments de mon adolescence, ces moments qui ont contribué à forger ce que je suis maintenant.

Ils ont buté mon pote et aujourd'hui je pleure.

Je suis Charlie

*Emmanuel Delporte*

**Nous nous souvenons,**

**Dans le futur, l'amour sera plus fort que la haine.**

**L'amour plus fort que la haine est le message que portait la couverture du magazine du 9 novembre 2011, que vous pouvez voir ici si vous le souhaitez. C'est notre façon à nous de rendre hommage à *Charlie Hebdo*, avec ce message et le visage de l'un de ses dessinateurs emblématiques, Cabu. En espérant que le futur nous réserve de meilleures surprises.**

**Nous sommes Charlie.**

*Benjamin Taïs et Camille Prigent*

**DANS LE FUTUR,  
L'AMOUR SERA  
PLUS FORT QUE  
LA HAINE.**

#JeSuisCharlie



*Benjamin Taïs et Camille Prigent*

Je me souviens,

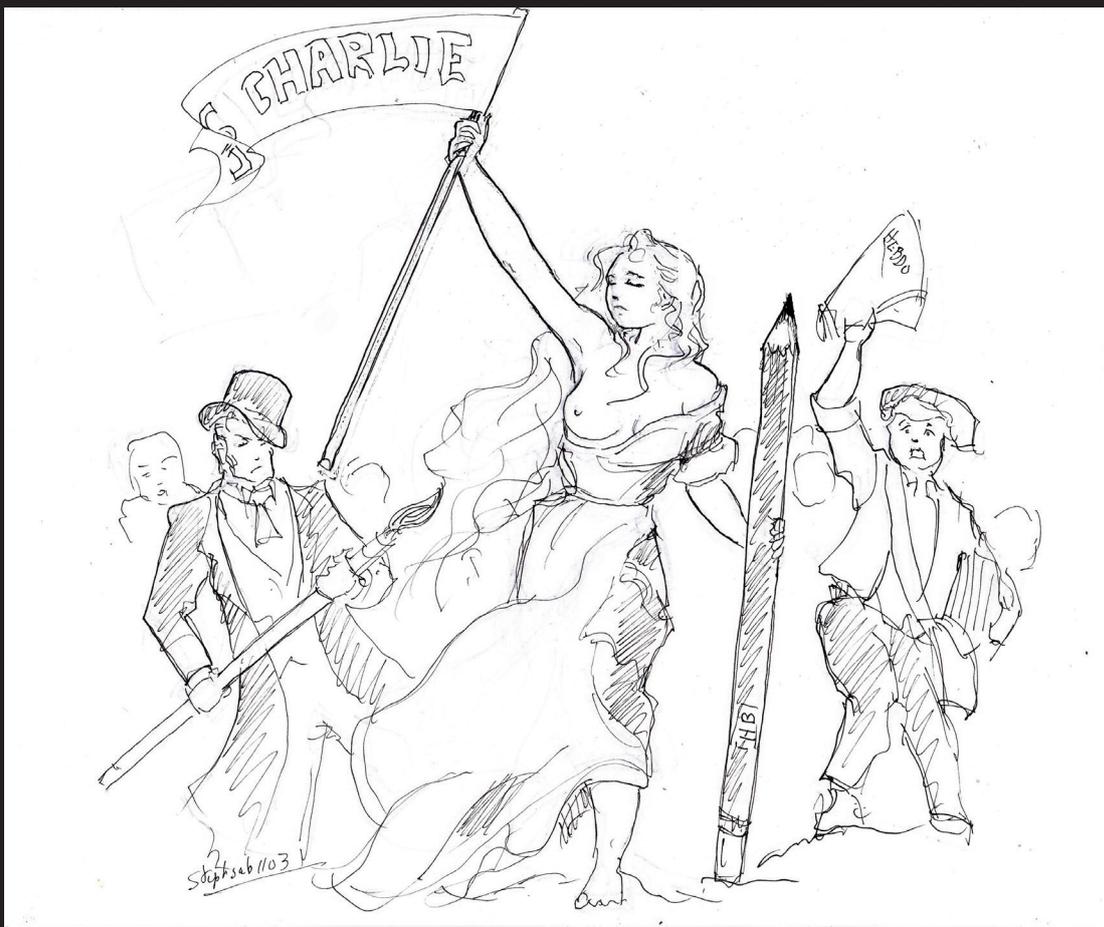
La fraternité. Un territoire proche et florissant depuis ma tendre enfance. Sur ces terres, j'ai partagé tant de bons moments, notamment avec ceux du Maghreb. D'un bout à l'autre de la Méditerranée, nous partagions l'île de fraternité dans les cours d'école, sur les bancs du lycée, en transit vers des soirées arrosées. En grandissant, j'ai voulu connaître de nouveaux horizons, des vrais ! Au gré de mes pensées et de mes rencontres, j'ai parcouru des terres lointaines. Le Maroc fut l'une de mes destinations. De là-bas, je me remémore des gens pétris de gentillesse et d'amitié, je me réchauffe de leurs sourires et de leurs attentions. Tous ces souvenirs fortifient l'immense territoire de la fraternité. Mais la mémoire c'est aussi celle de mon arrière-grand-père, mon grand-père et mon oncle qui partirent faire la guerre. Je me souviens des dires de ces aïeux, lancés dans des conflits qui ne les concernaient guère. Bien malgré eux, ils durent combattre des gens avec qui ils auraient bien voulu partager l'amitié. Par les événements actuels, la France est jetée dans une guerre opposant de nombreux territoires. Moi, mes horizons resteront les mêmes, ceux de l'échange et de la solidarité, vers tous les enfants de la République. Pour que la fraternité gagne, face à ce que ces terroristes ont semé, la discorde.

Je suis Charlie.

*Florent Moragas*



*Sylvain Ferret*



*Stéphane Sabourin*

**Je me souviens,**

**D'un certain jour de septembre où un ami m'a contacté via Internet pour me dire « il y a un avion qui s'est écrasé sur New York. » La journée du 7 janvier 2015 a eu le même goût de cendres, la même impression de la fin irrémédiable d'un monde.**

**Avec la différence que, si je ne connaissais pour ainsi dire personne à New York, j'ai eu cette fois-ci l'impression de perdre douze amis. Je lis *Charlie Hebdo* depuis près d'une vingtaine d'années et je venais de me réabonner pour deux ans. Même si je suis loin d'être un fan de l'humour pipi-caca, *Charlie* arrive souvent à me faire rire et, encore plus souvent, à me faire réfléchir.**

**On oublie un peu trop souvent que ce journal n'est pas seulement un exutoire pour anars, libertaires, altermondialistes et autres bouffeurs de religieux de tous poils (pubiens). Sous ses dehors de canard gauchiste, c'est aussi un des derniers médias d'investigation indépendants de la francophonie. Engagé, certes ; de mauvaise foi, parfois. Mais bien plus honnête que beaucoup des titres de presse, inféodés à leurs propriétaires et à leurs régies publicitaires.**

**Même s'il doit prendre une autre forme, si son actuelle formule doit disparaître – ça ne serait pas la première fois –, *Charlie Hebdo* vivra.**

**Un des slogans les plus marquants que j'aie pu lire ces derniers jours, c'est celui de Reporters sans frontières : « Ils veulent nous réduire au silence, ils n'auront obtenu qu'une minute. »**

*Stéphane « Alias » Gally*



LA RELEVÉ EST DÉJÀ LÀ... Effrayé Liberté Je pleure nom de Dieu la nausée #Charlie Hebdo

"de tout cœur avec Charlie Hebdo" - Plantu \* je suis Charlie liberté "continuons à dessiner"

"Tristesse" "Tous à vos crayons!!! C'est la guerre" # je suis charlie - Bastien Vivès

"Horreur" "Les canards voleront toujours plus haut que les fusils" - Boulet dessinons

"Colère, indignation" "Non connard, Tu viens d'en faire naitre 50 millions" - Christophe Garet Dittkris

"Nous sommes CHARLIE" "C'est l'encre qui doit couler pas le sang" CHIALER Claire Wendling

Liberté Joel Alessandra #jesuischarlie liberté d'expression Tarnaud Graphique

"l'amour plus fort que la haine" - Bach illustrations ET ILS SONT LÉGIONS.

-Raphaëlle PATY-  
7 janvier 2015-



#JESUISCHARLIE  
marilic. 15.



*Alix Bonnefous*

**JE SUIS  
CHARLIE**

**VÉRANDE GRANMIQUE**

LES BONNES RÉOLUTIONS ALTARIENNES

EN JANVIER, JE CHANGE  
DE **NIVEAU** !

JE M'ABONNE !

Chroniques d'Altaride  
6 NUMÉROS

66 €

ou

Chroniques d'Altaride

12 NUMÉROS

120 €

Pour la nouvelle année, il faut que je :

- lise tous les bouquins des crowdfunding
- démarre ma nouvelle campagne
- m'abonne aux Chroniques d'Altaride
- retrouve mon D20 spécial « critiques »

**Formulaire en ligne sur le site  
de la guilde d'Altaride**

Rubrique Chroniques d'Altaride

Paiement sécurisé via



**PayPal**™

Prix de vente au numéro : 12 € par correspondance, 9 € lors d'événements (conventions, salons, festivals), 8 € pour les contributeurs (frais de port non inclus). Photos non contractuelles. Votre abonnement débutera avec le numéro en cours. Si vous souhaitez qu'il commence à partir d'un autre numéro, merci de prendre contact avec le service abonnement par email ([altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)). Vous pouvez régler votre abonnement en ligne via Paypal en indiquant votre nom, prénom, adresse, code postal, ville, email, et toute autre information que vous jugerez utile de nous faire parvenir concernant votre abonnement. Conformément à la loi du 06/01/1978 (article 27) relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant auprès de l'association loi 1901 La Guilde d'Altaride – Chroniques d'Altaride.

Le service abonnement est à votre disposition :



PAR EMAIL

[altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)