

# Chroniques d'Altaride

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

N°33



PAUL SYRPHANTIN

► HISTOIRE DONT VOUS  
ÊTES LE HÉROS : CRÉEZ  
VOTRE CLUB DE JEU

► SETTING  
POUR INFLORENZA  
LA CARLINGUE

► GRAND DOSSIER :  
LE JEU DE RÔLE  
ET L'AMOUR

## Mais enfin ! À votre âge !



It's all about love...

Une maison de retraite ou un EHPAD (établissement d'hébergement de personnes âgées dépendantes) figure rarement dans la liste des endroits les plus aphrodisiaques. On imagine assez peu des idylles se nouer, entre les fauteuils roulants et les monologues de certains pensionnaires, plus ou moins en boucle, plus ou moins cohérents. Et pourtant... et pourtant cela arrive. Si personne ne trouve à redire devant un couple d'anciens inséparables depuis 50 ans, les rencontres en milieu protégé sont nettement moins acceptées. Dans de nombreux cas, les familles (enfants ou petits-enfants) refusent avec force ces relations, qui « effaceraient » le souvenir du conjoint disparu. Le personnel soignant a aussi bien du mal à gérer ces situations non-médicales : parfois pour des raisons pratiques (laisser la porte ouverte pour savoir si tout va bien), parfois par refus de considérer les résidents comme des adultes, certes diminués dans leurs capacités, mais encore capables de sentiments et

ayant droit à une intimité. Derrière les justifications médicales (la fragilité des corps, le manque de discernement de la personne âgée, le risque de manipulation) se cache aussi un tabou plus profond : la sexualité du 3<sup>e</sup>, voire du 4<sup>e</sup> âge. Une personne âgée avec du désir ? Ça sent le vice et la perversion ! Comme si les corps abimés, incapables depuis bien longtemps de se reproduire et de rentrer dans le jeu socialement admis de la séduction, n'étaient plus capables de tendresse, d'amour. Ou pire : n'étaient plus autorisés à en profiter. Certains établissements, au contraire, laissent les couples se former, sans demander aux enfants ce qu'ils en pensent. Dans une maison de retraite du Finistère, préservatifs et petits panneaux *Do not disturb* sont à disposition. Les tourtereaux peuvent ainsi vivre tranquillement leur relation amoureuse, et souvent mieux supporter la vie en institution. Ah, ces jeunes... ■

SOPHIE PÉRÈS

MAIN DANS LA MAIN BY GARRY KNIGHT (CC BY 2.0), VIA FLICKR

# Fenêtre sur...



## Sources :

- ▶ [www.lexpress.fr/actualite/societe/les-personnes-agees-ont-elles-aussi-le-droit-de-s-aimer\\_1301195.html](http://www.lexpress.fr/actualite/societe/les-personnes-agees-ont-elles-aussi-le-droit-de-s-aimer_1301195.html)
- ▶ <http://cec-formation.net.pagesperso-orange.fr/sexualite.html>
- ▶ [www.liberation.fr/vous/2006/09/26/l-amour-au-pays-des-vermeils\\_52426](http://www.liberation.fr/vous/2006/09/26/l-amour-au-pays-des-vermeils_52426)
- ▶ [www.soinschezsoi.be/jsp/docdsp.jsp?id=90&origin=Soinschezsoi](http://www.soinschezsoi.be/jsp/docdsp.jsp?id=90&origin=Soinschezsoi) ■

# Éditorial

## *All you need is love*

Vaste sujet que l'amour, au centre des préoccupations intimes de tant d'entre nous et pourtant si étonnamment rare ou absent dans la vie de nos avatars imaginaires et ludiques... Évoquer l'amour dans un jeu amène souvent à un peu d'introspection, de réflexion. L'amour pour nos personnages signifie souvent qu'ils vont avoir des relations sociales plus élaborées, plus intenses aussi. Les amateurs de roleplay en savourent le défi, les puristes du donjon crawler soupirent face à la perte de temps... Quelle place réservons-nous aux sentiments des personnages imaginaires que nous créons, que nous gérons ? Notre dossier sur l'amour tente de proposer quelques suggestions, quelques analyses. Bien entendu, il y avait bien plus à dire sur le sujet ! Mais, c'est là aussi la joie de travailler sur les thématiques des *Chroniques d'Altaride*, il s'agit de lanceurs d'idées. Nos articles vous invitent à prolonger la réflexion sur les réseaux sociaux, sur les forums, les podcasts... et puis dans la vraie vie aussi, au club, autour de la table de jeu. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à lire ce 33<sup>e</sup> numéro de la revue que nous en avons eu à le concevoir et nous vous donnons dès à présent rendez-vous le mois prochain pour explorer un nouveau thème... la nature !

À vos dés !



D.R.

“ Quelle place réservons-nous aux sentiments des personnages imaginaires que nous créons ? ”

**BENOÎT CHÉREL**

*Chroniques d'Altaride* Février 2015 N°33

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 : Jean-François « Jeff » Beney, Benoît Chérel, Yohann Delalande, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Léo Faggianelli, Jérôme Gayol, Marion Hamard, Mathieu Hilfiger, Arjuna Khan, Julius Koller, M'Isey, Anne Muller, Sophie Pérès, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Benjamin Taïs et Camille Prigent, Clotilde Thiennot. Correction / relecture : Sophie Pérès.  
 Illustrations originales : Jems, Francis Pacherie, Stéphane Sabourin, Syrphin, Benjamin Taïs et Camille Prigent, Jibril cosplay (édité par Nami06). Bandes dessinées : © 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 : Ludovic Abuaf, David Audra, Cédric Cassam-Chenaï, Michel Chevalier, Fabrice Da Silva, Aka Fioroni, 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

<b>Fenêtre sur...</b>	
• Mais enfin ! À votre âge ! par Sophie Pérès .....	2
<b>L'Entrée</b>	
• Éditorial – All you need is love par Benoît Chérel .....	4
<b>Chambre des rêves</b>	
• Tipeee et la météo altarienne par Benoît Chérel.....	7
<b>Portrait de rôliste</b>	
• Yohann Delalande, rolistic translator propos recueillis par Benoît Chérel .....	10
<b>Feuille de personnage</b>	
• Feuille de personnage de Yohann par Yohann Delalande.....	13
<b>Salle de jeu</b>	
• Grand dossier – L'Amour et le jeu de rôle.....	14
• Du romantisme entre personnages de joueurs par Florence « Yoda ».....	16
• L'Amour pour tous ! par Benoît Chérel.....	20
• Pourquoi l'amour n'a pas la côte en jeu de rôle ? par Benoît Chérel.....	24
<b>Cuisine du MJ</b>	
• Gérer les relations sociales par Olivier Grassini.....	28
<b>Fumoir</b>	
• Culture rôliste – Club de jeu de rôle, manuel du fondateur une histoire dont vous êtes le héros par François Vanhille	32
<b>Le Hangar d'Altaride</b>	
• <i>Les Casanovas</i> par Jems et Arnaud Desfontaines .....	30
<b>Bibliothèque</b>	
• Le Monde de la Tour – <i>Parlons d'amour</i> par Hélène et Romain Rias .....	54
• Nouvelle – <i>H.E.A.R.T.</i> par Sir Thomas No More .....	60
• Nouvelle – <i>Résurrection</i> par Sylvain-René de la Verdière .....	70
• Nouvelle – <i>Une Pluie d'Automne</i> par M'Isey.....	73
• Poésie – <i>Ma main sans fin cherche ta main</i> par Clotilde Thiennot.....	75
• Nouvelle – <i>Alea</i> par Marion Hamard.....	76
<b>Jardin des conventions</b>	
• La Quête du G.R.A.A.L. à Cannes propos recueillis par Benoît Chérel.....	78
<b>Bar</b>	
• La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot .....	83
<b>Atelier du créateur</b>	
• Etherna, mode d'emploi propos recueillis par Benoît Chérel.....	84
• Le Bateau fantôme, maison d'édition inspirée propos recueillis par Benoît Chérel .....	88
<b>Hangar aux scénarios</b>	
• Setting pour <i>Inflorenza</i> – <i>La Carlingue</i> par Arjuna Khan .....	92
<b>Dressing du cosplay</b>	
• Amour dangereux par Benoît Chérel, cosplay Jibril Cosplay, édité par Nami06 .....	98
<b>Boîte aux lettres</b>	
• Le financement participatif d' <i>In nomine Satanis/Magna veritas</i> par Jean-François « Jeff » Beney...	99
<b>Véranda graphique</b>	
• Crazy... <i>Lucas</i> par Nicozor.....	99
• Corbard Factory – <i>Je t'offre mon cœur</i> par Christophe Dénouveaux .....	100
• Imminences – <i>Nature spatiale</i> par Benjamin Tais et Camille Prigent .....	101
• Bédé - <i>Empty Dungeons</i> - épisode <b>10</b> <i>Les Lois de l'attraction</i> par Cowkiller .....	102
• Bédé - <i>Star Wars, le jeu de rôles</i> - épisode <b>33</b> <i>L'Amour</i> par Cowkiller .....	103

# 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°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

**Soumettre un texte :** 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)

**Abonnement :** [bit.ly/abochroalta](https://bit.ly/abochroalta)

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

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



tipeee  
.com

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

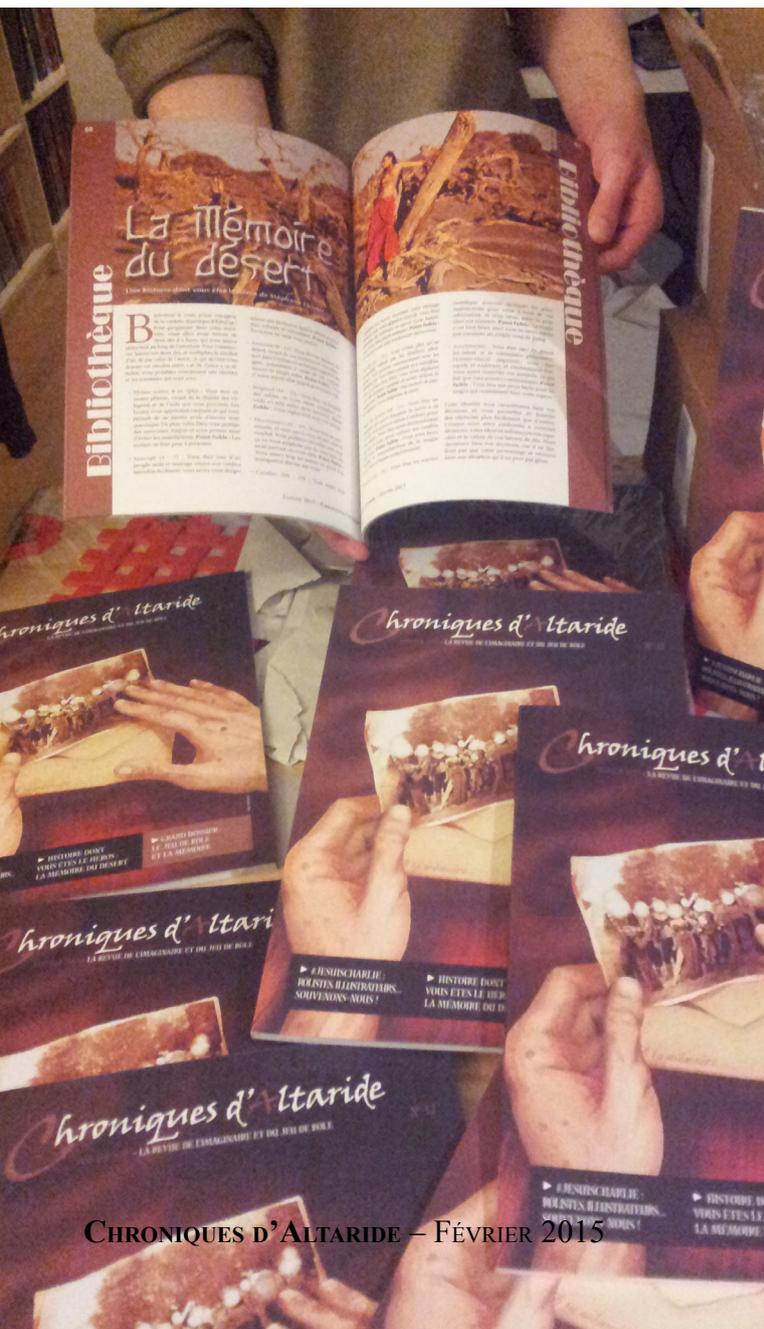
## Tipeee et la météo altarienne

### Un développement ensoleillé

**M**erci à nos tipeurs car leur **soutien** est d'une fidélité indéfectible, qui nous fait chaud au cœur. Grâce à eux, l'aventure de la **version imprimée** des *Chroniques d'Altaride* se prolonge au fil des mois. Déjà sept numéros différents imprimés, celui-ci sera donc le huitième. Et depuis le mois dernier, nous proposons désormais deux formules d'**abonnement** à la revue (6 ou 12 numéros pour respectivement 66 ou 120€). Le meilleur moyen pour vous de profiter de la revue, en la recevant, imprimée, directement chez vous ou dans votre club de jeu de rôle, par exemple, histoire d'en faire profiter un maximum de monde. Car le but de la revue reste bien le même : proposer du contenu de qualité au plus grand nombre pour aider à souder les amateurs de jeux et d'imaginaire. C'est pour ça aussi que la revue reste accessible gratuitement en version numérique.

### Une pluie de conventions

Cette fois, on sent que la période des fêtes est bien terminée. À mesure que revient le printemps, les conventions et festivals fleurissent à nouveau. Pour nous, c'est l'occasion de quadriller la France – et même un peu la Belgique ! – pour continuer à faire connaître la revue.



## 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 podcast Altaride.

- ▶ Je suis invité par le GRAAL au Festival international des jeux, dans le cadre de la **Quête du Graal** (à Cannes du 27 février au 1<sup>er</sup> mars). J'aurai un stand pour présenter les *Chroniques d'Altaride* et mon jeu de rôle en bêta ouverte *Fils des siècles*, tous deux en vente sur des stands-boutiques voisins.
- ▶ Nous sommes partenaires du colloque **Bob le rôliste** (à Nantes le 7 mars), avec Agénor Le Ruyer présent sur un stand en tant qu'illustrateur de jeu de rôle (*Fils des siècles*, *Marins de Bretagne*) et Guillaume Grasset comme meneur de jeu (*Fils des siècles*). Quelques exemplaires imprimés de la revue seront disponibles sur le stand.
- ▶ Nous serons présents aux XI<sup>e</sup> **Rencontres rôlistes de l'X** (à Palaiseau les 7 et 8 mars). Il y aura un stand pour présenter et vendre les *Chroniques d'Altaride* et le jeu de rôle *Fils des siècles*. Et sans doute une ou deux parties de démonstration de la bêta.
- ▶ Agénor présentera la revue et *Fils des siècles* à **Ici on joue !**, les 24h de l'Arès (à Nantes, les 14 et 15 mars), avec des numéros imprimés des *Chroniques d'Altaride*, des dédicaces du kit de découverte et une partie de démonstration.
- ▶ Nous poursuivons avec **Trolls & Légendes** (à Mons, en Belgique, du 3 au 5 avril). Avec un stand tenu le vendredi par Doms (illustratrice ponctuelle pour la revue et principale pour *Fils des siècles*) en dédicace et le week-end elle sera accompagnée par Sophie Pérès (rédactrice correctrice de la revue) et moi-même. J'animerai aussi quelques parties de démonstration de mon jeu de rôle dans l'espace jeu. Avec encore une fois des *Chroniques d'Altaride* et des kits de *Fils des siècles* sur le stand.



#### 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.



- ▶ Nous sommes partenaires des **Croisades d'Unnord** (à Lille du 4 au 6 avril). Dans ce cadre, nous allons publier le scénario vainqueur de leur concours annuel de scénario, comme l'an dernier.
- ▶ On continue en mai avec **Geekopolis** (à Paris, les 23 et 24 mai). Il y aura un magnifique stand *Fils des siècles/Chroniques d'Altaride*, avec un illustrateur, et j'animerai une conférence sur la réalisation d'un périodique rôliste, en espérant que vous serez nombreux à venir à assister et à y intervenir.

## Un podcast au beau fixe

Et n'oublions pas, chaque mois, le **podcast Altaride** initié par Julien « Kiraen » Pouard, qui fait déjà preuve d'une grande profondeur après un numéro 0 en solo et deux épisodes déjà en ligne, sur le **financement participatif** et l'**agentivité**. Un super prolongement des thèmes proposés par la revue.

Et plein d'autres projets encore dans les cartons, que nous construisons avec plusieurs interlocuteurs. D'ailleurs, si vous avez envie de faire quelque chose avec nous... contactez-nous ! Parlons-en ! Les *Chroniques d'Altaride* sont, depuis le début, ce que nous en faisons tous ensemble.

**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 **tipell**.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

# Yohann Delalande, rolistic translator

### Qui êtes-vous ?

**J**e suis un rôliste varois lambda. Formateur en anglais pour adultes de métier, j'effectue aussi des missions de traduction pour plusieurs éditeurs de jeux de rôle.

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

En 1988, j'avais onze ans. Cette année était pour moi un passage difficile entre l'enfance et l'adolescence, puis un changement de collège qui marqua un tournant dans ma vie. Je ne parvenais pas à me socialiser avec mes camarades de classe. Néanmoins, plusieurs

d'entre eux se réunissaient souvent au fond de la salle de permanence pour jouer à un jeu de rôle, de manière un peu bruyante. Et cela évoquait ces Livres dont vous êtes le héros qui me passionnaient tant depuis quelque temps déjà. Décidé à surmonter ma timidité, j'ai demandé à regarder. Ils jouaient à *Warhammer Jeu de Rôle Fantastique*, en utilisant les règles de *Realms of Chaos : Slaves to Darkness* (qui était en anglais, un exploit pour un groupe de collégiens en 5<sup>e</sup> qui étaient loin d'être doués dans la langue de Shakespeare). Je fus tout de suite conquis et intégrai leur groupe.

Très vite, nous passâmes à d'autres jeux, avec, parmi mes favoris, *James Bond 007*, *Stormbringer*,

*Hawkmoon, Paranoïa*, mais surtout *L'Appel de Cthulhu*, qui devint l'un de mes jeux de référence pendant plusieurs années, jusqu'à ce que *White Wolf* n'arrive et ne balaie tout sur son passage avec *Vampire, Loup Garou* et *Mage*, qui furent les seuls jeux auxquels je jouai pendant plus d'une décennie, jusqu'en 2004 pour être précis. Et les dix années qui suivirent furent, à ma grande satisfaction, d'un très grand éclectisme. Pour revenir à mes impressions lors de la découverte de ce hobby, je ressentis de suite un sentiment de libération collaboratif. Je parvenais à me sociabiliser avec des jeunes de mon âge avec qui je pouvais partager une passion identique. De plus, je pouvais enfin exprimer toute cette créativité, avec mes maigres moyens, qui m'habitait de par mes lectures constantes et qui ne firent que s'amplifier avec la découverte de Lovecraft et Moorcock, les deux auteurs qui accompagnèrent mon adolescence.

## Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Depuis plusieurs années, ma pratique du jeu de rôles se fait essentiellement en clubs et en conventions pour les parties en face à face et par vidéo afin de pouvoir jouer de manière plus internationale avec la communauté RPG Geek. À côté de cela, cela fait bien dix ans que je n'ai plus de groupe de joueurs réguliers, ce qui signifie que la perspective de jouer ou mener des campagnes devient plus réduite.

Cependant, la région PACA est plutôt riche en clubs et conventions, ce qui permet à la fois de retrouver certaines têtes et au fil du temps de tisser des liens, voire de lier des amitiés, mais aussi de donner un aspect aléatoire aux rencontres, ne sachant que rarement qui sera à ma table. Cela peut présenter certains désavantages, comme toujours présenter le jeu et expliquer les règles. Par contre, cela donne réellement matière à se surpasser en tant que meneur de jeu, afin que le plus possible de joueurs repartent satisfaits de leur moment passé à cette table.

Pour parler d'un club et d'une convention qui sortent du lot, commençons par l'association dont je fais partie, Jeux Dés Racines, qui englobe à la fois grandeur nature et jeu de rôle, avec pour vocation d'être ouverte

aussi bien aux jeunes qu'aux adultes et qui redouble d'efforts pour créer un environnement propice à venir jouer en famille. Et pour la convention, la convention Les Chimériades est devenue mon point de référence en la matière. Outre le cadre, le côté intimiste, les rencontres avec des auteurs et des éditeurs, cet événement permet de retrouver de manière plus détendue de vieilles connaissances et de prendre du temps avec elles.

Comme vous l'aurez compris, l'aspect social du jeu de rôle est primordial à mon sens. Autant la créativité alimentera la dynamique de partie, autant le relationnel entre joueurs, meneur compris, sera un facteur déterminant à ce que je prenne plaisir à une partie. Cette combinaison de création en travail d'équipe m'a ainsi permis de découvrir des jeux plus narratifs, où les codes sacro-saints du hobby étaient brisés, moulus, pétris et cuisinés en mets délicieux tout autant par la fraîcheur et l'innovation qu'ils apportent au jeu de rôle.

J'aime donc découvrir et redécouvrir des systèmes, des univers, des mécaniques de jeux qui permettent d'émuler de manière variée différentes approches. Mais ce sera avant tout le roleplay, que cela soit sous forme descriptive ou théâtrale, qui permettra l'expression et la production spontanée d'un moment de créativité chez le joueur.

De nombreuses catégories de jeux me passionnent, des systèmes les plus lourds aux plus légers, des univers divers et variés, bien que ces temps-ci, les jeux d'espionnage et d'enquête aient toute mon attention. Et bien que n'étant pas d'un naturel à me complaire dans une quelconque forme de nostalgie, j'aime parfois revenir à mes anciennes amours, en l'occurrence le Mythe de Lovecraft que je compte mener à nouveau après vingt ans de pause, mais sous le système Gumshoe désormais.

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

J'avoue avoir un peu de mal à prendre du recul vis-à-vis de cette question. J'exerce



deux métiers. Mon activité professionnelle principale est la formation en anglais pour adultes, et la secondaire, plus récente, est la traduction bilingue français-anglais, anglais-français pour des éditeurs de jeu de rôle.

La découverte de ce loisir dans mes années collège fut un catalyseur pour mon apprentissage et ma pratique de l'anglais et, en quelque sorte, un facteur prépondérant dans mon choix d'études universitaires.

Je discute jeux de rôle avec les éditeurs pour lesquels je suis amené à travailler, bien sûr. Par contre, dans le domaine de la formation professionnelle, je reste plutôt discret sur ce point-là, bien que cela apparaisse sur mon CV lorsque je prospecte auprès de différents centres de formation. Et puis être formateur en langues, c'est aussi être un peu comédien pour mêler le ludique au pédagogique avec un public d'adultes de tout âge.

Dans la sphère privée, je pratique le jeu de rôle avec ma compagne, en club et en

convention. La perception de mon entourage, famille et amis, est très positive. Nous n'en discutons que très rarement, car cela ne les intéresse pas, néanmoins tout le monde reconnaît l'aspect ludique de cette activité.

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

Je suis principalement meneur de jeu. J'essaie parfois de faire une « pause joueur », surtout lorsque je ressens un certain épuisement à animer des parties. Cependant, je reviens très vite et très spontanément derrière l'écran de jeu, écran que je n'ouvre jamais pourtant.

Deux raisons existent à cette volonté de mener des parties. Tout d'abord, l'envie de raconter des histoires de manière collaborative avec des joueurs. Des pistes sont lancées et j'adore voir le cheminement et le résultat en fin de partie.

Ensuite, l'environnement rôliste dans le sud-est de la France est certes varié, mais très peu de jeux présentés lors d'événements associatifs

et de conventions m'intéressent. Les jeux proposés sont toujours très classiques (*Warhammer*, *L'Appel de Cthulhu*, *Shadowrun*, *Cops*, etc.). En comparaison, les nouveautés sont un peu moins bien représentées, et l'existence de productions indie américaines est tout bonnement ignorée, ou bien assimilée à du jeu de plateau, car elles ne rentrent pas dans les cases du rôlistiquement correct français.

En bref, si je veux m'amuser avec les jeux qui me plaisent, avec des gens en face à face, autant les proposer moi-même. Ensuite, tout cela n'est en rien une fatalité. La communauté internationale en ligne RPG Geek fourmille de rôlistes et de créateurs de jeu passionnés avec lesquels je découvre constamment de nouveaux horizons de jeu, ou bien redécouvre d'anciennes perles qui valent la peine d'être dépoussiérées.

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

Un type de jeu aux règles flexibles et adaptables qui permettent de jouer des rôles et de vivre de manière active et empathique des aventures imaginaires.

### Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Pour le moment, les seuls projets sur mon agenda concernent différents travaux de traduction et de relecture. J'ai bien quelques projets en tête, notamment sur l'écriture de scénarios pour quelques-uns des jeux qui me passionnent ces temps-ci et que je mettrai sûrement à disposition gratuitement sur Internet.

En termes d'envies, je pense qu'en 2015, les jeux que j'animerai se résumeront à *Hillfolk*, *13th Age in Glorantha*, *HeroQuest Glorantha*, *First Contact : X-Corps*, *Night's Black Agents*, *Trail of Cthulhu* ainsi que très probablement quelques parties de *Chroniques des Féals*, *My Little Pony* sous système Fate Accelerated et *Avatar/Legend of Korra* sous système Savage Worlds.

Cette liste de jeux, variée sur plusieurs niveaux, pourra tout à fait s'enrichir d'une ou deux perles dont j'aurai fait la découverte cette année. ■

YOHANN DELALANDE



## Feuille de personnage de Yohann

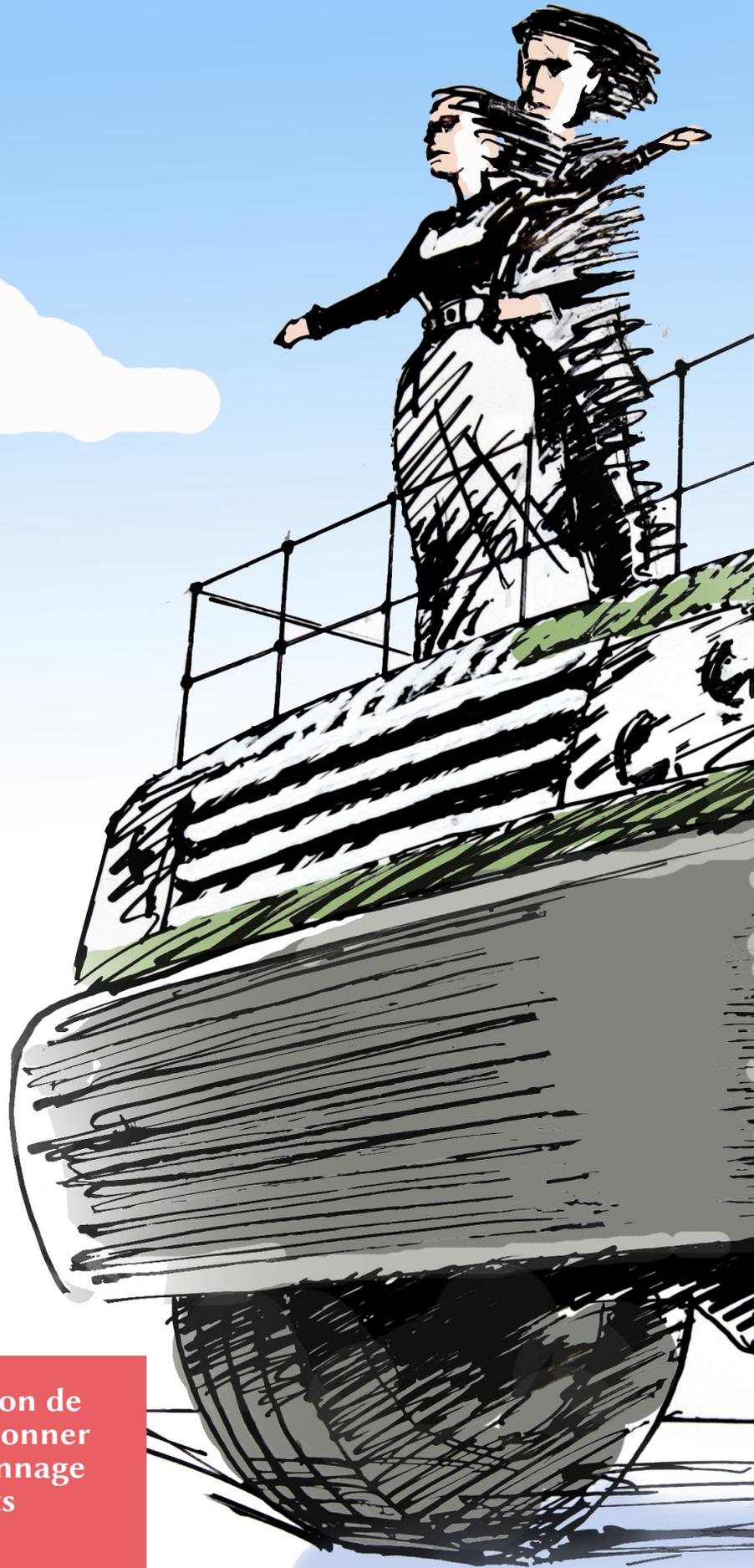
- ▶ **Nom, prénom** : Delalande, Yohann (Shadow Hexagram sur les forums)
- ▶ **Classe de personnage** : Biclassé formateur pipelette en anglais et traducteur explorateur en jeuderologie.
- ▶ **Force** : J'ai réussi à ouvrir le bouchon d'huile du moteur de ma voiture.
- ▶ **Dextérité** : Bonne capacité d'esquive.
- ▶ **Intelligence** : Maîtrise d'anglais et de parties de jeu de rôle.
- ▶ **Charisme** : Diplomate (« plomate »).
- ▶ **Compétences** : Séries d'espionnage et dessins animés américains, magie de l'amitié, grande tolérance à la caféine, profonde curiosité jeuderologique.
- ▶ **Armes** : Ma voix, mon cœur.
- ▶ **Équipement** : Samsung Galaxy S3, Peugeot 206, cerveau. ■

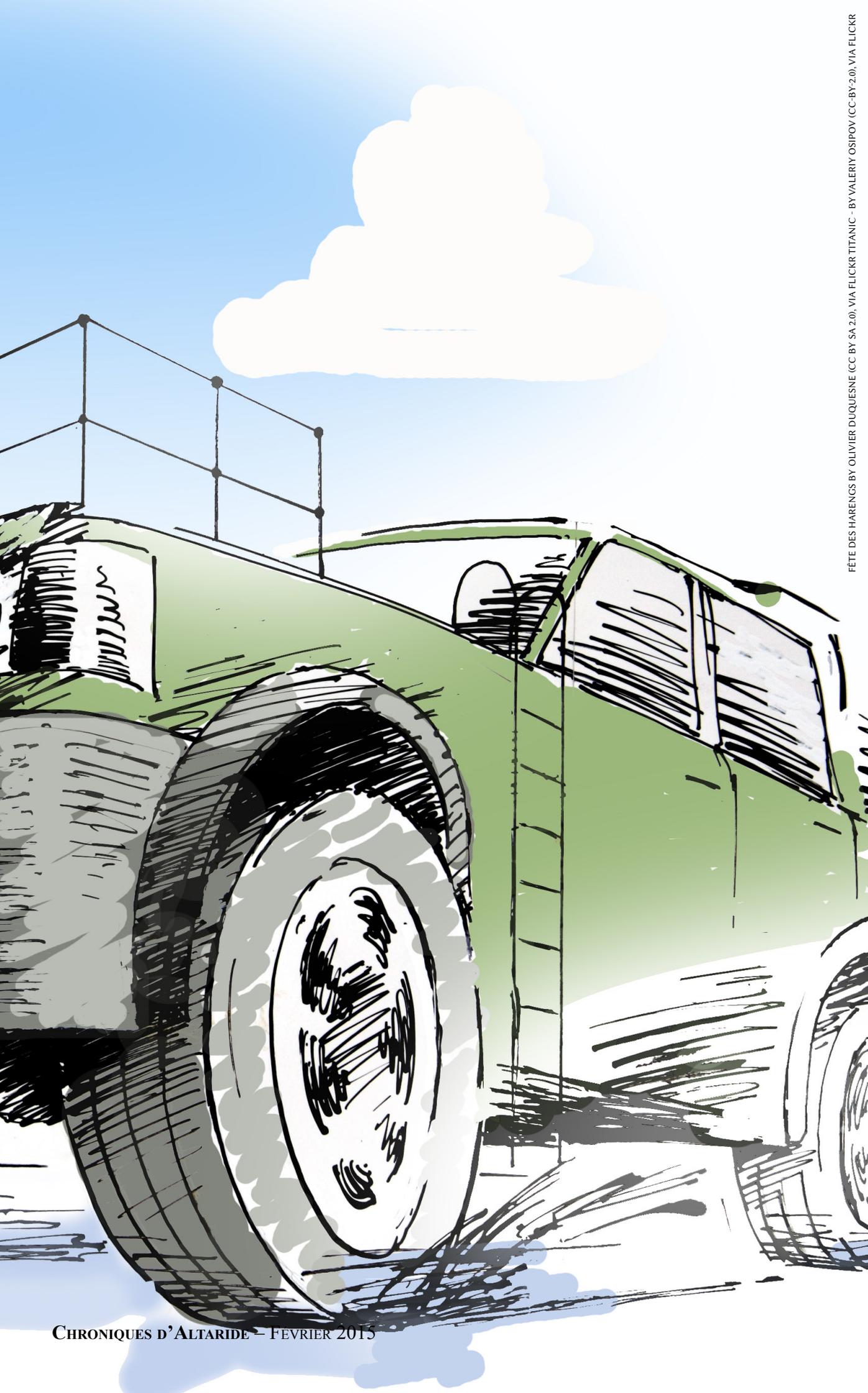
Y. D.

Grand dossier

## *L'Amour et le jeu de rôle*

Rien de tel que le frisson de l'amouuuuur pour redonner la pêche à votre personnage fatigué par des exploits guerriers incessants...





FÊTE DES HARENGS BY OLIVIER DUQUESNE (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR TITANIC - BY VALÉRY OSIPOV (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

# Salle de jeu



Aide de jeu

## *Du romantisme entre personnages de joueurs*

PAR FLORENCE « YODA »



**Il est relativement rare, du moins de par mon expérience de jeu, de voir des histoires d'amour entre les personnages des joueurs. En règle générale, les joueurs n'y peuvent rien, la plupart des tables sont ainsi faites qu'il y a incompatibilité sexuelle entre les personnages, par exemple, s'ils sont tous masculins et hétérosexuels. Mais quand une histoire d'amour éclôt, c'est du lien entre eux et une dimension supplémentaire au cadre de jeu qui s'installe. Sans compter les possibilités de roleplay supplémentaires !**

**L**à, vous vous dites que, peut-être, ce serait sympa d'avoir une histoire romantique dans la campagne à laquelle vous jouez. OK, très bien, voici le mode d'emploi.

La meilleure des choses à faire pour voir une histoire d'amour dans votre campagne, c'est de l'initier. C'est-à-dire que plutôt que suggérer à d'autres joueurs que leurs personnages pourraient tomber amoureux, décidez que c'est votre personnage qui tombe amoureux, et jouez-le !

### **Trouver un(e) partenaire**

Tout d'abord, une histoire d'amour, oui, mais avec qui ? Considérez un peu les autres personnages, la manière dont leur relation avec le vôtre a évolué, et vous pouvez alors décider si l'un ou plusieurs d'entre eux sont susceptibles d'attirer votre avatar. Il suffit alors d'en choisir un et de décider que votre personnage en est tombé amoureux, ou que c'est susceptible de se produire au cours des prochaines



séances. Il n'est pas nécessaire que cet amour soit possible : j'ai interprété dans une campagne un personnage masculin tombé sous le charme d'une lesbienne. Cela n'a pas eu d'incidence sur la campagne (peu de joueurs l'ont perçu), mais cette histoire lui donnait une motivation supplémentaire pour rejoindre le groupe, ainsi qu'une attitude assez protectrice avec ce personnage.

### « Aime-moi ! »

Que faire alors avec le joueur de l'heureux élu ? Le plus naturel est de ne rien lui dire. Après tout, son personnage n'aura en rien décidé d'être l'objet de l'amour de votre personnage. Autant laisser le joueur découvrir la chose en même temps que son personnage, ses réactions n'en seront que plus spontanées ! Lors d'un scénario dans lequel les membres du groupe ne devaient pas être reconnus, mon personnage, une jeune femme s'habillant habituellement de façon pratique, avait choisi une robe très aguicheuse. Espérant se faire remarquer par l'homme qu'elle

convoitait, elle lui a demandé comment il la trouvait. La réponse fut un « Voyante ! » réprobateur. Le joueur n'avait pas plus compris que le personnage la tentative de séduction...

Bien entendu, le risque à courir à tomber amoureux sans entente préalable avec l'autre joueur, c'est que l'amour ne soit pas réciproque. Cela arrive également dans la vraie vie et ce sera alors à vous de décider de la manière dont votre personnage va gérer la situation.

Les possibilités de roleplay sont nombreuses, et la déception amoureuse de votre personnage peut se traduire par des tentatives désespérées de briser l'indifférence de l'autre, des manœuvres de séduction envers d'autres personnages pour le rendre jaloux, des disputes et de la haine, ou bien une perte des sentiments amoureux.



## Jusqu'à ce que la mort nous sépare ?

Mais si finalement l'amour est réciproque, doit-on en faire quelque chose de gnan-gnan et gluant comme la guimauve ?

La passion amoureuse dure en moyenne deux ans, paraît-il. Si le cadre de la campagne consiste en quelques jours d'exploration d'un donjon, il est probable que les tourtereaux restent collés l'un à l'autre jusqu'au final (ou la mort de l'un d'eux).

Par contre, en cas de campagne un peu plus longue, il sera sûrement très amusant de jouer les disputes de couple, et si cela vous amuse, l'infidélité. Tout cela pouvant aboutir sur une séparation... ou un mariage (voire les deux – en général, dans ce cas, le mariage précède la séparation, mais on peut faire plus compliqué).

Alors, après ces petits conseils, êtes-vous prêts à tenter l'aventure ?

Vous démentirez ainsi cette remarque fréquente, comme quoi les personnages de jeu de rôle, en général, n'ont pas de sexualité.

Pendant, dans certains univers de campagne, la contraception fiable n'existe pas, ce qui est une bonne raison pour les personnages des joueurs de rester chastes.

Si votre meneur de jeu est un peu machiavélique, pensez déjà à la façon dont vous pourrez continuer vos aventures avec un enfant à charge... ■

**FLORENCE «YODA»**



Aide de jeu

## *L'Amour pour tous !*

PAR BENOÎT CHÉREL

**L'**amour, en jeu de rôle, quelle drôle d'idée ! De prime abord, ne pense-t-on pas plutôt à la haine et à la violence ? Les nains détestent les elfes, les orcs ne rêvent que de cannibalisme et de massacres, les méchants interstellaires veulent assujettir l'univers dans la tyrannie, les investigateurs tentent de repousser le Mal insondable des temps anciens... il y a tant à faire qu'il ne reste guère de place pour de plus nobles sentiments !

Et pourtant... La plupart des personnages interprétés par les joueurs sont des héros. L'amour fait donc bien souvent partie des

valeurs qu'ils défendent ardemment. Il serait donc étrange qu'ils restent de complets étrangers face à ces notions.

Voici donc quelques pistes pour ajouter de l'amour à vos parties !

### Les grandes amours

Il existe de nombreuses façon de manifester de l'amour. En voici quelques-unes, avec des exemples d'application concrète en jeu de rôle et une proposition de bonus associé à la relation. Histoire d'encourager vos aventuriers à tomber amoureux !

### L'amour vache

On s'aime, mais on se le dit de manière agressive, par des mots ou par des gestes qui, vus de l'extérieur, peuvent être interprétés comme violents. En réalité, ce n'est pas forcément le cas. Il s'agit plutôt d'un équilibre basé sur ce jeu dangereux. Tant que les deux acceptent cette manière de faire, tout va bien.

Mais si l'un des deux commence à y voir plus de violence que d'amour, la relation risque de très vite basculer dans une situation difficile, voire scabreuse.

*En jeu de rôle, on peut imaginer deux personnages combattants qui restent constamment dans l'agressivité, même dans le cadre de leur relation amoureuse. De l'extérieur, les autres peuvent commencer par croire que ces deux-là se détestent, avant de comprendre qu'ils s'aiment en se le disant d'une manière décalée.*

Leur relation peut leur procurer un **bonus** de domination sociale (intimidation).

### « Je t'aime, moi non plus. »

D'abord, c'est le coup de foudre. Une attirance très forte, incontrôlable. L'un et l'autre oublient leurs habitudes, ils sont dingues d'amour, mais se la jouent cool. On n'en montre pas trop, pour ne pas l'effrayer. On se la joue distant(e), et plus on joue à ce jeu, plus le sentiment grandit. Ah ! Le jeu de la séduction... Sauf que les deux ne sont pas toujours en phase. Quand l'un se dévoile, l'autre se dérobe. Et ça dure, et ça dure... dans les cris et les pleurs. L'autre se fait tantôt indispensable, tantôt insupportable. Un cercle vicieux qui cache souvent un manque de confiance mutuel dans la relation. Aucun des deux ne joue vraiment cartes sur table.

*En jeu de rôle, deux joueurs peuvent s'amuser à alterner des sentiments de leur personnage pour celui de l'autre. C'est une technique souvent utilisée dans les comédies amoureuses, en particulier dans les séries puisque le principe fonctionne bien sur la durée.*

Constamment dans la séduction, le couple peut bénéficier d'un **bonus** en séduction.

### L'amour élastique

L'amour élastique, c'est un peu une attraction-répulsion sans fin. L'être aimé est irrésistiblement attirant, mais une fois ensemble, le couple ne peut pas s'empêcher de s'autodétruire. Disputes, différences de points de vue, manières de vivre incompatibles...

Les raisons ne manquent pas pour amener, inmanquablement, à la séparation. Et une fois à nouveau séparés, le phénomène se reproduit : l'autre redevient atrocement séduisant, attirant, ses défauts ne sont plus si gênants...

*En jeu de rôle, deux personnages non-joueurs peuvent aller et venir sous les yeux de leurs amis, les personnages des joueurs, s'aimant de loin, se rapprochant (éventuellement avec l'aide de leurs amis), puis détruisant systématiquement leur relation avant de s'éloigner et de vouloir tout faire pour la reconstruire (en suppliant leurs amis de les aider à nouveau)... encore et encore !*

Pour renforcer la relation avec leur entourage, les amoureux peuvent bénéficier d'un **bonus** en persuasion auprès de leurs amis.

### L'amour fou

Le sentiment dépasse tout, efface tout, écrase tout. On en perd la raison.

*En jeu de rôle, un personnage amoureux fou fera passer son amour avant toute autre considération. Il est prêt à tout sacrifier, à tout risquer pour le préserver : sa vie, son honneur, un secret, ses amis... C'est un outil pour générer des tensions très fortes à l'intérieur d'un groupe, capable de générer de belles séquences de jeu. L'amoureux est fou, certes... mais ses sentiments sont nobles ! Ses amis seront pris dans un dilemme intéressant.*

L'amour fou procure un **bonus** en volonté.

### L'amour fusionnel

Un couple fusionnel fait tout ensemble. Ils partagent tout, ils ont les mêmes goûts, les mêmes envies au même moment. André Breton parle de « communication des cœurs ».

*En jeu de rôle, un couple de personnages non-joueurs peut colorer une partie par son côté agaçant. Les deux sont si complices qu'ils rient de private jokes, s'échangent de menus objets, font un peu bande à part.*

En contrepartie, le couple bénéficie d'un **bonus** de coordination qui peut être intéressant pour les actions combinées, notamment en combat.

### L'amour passionnel

Une relation physique, charnelle avant tout. Le corps de l'autre est irrésistible. Le couple s'embrasse sans cesse, se touche, se caresse, se lance des regards brillants, des sourires béats... Le sexe tient une place centrale dans leur relation.

*En jeu de rôle, les personnages amoureux saisissent toutes les occasions pour assouvir leur passion, ce qui peut amener à quelques situations cocasses, piquantes.*

Leurs acrobaties sexuelles peut leur procurer un amusant **bonus** en souplesse (agilité)...

### Le triangle amoureux

A aime B, qui aime C, qui aime A. Le triangle amoureux est un grand classique du soap opera. Il en existe d'autres configurations, comme A et B aiment C, qui aime D ou A aime B, qui aime C, qui n'aime que lui-même.

*En jeu de rôle, le meneur de jeu peut aisément semer la pagaille dans le groupe soudé des personnages de ses joueurs en ajoutant un ou deux personnages charmants qui sauront séduire le groupe.*

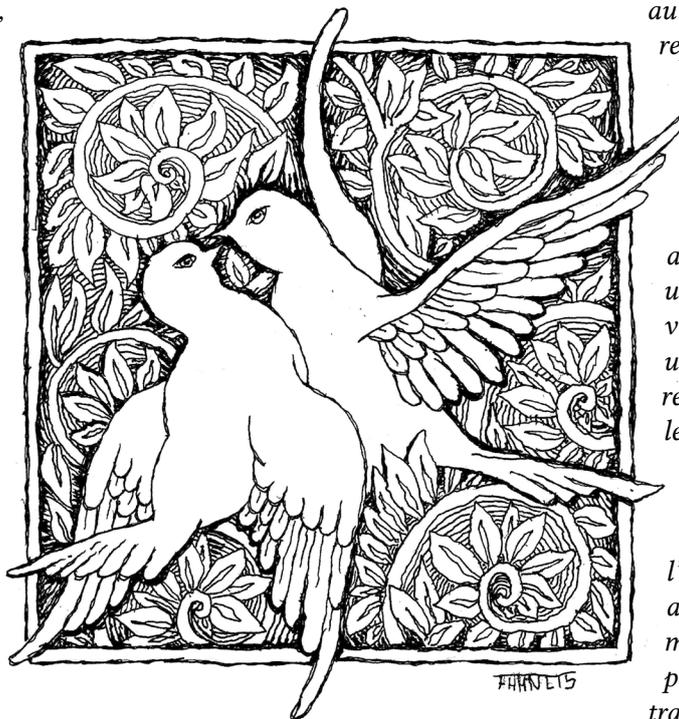
Le triangle amoureux étant connu pour intensifier grandement les relations sociales, il procure un **bonus** en relationnel (social).

### L'amour tragique

Les sentiments s'opposent parfois à des obstacles psychologiques très forts. Titus aime Bérénice, mais Rome refuse que son empereur épouse une princesse juive. Déchirement : faut-il suivre son cœur et risquer la guerre civile ou répudier l'amour de sa vie pour sauver Rome ? Ce genre de dilemme n'a généralement pas une fin heureuse.

*En jeu de rôle, bâtir ce genre de situation avec un personnage joueur est une gageure. Bien souvent, le côté héroïque du personnage amène*

*au choix facile de repousser l'amour pour sauver le monde... et pour rester libre de continuer à courir d'aventure en aventure. Mais si un personnage parvient à construire une relation amoureuse solide et que le meneur de jeu se sent d'humeur à torturer un peu son joueur, l'amour tragique amène de grands moments. Ce n'est pas pour rien que la tragédie est un genre théâtral majeur.*



L'amour tragique renforce les convictions du personnage, qui peut y gagner un **bonus** en moralité, courage ou force d'âme.

### L'amour interdit

Roméo aime Juliette. Juliette aime Roméo. Mais c'est interdit ! Leurs familles refusent cet amour de toutes leurs forces ! D'autres relations sont considérées comme interdites, notamment quand elles brisent des tabous sociaux : selon le contexte du jeu, deux enfants, deux personnes de même sexe ou d'âge éloigné, deux créatures d'espèces différentes qui s'aiment peuvent déclencher



# Sauve-jeu

l'indignation de leur entourage ou contrevenir à la loi locale. L'amour interdit brave les contraintes contextuelles, il prend des risques simplement en revendiquant son droit d'exister, envers et contre tout.

*En jeu de rôle, l'amour interdit est souvent savoureux. Dans un space opera on mettra en avant une relation avec un extraterrestre, dans un univers de fantasy on pourra proposer une relation nain/elfe (comme dans *The Hobbit* de Steve Jackson) ou humain/elfe (comme dans *The Lord of the Rings* du même Steve Jackson). Ça marche aussi dans *Shadowrun*.*

Braver les interdits demande d'affronter les obstacles mis en place par la société et l'entourage, cela procure un **bonus** en connaissance des lois (bureaucratie).

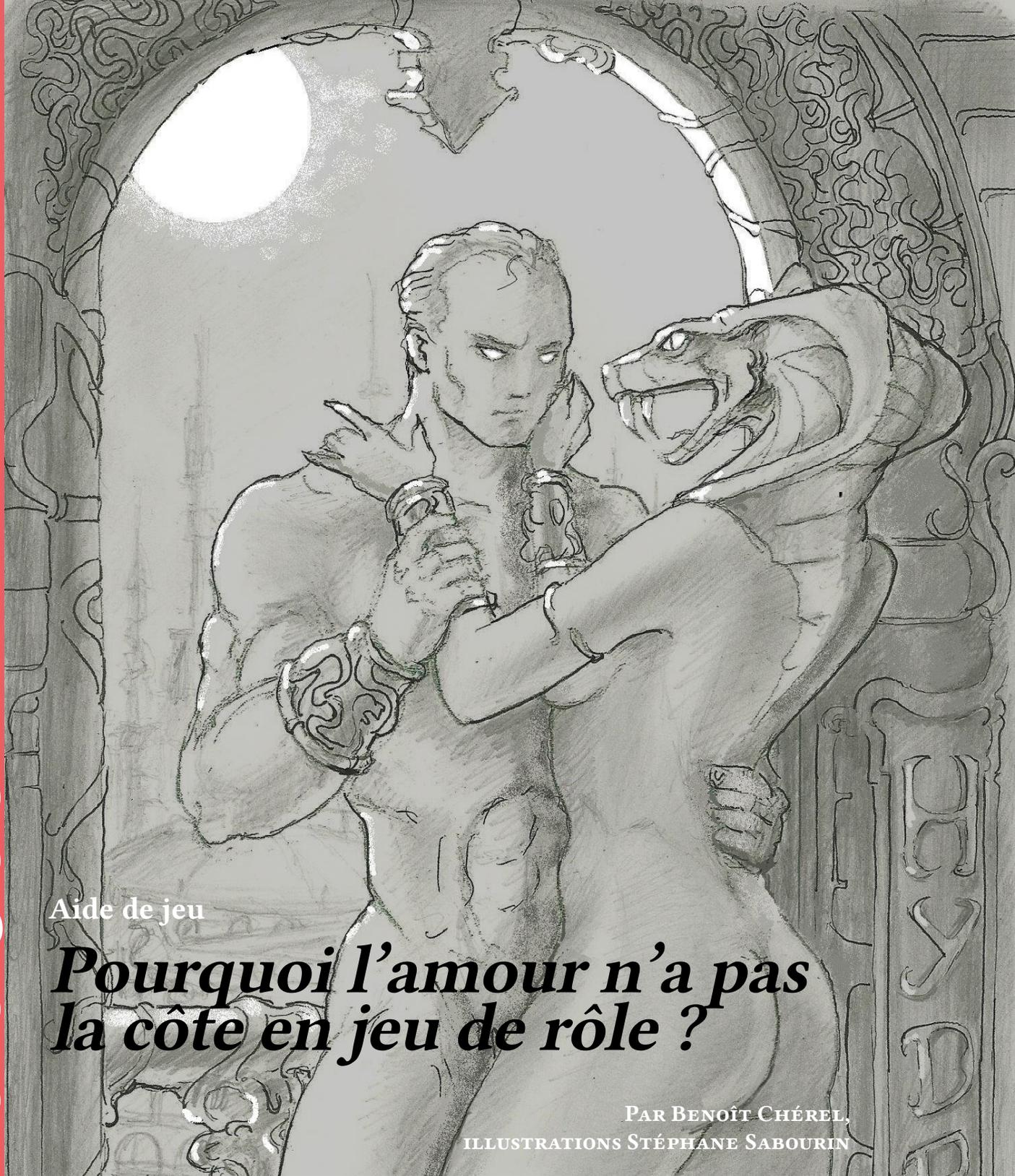
## L'amour éternel

Et si deux âmes étaient faites l'une pour l'autre, définitivement ?

*En jeu de rôle, c'est un principe qui fonctionne bien dans les univers fantastiques, avec des créatures immortelles comme les vampires (ou les Vautours de mon jeu de rôle *Fils des siècles*). Deux amoureux immortels peuvent s'aimer et se séparer plusieurs fois au cours des siècles, réutilisant même différentes configurations décrites précédemment, pour devenir un couple maudit mais indéchirable.*

Une telle fidélité renforce le moral ou l'assurance du personnage, lui procurant par exemple un **bonus** en résistance physique et mentale. ■

**BENOÎT CHÉREL**  
**ILLUSTRATION ORIGINALE**  
**FRANCIS PACHERIE**



Aide de jeu

## *Pourquoi l'amour n'a pas la côte en jeu de rôle ?*

PAR BENOÎT CHÉREL,  
ILLUSTRATIONS STÉPHANE SABOURIN

### **Le sacrifice du héros**

**P**ar définition, le héros (ou l'héroïne) est un personnage qui se sacrifie pour la collectivité. Il prend des risques en tant qu'individu, subit directement les conséquences de ses actes, en souffre même, mais peut s'appuyer sur le fait que ce sacrifice n'aura pas été vain : il aide, il sauve ce à quoi il tient plus que tout.

Parmi les sacrifices du héros, l'amour est souvent en bonne place. La cause passe avant tout et le héros est souvent condamné à ne pas pouvoir aimer vraiment.

Pourtant, bien souvent il aimerait bien ! Dans la plupart des films de cinéma, le héros est attiré, il courtise, tente de construire une relation. C'est souvent cette relation qui va alimenter la narration. N'oublions pas ce rouage important dans les parties de jeu de

rôle et n'hésitons pas à impliquer nos personnages dans des relations intenses émotionnellement !

## La place du voyage

Dans beaucoup de jeux de rôle, les personnages des joueurs sont amenés à voyager sans préavis d'un bout à l'autre du monde connu (comme Lara Croft, ou la compagnie de l'Anneau). Certains sont même tellement mobiles qu'ils n'ont même pas de foyer et se contentent d'errer d'auberge en auberge (comme Conan) ou d'hôtel en hôtel (comme James Bond).

Dans ces conditions, il est bien souvent difficile de construire une relation amoureuse durable alors que l'autre est sédentaire. Mais n'oublions pas que l'amour ne s'arrête pas devant les difficultés, et tout personnage qui conserve un peu d'humanité peut prétendre à la

recherche de l'affection. Si une relation démarre lors d'une étape d'aventure, peut-être qu'elle comptera assez pour que les personnages concernés soient prêts à changer leurs plans ? Le groupe de voyageurs pourra alors intégrer un nouveau compagnon ou bien le couple tentera de faire rester les autres plus durablement au même endroit, par exemple en investissant pour monter une entreprise locale.

## Les innombrables secrets

James Bond doit se contenter de brèves aventures pour les raisons susnommées, mais aussi parce qu'il ne peut pratiquement rien dire sur lui à ses conquêtes. La lourde chape du secret entrave parfois les relations des

personnages, qui éprouvent des difficultés à se confier à une personne extérieure au groupe dirigé par les joueurs. Impossible d'avouer qu'on est un agent secret, qu'on lutte contre les Grands Anciens, qu'on est un Jedi, etc. Les secrets créent une distance dans le couple en rendent la confiance difficile. Mais, en jeu de rôle, il peut être amusant d'interpréter son personnage embarqué dans une telle relation compliquée. Trouver la réponse aux « Pourquoi tu n'es jamais



là ? », « Tu ne me dis jamais rien ! », « Confie-toi à moi... » peut être un défi intéressant en matière de roleplay.

### L'appât du gain

Bien souvent, si ce n'est pas le personnage qui se refuse à éprouver de l'amour, c'est le joueur qui estime qu'intégrer les sentiments dans le roleplay ne lui apportera rien. Les actions du personnage sont parfois liées à la quête d'une amélioration ludique. Le personnage part en réalité à l'aventure pour gagner de l'expérience et passer de niveau, pour acquérir un équipement plus performant, pour apprendre un savoir rare ou secret comme un sortilège ou un pouvoir... Bien souvent, on estime alors que le domaine sentimental est un obstacle à la réalisation rapide de tels objectifs. Après tout, dans la plupart des films d'action, la petite amie du héros se fait enlever par le grand méchant et il va lui falloir beaucoup de temps et d'énergie pour la libérer et simplement revenir à la situation de départ.

En jeu de rôle, on ne cherche pas à rétablir l'équilibre après un élément déclencheur de chaos, mais plutôt à monter en puissance : c'est fortement symbolisé par le leveling, même s'il est pas systématique. Au terme d'une aventure, on s'attend donc plutôt à ce que le personnage ait gagné quelque chose de définitif. Or le relationnel restera toujours fragile : l'être aimé peut mourir, rompre la relation... Pour intégrer l'amour au jeu de rôle, il faut donc avoir en

tête qu'il s'agit d'un effort ludique dirigé non pas sur le développement de la puissance du personnage, mais plutôt sur celui de sa profondeur psychologique, sachant qu'un personnage détaillé psychologiquement, avec une vraie histoire intérieure, sera certainement plus intéressant à jouer qu'un avatar purement technique qui se comporte comme une coquille vide : solide, mais impersonnelle et sans vie.

Osons l'amour ! ■

**BENOÎT CHÉREL**

**ILLUSTRATIONS STÉPHANE SABOURIN**



# 21 & 22 Février

## Salle Bellegrave à Pessac

13<sup>ème</sup> SALON AQUITAIN DES JEUX DE SIMULATION



Organisé par l'ASCPA Les Griffons

# Tournoi Jeux de rôles

## TOURNOI WARHAMMER 40K

EXPOSANTS  
ET DÉMONSTRATIONS  
DE JEUX



### FICHE D'INSCRIPTION & RENSEIGNEMENTS

<http://lesgriffons.org>

La fiche comporte les ITINÉRAIRES et les LISTES D'HÔTELS pour dormir dans le coin

**ENTRÉE GRATUITE** pour les visiteurs



# Cuisine du MJ

Aide de jeu

## *Gérer les relations sociales*

**Cette règle entend réguler la façon dont les relations humaines peuvent être prises en compte dans le jeu. Elle a vocation à donner un cadre de règles et du coup de conséquences à des notions vagues d'entente entre les êtres.**

PAR OLIVIER GRASSINI

**T**out d'abord, déterminer un niveau de relation existant entre un personnage joueur et un personnage non joueur ou deux personnages joueurs entre eux n'a de sens que si une tentative de persuasion est en train de se produire. Il est assez inutile de se demander si Spiderman est ami ou pas avec Galactus tant que celui-ci n'aura pas à le convaincre d'appuyer sur un bouton pour lui sauver la vie.

Voici les niveaux de relation et les bonus qu'ils apportent à toute interaction positive (baratin, séduction, discussion, éloquence mais pas intimidation).

- **Amour** : + 10 %
- **Amitié** : + 5 %
- **Neutre** : 0
- **Suspicieux** : -5 %
- **Opposé** : -15 %
- **Hostile** : -25 %
- **Vendetta personnelle** : -50 %

### Quelques précisions utiles

Un niveau « opposé » ira jusqu'à s'opposer en paroles systématiquement contre la personne vers laquelle il est dirigé, alors qu'un niveau « hostile » pourra mener au combat physique. Une vendetta personnelle est à juger comme une obsession à détruire une certaine personne.

Donner son amitié ou son amour à quelqu'un est techniquement une faiblesse, mais du

coup elle rapporte des bonus aux points d'expérience qui symbolisent la confiance en soi. Quand un joueur décide de se lier d'amitié à un personnage joueur ou personnage non joueur, le meneur de jeu note l'ajustement aux points d'expérience que cela génère (en fonction de la table ci-dessus).

De la même manière, avoir des rapports négatifs est parfois plus confortable pour le personnage joueur : il évitera mieux la manipulation. C'est à ce moment-là que l'on note des malus aux points d'expérience car détester demande plus d'énergie psychique, sous l'œil attentif du meneur de jeu, qui veillera à la cohérence globale. Le meneur peut en effet diviser ou multiplier par deux au maximum le gain/la perte de points d'expérience s'il estime que le niveau de relation choisi n'est pas conforme à ce qu'il imagine.

Si on doit changer le niveau de relation d'un personnage, on tient bien sûr compte de la différence entre les niveaux.

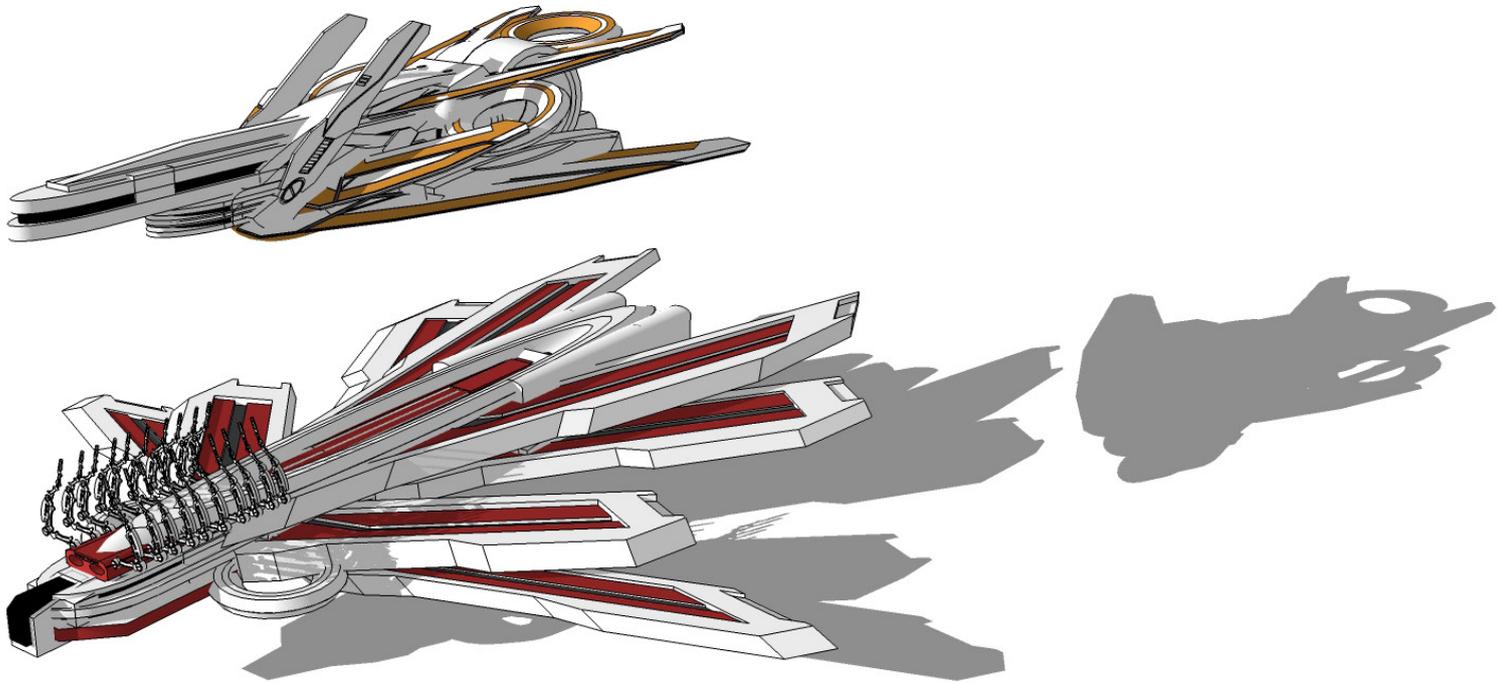
En début de séance, un joueur peut décider de faire évoluer le niveau de relation de son personnage avec un autre, que ce soit vers plus d'hostilité ou plus d'attraction, selon l'effet recherché.

*Exemple : Je passe la fille de la Baronne d'« opposée » à « hostile » en début de séance pour une perte sur le calcul des points d'expérience de 5 %.*

OLIVIER GRASSINI

# 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.



**A**fin de répondre aux exigences des milliards de célibataires de la galaxie, toutes races confondues, la Compagnie des âmes en peine a initié le projet d'un vaisseau dédié aux rencontres affectives.

Lancés voici une dizaine d'années seulement, les vaisseaux jumeaux *Casanovas* ont immédiatement suscité la curiosité. Il faut dire que ces appareils ont une relation d'ores et déjà relativement sulfureuse, la plupart des couples qui se rencontrent à bord ne restent ensemble que le temps d'une soirée, et les dizaines de cabines couchettes à bord pourvoient largement à cette réputation.

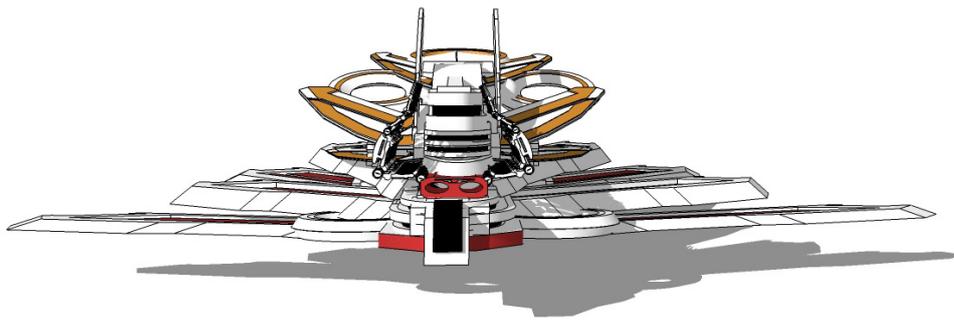
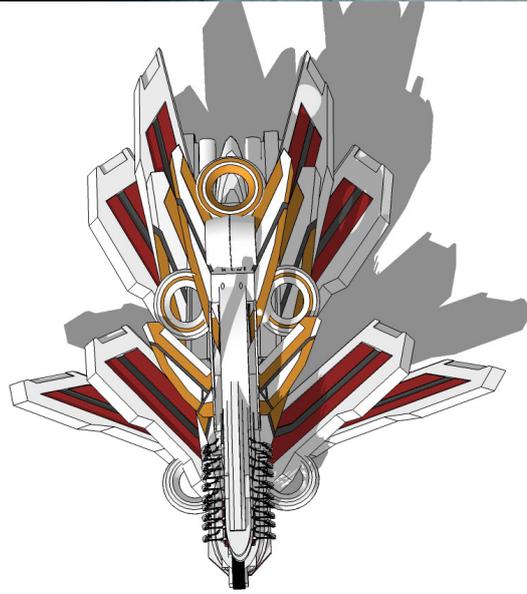
Le concept (original s'il en est) est de sillonner la galaxie et de remplir un des vaisseaux de célibataires et l'autre de partenaires compatibles, cherchant tous à nouer une relation... pour une nuit ou pour la vie.

Les deux vaisseaux s'amarrent ainsi l'un à l'autre plusieurs fois par année galactique afin de permettre les rencontres au cours de fastueux banquets et de festivités diverses.

Ce nouveau genre de mise en relation a bien sûr un coût assez élevé, et seules la noblesse et les classes dirigeantes ou les nantis peuvent s'offrir un tel voyage.

La Compagnie des âmes en peine a décuplé son chiffre d'affaires depuis le lancement de ces vaisseaux et compte bien développer son activité, en mettant en avant les résultats de telles opérations : effectivement, des milliers de couples se sont déjà formés ainsi, comme le témoigne leur campagne publicitaire interstellaire.

Alors, amis célibataires, avides d'amour et de belles rencontres, embarquez vous aussi pour un voyage que vous n'êtes pas près d'oublier ! ■





# Club de jeu de rôle, manuel du fondateur

Une histoire dont vous êtes le héros un peu spéciale...  
pour tout savoir sur la création d'un club de jeu de rôle !

## (culturerôliste)

**Vous préférez  
une version web ?**

**Retrouvez cette histoire  
dont vous êtes le héros  
ludico-pratique sur le  
blog des cultures de  
l'imaginaire<sup>1</sup>.**

**UNE HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE  
HÉROS PAR FRANÇOIS VANHILLE**

<sup>1</sup> <https://francoisvanhille.wordpress.com/2015/01/27/cultures-de-limaginaire-tutoriel-manuel-du-createur-de-club-de-jeu-de-role-cjdr1/>

**C**e document part du constat que ce qui manque à la communauté rôliste, c'est un réseau de clubs durablement implantés sur le territoire français.

Je vous propose un petit manuel qui permettra aux pionniers, qui hésiteraient encore à se lancer dans l'aventure, de ne plus avoir de freins par manque d'information, de méthode ou de connaissances du milieu ludique.

Le texte est écrit comme un livre dont vous êtes le héros. L'aventure s'arrête dès que vous estimez avoir glané suffisamment d'informations pour créer votre club.

Le propos n'a pas la prétention d'être exhaustif mais d'apporter des réponses ou des pistes

de réflexion. D'ailleurs n'hésitez pas à y contribuer pour le compléter et l'améliorer par vos commentaires.

En parlant de club, et comme postulat de base dans le traitement du sujet, il s'agit bien d'une association ouverte au public le plus large, avec un fonctionnement qui se veut démocratique et une visibilité publique. Pour créer un club privé entre copains, pas besoin de manuel, un vaste grenier peut suffire.

Pour commencer, allez au **1**.

## 1

« On pense, parfois, qu'il ne reste plus un seul dragon. Plus un seul chevalier courageux, plus une seule princesse qui traverse des forêts secrètes, envoûtant les daims et les papillons de son sourire. On pense parfois que notre époque est au-delà des aventures. Que le destin a disparu de l'horizon : ombres brillantes passées au galop il y a longtemps, et parties. Quel plaisir d'avoir tort. Princesses, chevaliers, enchantements et dragons, mystère et aventure... sont ici et maintenant, et sont même tout ce qui a jamais vécu sur terre ! À notre époque, ils ont changé de costume, évidemment. Les dragons portent aujourd'hui les couleurs de l'administration, de l'échec, du désastre. Les démons de la société nous tombent dessus si on ose lever les yeux du sol, si on ose prendre à droite quand on nous dit

de prendre à gauche. Les apparences sont devenues tellement trompeuses que les princesses et les chevaliers peuvent se cacher aux yeux les uns des autres, à leurs propres yeux. Pourtant, les maîtres de la réalité viennent toujours à notre rencontre dans les rêves pour nous dire que nous n'avons jamais perdu le bouclier qui nous protège des dragons, que des étincelles de feu bleutées nous traversent maintenant pour changer notre monde ainsi que nous le souhaitons. L'intuition nous souffle la vérité : nous ne sommes pas poussière, nous sommes magie ! »

*Richard Bach - Un*

La création d'un club de jeu de rôle est une quête collective qu'il convient de soigneusement préparer, si vous ne souhaitez pas que le groupe d'aventuriers que vous allez constituer se fasse décimer par le premier dragon venu.

En France, la forme juridique la plus adaptée pour fonder un club de loisirs est l'*association*, dite de type *loi 1901* : aucune autorisation préalable n'est nécessaire, cependant il y a obligation de déclaration au greffe des associations qui dépend de votre préfecture ou sous-préfecture, ainsi qu'au Journal officiel de la République française. Il faut être à l'origine au minimum deux personnes, dont une majeure, sauf dans le cas de la *junior association*<sup>2</sup>.

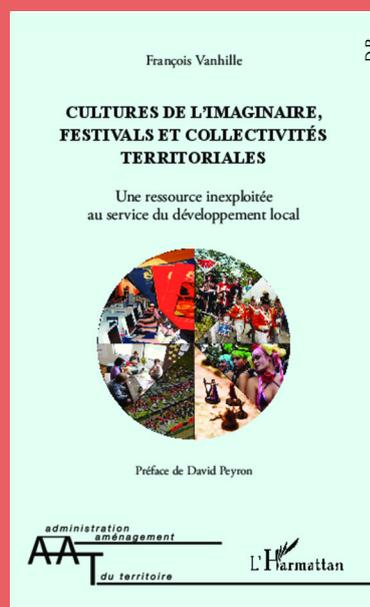
**2** [www.juniorassociation.org](http://www.juniorassociation.org)

## Pour aller plus loin

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

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

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





Il n'est pas nécessaire d'être de nationalité française pour créer et diriger une association.

Si vous résidez dans les départements d'Alsace ou de Moselle, des dispositions particulières s'appliquent. Si c'est votre cas, allez au **2**.

En tant que personne morale de droit privé l'association dispose presque des mêmes prérogatives qu'une entreprise, à la différence qu'elle ne redistribue pas ses bénéfices à ses membres, comme une entreprise le ferait pour ses associés, mais elle les investit dans son projet associatif.

Aux côtés des associations, on trouve coopératives, mutuelles et fondations qui forment ensemble le secteur de l'économie sociale et solidaire (ESS).

Les valeurs portées par l'ESS sont le fait d'œuvrer pour l'intérêt général par une utilité sociale et un fonctionnement démocratique selon le principe d'un homme = une voix.

Armé de ces premiers éléments de contexte, vous allez devoir choisir une stratégie.

Si vous êtes collégien, lycéen ou étudiant allez au **3**, sinon allez au **4**.

## 2

### *Alsace Moselle : le Concordat*

Les fondamentaux à connaître :

- ▶ Il faut 7 personnes minimum au moment de la création, mais 3 membres seulement ensuite.
- ▶ Les associations sont régies par les articles 21 à 79 - III du Code civil local.
- ▶ Les règles de constitution, de fonctionnement et de dissolution de l'association sont définies par celui-ci.
- ▶ L'association doit être inscrite sur le registre des associations du Tribunal d'instance pour exister juridiquement ; les statuts sont déposés au greffe de cette même instance.

- ▶ L'association est soumise à un double contrôle préalable de l'administration et du Tribunal d'instance.

Les deux grandes spécificités :

- ▶ La possibilité d'opter pour un but lucratif ou non lucratif. Ainsi, à condition que cela soit prévu dans les statuts,
- ▶ Le partage de bénéfices (ou du patrimoine social lors d'une dissolution) entre les membres est possible, mais les statuts peuvent l'interdire.

Une capacité juridique pleine et entière pour les associations inscrites (équivalent à celles reconnues d'utilité publique en droit français général). Cela comprend, entre autres, les actions en justice, la capacité à recevoir des donations et legs, l'acquisition et l'administration de biens immobiliers en toute liberté.

Retournez au **1**.

### 3

#### *Vous êtes collégien, lycéen ou étudiant...*

Avant de se lancer dans la création d'une association pour créer un club de jeu de rôle, il peut être bon de se renseigner auprès de son établissement pour savoir s'il n'en existe pas déjà au sein des activités du Foyer socio-éducatif (FSE) ou de la Maison des lycéens (MDL).

En rencontrant votre chef d'établissement ou le CPE vous pouvez demander à le créer via une section à laquelle il sera attribué des créneaux horaires d'activité dans les locaux, ainsi qu'un budget de fonctionnement. Attention : le FSE est géré directement par l'établissement, vous n'aurez donc pas la liberté de gestion que vous auriez en créant votre propre association. La MDL est une association loi 1901. Si vous voulez avoir un minimum de pouvoir sur le devenir de votre activité, il faudra entrer au bureau de l'association. Ce qui veut dire, pour celle ou celui qui entre au bureau, de s'impliquer dans la vie générale de l'association et s'intéresser à l'ensemble des activités qui y sont proposées.

Pour les étudiants, certaines instances universitaires comme les bureaux des élèves (BDE) ou bureaux de la vie étudiante (BVE) peuvent aider à structurer votre club et à trouver des salles. La démarche est la même qu'au collège ou au lycée : soit on vous demandera d'intégrer, sous forme de section jeu de rôle, une association généraliste existante, soit il faudra créer votre association en la déclarant comme toutes les associations loi 1901.

Une difficulté importante des clubs créés en milieu scolaire ou universitaire est la durée de vie de la structure : cet inconvénient fait que les équipes qui font vivre l'association ne sont souvent présentes que le temps de l'année d'études. L'enjeu principal est donc de savoir transmettre le flambeau à l'équipe qui vous succédera.

Retournez au **1**.

### 4

#### *Classe de personnage : fondateur de club*

Vous vous mettez en quête d'un lieu pour pratiquer vos loisirs favoris, allez au **6**, ou vous souhaitez avant tout faire connaître votre projet pour élargir le cercle de vos membres potentiels ? Allez au **12**.

Vous avez déjà un groupe d'intéressés au projet et vous souhaitez constituer le club en association immédiatement ? Allez au **8**.

C'est l'animation du club qui vous pose question ? Allez au **19**.

Il vous semble avant tout important de valoriser le travail des bénévoles que vous allez impliquer dans le projet ? Allez au **22**.

### 5

#### *Le bureau*

Le bureau n'est pas le conseil d'administration. Le bureau gère le quotidien de l'association. Ce doit être une petite équipe composée de 2 à 7 personnes, définie par les statuts, capable de réactivité, avec une cadence de réunion

qui peut être mensuelle. Inutile de doubler les fonctions par des suppléants (ex: vice-président) ou des adjoints : le seul intérêt de cette méthode est de créer des binômes où l'administrateur en poste peut former un membre du bureau à tenir ses fonctions. Ce choix peut être informel, pas besoin de le faire figurer dans les statuts. Si une fonction fait défaut, c'est tout le bureau qui devrait y suppléer. Et si dans le cas du président ou du trésorier, il y a un problème de délégation de la signature, prévoyez toujours deux personnes mandataires auprès de la banque et de l'assurance.

Le conseil d'administration n'est utile que dans le cadre d'organisations qui demandent une collégialité étendue pour la prise de décision, avec des sièges dédiés aux financeurs et institutions locales. Ses cadences de réunions sont plus espacées. De deux réunions annuelles à une par trimestre.

Un club de jeu de rôle n'a besoin d'un conseil d'administration qu'à partir d'une centaine de membres ou s'il organise une manifestation locale régulière et d'envergure.

Le bureau est le noyau du conseil d'administration. Il est le squelette qui fait tenir debout toute l'organisation de l'association.

C'est lui qui statue à chacune de ses réunions sur l'admission ou non de nouveaux membres. Précisez-le dans les statuts.

On entre généralement au bureau en ayant été élu à l'Assemblée générale des membres.

Évitez de définir dans vos statuts une élection par poste (président, secrétaire, trésorier, etc.) en assemblée générale.

Un suffrage de listes est toujours plus équitable et démocratique. D'ailleurs c'est ainsi que fonctionne le suffrage municipal.

En effet, les administrateurs sont élus pour un mandat dont la durée est à définir.

La tradition associative française opte pour un renouvellement dit au tiers : la durée du mandat est de trois ans et chaque année un tiers des administrateurs est sortant.

Un an est trop court pour être opérationnel dans son mandat. Trois ans est une durée raisonnable pour faire le tour d'un poste.

L'avantage du suffrage de liste est que les membres rejoignent l'équipe en toute connaissance de cause puisque celle-ci est censée proposer un programme.

D'un côté les membres de l'équipe peuvent se mettre d'accord à l'avance sur l'attribution des postes, de l'autre cette méthode évite que le charisme d'une ou plusieurs personnes l'emporte sur les enjeux et besoins en compétences. Ce qui n'empêche pas que certains postes (président, chargé de la communication) peuvent nécessiter de réels talents en communication ou en aisance relationnelle. Le suffrage de liste permet de rester au diapason du projet associatif : le collectif est le résultat d'une somme plus grande que le total des individus qui le composent. Bien sûr, on peut opposer le fait qu'une association qui compterait cinq membres sa première année d'activité, s'encombrerait de ce processus électif. Il suffit de ne présenter qu'une seule liste qui sera forcément élue : par exemple, composée de trois membres sur les cinq.

Comment cela peut-il se concrétiser en assemblée générale pour organiser l'élection ?

À vous de définir statutairement si des noms peuvent être rayés dans les listes sur les bulletins de votes mais le plus simple est de faire voter les listes en bloc en empêchant l'ajout ou le raturage, le vote à main levée étant toujours la solution la plus élégante.

Une fois que la liste ayant obtenu la majorité des votes est annoncée, elle se retire quelques instants à huis-clos (dans une salle à part) pour délibérer et s'attribuer les postes au sein du bureau. Elle revient ensuite devant l'assemblée pour détailler l'identité des personnes qui composent le bureau en annonçant leur fonction : président, secrétaire, trésorier, etc. Un membre qui n'a pas d'attribution est simplement appelé « membre du bureau ». Ce qui signifie qu'il est administrateur au même titre que les autres. Dans les petites structures, un bureau peut être composé de deux personnes : un président et un secrétaire-trésorier. Dans l'article des statuts



décrivant le bureau, il est important de lui attribuer un quorum comme en assemblée générale, pour éviter que des décisions soient prises par une minorité des administrateurs présents. Ainsi qu'un minimum de réunions à mener par an, soit deux : une réunion pour préparer l'assemblée générale, une autre pour appliquer les délibérations de l'assemblée générale. L'usage veut qu'on complète cet article en précisant qu'au bout de trois absences non justifiées, l'administrateur est déclaré démissionnaire. Ce qui permet de ne pas bloquer le travail effectué en réunions et de coopter un remplaçant rapidement. Ce remplaçant a un titre plein et entier d'administrateur une fois qu'il a été coopté par le vote du bureau, mais son mandat, pour être pérennisé au-delà de l'assemblée générale, devra être validé par le vote de celle-ci.

Vous désirez en savoir plus sur les fonctions du président ? Allez au **14**. Du secrétaire ? Allez au **15**. Du trésorier ? Allez au **16**.

Sinon allez au **10**.

## 6

### *Le local d'activités et l'assurance*

Il vous faut quoi ?

Des tables, des chaises, une amplitude d'ouverture d'au moins 3 à 6 heures, dans des créneaux plutôt en soirée ou le week-end ?

Bref, en même temps que la plupart des autres activités associatives et de loisirs dans la commune.

Le premier interlocuteur à contacter est votre municipalité.

N'hésitez pas à prendre rendez-vous avec vos élus locaux (maire pour les petites communes ou adjoint au maire en charge de la vie associative) pour présenter votre projet. Surtout si vous envisagez des partenariats réguliers avec la commune, comme l'organisation d'un événement ou la demande d'une subvention de fonctionnement.



Ce qui intéressera l' élu c'est le nombre d'habitants, de jeunes, concernés par votre nouvelle activité et l'animation locale qu'elle pourra générer.

Si aucune salle communale n'est disponible, l' élu vous recommandera aux associations ou institutions sociales et culturelles de proximité, comme une Maison des jeunes et de la culture (MJC), un centre social, un centre culturel, une maison des associations ou une médiathèque.

Il arrive de plus en plus souvent que ces équipements soient financés par l'intercommunalité (communauté de communes, agglomération, métropole). L'interlocuteur est alors l' élu (vice-président) en charge de la compétence dont dépend l'équipement. L'avantage est que vous pouvez potentiellement toucher les habitants de toutes les communes regroupées. Quand il s'agit d'une activité ouverte à tous, avec un coût d'inscription individuelle raisonnable, qui participe d'élargir l'offre de loisirs sur le territoire, les élus prêtent en général les salles communales à titre

gracieux. Pour une MJC ou un centre social, il faudra rencontrer le président de l'association, puis le directeur.

S'il s'agit d'une collectivité locale, on vous demandera une attestation d'assurance responsabilité civile au nom de votre association. Le CDIA (Centre de Documentation et d'Information de l'Assurance) a un document très bien fait sur ce qu'il est important d'assurer pour une association<sup>3</sup>. On vous demandera très probablement aussi un exemplaire de vos statuts avec le dernier compte-rendu d'assemblée générale. Une association (MJC, centre social) vous demandera d'adhérer en tant que personne morale (au nom de votre association) pour accéder à la salle. Ce qui ne vous exonérera pas, bien souvent, d'un coût de location. Elle pourra aussi vous proposer d'intégrer l'association en tant que section. C'est-à-dire que vous n'aurez pas à créer d'association, chaque rôliste adhère à la structure et devient ainsi membre de la

<sup>3</sup> Contact : [infocdia@ffsa.fr](mailto:infocdia@ffsa.fr).

MJC ou du centre social, en accédant à tous ses services. La section jeu de rôle devient une activité parmi d'autres dans la vie de la structure. Dans ce cas de figure, on ne vous demandera pas de coût de location mais l'accès à l'activité sera du montant de l'adhésion individuelle plus un coût de participation annuel, qui en général couvre justement le coût de location de salle. Dans ce modèle de fonctionnement, il faudra chaque année constituer vos doléances en termes d'achat de matériel, de coûts de fonctionnement de l'activité. Et elles seront le plus souvent examinées en fonction du poids en nombre d'adhérents de l'activité dans la structure. Devenir une « section » d'une association existante est un pas vers l'autonomie, mais seul le fait de créer votre propre association vous permettra d'accéder à l'indépendance.

Il faudra aussi penser à l'accessibilité de votre local, dispose-t-il de toutes les commodités ? Pouvez-vous y stocker du matériel (bibliothèque, ludothèque, matériel de GN...) ? Si oui, est-il préférable de le garder sous clé ou non ? Faut-il acheter une armoire ? Vous met-on du mobilier à disposition ? Y a-t-il d'autres utilisateurs du local à d'autres moments de la semaine ?

On vous demandera très certainement de signer une convention de mise à disposition de salle, de manière à en réglementer l'usage courant, poser les règles de sécurité, les droits et devoirs des utilisateurs.

Vous désirez profiter du rendez-vous avec un élu local concernant l'attribution d'un local d'activité pour lui demander aussi une subvention de fonctionnement pour votre association ? Allez au **18**.

Sinon, retournez au **4**.

## 7

### *Procuration et vote par correspondance*

En club, la disposition à adopter pour le déroulement des votes en assemblée générale, concernant les procurations, est UNE procuration par membre votant.

Pensez à joindre un modèle de procuration à votre convocation en assemblée générale !

Le vote par correspondance a priori n'est pas utile dans un club puisque les membres se voient régulièrement dans le cadre de l'activité.

À vous de voir si celui-ci est pertinent. C'est du travail en plus, car il faut mettre à disposition des votants, avant l'assemblée générale et dans un délai raisonnable, leur permettant d'émettre une réponse, l'ordre du jour, le rapport moral et financier, les listes candidates s'il y a élection de nouveaux administrateurs.

Allez au **10**.

## 8

### *Du club de passionnés au fonctionnement en association et de l'art de rédiger des statuts*

Les statuts sont la véritable pierre d'achoppement. Ce document décrit la vocation de l'association, son fonctionnement administratif et comptable, il a force de loi dans toutes les prises de décision collectives qui jalonnent son existence : il indique notamment comment sont dirigées les instances qui la régissent, comment l'association naît, vit, se développe et même comment elle meurt.

Le formulaire de déclaration vous obligera à réfléchir à quelques informations de base qui coïncideront le plus souvent aux trois premiers articles de vos statuts.

Il se présente sous forme du Cerfa n°13973\*03<sup>4</sup>.

Les Cerfa sont des modèles de document valables dans toutes les administrations, de manière à unifier les démarches du citoyen.

La plupart des administrations les utilisent, mais il arrive encore que certaines communiquent encore leur propre modèle ou fournissent un formulaire supplémentaire qui leur est spécifique.

<sup>4</sup> Téléchargeable sur [www.univ-lille1.fr/digitalAssets/38/38016\\_cerfa\\_13973-03\\_creation\\_asso.pdf](http://www.univ-lille1.fr/digitalAssets/38/38016_cerfa_13973-03_creation_asso.pdf).

D'abord le **Titre**, c'est-à-dire le nom que vous souhaitez donner à l'association : pensez au long terme, et surtout que ce nom sera le titre officiel de votre association, décliné sur tous les courriers et documents de communication. Évitez que ce nom soit une marque déposée, le nom d'une boutique ou un titre trop générique qui n'incarne pas, dès la première lecture, l'activité pratiquée.

L'**Objet** : c'est ce en quoi l'association déclare sa raison d'être et ses activités. Un objet trop court, qui se limite à une redite du titre, comme « club de jeu de rôle », ne décrit pas assez précisément ce que vous comptez faire dans le cadre de l'association. Faites un travail préparatoire : une liste de tout ce que vous envisagez de faire à court, moyen et long terme. Puis contentez-vous de tout résumer en une à trois lignes, en faisant un effort de synthèse. Surtout cherchez à indiquer l'objet le plus large possible en termes de développements futurs de vos activités. Si vous souhaitez faire la promotion de votre loisir préféré, indiquez-le ! Ex : « Pratique et promotion des jeux de rôle sous toutes leurs formes ». Précisez si vous souhaitez organiser des événements, avoir une activité éditoriale ou autre qui ne serait pas celle qu'on envisage *stricto sensu* dans le cadre d'un club de loisirs. Les contrôles des services de l'Etat commencent toujours par une vérification de l'adéquation entre l'objet déclaré de l'association et ses activités réelles. Inutile d'indiquer un rayon d'action géographique (la ville, l'intercommunalité, le département). À moins que vous comptiez faire de la collectivité territoriale visée un partenaire privilégié à qui vous souhaitez de demander une subvention annuelle de fonctionnement ? C'est l'occasion aussi de déclarer à qui s'adresse le club : tout public ou un certain public visé. Bref, déclarez ce qui vous semble fondamental pour définir votre activité en pensant à toutes les applications possibles. Par exemple, un objet large et pertinent serait : création, promotion et développement d'un club de jeux de rôle et de simulation, ouvert à tous. Si vous envisagez la pratique régulière du jeu de rôle grandeur nature, du paintball, de l'air soft, surtout quand il s'agit d'activités réglementées, comme ces deux dernières, il est nécessaire

de l'indiquer dans l'objet, afin d'être au plus près de l'activité réelle pratiquée.

Le **Siège social** : la formule la plus simple, dans la transmission aux équipes d'administrateurs qui se succéderont est « à l'adresse du président ». Cependant, en cas de litige avec un futur président certaines associations préfèrent demander à la commune d'activité de l'association de lui prêter une adresse administrative : il est parfois prévu pour les associations une boîte aux lettres en mairie ou dans une maison des associations, quand il en existe une.

La loi 1901 n'impose pas une forme définie au contenu des statuts d'une association. Les articles les plus courants sont la durée, qui est la plupart du temps « illimitée », la composition des membres. Il s'agit de définir s'il existe plusieurs statuts de membres (ex : adhérents, actif, bienfaiteur, d'honneur, fondateur) qui pourraient avoir des droits et des devoirs différenciés. Sauf nécessité, le plus simple est de créer un seul statut de membre. L'admission et la cotisation précise s'il est nécessaire d'acquitter un droit d'entrée, une limite d'âge par exemple pour accéder au statut de membre. Évitez d'indiquer un montant de cotisation dans vos statuts, car vous devrez faire une modification de statuts et une déclaration au Journal officiel à chaque fois que vous déciderez d'en changer. Écrivez plutôt : *c'est l'assemblée générale ordinaire qui détermine chaque année le montant de la cotisation*. Un article sur les modalités de radiation (démission, décès, décision d'une instance) et sur ce que comprennent les ressources que l'association se donne pour fonctionner. L'expression consacrée étant « le montant des droits d'entrée et des cotisations, les subventions de l'État, des départements et des communes, enfin, toutes les ressources autorisées par les lois et règlements en vigueur. ». Les articles qui clôturent les statuts devraient être la description du fonctionnement des instances (assemblées générales, bureau, conseil d'administration), le fait de prévoir ou non un règlement intérieur qui fera l'objet d'un document annexe, voté en assemblée générale, et les modalités de dissolution, le jour où il est décidé de mettre un terme définitif aux activités de l'association. Dans ce

## CRÉATION d'une ASSOCIATION Déclaration préalable

Loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901, article 5  
Décret du 16 août 1901, articles 1 à 7

Ce formulaire vous permet de déclarer les informations nécessaires à la création de votre association et de procéder à leur insertion obligatoire au Journal Officiel des Associations et des Fondations d'Entreprise (J.O.A.F.E.).

Avant de renseigner ce document, veuillez lire attentivement les informations contenues dans le guide explicatif.

### 1 - INFORMATIONS PUBLIÉES AU J.O.A.F.E.

TITRE

---

---

---

---

OBJET

---

dernier cas, pensez toujours à bien réfléchir à cet article, car les fonds endormis de milliers d'associations non dissoutes et oubliées par leurs membres et fondateurs, dorment dans le capital des banques françaises depuis des décennies. Joli cadeau que fait la société civile au secteur privé...

Vous êtes prêt pour organiser l'assemblée générale constitutive, il est indispensable pour ce faire d'avoir en main une proposition de statuts qui sera adoptée par les futurs membres présents. Allez au **9**.

Vous souhaitez en savoir plus sur le fonctionnement des instances : le bureau, le conseil d'administration, les assemblées générales. Allez au **10**.

Vous souhaitez adhérer à une fédération représentative de votre activité et l'insérer dans vos statuts ? Allez au **17**.

Sinon retournez au **4**.

### 9

#### *Assemblée générale constitutive*

Si vous avez un groupe intéressé, avec des personnes de confiance, que vous avez bien préparé vos statuts, l'ordre du jour, il ne vous reste qu'à profiter de cette formalité administrative pour faire de votre assemblée générale un événement. Invitez le maire de la commune, surtout s'il vous prête une salle et que vous envisagez de demander une subvention de fonctionnement à la municipalité. En général quand les élus reçoivent une invitation en bonne et due forme, ils se déplacent, sinon se font représenter par un élu du Conseil municipal. Invitez également tous vos futurs partenaires potentiels, comme la boutique de jeux du coin, le directeur de la médiathèque, les présidents d'autres associations locales qui pourraient avoir des affinités avec votre activité : figurinistes, wargamers, club d'air soft ou de paintball, cosplayers... Contactez la presse locale pour un article présentant votre activité.



Installez une table près de l'entrée, avec votre support de communication si vous en avez un ; un administrateur s'y postera pour procéder à l'émargement (collecter les signatures des présents) et encaisser les cotisations (prévoir de la monnaie).

Il est toujours préférable, surtout dans le cadre d'une activité en club, de prévoir un pot après l'assemblée générale. Ce moment de convivialité est important pour que les présents apprennent à se connaître entre membres, mais aussi avec les futurs partenaires de la localité.

Vous voulez travailler votre support de communication présentant les activités de votre club avant l'assemblée générale, allez au **12**.

Vous voulez être incollable sur l'ordre du jour et la conduite de l'assemblée générale, allez au **11**.

Votre première assemblée générale a été un succès. C'est désormais l'animation du club

qui vous pose question : allez au **19**.

Sinon retournez au **4**.

## 10

### *Fonctionnement des instances*

L'instance la plus importante dans une association est l'assemblée générale : c'est elle qui officialise les actes importants de la vie de l'organisation, comme les changements de responsables, les budgets, les affectations de ressources.

D'ailleurs, chaque compte-rendu d'assemblée générale devrait, dans l'idéal, être déposé au greffe des associations, bien qu'aucune obligation ne soit faite à ce sujet, sauf quand il s'agit d'une modification des statuts.

Un article dans les statuts sera consacré à l'organisation de l'assemblée : il contient les modalités de convocation des membres. Quinze jours est un délai raisonnable. Pensez

à faire figurer dans la convocation les points de l'ordre du jour et si vous recherchez des candidats aux postes d'administrateurs, avec un coupon-réponse.

Le meilleur moyen d'énervier les membres est d'annoncer en pleine réunion que vous attendez des volontaires pour reprendre des postes d'administrateurs sortants.

Si vous le précisez dans la convocation, ils auront le temps de réfléchir à leur engagement, de vous questionner sur ce que cela implique et pourront se porter candidat en toute quiétude le jour J. L'article devra également définir le quorum, c'est-à-dire le nombre minimum de votants pour qu'une délibération soit valable. N'hésitez pas à numéroter les délibérations dans le compte-rendu, en détaillant le résultat des votes et en suivant les points de l'ordre du jour. En cas de blocage, par exemple quand le quorum en assemblée générale dite ordinaire n'est pas atteint, on précise que dans un délai court (ex : quinze jours) suivant l'assemblée, celle-ci est convoquée et qu'à ce moment toutes les délibérations sont déclarées comme valables, quel que soit le nombre de votants. Dans la plupart de statuts d'association le quorum génère un second article : l'assemblée extraordinaire. En effet en assemblée générale ordinaire on peut décréter que pour qu'une décision soit valable, qu'elle soit approuvée par au moins 1/3 des membres en capacité de voter. Mais si on souhaite que pour des décisions qui scellent l'avenir de l'organisation, comme une modification des statuts, l'adoption d'un texte de règlement intérieur, une dissolution, plus de membres expriment leurs avis, on peut mettre le quorum de l'ag extraordinaire à 2/3 des votants, par exemple. Pour l'assemblée générale extraordinaire on peut également prévoir une auto-saisine d'une majorité de membres (ex : 2/3) pour traiter d'une question mise à l'ordre du jour à leur demande et dont il sera statué dans ce cadre. Autrement dit, le bureau n'est pas seul maître dans l'organisation des instances.

Vous désirez mettre au point votre ordre du jour pour la prochaine assemblée générale, allez au **11**.

Si vous souhaitez en savoir plus sur les modalités de vote en assemblée générale (pouvoirs, vote par correspondance), allez au **7**.

C'est en assemblée générale qu'on élit les administrateurs qui composeront le bureau. Pour tout savoir sur celui-ci et rédiger l'article qui le concerne dans vos statuts, allez au **5**.

Sinon allez au **8** pour organiser votre assemblée générale constitutive ou retournez au **4** pour trouver des ressources et communiquer sur le projet de création.

## 11

### *Ordre du jour et conduite de l'assemblée générale*

L'assemblée générale est présidée... par le président et s'il n'en existe pas en fonction, par le doyen des membres présents, sinon le secrétaire.

Le compte-rendu d'assemblée générale indiquera l'heure d'ouverture et de clôture des débats. Un membre du bureau, le plus souvent le secrétaire est chargé d'être secrétaire de séance et d'écrire le procès-verbal des débats.

L'assemblée générale est conduite selon les points de l'ordre du jour qui figure dans la convocation et préparé par le bureau.

Ceux-ci coïncident avec des délibérations attendues, donc il faudra effectuer un vote avant de passer au point suivant.

La lecture du rapport moral ou rapport d'activités est en principe dévolue au président. Le projet d'activités n'est pas indispensable, surtout quand l'activité se borne à l'utilisation d'un créneau horaire pour l'organisation de parties sur table, mais il permet de poser des jalons et un calendrier d'activités.

Les rapports sont soumis au vote car il faut bien comprendre qu'ils déchargent de leur seule responsabilité les membres du bureau qui les ont préparés.

Quand vous votez l'adoption d'un rapport vous donnez quitus, c'est-à-dire que vous donnez votre approbation à l'équipe du bureau qui a géré la vie quotidienne de l'association depuis la dernière assemblée générale. C'est pour cette raison qu'après chaque lecture de rapport il est demandé à l'Assemblée s'il y a des questions. Celles-ci et leurs réponses sont versées au compte-rendu. Ce qui permet de prouver que les membres ont bien été informés et qu'ils votent en connaissance de cause.

La décharge de responsabilité est donc une validation des actes déclarés, non plus au nom du seul bureau, mais de la totalité de l'Assemblée des membres.

L'intitulé « questions diverses » permet d'ouvrir un espace de débat à la fin de l'assemblée générale sur les questions des membres non prévues à l'ordre du jour.

Les questions soulevées en cours d'assemblée générale peuvent faire l'objet d'une décision et donc d'un vote, non prévu à l'ordre du jour.

Si la question et sa réponse sont versées au compte-rendu, le fait reste purement informatif et le bureau a toute latitude pour revenir dessus.

Si on y accole un vote, donc une résolution, c'est toute l'Assemblée qui mandate le bureau pour l'accomplissement de ce qui a été décidé.

Et implicitement il devra en rendre compte à la prochaine assemblée générale.

Pour une assemblée générale constitutive l'ordre du jour pourrait être :

- ▶ Lecteur et adoption des statuts par les présents - Vote
- ▶ Montant de la cotisation pour l'année en cours - Vote
- ▶ Élection des membres du bureau par scrutin de listes - Vote
- ▶ Désignation banque et assureur - Vote
- ▶ Questions diverses

Pour une assemblée générale ordinaire :

- ▶ Rapport moral et projet d'activités - Vote
- ▶ Rapport financier et budget prévisionnel - Vote
- ▶ Élection membres du bureau - Vote (s'il y a lieu)
- ▶ Questions diverses

Vous voulez en savoir plus sur le bureau, allez au **5**.

Retournez au **10**.

## 12

### *Se faire connaître et communiquer*

Quelques idées de lieux pour se faire connaître quand vous recherchez de nouveaux membres pour votre club :

- ▶ Internet, en utilisant les sites dédiés, les forums, comme Opale rôliste, le site de la Fédération française de jeu de rôle, les sites de revues spécialisées. Ainsi que les réseaux sociaux axés loisirs, comme Facebook ou OVS.
- ▶ La boutique de jeux du secteur.
- ▶ Les bibliothèques publiques en laissant des cartes de visite dans les ouvrages traitant de jeu de rôle et de cultures de l'imaginaire.
- ▶ Les établissements scolaires et d'enseignement supérieur.

Le support papier de base peut être un A5 ou A4 avec peu de texte, un titre, un nom, des coordonnées téléphoniques et courriel, une seule police de caractères, trois niveaux de lecture maximum (taille de texte ou mise en forme différenciée). Et une illustration qui accroche l'œil du passionné.

Vous souhaitez profiter des lieux visités dans le but de trouver un local d'activité pour vous faire connaître ? Allez au **6**.

Vous voulez que votre club soit présent sur Internet et les réseaux sociaux ? Allez au **13**.

Après la communication, c'est l'animation du club qui vous semble prioritaire ? Allez au **19**, sinon retournez au **4**.



## 13

### *Réseaux sociaux, blog, forums, site web*

Le principal intérêt d'Internet pour un club est la communication externe.

En effet, l'expérience montre que pour la communication interne (entre les membres) Internet est plutôt un « tue-la-convivialité » et le dialogue dans le club. À la rigueur, cela peut servir de relais pour finaliser les détails d'une organisation déjà discutée dans le cadre des rencontres régulières du club.

La présence du club sur le Net a pour objectif de toucher de nouveaux membres potentiels et de renseigner sur ses activités.

Le réseau social axé loisirs où il faut être est Facebook. Mais en distinguant bien la finalité d'usage d'un profil, d'un groupe et d'une page.

Le profil est votre porte d'entrée sur le

réseau. Il est individuel et le nombre d'amis qu'il peut avoir est limité.

Un groupe thématique est ouvert (y entre qui veut) ou fermé (n'y entre que les profils cooptés), public (visible de tous) ou invisible (visible uniquement des invités).

Sa durée de vie est limitée et il a la vocation que vous lui donnez. Il diffère de la page en cela qu'il est plutôt un forum de partage et de discussion qu'une vitrine publique de personnalité ou d'institution. Ce qu'est en fait la page : une page dédiée ou officielle, représentant une personnalité, une entreprise, une marque, une institution.

Créer une page est définitif : sa représentation est singulière sur le site, c'est-à-dire que Facebook vérifie si vous en avez la propriété intellectuelle et le droit d'usage, alors que le groupe peut avoir une vocation plus généraliste.

Retournez au **12**.



## 14

### *Le président et le projet associatif*

On attend de lui qu'il représente l'association en tout et auprès de tous.

Avoir un bon relationnel et savoir s'exprimer en public est un atout.

Mais il doit également avoir des qualités d'animateur, savoir motiver les troupes, gérer les conflits, être médiateur.

C'est un stratège, dans le sens où il est le garant du projet associatif.

Le projet associatif est un document adopté en assemblée générale, limité dans le temps (ex : 3 à 5 ans) qui définit les objectifs qualitatifs et quantitatifs que se fixe l'association.

Il résulte d'un diagnostic concerté entre tous les membres de l'association et validé par les instances.

Comme vous aurez invité le maire de la commune à vos assemblées générales, il sera de bon ton de répondre aux invitations de la municipalité (ex : vœux du maire, réunions publiques, forum des associations). Et là, la personne la plus habilitée pour représenter l'association auprès des officiels est toujours le président.

Du côté des membres, il faudra avoir un œil sur tout le monde, du petit dernier aux vieux briscards, pour chaque trouve sa place dans l'organisation et s'y sente bien.

Dans un club, plus que dans tout autre type d'association, il est de la responsabilité du président de veiller au confort des participants.

On vient dans un club pour s'adonner à son loisir préféré : si tout devient compliqué dès la première séance, cela n'incite pas à rester.

Donc le mot clé à retenir pour le rôle de président de club : FACILITATEUR.

Allez au **10** ou retournez au **5**.

## 15

*Le secrétaire d'association.*

Il est le greffier et l'archiviste de la structure. Il rédige le procès-verbal des assemblées générales, les comptes-rendus de réunions, gère le fichier de coordonnées des membres et partenaires. Il archive les documents importants.

Allez au **10** ou retournez au **5**.

## 16

*Le trésorier d'association.*

Il est préférable qu'il ait une délégation de signature avec le président sur les moyens de paiement que propose la banque.

Il tient le livre-journal, document dans lequel sont enregistrés tous les mouvements financiers (entrées-sorties d'argent) par date et libellé.

Chaque entrée est numérotée et correspond à une facture ou justificatif stockés dans un classeur.

Ainsi quand il fait son rapport financier en assemblée générale, il peut mettre à disposition des membres dans la salle le livre-journal et le classeur des factures de l'année échue, pour que ceux qui le souhaitent vérifient les comptes.

Les documents qu'il restitue en assemblée générale peuvent, sous leur forme numérique de tableur, être de bons tableaux de bord pour le suivi des comptes.

Ainsi, à chaque fois qu'il entre une facture ou rentrée de cotisation par exemple, il peut mettre à jour la somme dans les documents de son rapport financier.

Ces documents sont arrêtés, c'est-à-dire figés et validés par le bureau à une date fixe qui peut être prévue par les statuts (ex : année civile : 31 décembre ou année scolaire). Ils sont au nombre de trois : le compte de résultat, le bilan et le budget prévisionnel. Leurs totaux des deux colonnes doivent être équilibrés. Il

est préférable d'y faire figurer une colonne N et une colonne N-1, de manière à pouvoir comparer les résultats de l'année avec ceux de l'année précédente d'un seul coup d'œil. Le compte de résultat présente une colonne Charges à gauche et Produits à droite. Il représente ce qu'a FAIT l'association financièrement. Pour équilibrer ses totaux on ajoute une entrée « résultat bénéficiaire » en Charges ou « résultat déficitaire » en Produits. Ce résultat, s'il y a lieu, figure dans le document Bilan correspondant. La plupart des petites associations n'ont pas de document Bilan présenté en assemblée générale, pour la simple raison que le Bilan est ce qu'A l'association. Il doit être réalisé quand l'association possède un bien immobilier, a des activités commerciales ou des amortissements à suivre sur plusieurs années. Le plus simple pour un trésorier de club est de présenter en assemblée générale le compte de résultat de l'année écoulée et ce qu'il y a en banque sur les comptes courants et d'épargne arrêté à la même date. Éventuellement en y joignant dans les annexes un inventaire du matériel possédé par l'association.

Allez au **10** ou retournez au **5**.

## 17

*L'adhésion à une fédération.*

Insérer un article dans les statuts intitulé « Affiliations » qui annonce que l'association adhère à une fédération institue le fait définitivement dans son fonctionnement.

La Fédération française de jeu de rôle<sup>5</sup> semble être la plus représentative.

La Fédération française de jeu de rôle grandeur nature<sup>6</sup> est aussi envisageable si vous pratiquez régulièrement le jeu de rôle costumé ou avec des répliques d'armes, type air soft ou paintball. De plus elle est agréée Jeunesse et éducation populaire.

Les avantages de l'adhésion sont décrits par chaque fédération. En prévoyant un article

<sup>5</sup> Site Internet : [ffjdr.org](http://ffjdr.org).

<sup>6</sup> Site Internet : [fedegn.org](http://fedegn.org).

rendant l'affiliation obligatoire, oblige les équipes d'administrateurs qui vous succéderont d'adhérer à la fédération. Ce peut être une sécurité supplémentaire si vous souhaitez que l'association, dans son futur, reste avant tout consacrée aux jeux de rôle.

Retournez au 8.

## 18

### *La subvention de fonctionnement*

Pour que la municipalité finance votre club il faudra démontrer l'intérêt public local et l'utilité sociale de votre activité.

La donnée la plus regardée est le nombre de participants, habitants de la commune, participant régulièrement à vos activités.

Il est toujours préférable de rencontrer l' élu en charge de la décision pour lui remettre le dossier qui se présente désormais sous forme d'un modèle unique pour toute les administrations : le Cerfa n°12156\*03. Les pièces habituellement demandées sont :

- ▶ un exemplaire des statuts (les années suivantes, il ne vous sera pas redemandé),
- ▶ un compte-rendu de la dernière assemblée générale,
- ▶ la composition du bureau (fonction, coordonnées et état civil des administrateurs)
- ▶ une attestation d'assurance en responsabilité civile au titre de l'association
- ▶ un budget prévisionnel faisant apparaître la somme demandée, et s'il y a lieu dernier rapport financier adopté en assemblée générale.

Si vos membres sont issus de plusieurs communes d'une même intercommunalité, il peut être pertinent de formuler une demande.

Mais en général les intercommunalités préfèrent laisser le subventionnement des associations aux seules communes.

C'est pourquoi, regardez quelles compétences a pris l'intercommunalité. Il s'agit des thématiques qu'elle a choisies de développer sur le territoire.

Par exemple, à travers la compétence culture, certaines intercommunalités financent des médiathèques. Si vous ouvrez une activité ludothèque, encadrée par des bénévoles, dans la médiathèque intercommunale, vous devriez solliciter l'intercommunalité pour qu'elle vous finance. Après tout, le service que vous apportez est ouvert à tous les administrés.

Vous souhaitez profiter de la demande de subvention pour demander l'accès à une salle municipale ? Allez au 6.

Sinon retournez au 4.

## 19

### *L'animation du club*

L'art d'animer un club revêt deux aspects. L'un dirigé vers les membres participants aux activités, l'autre positionne l'association sur son territoire.

Le premier aspect parce que ce sont ces membres qui sont le cœur de l'association et qu'il est important que chacun d'entre eux trouve sa place dans le groupe et que le groupe se sente bien avec chacun(e). Le second aspect, parce que c'est l'ouverture de l'association sur le territoire et donc auprès de ses partenaires, qui suscitera l'arrivée de nouveaux membres. En dehors bien sûr de nouveaux membres qui sauront vous trouver via la communauté rôliste sur le Web. Le territoire n'est autre que l'envergure géographique que vous visez pour toucher vos membres : la commune ? L'intercommunalité (communauté de communes, agglomération, métropole) ?

Le développement de la convivialité dans le club touche autant la notion d'accueil, que les différents services annexes qui peuvent être proposés (buvette, ludothèque, sorties), jusqu'à l'accompagnement de chacun(e) vers l'implication pour la vie du club (ex : rangement, devenir administrateur ou meneur de jeu).

C'est donc la résultante d'une action pensée en



amont et dirigée, d'un ou plusieurs membres, dans un contact direct avec les participants, principalement dans le cadre des activités portées par le club. Cela peut paraître une évidence, mais encore trop de dirigeants tombent dans le piège d'une utilisation excessive d'Internet pour organiser la vie du club (calendrier des parties, organisations diverses, forum). Hormis le surcroît de travail que génère le besoin de modération sur un forum, ce mode « managérial » encourage une politique consumériste de guichet et va à l'encontre du concept même de club, qui se veut avant tout dans la rencontre directe. La meilleure façon d'impliquer les membres dans la vie du club est d'organiser des temps après les parties ou pendant les pauses qui les entrecoupent, pour tenir une séance plénière de réunion du bureau de l'association. Le bureau tient sa réunion comme il a l'habitude de le faire. La seule différence c'est que tous les membres présents peuvent apporter leur point de vue ou leurs questions sur la vie de l'association (pas de vote mais avis consultatif) tout en voyant de prêt comment elle fonctionne dans les coulisses. L'enjeu est l'adhésion, puis

l'inclusion du membre au projet associatif. De membre il devient aussi bénévole. Tous les membres vous diront qu'ils se sentent concernés par la vie de l'association, mais les vieux routards de l'engagement associatif vous poseront le paradigme de l'omelette au lard pour vérifier cette déclaration : dans l'omelette au lard, qui est concerné, qui est impliqué ? La poule est concernée, le cochon est impliqué !

Une attention toute particulière est à attacher à l'organisation des parties, que ce soit dans la composition des tables ou de l'offre de jeux proposés.

Les événements qu'organise le club servent autant à mobiliser les troupes autour d'une cohésion interne qu'à se faire connaître sur le territoire et surtout, se faire plaisir.

C'est le moment de structurer l'organisation des parties dans le quotidien du club ? Allez au [20](#).

Vous voulez organiser un événement



fédérateur pour lancer ou booster la vie du club ? Allez au **21**.

Vous souhaitez développer la vie de l'association à travers les réunions de son bureau ? Allez au **5**.

Le projet associatif vous semble prioritaire à travailler avant de réfléchir à l'animation du club ? Allez au **14**.

Vous souhaitez développer la communication du club, notamment sa présence sur le Web ? Allez au **12**.

Retournez au **4**.

## 20

### *L'organisation des parties*

En la matière la question fondamentale à se poser est : de combien de meneurs de jeu pouvant animer une table de débutants disposez-vous ?

Avoir des meneurs de jeu réguliers est une chose. Avoir des meneurs de jeu en capacité d'accueillir tous types de publics en est une autre.

La qualité principale d'un meneur de jeu dans un club n'est pas sa maîtrise scénaristique, roleplay ou des règles, mais bien ses compétences en lien avec le métier d'animateur socioculturel comme par exemple la connaissance des publics spécifiques (ex: jeunes), la socio-pédagogie, les techniques d'animation de groupes. Et cela même face à des joueurs chevronnés. Car mener une table en club va au-delà de se faire plaisir et d'en apporter en proposant un scénario, c'est une responsabilité qui engage l'association et qui fait de vous un bénévole à son service.

Le jeu en campagnes doit être utilisé avec parcimonie, tout comme la multiplication des parties autonomes. L'idéal étant de n'avoir que des tables « ouvertes » (chacun peut s'y inscrire à la dernière minute) et aucune table « fermée » (n'accueillant pas de nouveaux joueurs).

Un dosage difficile est à opérer, avec l'exigence que si un débutant se présente à l'improviste aux portes du club, on soit en mesure de l'intégrer à une table.

Deux choses tuent la convivialité des clubs. Les tables non planifiées : les joueurs arrivent indécis, discutent et mettent au moins une heure pour décider à quel jeu ils vont jouer. Et une trop grande imperméabilité des tables dites « fermées ».

Il est donc important que quand les meneurs de jeu arrivent au club ils s'installent directement à leur table et y attendent les joueurs.

Indispensable : un calendrier des parties prospectif sur au moins un mois (nom du jeu et du meneur de jeu), avec des blancs pour inscrire les noms des joueurs à chaque table en fixant un nombre maximum.

Prévoyez une ludothèque, des ateliers peinture de figurines en cas d'absence imprévue du meneur de jeu ou quand des joueurs ne trouvent pas meneur, mais uniquement en « roue de secours ». Les joueurs qui ont connu l'arrivée des cartes Magic dans les clubs, dans les années 1990, connaissent les dégâts qu'une activité annexe peut faire dans un club en devenant tout simplement l'activité principale.

Cela pose le besoin de bien réfléchir à la vocation du club en rédigeant ses statuts : est-ce un club de jeux de rôle ou un club de jeux de simulation que vous souhaitez créer ? Un club de jeux de simulation peut voir se côtoyer hebdomadairement rôlistes, ludistes, figurinistes, wargamers, gamers sans que cela pose problème, puisque sa vocation est généraliste. Tandis que pour un club de jeu de rôle, le jeu de rôle doit demeurer l'activité principale. Ce qui n'empêche pas d'organiser ponctuellement des soirées-enquêtes, des sorties en GN, des soirées jeux de société, des parties de wargames avec ou sans figurines.

La convivialité d'un club s'organise donc autour de son activité principale, le jeu de rôle, qui sans être sanctuarisée, doit proposer une offre ludique diversifiée, encadrée par des meneurs

de jeu accessibles et à l'écoute des joueurs.

Comment organiser des événements pour développer le club ? Allez au 21.

Retournez au 19.

## 21

### *L'organisation d'événements*

Quand une envie d'organiser un événement parcourt vos membres, pensez toujours à la finalité et aux objectifs qui sont visés.

Si c'est le club qui porte le projet, le projet doit être validé par ses instances, au moins le bureau, voire l'assemblée générale.

Organiser un moment de convivialité autour d'une galette des rois peut avoir autant d'intérêt pour la cohésion du club que d'organiser une convention qui mobilisera toute la communauté ludique francophone. C'est aux membres de cerner les enjeux, aux instances de valider la faisabilité et à chacun(e) de se mobiliser pour la réussite du projet. Le principal écueil est d'éviter que le club devienne un instrument pour réaliser les désirs d'une minorité de membres. C'est pourquoi il est important de faire valider le projet par tous et de s'assurer que la thématique choisie corresponde bien à l'image que l'on souhaite véhiculer du club et de la pratique du jeu de rôle.

Participer à la vie locale est le meilleur moyen de vous faire connaître. Ainsi le jour où vous organisez un événement un peu inhabituel pour les habitants comme un jeu de rôle grandeur nature ou une convention, sur l'espace public, vous serez connus et vous éviterez ainsi les ragots qui font mauvaise presse à notre loisir préféré.

Chaque fois que votre municipalité vous sollicite avec les autres associations de la commune pour participer à des événements comme un forum des associations, la fête du jeu, une fête locale, faites en sorte de répondre présents, même si vous n'êtes pas subventionnés. C'est une formidable occasion pour les membres de sortir de la routine, de



jouer hors les murs, via des démonstrations ou initiations. Donc de toucher de nouveaux membres en faisant la promotion de la pratique. Mais attention aux jeux présentés et à la qualification des meneurs de jeu choisis pour représenter l'activité : c'est au grand public et donc un public essentiellement familial que vous vous adressez ! Si vous voulez présenter des jeux gores, ultra-violents, à l'ambiance noire, prenez soin de bien avertir vos futurs joueurs et les éventuels spectateurs afin d'éviter les malentendus. Si vous animez un stand, pensez à l'effet visuel : affiches de conventions, boîtes de jeu, paravent, dés, figurines et plans de sol sont autant d'éléments participant du décor et incarnant l'activité. Les coordonnées du club doivent être affichées en grand, des cartes de visite ou une plaquette de présentation de l'activité à disposition, c'est un minimum.

S'il existe d'autres clubs à proximité, les échanges interclubs sont l'occasion de renforcer la communauté tout en montrant, si votre club regroupe un petit nombre de membres,

que l'activité peut regrouper quantité de passionnés et faire se déplacer les gens.

Enfin, l'événement ultime qui fait entrer les clubs au panthéon de la communauté rôliste est la Convention. Là encore, il faut savoir repérer les enjeux, s'assurer d'avoir une équipe de bénévoles en nombre suffisant, organisée et réactive. Appuyez-vous sur les rencontres interclubs pour déterminer quelle part de la communauté rôliste locale vous pouvez potentiellement toucher. Le meilleur indicateur sur la pertinence d'organiser ce type d'événement, qui se veut récurrent, la plupart du temps annuel, mais pourquoi pas tous les deux ou trois ans, est la permanence du plaisir que vos membres ont à le réaliser. Si cela devient une corvée, abandonner tout de suite le projet : l'activité principale du club, jouer au jeu de rôle de façon hebdomadaire, ne doit pas être remise en cause pour un projet qui ne fait pas ou plus l'unanimité.

Retournez au **19**.



UN TAS DE DÉS - BY JAMES BOWE (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

## 22

### *Valorisation du bénévolat*

La valorisation du bénévolat est si importante qu'elle a même été intégrée dans le plan comptable des associations où elle permet d'intégrer au budget et au compte de résultat tous les apports en nature, tout ce qui ne fait pas l'objet de factures ou de mouvements financiers mais qui aurait coûté si cela n'avait pas été offert, mais facturé.

Ainsi entre dans cette catégorie le temps qu'apporte vos bénévoles, mais aussi la gratuité des salles que peut mettre à disposition la commune, le prêt gracieux d'un véhicule pour le transport de matériel ou du covoiturage... Cette valorisation peut ainsi augmenter la masse budgétaire et donc la part de subvention qui vous sera attribuée, par exemple.

Du point de vue des ressources humaines, la valorisation du bénévolat c'est faire s'exprimer les besoins de vos bénévoles, être à leur

écoute et à leurs côtés, savoir les remercier quand l'action est terminée.

Si vous en avez les moyens, il est important de proposer le remboursement de tous les frais engagés par les bénévoles au nom de l'association.

La seule règle étant la présentation d'une facture en bonne et due forme au trésorier contre remboursement.

Bien entendu, l'accord préalable du bureau est indispensable et donc le budget disponible en fonction des activités nécessitant des achats. Pour les déplacements, il est d'usage de fixer un taux de remboursement au kilomètre parcouru, voté en assemblée générale, en même temps que la cotisation, valable pour tous les membres et quelle que soit la puissance fiscale du véhicule, légèrement plus élevé que le barème utilisé par les services fiscaux.

Retournez au 4. ■

**FRANÇOIS VANHILLE**



## ***Parlons d'amour***

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

**L'amour dans le Monde de la Tour**

**B**elles lectrices, bonjour. Jem'adresses tout particulièrement à vous car aujourd'hui, nous parlons d'amour. Non que ces messieurs n'aient aucune idée de quoi il retourne mais, étant moi-même un représentant de la gent masculine, je trouve plus aisé de m'adresser en la matière à mes belles lectrices. Désolé messieurs, pour cette fois circulez, il n'y a rien à voir...

Bon, j'exagère bien sûr. Je n'oserais faire un tel tri parmi mes fidèles lecteurs. Surtout que certain(e)s pourraient trouver leur bonheur auprès de personnes de même sexe qu'eux. Ne soyons pas sectaires (j'espère que vous avez compris, depuis le temps, que ce n'est pas mon genre).

Je dois avouer que cette fois-ci, j'ai beaucoup réfléchi avant de prendre la plume. Car l'amour est un sujet compliqué. Qui recouvre bien des choses. Parlons-nous d'amour passion, d'amour filial, d'amour philanthrope ? D'un peu tout ça ?

### **L'amour, c'est beau...**

Nous autres humains (mais oui, je m'inclus dans cette espèce !) sommes terriblement vulnérables à l'amour. C'est un sentiment magnifique, qui amène toutes sortes de comportements généreux, désintéressés, altruistes... ou pas... Il faut bien admettre, l'amour amène aussi potentiellement la jalousie, l'orgueil, la possession, voire la folie. Mais tout de même, la plupart du temps, l'amour apporte de belles choses.

Qu'il est agréable de sentir ce petit frisson délicieux au contact de l'être aimé, d'entrer dans la danse des premiers regards, des hésitations, de voir en l'autre le reflet de son propre air un peu rêveur, souvent exalté, un peu idiot aussi. J'aime bien tomber amoureux.

### **Mais tout le monde ne le vit pas de la même manière**

Je plains les Ombres. Nos amis les petits gris ne connaissent pas vraiment ça. Le sentiment amoureux leur est étranger. Ils aiment leurs

enfants, sans nul doute, mais il s'agit là d'amour maternel (ou paternel ? Je ne sais plus, avec ces trucs asexués). Ils peuvent nouer des liens d'amitié, et il est évident pour ceux qui les connaissent qu'il existe un amour fraternel entre Rel et Nel, aussi bizarre que ça puisse paraître – eh oui, Rel éprouve des sentiments !

Mais l'amour-passion entre deux Ombres est une chose totalement étrangère. Je dirais même plus, une chose taboue depuis le triste exemple donné par Er et Ar. Mais si, souvenez-vous, Er et Ar, les souverains du Royaume Ecclésiastique, les seules Ombres à avoir la lubie de se prendre pour des êtres sexués. Ils s'aimaient si fort que quand Ar est morte en mettant au monde ses enfants, Er est devenu fou et est parti écumer le monde en détruisant tout sur son passage... On comprend que les Ombres aient été traumatisées par cet épisode. Il n'est plus question pour aucune d'entre elles de nouer de tels liens d'attachement. De toute manière, c'est une chose normalement étrangère à leur nature. Er et Ar étaient une sorte d'exception bizarre, en ça comme en beaucoup d'autres choses.

Ne parlons même pas de l'amour physique, les Ombres n'ont pas ce qu'il faut où il faut pour que ces choses aient un sens pour elles – et elles ne savent pas ce qu'elles perdent !

Mais revenons à des choses plus intéressantes. L'histoire humaine est bien entendu riche d'exemples de passions dévorantes ayant mené à toutes sortes d'extrémités mais si je dois n'en retenir qu'une, je choisirai la plus belle et la plus triste de toutes. Elle illustre parfaitement à quels niveaux de dévouement et d'aveuglement peut mener l'amour. Je vous offre donc comme sujet d'étude un cas passionnant, celui de mon cher ami Acamal.

### **Acamal, c'est de la balle**

Rancunier comme il est, il dirait sans doute que je ne suis plus son ami depuis un léger incident entre nous qui l'a amené à... euh... décéder... mais je le trouve tout de même quelque peu excessif puisque son âme a été

conservée et qu'au final, il ne s'en tire pas si mal. Mais que voulez-vous, il est comme ça, il s'attache parfois à quelques insignifiants détails et peut se montrer un peu obtus. Je lui pardonne. Après tout, je ne suis pas tout blanc dans cette affaire.

Bref, Acamal, vous le connaissez tous, bien entendu. Un jeune dieu magnifique qui a (longtemps) vécu pendant l'Âge d'Or, avant la Vague Élémentaire. Il était l'Empereur Blanc, le souverain incontesté du peuple lunaire installé sur le Continent des Hommes sous la protection du sympathique – ouh ! – Dieu Ancien Daar. Éternellement beau, éternellement jeune, il faut bien reconnaître qu'il était la coqueluche de ces dames. Vous-mêmes, belles lectrices, auriez-vous sans doute été sensibles à son charme naturel... si toutefois il vous avait été possible de poser les yeux sur lui.

Car oui, les usages lunaires sont un peu guindés et personne n'avait le droit de poser directement les yeux sur la personne de l'empereur. Un peu compliqué pour draguer en soirée, vous en conviendrez. Entre nous, cette coutume – qui heureusement ne s'appliquait pas à nous, autres jeunes dieux de rang équivalent au sien – devait être assez pénible, même pour lui. Et je ne doute pas que dans l'intimité, ces dames avaient le droit de profiter de la beauté de son visage – et du reste, si vous voyez ce que je veux dire...

Mais je m'égare, tout ça pour dire que, vous vous en doutez, un prince beau, jeune, immortel et puissant n'avait aucun mal à trouver des compagnes plus que désireuses de partager deux ou trois petites choses avec lui. D'autant qu'il était doté d'un caractère plutôt affable – qui s'est un peu gâté ces derniers temps – bien qu'assez autoritaire.

Acamal profitait, bien sûr, des avantages qu'apportaient son rang – qui pourrait l'en blâmer ? Certainement pas moi ! – mais sans jamais vraiment s'attacher. Car qu'existe-t-il de pire pour un être immortel que de tomber amoureux et de voir sa dulcinée vieillir et mourir sans espoir de pouvoir retarder durablement l'inéluctable ? Acamal était puissant, certes, mais pas à ce point.

Une petite pensée en passant... Je me suis toujours demandé s'il ne s'était pas passé quelque chose entre Sefyrin et lui. Je vous ai parlé de Sefyrin le mois dernier, la jeune déesse au service de Nar qui faisait partie de notre petit cercle de joyeux élus divins. Après tout, elle était immortelle comme lui, et dotée d'atouts plus que tentants. Ils ont été les premiers d'entre nous à se rencontrer, quand Acamal a fait le voyage depuis la Lune pour s'installer sur le Continent des Hommes. À cette époque, Sefyrin avait déjà fondé la cité de Sheam. Elle a naturellement accueilli Acamal sur ses nouvelles terres. J'ai toujours trouvé qu'il y avait un petit quelque chose de particulier entre eux, sans pourtant réussir à obtenir la moindre information croustillante à me mettre sous la dent.

Quoi qu'il en soit, Acamal est resté, pendant très longtemps, un empereur solitaire, sans impératrice, avec tout au plus des maîtresses officielles le temps de quelques cycles, parfois une décennie quand la demoiselle savait se rendre durablement attrayante.

## Ajah

Et voilà qu'est apparue Ajah. Ajah la mystérieuse, aux traits lunaires, aux cheveux de feu sombre, aux yeux noirs. Ajah qui osait regarder l'Empereur Blanc dans les yeux et jouer avec lui pour mieux l'attirer dans ses filets. Ah, le pauvre, il était cuit d'avance ! Il aurait fallu être eunuque pour résister à une telle femme, sensuelle, énigmatique, intelligente et drôle. Personnellement, je la lui aurais bien volée. Mais elle n'avait d'yeux que pour lui.

Et Acamal a plongé. Avec joie et délectation, il est tombé follement amoureux de cette femme. Et il a accepté sans sourciller (ou à peine) toutes les bizarreries d'Ajah, toutes ses cachotteries, ses absences inexplicables, son refus entêté de paraître officiellement à ses côtés.

Venant de quelqu'un comme Acamal, habitué à être obéi au doigt et à l'œil, une telle tolérance pourrait paraître surprenante. Mais en y réfléchissant bien, peut-être appréciait-il



le mystère qui entourait sa compagne. Sans doute était-il stimulant d'être confronté, pour une fois, à une femme qui n'était ni docile, ni impressionnée par son rang.

Personnellement, je n'ai pas ce genre de problème. Je suis plus habitué à ce qu'on me jette des pierres (les pères indignés et maris jaloux en viennent parfois à de telles extrémités !) qu'à devoir surmonter la timidité qu'inspire la grandeur de ma personne.

### Divine idylle

Mais revenons à mon grand ami Acamal. Il s'est donc joyeusement laissé choisir par Ajah – n'allez pas croire que c'est le contraire, cette femme n'est pas du genre à attendre sagement qu'on vienne la chercher – et a donc commencé à filer le parfait amour avec elle.

Sauf qu'elle n'était pas sans une grande part d'ombre. D'abord, elle disparaissait régulièrement, pour des périodes plus ou

moins longues, sans donner d'explication vraiment satisfaisante à ses absences. « J'ai des affaires à régler quelque part, je ne sais pas combien de temps ça me prendra, ne t'inquiète pas, je reviendrai... ». Mouais, c'est forcément louche. Ensuite, elle craignait manifestement de s'afficher ouvertement au bras de l'Empereur. Pauvre Acamal, qui ne demandait qu'à faire d'elle son impératrice, pour le temps qui leur était accordé. Ajah résistait. Farouchement. Apparemment satisfaite de demeurer une maîtresse, dans l'ombre du trône. Hum, louche aussi. Et pour finir, la chose la plus étrange, que l'Empereur Blanc a choisi d'ignorer avec une constance remarquable, la longévité exceptionnelle d'Ajah. La belle a passé plusieurs décennies à ses côtés sans changer, sans vieillir, sans paraître même se rendre compte qu'elle défiait les lois naturelles humaines.

### L'amour est aveugle

Tous ces signes, Acamal a choisi de les ignorer, par amour. Je ne peux pas croire



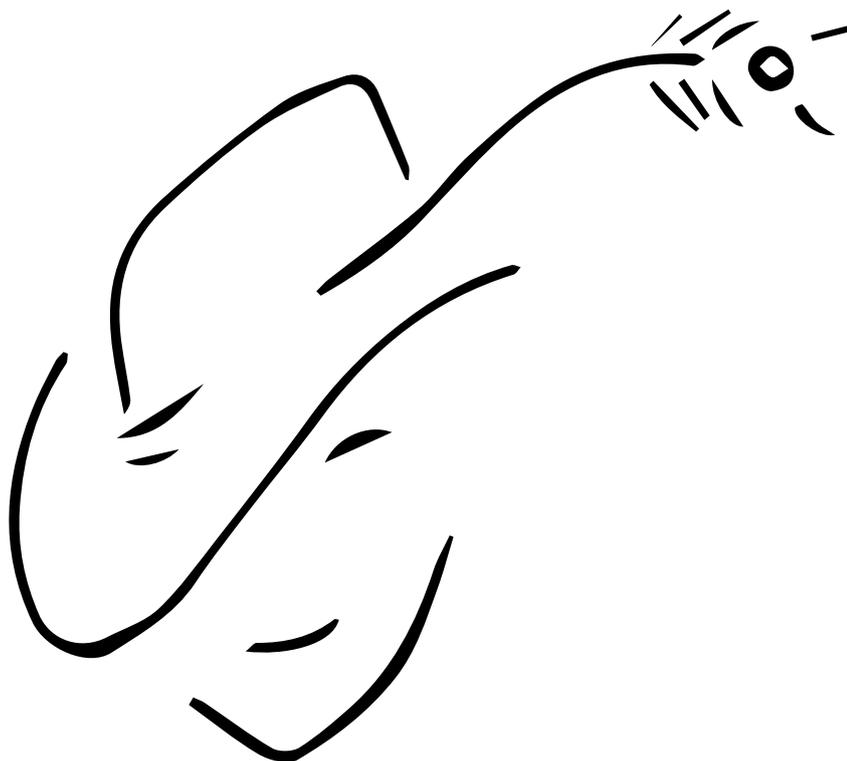
qu'un homme intelligent comme lui ait pu ne pas voir à quel point Ajah était étrange et manifestement plus qu'une humaine normale. Cette tolérance pourrait être vue comme de l'aveuglement (ne dit-on pas que l'amour est aveugle ?) mais elle était plutôt à mon sens un signe de confiance et de très grand respect.

C'est une chose que j'ai toujours trouvée admirable dans leur relation. Jamais je n'ai vu Acamal tenter de contrôler Ajah. Jamais non plus il n'a cédé au désir de la faire surveiller pour apprendre ses secrets. Peut-être avait-il peur de ce qu'il allait découvrir. Peut-être voulait-il tout simplement préserver le bonheur qu'ils connaissaient ensemble.

Que se serait-il passé s'il avait espionné sa belle ? Aurait-il découvert ses secrets ? Si oui, quelles conséquences cela aurait-il eu sur leur couple ? Personne ne peut le dire avec certitude. Avec le recul, je considère sa retenue avec beaucoup d'admiration.

C'était sans doute une preuve de sagesse. Il aimait profondément Ajah et il savait qu'il risquait de la perdre en la brusquant ou en la faisant suivre. Il a donc choisi de lui faire confiance. De croire en sa sincérité plutôt que de lui demander des comptes. D'autant qu'elle était manifestement très éprise de lui. Ah, c'est beau ! Bon, ça a eu des conséquences lourdes qu'il ne pouvait pas prévoir, le pauvre, mais on ne peut pas déceimment lui reprocher d'avoir été amoureux et compréhensif, si ?

Ah, belles lectrices, c'est la plus belle histoire d'amour que j'aie jamais vue. La plus tragique, aussi, car ces deux choses semblent aller de pair. Je ne vous dévoilerai pas les secrets d'Ajah – ce serait un beau gâchis. Sachez seulement que cette histoire tragique n'est pas terminée, malgré les petites anicroches évoquées plus haut ou pudiquement tues par votre serviteur (un décès par-ci, une mutation en truc louche par-là...). À bien des égards, Acamal et Ajah sont les amants maudits du Monde de la Tour. C'est d'un romanesque ébouriffant.



Pour plus d'informations sur Acamal et le déroulement exact de ces terribles événements, n'hésitez pas à lire *Enfants de Lune*, un récit écrit par un obscur barde d'Harmonie sur les indications de monsieur M., que décidément je me vois obligé de citer à chacun de mes articles (quel pot de colle, celui-là !).

### Amour, toujours

En ce qui me concerne, je suis tombé amoureux bien des fois. Mon premier amour était une femme... euh... très spéciale. Je vous raconterai notre histoire une autre fois. Ça me donne toujours le bourdon d'y penser. À bien des égards, c'est une chance d'être immortel, mais pour certaines choses, dont l'amour, c'est naze. En supposant que les sentiments survivent au temps, les choses finissent toujours par tourner au vinaigre. Certains diront que je suis de toute manière instable et inconséquent. Je m'inscris en faux. Disons que j'ai décidé, puisque le temps n'a pas de prise sur moi, de profiter de l'instant présent. Je laisse l'amour éternel à Acamal

et Ajah. Les pauvres. Ils n'ont pas fini d'en baver, vous pouvez me croire sur parole.

L'amour est-il une maladie ? Sans doute. Une maladie fort agréable, si vous voulez mon avis. Elle amène à faire et dire toutes sortes de choses plus ou moins stupides, rend très heureux (ou très malheureux) et donne globalement du piment à notre condition humaine. Alors, si je peux vous donner un conseil, belles lectrices, c'est de ne pas résister si vous sentez d'agréables petits picotements dans votre poitrine quand vous regardez une tierce personne.

Profitez, profitez ! Après tout, on ne vit qu'une fois ! ■

**AENDO L'AMOUREUX.  
HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS**



GOLDEN PEOPLE LOVE GOLD JEWELRY ROBOTS BY EPSOS DE (CC-BY-2.0 VIA FLICKR)

**Nouvelle**

## ***H.E.A.R.T.***

**PAR SIR THOMAS NO MORE**

**X**XI<sup>e</sup> siècle. Les firmes robotiques sont en expansion. Les robots ont désormais de plus en plus de fonctions : des poupées ressentant leurs utilisateurs, des robots industriels... Pourtant, personne ne pense encore que le robot remplacera l'humain.

- **Population humaine** : 6,793 milliards d'individus
- **Population robotique** : 820 milliers d'individus

XXIX<sup>e</sup> siècle. L'Homme a conquis les étoiles. Il a découvert de nouvelles planètes, de nouvelles technologies et de nouvelles formes de vie. Beaucoup d'humains ont quitté leur planète natale pour rejoindre les confins de l'espace. L'espèce humaine est désormais la race intelligente implantée dans le plus de systèmes à ce jour. La planète Terre a été rachetée par un riche entrepreneur humain, principal actionnaire de H.E.A.R.T., une grande firme de robotique interstellaire. Depuis, la planète dans son intégralité est devenue une usine gigantesque où sont construits les robots de l'univers entier. Les rares humains qui peuplent encore la planète sont des ouvriers de

H.E.A.R.T., la famille du Directeur ou -bien plus rarement- des gens dont l'attrait historique de la Terre les a fascinés au point de les voir s'y installer.

- **Population humaine terrienne** : 1,234 millions d'individus
- **Population robotique terrienne** : 6,543 milliards d'individus

Mais l'humain n'est plus humain...

-... Nous ne devons cependant pas oublier l'intérêt des échanges avec Stavromula VI. »

Le secrétaire entra dans la grande salle de réunion, qui avait attiré les principaux seconds du Directeur. Les douze seconds discutaient entre eux des prochaines interventions commerciales de H.E.A.R.T. industries.

« Je pense que nous devrions délocaliser nos usines sur Xalthara ; la guerre civile a causé trop de pertes à leur population, qui boycotte tout produit de l'extérieur.

- Oui, mais là-bas le coût de la main d'œuvre est le plus bas. On les achèterait avec des bouchées de pain si on le voulait.

- Messieurs, gardez votre calme et écoutez ce que j'ai à vous dire. »

Cette voix résonnant à travers tout le building était celle du Directeur. Bien sûr, ce n'était qu'une retransmission provenant d'un écran filmant le vrai Directeur. Installé sur un grand fauteuil, un écran plat permettait la conversation entre lui et ses seconds. Cela fait très longtemps que personne n'a plus vu le Directeur face à face. En effet, immédiatement après son achat de la Terre, il est parti sur une planète reculée à l'écart du monde, pour être sûr que sa richesse ne donnerait pas de mauvaises idées à ses rivaux. Même sa famille, qui réside sur la Terre, n'a droit qu'à un robot programmé pour réagir comme le Directeur.

« Messieurs, les robots techniques et pratiques ont été diffusés dans l'univers entier.

Nos ventes ne cessent de s'accroître, toutefois nous avons perdu notre but principal : le cœur. Notre premier objectif, je vous le rappelle, était de créer un humain de rechange, supérieur, qui saurait le remplacer dans le besoin. Ce que nous voulions faire, c'est un humain de métal. Entre temps, nous avons pour notre enrichissement personnel, développé de nombreuses formes d'androïdes, permettant entre autres le forage lunaire sous très basse - ou très haute - température et le voyage dans le temps. Maintenant que nous avons réussi à obtenir les fonds et les technologies nécessaires, il est temps de reprendre le projet. »

Un embrouillamini de voix encombra alors la salle. C'est alors qu'une voix dépassa toutes les autres, amenant avec elle un silence profond : celle du secrétaire qui tenait avec misère son lot de papiers.

« Mais qu'est-ce que l'humain de nos jours?

- Je vous demande pardon ?, fit le Directeur derrière sa caméra, l'humain ? Mais c'est... Mais c'est...

- Celui qui court !, dit le responsable du cercle astral extérieur

- Celui qui pense !, ajouta le responsable-marketing dans la bordure intérieure

- Celui qui invente !, rajouta un autre

- Celui qui réfléchit !

- Celui qui rêve !

- Non, avança sèchement le pauvre secrétaire, plus maintenant. Excusez-moi messieurs, mais êtes-vous allés sur la Terre ? Hors du bâtiment, je veux dire ? L'humain d'aujourd'hui fait tout par l'intermédiaire du robot. On a créé des robots pour tout : on en a créé pour déplacer l'Homme plus vite que la lumière; on en a créé pour trouver la solution à n'importe quel problème, qu'il soit mathématique ou éthique ; on en a programmé pour créer des rêves agréables à l'humain et chasser les cauchemars. On a même inventé

un robot capable de calculer la position et l'identité de l'âme sœur ! L'humain, monsieur le Directeur, n'est désormais pas plus qu'un amas d'organes et de lambeaux de chair. Le reste, le robot le lui a volé... »

Un silence pesant régna alors dans la salle. Bien sûr, les seconds voyaient d'un très mauvais œil cette intervention, qui les insultait tous. Il faut savoir que ce secrétaire, payé moins de dix crédits la semaine, qui a été recalé aux examens, lisait. Il lisait les auteurs des temps anciens où on appelait encore la Terre « Planète bleue », parce que les océans n'étaient alors pas des projections holographiques. Et ce secrétaire-là, par ses états d'âme, avait fait vibrer une corde sensible enfouie dans le cœur du Directeur. Au fond de lui-même, le Directeur savait qu'il avait raison.

Toutefois, deux semaines plus tard, on trouvera ce même secrétaire dans les rues en train de faire la quête.

Car si ce secrétaire avait fait cette remarque, c'est parce que pour la première fois depuis très longtemps il avait été frustré, et cette frustration que peu d'humains comprennent encore de nos jours lui avait valu un aller simple pour les rues des Bas-Fonds.

Toutefois, cette corde sensible dans le cœur du Directeur permit de faire avancer les choses. Après un silence gênant qui dura un peu trop longtemps, il dit :

« Messieurs, voici mon idée : pour peu que l'Homme se souvienne de la Terre du XXIV<sup>e</sup> siècle, il l'envie, il la regrette. Monsieur...

- Laxxliälle

- Merci. Donc, monsieur Laxxliälle a entièrement raison. L'homme ne ressent plus rien, et c'est le robot qui fait tout pour lui. Loin de moi l'idée d'empêcher cela ; c'est un état d'esprit très lucratif. Toutefois, ce qui nous rapporterait encore plus... ce serait d'apprendre à l'humain d'être lui-même à nouveau. (Plusieurs bouches commencèrent à s'ouvrir) Ne me coupez pas ! Au risque de me répéter, je voudrais souligner le fait que

nous avons permis le voyage dans le temps depuis quelques décennies. Voilà donc mon idée : nous allons programmer un nouveau robot pour emmagasiner des réactions humaines. Nous l'envoyons dans le passé, lui faisons apprendre les sentiments de jadis, puis, grâce aux informations récoltées, nous produisons une nouvelle gamme de robot qui diffusera l'information. »

Les conseillers, alors que le secrétaire s'en allait discrètement, se lancèrent une série de regards inquiets et complices. Peu à peu, ils finirent tous par exprimer leur accord et leur soutien.

« Alors, Khärl, qu'est-ce que tu en as pensé de cette réunion ?

- Je vais te dire J'hac : le Directeur est devenu complètement fou. Il a perdu de vue ce qui était vraiment important. L'homme n'a jamais rien rapporté. À part dans les débuts de l'expansion, l'Homme a été réticent à acheter des robots, de crainte que ceux-ci le remplacent. Mais dès qu'on a trouvé des aliens, on a fait un profit monstre. Ce n'est que quand la Terre a été rachetée que l'Homme est redevenu un client non négligeable. Alors apprendre à l'Homme à redevenir comme avant... c'est du suicide économique. »

Quittant les couloirs blancs et gris des étages supérieurs, les numéros IV et VII arrivèrent sur le toit de l'immeuble. Un très grand cercle de métal, semblable aux hélicoptères d'il y a huit siècles, permettait aux conseillers de se téléporter immédiatement dans leurs planètes respectives. Les deux retardataires se rapprochèrent du bord de l'immeuble, se collant au macro-glass, et regardèrent ainsi l'usine-planète en contrebas :

« C'est magnifique, dit le numéro IV, l'Homme dans toute sa splendeur. »

Le Directeur avait exigé la réalisation très rapide de son projet. Aussi, moins d'un mois après la décisive réunion, les meilleurs ingénieurs de H.E.A.R.T. commencèrent à assembler le robot. Toujours à la demande expresse du Directeur, le robot devait avoir l'air



MECHANOID ARMY NO. 1 - BY ET ZEICHEN (CC-BY 2.0), VIA FLICKR

entièrement humain, car pour lui s'il avait un corps d'humain il le comprendrait d'autant plus facilement. Même les matériaux furent choisis pour leur ressemblance avec les tissus humains, la plupart venant de la forêt monde de Khatarr, où les matériaux sont animés d'une vie propre. Seulement deux mois plus tard, le nouvel humain fut créé. Une machine, programmée pour produire des noms originaux et représentatifs, le baptisa NHP-8/5/1/18/20.

Son éveil - ou plutôt sa mise sous contact - fut filmé comme un événement historique par les développeurs de H.E.A.R.T. Le robot était couché sur la table d'opération de sa création, et il mit deux minutes pour s'en dégager. Il respirait bruyamment, bien que sa composition ne l'y force pas. Regardant autour de lui les scientifiques qui le fixaient d'un regard chargé de peur et de curiosité, il finit par prendre la parole. Sa voix était le stéréotype même de la voix de robot dans les films du XX<sup>e</sup> siècle: grave, lente, et qui produisait des échos.

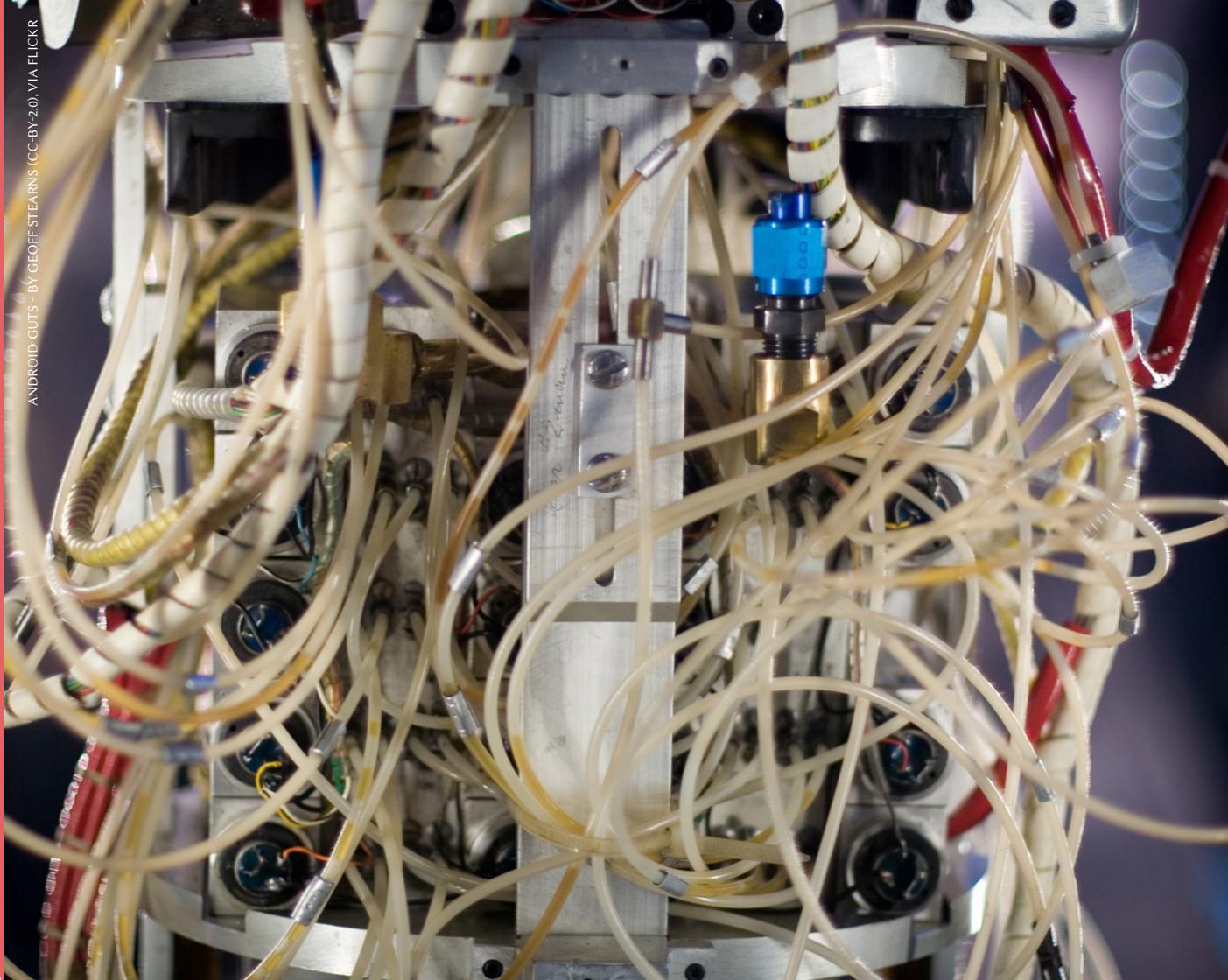
« Qui... qui suis-je ?, demanda-t-il alors.

- Tu t'appelles NHP-8/5/1/18/20, fit l'un des scientifiques en présence. Tu es un robot créé par la firme de robotique H.E.A.R.T. pour retourner dans le passé et retrouver des informations sur les sentiments humains que tu nous feras parvenir.

- Pourquoi ? Et comment ?

- Tu n'as pas besoin de le savoir. Et de toute manière tes circuits n'ont pas encore enregistré la curiosité, alors tu n'as pas envie de le savoir. »

Le temps de faire les derniers réglages, de vérifier que NHP était fonctionnel, et il fut envoyé dans le wormhole spatio-temporel. Le miracle des voyages temporels fit que, quelques secondes à peine après son départ, il revenait par cette même porte qui l'avait envoyée dans le passé. Il marchait d'une manière surnaturelle pour un être fait d'acier et de câbles. En effet, personne dans la salle



ne pouvait faire la différence entre lui et les humains. Personne excepté le robot. Dans un petit couinement d'articulations métalliques, le robot se tourna vers l'un des humains et lui dit :

« Ma mission est terminée. Maintenant, que dois-je faire ? »

Cette voix-là les surprit tous, même s'ils en connaissaient tous la cause : en effet, les machines temporelles avaient cela de magnifique qu'aussi longtemps que le saut temporel avait duré pour le voyageur, il n'en durait pas moins de quelques secondes dans l'espace-temps d'origine. Mais entre temps, NHP avait eu le temps de changer...

« Il faut, répondit l'un des scientifiques, que vous alliez voir le Directeur, pour lui faire un rapport de mission.

- Merci bien. », fit le robot, avec une naissance de sourire au coin des lèvres.

Puis, il repartit vers la suite de son existence, sans que personne ne lui dise où aller. De toute manière, n'avait-il pas été programmé pour qu'un tel événement se produise?

Ayant traversé moult couloirs et quitté de nombreuses cages d'ascenseurs, NHP finit par atteindre le dernier étage du bâtiment de Terre 1. L'ultime couloir, silencieux, lui renvoyait l'écho métallique de ses pas à travers la salle. Il finit par arriver devant l'imposante porte du bureau du Directeur, ce bureau que nul n'avait pénétré depuis bien des années. Et le Directeur avait tout fait pour ne pas recevoir de visites : depuis la rumeur de son exil jusqu'à cette porte blindée et entièrement mécanisée, sur laquelle figurait le logo de H.E.A.R.T. : un isotope dont le noyau était un cœur violet, et autour duquel on trouvait le nom complet de la firme : Human Electronic And Replacement for Tomorrow. Du milieu du symbole sortit un bras robotisé surmonté d'une caméra qui avait tout l'air d'un œil, mais d'un gris métallique. Celui-ci poussa quelques couinements d'articulations

et revint au plus profond de sa demeure de métal, qui s'ouvrit en deux pour laisser passer le robot. NHP ne fit pas de cas pour entrer.

La pièce était plongée dans l'ombre, et comme on n'avait pas daigné accorder des capacités visuelles accrues au robot, il ne put que deviner des formes dans l'ombre troublée uniquement par des aquariums illuminés où dansaient des espèces rares et exotiques de poissons. NHP crut entendre une faible voix qui l'appelait, et se fraya un chemin à travers les masses d'objets insondables. Il arriva devant une silhouette humaine, assise derrière un bureau. Sa posture droite était assez étrange, vue la voix que le Directeur émettait, qui elle était si faible qu'un humain normal aurait dû se pencher pour l'écouter.

« New Human Processor... Quel nom tiré par les cheveux... Ma machine est défaillante, mais elle ne l'est que parce que je voulais la faire ressembler à l'humain. Et toi ? Qu'as-tu appris ? As-tu réussi à obtenir les informations que je recherche ?

- En effet, fit NHP, j'ai réussi à obtenir une grande partie des sentiments humains. J'ai acquis le doute, la joie, l'amitié, la peur, l'amour, la tristesse, la lassitude et enfin la colère.

- Raconte-moi... »

Le robot qui avait un cœur poussa un long soupir et s'assit devant l'humain qui n'en était plus un.

« Quand votre portail m'a envoyé dans le passé, maître, j'ai atterri dans une ruelle sale, un cul-de-sac que le monde avait oublié, un peu comme vos gens en bas de la Terre. Et pourtant, la ville qui l'accueillait était grande et belle - si j'en crois ce que j'ai appris. Elle était bien loin de ce qu'elle est maintenant. Les gens qui marchaient dans ses rues le faisaient encore par envie, et non pas par nécessité. J'ai senti comme un nœud dans les cordons qui me mettent en marche. Je me suis demandé si j'étais bien au bon endroit, et si j'allais trouver ce que je recherchais. Mais j'ai fini par avancer.

« Personne ne m'a vraiment remarqué. Je suis passé comme l'un des vôtres au milieu d'eux, et pourtant j'entendais bien cette machinerie qui me différenciait d'eux. Car eux ont un cœur et moi je n'en ai que le nom. J'ai déambulé dans ces rues, sans vraiment savoir où chercher quand je l'ai trouvée. J'aurais aussi bien pu ne jamais la remarquer au milieu de tous ces gens qui marchaient seuls et sans afficher ce qu'ils ressentaient.

Je venais de croiser une petite fille, accompagnée de sa mère et de son père, et ils riaient. Ils riaient et ils étaient heureux. Je les ai donc suivis, avides de comprendre ce qui les animait, car après tout n'était-ce pas pour quoi j'avais été conçu ?

Ils se sont arrêtés devant une petite maison, qui se dressait au milieu des gratte-ciels. Elle avait même un jardin. Et moi, pendant que la famille rentrait à l'intérieur, j'ai exploré le jardin. Il n'était pas bien grand, mais il fallait que je cherche, alors j'ai cherché. Mais comme je ne savais pas comment venir à bout de cette recherche, j'ai fait plusieurs fois le tour de l'étendue verte, ne faisant pas attention au soleil qui se couchait et se levait. Un jour, j'ai fini par m'étendre de fatigue dans l'herbe, et alors elle m'a trouvée.

Elle jouait dans l'herbe, fredonnant une chanson de sa douce voix - sûrement une berceuse. Ne sachant que faire, je suis resté planté là, et finalement elle m'a remarqué.

« Qui es-tu?, m'a-t-elle dit,

- Mon nom est NHP-8/5/1/18/20, ai-je répondu

- Pourquoi tu es dans ma maison? Tu es un voleur ?

- Non, je suis là pour accomplir une mission. »

Je lui ai alors expliqué la raison de ma venue et qui j'étais. Elle fit mine d'avoir tout compris, mais son âge m'indiquait le contraire.

« Je ne comprends pas... Comment est-ce que les humains ont pu oublier qui ils étaient ?

- Je ne sais pas, et c'est en partie ce que je suis parti découvrir. Mais je n'ai aucune idée de par où je dois commencer...

- Je pourrais t'aider, si tu veux, mais il va falloir que tu fasses tout ce que je te dis. »

« C'est alors que mon apprentissage a commencé. Pour me dissimuler à la vue de ses parents, elle m'a caché dans sa chambre, et m'a demandé de n'en pas sortir, de peur qu'il ne m'arrive quelque chose de mal je suppose.

« Cet apprentissage n'était pas très compliqué ; il consistait surtout en jeux, qui devaient me pousser à m'amuser, coûte que coûte. Si, au départ, j'ai été réticent à employer cette technique, j'ai fini par m'y accoutumer, et même à prendre du plaisir à rester avec cette si aimable jeune fille. Un jour, elle m'a demandé :

« Pourquoi est-ce que tu restes là ?

- Parce que tu me l'as demandé, ai-je dit alors.

- Mais tu n'es pas obligé ! Je ne suis pas ta maman !

- Je n'ai pas de maman, je n'ai qu'un père qui attend que je revienne à la maison, mais pas pour me revoir. Et comme je suis un robot, la famille n'a que peu d'importance...

- Ça dépend ; la famille, c'est pas seulement le papa, la maman, les frères et les sœurs, c'est aussi les autres personnes qu'on aime. Les amis, par exemple...

- C'est quoi, un ami ?

- Euh... je crois que c'est quelqu'un avec qui on se sent bien, avec qui on joue et...

- Veux-tu être mon amie ? »

Il m'a semblé qu'elle fut perturbée quand je le lui ai demandé, mais elle n'a pas tardé à me répondre, un sourire aux lèvres :

« Mais bien sûr ! Tu es déjà mon ami ! »

« Le temps passa. Je restais de moins en moins avec la petite, car bien sûr elle ne pouvait pas ne s'occuper que de moi. Toutefois, elle revenait chaque soir chez elle, et même si elle ne m'apprenait pas quelque chose elle venait tout de même me parler.

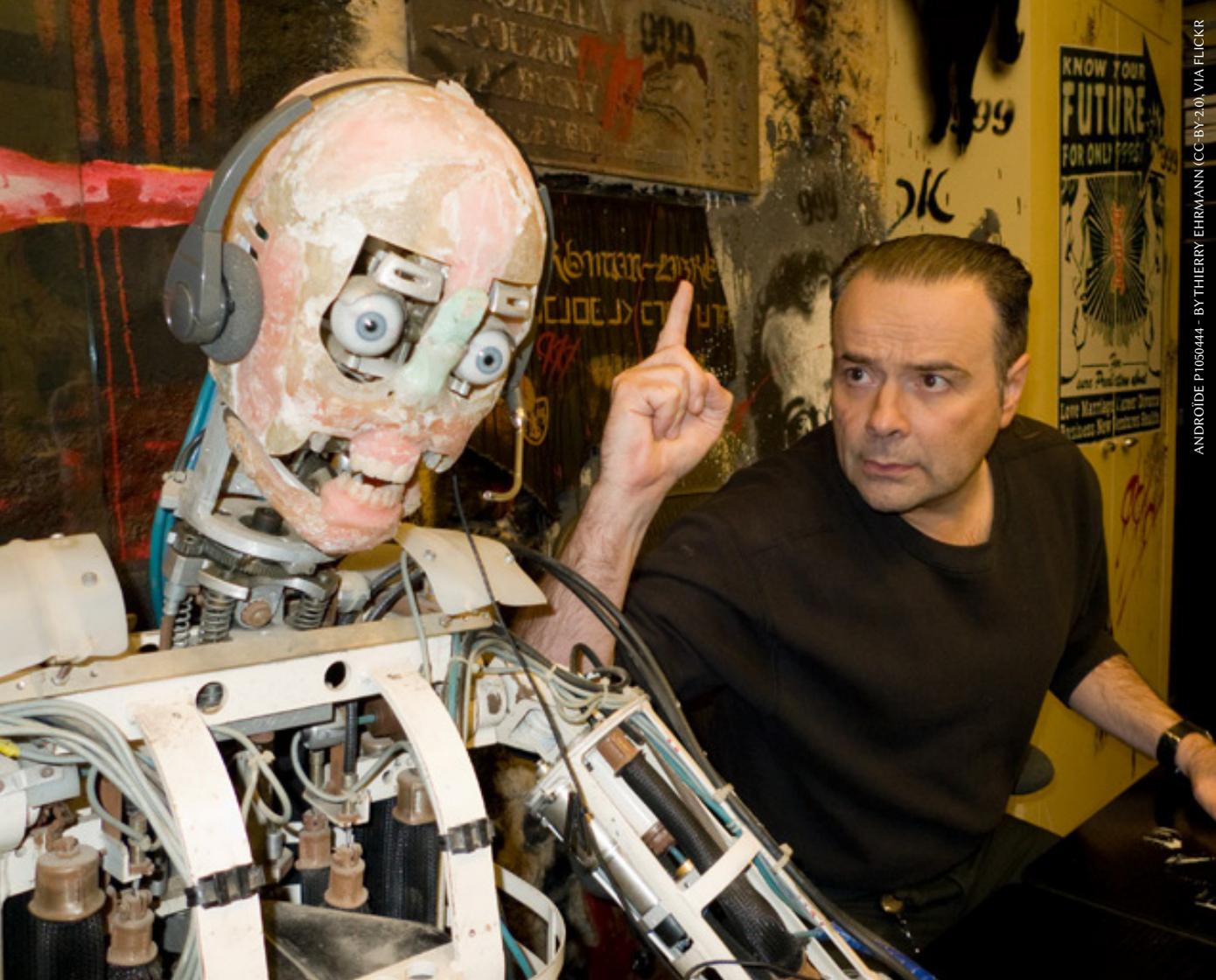
Sauf un soir.

Ce soir-là, je me souviens que ses parents l'ont attendue très tard, et qu'ils ont commencé à s'agiter et à appeler des gens au téléphone. Ce n'est que la nuit suivante qu'ils l'ont retrouvée. Elle tremblait, et elle était pâle comme un fantôme. Comme ses parents sont entrés dans la chambre, j'ai dû me cacher dans l'armoire, comme d'habitude. Je n'ai pas entendu ce qu'ils se disaient, mais ils pleuraient et la petite fille parlait d'une toute petite voix, encombrée de sanglots.

Pendant trois, quatre jours peut-être, elle ne m'a pas parlé. Un jour, elle a fini par se rappeler que j'étais là. J'ai tenté de lui parler, de savoir ce qui lui était arrivé, mais elle refusa de me répondre. Nous avons donc joué ensemble, mais je sentais bien qu'elle était perturbée. Et comme elle était perturbée, je sentais mes câbles se nouer, et l'air se presser à mon contact.

Ce sentiment de malaise, il dura un mois entier, et les sourires qu'elle me lançait en ce temps-là n'étaient pas ceux d'avant. On ne sentait ni la joie, ni l'innocence dans ces sourires-là, et il me semblait que ses yeux s'embuaient à chaque fois qu'elle en esquissait un.

Mais ce ne fut rien en comparaison de ce qui arriva après. Elle cessa tout bonnement ses visites, et les nuits elle criait, comme si quelqu'un l'assassinait dans son sommeil. Un jour, ses parents sont entrés et ont pris quelques affaires avec eux, et la petite fille partit avec eux. Comme à mon habitude, j'ai attendu son retour. Au soir cependant, seuls les parents revinrent. Mais j'ai continué à attendre. Les jours passèrent, puis les semaines, puis les mois, et même les parents revenaient de moins en moins chez eux. Un jour, alors qu'ils partaient, j'ai décidé que j'allais les suivre.



Ce ne fut pas très compliqué, ils ne cherchaient pas à me semer et après tout ne suis-je pas un robot suréquipé ? Bien après eux donc, je suis entré dans l'hôpital, où je m'attendais à retrouver la petite fille. M'ayant interdit l'accès à sa chambre, je dus attendre dans une salle où passaient des médecins et où se levaient et s'asseyaient d'autres personnes, parfois joyeuses, parfois les larmes aux yeux, mais tous finissaient par partir. Sauf moi.

Mais ça ne devait pas durer. Je finis par voir les parents de la petite fille s'en aller, la femme pleurant et le père la soutenant du mieux qu'il pouvait, bien que lui-même semblait ressentir la même chose que sa femme. Une femme en blouse blanche finit par venir me voir. Elle me demanda si je m'appelais bien NHP - bien que ce nom lui parût étrange - et si je connaissais Lise, c'est-à-dire la petite fille. Après lui avoir répondu, je suis entré dans la petite chambre.

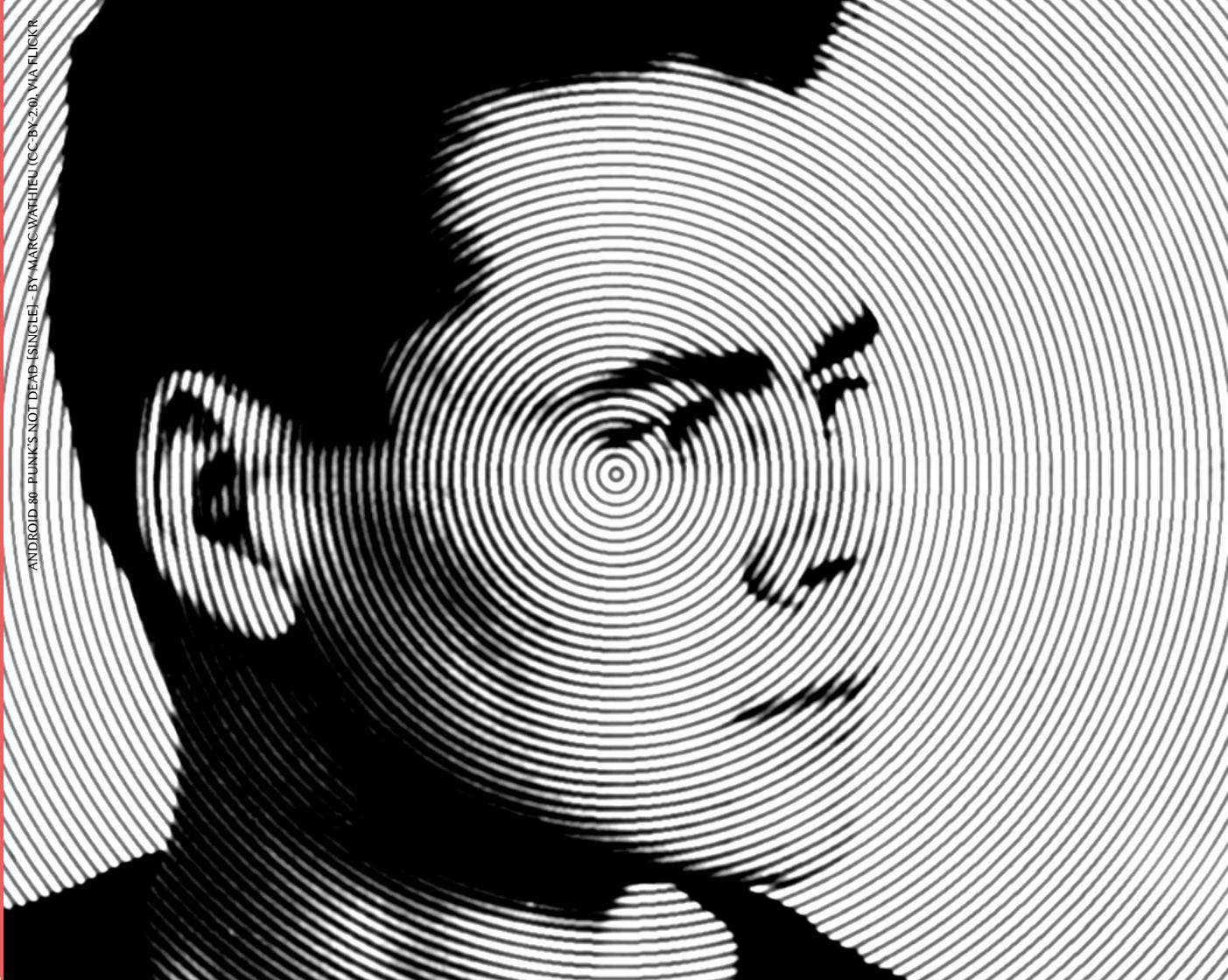
Les murs étaient blancs, mais garnis de

dessins d'animaux, comme fait de la main d'un enfant. Je suppose que ce devait être fait pour donner la joie aux résidents, pourtant je ressentais autre chose, un sentiment désagréable qui semblait me brûler les entrailles. La petite Lise était couchée dans un lit blanc comme la salle qui l'entourait, et un appareil relié à son nez émettait des bip sonores plutôt énervants. J'ai pris une chaise - deux chaises étaient déjà prêtes à côté d'elle - et me suis assis à son chevet.

Ses yeux brillaient encore, mais ses paupières semblaient très lourdes. Elle m'a regardé, et un silence régna un bon moment. Puis, sans crier gare, elle finit par me demander :

« Comment il est, ton monde ? »

Alors je le lui ai décrit. Je ne lui ai pas décrit la Terre, changée en usine géante. Je ne lui ai pas décrit la galaxie, même si j'en avais des informations suffisantes. Je lui ai décrit ce qu'elle voyait dans ses rêves. Je lui ai décrit les vertes prairies où elle courait, entourée



d'animaux étranges mais sûrement fabuleux. Et je crois que j'ai bien fait, car un sourire, un vrai, pas ceux qu'elle se forçait à afficher depuis quelques temps, illumina son visage. Et, avant que la lumière dans ses yeux ne disparut, elle posa sa petite main sur la mienne, et me dit :

« N'oublie jamais... que tu es... mon... mon meilleur ami... »

Puis, sa tête a basculée sur le côté, et ses paupières se rabattirent sur ses yeux, lui permettant de retourner gambader dans ses prairies oniriques, aux côtés d'êtres de rêves. Il m'a semblé que je sentais de l'humidité sur mes yeux alors.

Mon voyage touchait à sa fin. Je n'avais sûrement plus rien à apprendre ici. Je suis resté quelques temps, en espérant trouver quelqu'un qui pourrait la remplacer mais hélas, c'est moi la création de métal, pas elle. Je suis donc retourné ici, et vous connaissez la suite. »

L'ombre - pour autant qu'une silhouette le put - sembla satisfaite.

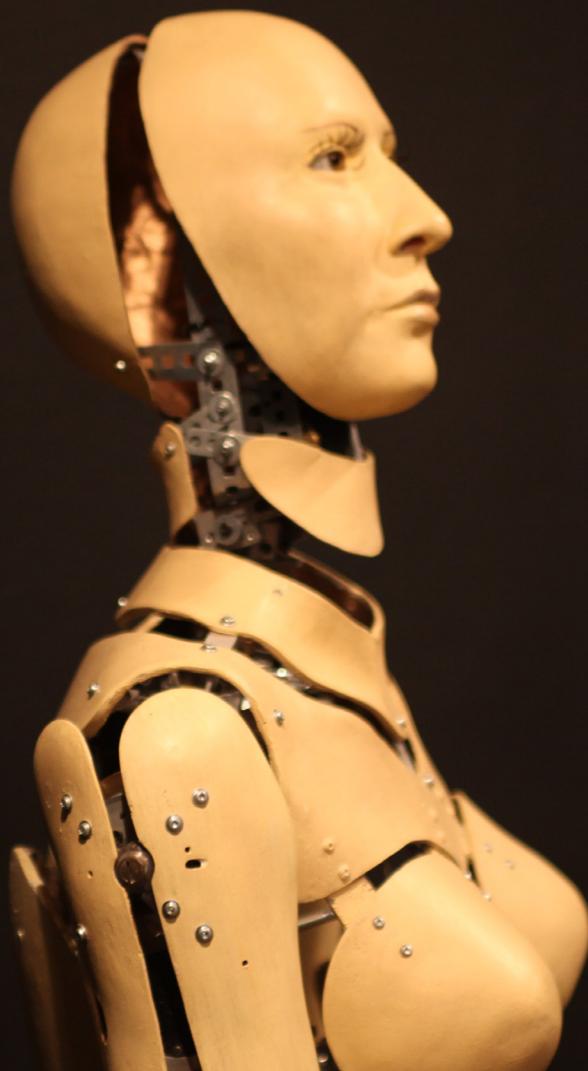
« C'est très bien, robot. Mais quelque chose me chiffonne : tu ne m'as pas dit comment tu as appris la colère, si ?

- La colère ? J'ai dû... »

C'est alors que NHP se rendit compte que son interlocuteur n'était pas le vrai Directeur. Il empoigna l'ombre, et se retrouva nez à nez avec un robot, aux traits humains mais qui ne dégageait aucune vie.

« Je... Je suis là... »

NHP reposa son « frère », qui s'écrasa avec fracas sur le sol de fer froid, et s'engouffra dans la porte qui venait de s'ouvrir dans l'aquarium. Il trouva alors le même lit que celui dans lequel sa chère Lise avait trouvé la mort, sauf que plus de machines y étaient attachées et que ce qui était sous les draps n'était pas un humain. C'était le Directeur.



« Voilà comment, poursuivit NHP, j'ai découvert la colère. Je suis revenu en ce temps-ci, trouvant des hommes qui n'avaient d'humains que l'enveloppe corporelle. Ce n'est plus du sang, des muscles... Ou des émotions qui vous tiennent debout désormais. C'est dorénavant l'argent et le travail qui rythment vos vies de robots de chair.

- Exact, fit la voix sous les draps, c'est exact, robot. C'était ta mission. Tu l'as réussie.

- Non, répondit sèchement le robot-humain, je n'ai pas réussi, car ma mission est impossible. Ma mission est d'apprendre aux humains à retrouver leurs sentiments, pour redevenir des humains, mais c'est infaisable. Vous vous êtes écartés du droit chemin, et vous ne pouvez plus désormais que vous y perdre. C'en est fini de l'humanité.

- Je ne crois pas. »

NHP entendit alors des cliquetis d'articulations mécaniques derrière lui, et une poignée de robots l'empoignèrent alors.

« Je n'ai besoin que de tes informations. Tu as peut-être raison, peut-être sommes-nous perdus, peut-être ne serons-nous plus jamais des humains. Mais au moins on continuera à faire des bénéfices. » ■

**SIR THOMAS NO MORE**

En savoir plus sur l'auteur

[www.facebook.com/sirthomasnomore](http://www.facebook.com/sirthomasnomore)



Nouvelle

## Résurrection

PAR SYLVAIN-RENÉ DE LA VERDIÈRE

**A**u cours de ses dix dernières années, le D<sup>r</sup> Régis Lavalette avait déjà accompli bon nombre de miracles en toute clandestinité. Pour cela il avait d'abord dû passer la quasi-totalité de sa carrière de chirurgien à rechercher comment réaliser ce qu'il avait toujours rêvé pouvoir effectuer : une résurrection. Ceci n'avait pas été une mince affaire, mais il pensait désormais avoir réussi à synthétiser la molécule miracle. Durant ses recherches, il lui était arrivé de regretter de ne pas être médecin légiste, ce qui lui aurait facilité l'accès aux cadavres humains afin de tester sa découverte. Mais voilà, il était chirurgien et avait dû se débrouiller avec ce qu'il avait pour effectuer ses tests, à savoir des rongeurs de laboratoire le plus souvent.

Ce n'est qu'il y a dix ans qu'il a enfin pu s'essayer sur un humain, lors de la mort de son grand-père. C'est à cette époque qu'il a réussi

à soudoyer pour la première fois les fossoyeurs du cimetière communal pour qu'ils exhument le corps du vieillard le soir même de ses obsèques. Aujourd'hui, un grand-père, deux grands-mères, un père et une mère plus tard, c'était au tour de sa femme d'être ressuscitée. Celle-ci était décédée la veille et allait revivre le soir même. Il ne pouvait pas attendre plus longtemps, sa Christine lui manquait déjà énormément et il était impatient de lui redonner vie. Ainsi, dès la fin de l'enterrement, il se précipita chez lui dans son laboratoire improvisé et prépara la solution miraculeuse. Un peu de toluène par-ci, du bromure de sodium par-là, une pincée de chloropropanol, un zeste d'acide butanoïque, portez le tout à ébullition, saupoudrez délicatement avec le réactif magique et le tour est joué, vous pouvez déguster et retrouver vos facultés vitales en moins de deux.

La nuit tombée, les deux fossoyeurs frappèrent à sa porte. Ils lui amenaient le



corps de sa femme. Ils étendirent celui-ci sur la « table d'opération », encaissèrent leur « rémunération », et s'en retournèrent là d'où ils étaient venus. Lavalette enfila sa blouse, son masque, ses gants et procéda. Il déshabilla la dépouille, pratiqua une fine incision dans l'aine à la recherche de l'artère fémorale, y introduisit une épaisse aiguille, et vida le corps de sa femme du liquide formolé que lui avaient injecté les thanatopracteurs pour le conserver. Une fois cette opération terminée, il ne lui resta plus qu'à remplacer la solution qu'il venait de retirer par sa solution miracle, recoudre l'incision dans la jambe et attendre que Christine se réveille. Ce qu'elle fit un quart d'heure plus tard. Elle ouvrit ses grands yeux noirs, s'assit en tailleur et contempla tout ce qui l'entourait d'un air émerveillé. Un sourire se dessina sur ses lèvres. Elle se retourna vers son mari, le regard pétillant de vie et descendit de la table pour se diriger vers la fenêtre. Là, elle observa la pelouse du jardin, les oliviers qui le bordaient et le ciel bleu où quelques nuages cotonneux se prélassaient. Son attention fut

alors attirée vers un petit animal qui traversa le gazon à toute vitesse et se réfugia dans un arbre protecteur. C'était un écureuil. Celui-ci redressa sa queue rousse en panache lorsqu'il fut assis sur une haute branche. C'est alors qu'elle parla pour la première fois depuis sa renaissance.

« Oh mon Dieu, je suis vivante ! »

Elle se précipita dans les bras que son mari venait de tendre vers elle et appuya sa tête contre son épaule. Elle pleurait. Ils restèrent ainsi durant de longues minutes, jusqu'à ce que le docteur ait l'impression que sa femme ne respirait plus. Il l'écarta alors de son torse et la regarda tristement. Elle était morte, encore une fois. Et c'était là le gros problème de cette méthode artificielle, car personne n'avait encore survécu à la terrible épreuve de la résurrection. ■

PAR SYLVAIN-RENÉ DE LA VERDIÈRE

# Bibliothèque

RAIN-SPLASHING-LEAF-PUDDLE - BY R. NIAL BRADSHAW (CC-BY-2.0), VIA FLICKR



Nouvelle

## Une Pluie d'Automne

PAR M'ISEY

**L**a pluie glisse par filets irréguliers sur la vitre froide de la fenêtre. Son bruissement rythmé, sur le verre, sur la terrasse, sur les tuiles, résonne comme le crépitemment d'un feu sans chaleur. À vrai dire, toute idée de tiédeur semble avoir abandonné le monde de Charles Allan, héritier de la maison de Trémont.

Par cette fenêtre étroite, troublée par les rets d'eau qui se croisent, il peut apercevoir Virginia, sa femme, errant dans les feuilles mortes de cet automne de deuil, blafarde dans sa robe évanescence, insensible à la pluie qui lisse ses cheveux et se mêle à ses larmes, et dont les pensées tout entières sont tournées vers les morts et non vers les vivants. Il ne la comprend que trop bien. Mais lui, qui la regarde et s'interdit de l'accompagner, lui n'a pas le droit aux larmes. Pas en public, pas même devant les domestiques. Il a un rang à tenir malgré le chagrin, il est aussi celui qui doit raison garder, celui dont les épaules ne peuvent faillir en ces tristes jours.

Leur fille est morte. Lydia, leur enfant de huit ans, emportée par la fièvre. Lydia qui, si souvent, jouait là dehors, là précisément où se trouve sa mère éperdue. Trémont la revoit, son trésor, sa vie, sa Lydia ; et le souvenir s'efface comme un dessin à la craie emporté par la pluie. Restent le deuil et la douleur, le vide qui n'en finit pas le ronger.

Et sa femme qui dépérit sous le chagrin, maintenant... Celle-ci ne parle plus, erre ainsi chaque jour, dans le jardin ou autour du caveau familial, quels que soient le temps et la température. Le soir venu, elle se retire et s'oublie dans son tarot et son oui ja, s'entête à chercher un contact avec l'au-delà, à

parler une fois encore, la toute dernière, avec la chair de sa chair...

— Elle est morte, lui a-t-il maintes fois répondu.

Et ces mots le poignardaient. Il faut pourtant que sa femme l'accepte. Qu'il l'accepte lui-même. Ainsi débute le deuil : en admettant la noire vérité et en laissant partir celle que l'on a tant aimé.

Certaines domestiques s'accrochent eux aussi aux fantômes de Virginia, l'accompagnent même dans ses caprices divinatoires. Il a déjà dû en congédier deux, dont l'influence sur sa femme était manifeste. Ceux et celles qui restent sont simplement crédules et en souffrance. Eux aussi aimaient tendrement Lydia, il ne peut les renvoyer pour cela. Il n'en a d'ailleurs pas le cœur. Comme il aimerait pouvoir s'abandonner un instant au chagrin, sans retenue, sans crainte d'être vu et jugé ! Comme il aimerait succomber, lui aussi, à ces croyances et ces espoirs surnaturels !

Mais la réalité du monde et des conventions le retient, lui l'héritier de Trémont, et c'est mieux ainsi. Mourir de chagrin n'aiderait personne, n'ajouterait que du malheur dans une demeure qui n'en a que trop connu. Cela ne ramènerait pas leur fille.

Rêveur, il se revoit, observant Lydia de cette même fenêtre, au temps des jours heureux. Il avait alors le sourire facile ; il craignait même que cela ne se voie trop et n'influe sur l'image de sérieux et de conformiste qu'il se devait de donner. Il souriait cependant, lorsqu'il la voyait rire au milieu des fleurs, chanter avec sa nourrice, courir jusqu'au

petit bois ou en direction de cette fenêtre...

Charles Allan tourne la tête vers la porte de son cabinet. Les ruisseaux d'eau sur la vitre créent des ombres coulantes sur les murs et sur l'huis. Parfois, alors qu'il travaillait, sa fille frappait timidement à cette porte et, l'ouvrant sans attendre, d'un sourire espiègle, quémandait la permission d'entrer. Lorsqu'il ne recevait personne, ni un client ni son comptable, il lui accordait de le déranger un court instant, celui d'une étreinte ou d'un autre geste d'affection. Lydia en était heureuse, n'en réclamait jamais plus et s'en retournait à ses occupations d'enfant comblée.

Ce temps est révolu. L'automne s'est abattu sur la maison et sur ses occupants comme un rideau de pluie noire, et on jurerait que jamais plus il n'autorisera le printemps à renaître. Les sourires ont disparu, les murs eux-mêmes semblent plus froids et décatis, la cheminée ne tire plus. L'espoir s'en est allé comme la lumière derrière des paupières qui se ferment. Il la comprend, elle, sa femme qui erre là, encore une fois, près du caveau. Il l'envie, d'une certaine façon. Comment donc espérer vivre encore sans Lydia ? Sans leur soleil ?

On frappe. Toutefois, personne ne s'annonce.

Les domestiques n'ont jamais eu cette impolitesse. Quant à Virginia, elle est dehors, il peut l'apercevoir. Elle a rejoint le caveau, cet amas de pierre et de mort que la pluie rend plus lugubre encore. Elle parlera à sa fille, comme tous les jours. Elle la suppliera de revenir et s'en retournera piétiner les feuilles mortes, fanée comme elles, noyée comme elles par l'ondée.

On frappe encore, sans s'annoncer davantage. Charles Allan juge qu'il n'a pas à répondre à ce manque de respect. Il a peur, aussi, que sa voix se brise sous les larmes qu'il ne retient que trop. Les cognements se répètent encore, timides, accompagnés cette fois d'un sanglot d'enfant.

— Lydia ? lâche-t-il.

Il s'en veut aussitôt. Quelle idée se fait-il donc ? Quel manque de retenue ! Il sait bien qu'au fond de son cœur, comme sa femme, il rêve d'un tarot ou d'une sombre magie qui ramènerait leur fille parmi eux. Mais l'âme en peine désire bien des choses irrationnelles, et la raison doit trier le bien du mal.

Mais voilà qu'on frappe encore, comme Lydia le faisait. Ce son lui est soudain insupportable. Les larmes lui montent aux yeux, une sourde colère l'envahit. Envers cet intrus, envers lui-même surtout. En quelques pas rapides, il rejoint la porte et l'ouvre sèchement, s'écriant :

— Qui se permet ?

Lydia.

Lydia, bien sûr.

Oui, c'est elle, sa fille, dans sa robe couleur de ciel. Blafarde, plus encore que Virginia en ces jours de deuil. Lydia qui se tient là, le teint cireux et les pupilles vides, mais Lydia debout, vivante !

— Ma fille ! Ma chère fille !

Il s'agenouille, saisit tendrement l'enfant pour la serrer contre lui, laisse enfin ses larmes couler.

Lorsqu'il sent les petites dents mordre sa gorge jusqu'au sang, il n'éprouve aucune surprise. ■

M'ISEY

Poésie

## *Ma main sans fin cherche ta main*

Par Clotilde Thiennot

Je ne mange plus car j'ai soif de toi  
Je rêve de toi et je ne dors pas

Ma main sans fin cherche ta main  
Un geste de toi cela me rassure  
Tu pars loin de moi c'est une blessure  
Sans fin ma main cherche ta main

Sans fin ton regard me couvre de givre  
Comme un froid blizzard ou alors d'espoir  
Et en le croisant parfois j'en suis ivre  
J'en pleure ou j'en ris lorsque viens le soir

Ou viens le matin je ne sais plus bien  
Tu es tel la mer moi telle un navire  
A te voir ou non ma raison chavire  
Et qui donc je suis j'en sais plus rien

Pour moi c'en est trop que ce dur combat  
Y a-t-il un mot pour dire tout cela ? ■

PAR CLOTILDE THIENNOT

## Nouvelle

# Alea



PAR MARION HAMARD

**L**e hasard opaque et constellé roule entre ses doigts tandis que son œil vitreux se colle sur la vaste salle polyvalente. On entend presque le crissement de son globe oculaire desséché lorsque celui-ci se trouve happé par le mouvement de quelque joueur, circulant entre les tables.

Les murs sont gris, ou bleus, il ne sait pas. Aujourd'hui, c'est dimanche. Il n'a pas dormi depuis deux jours. Être en convention de jeu de rôle est pour lui éprouvant, c'est vivre plusieurs vies en l'espace de quelques heures. Et comme pour donner plus de chair à ces personnages qu'il incarne, il ingurgite tout et n'importe quoi. La douleur lancinante qu'il éprouve au ventre lui fait s'imaginer qu'à l'intérieur de ses parois intestinales se déroulent une guerre sans merci qui n'est pas sans rappeler la bataille de Verdun. Ici, il y a deux choses qui bouillonnent : l'imagination et le système gastrique.

Aussi, lorsque deux énormes hublots viennent s'encaster dans son champ de vision comme

une mouche sur un parebrise, il ne parvient pas à distinguer s'il s'agit bien d'un joueur venu lui adresser la parole ou bien du spectre d'une partie particulièrement immersive. Derrière d'épaisses montures de lunettes, deux cratères sur un visage lunaire. Avec une précision qui n'est pas sans rappeler cette noble matière qu'est l'histoire de l'art, il commente :

« Ha. D10 marbre, vert, irisé de blanc, caractères numériques dorés. Un classique. Mais t'as raison, les verts, c'est les meilleurs. »

Penchée ainsi sur lui, à contre-jour, cette apparition lui semble quasiment divine, baignée d'une aura mystique – ou bien s'agit-il seulement de la lumière un peu trop virulente des néons de la salle polyvalente. La bouche légèrement entrouverte, il laisse glisser son regard sur le t-shirt de ce qui lui semble être le prophète des dés.

« A-le-a, il lit à voix haute avec la voix cassée de celui qui a passé des heures à jouer.

- Ouais, je suis aléaphile. Un dingue des dés, quoi. C'est de là d'où vient mon pseudo. Les dés. C'est ma passion, presque autant que le jeu de rôle. Je trouve ça énorme. Les dés, ça en dit tellement long sur nous. Tu trouves pas ?

- Heu...ouais. Peut être, je sais pas. »

Dans un bruit strident, Alea tire une chaise pour venir s'asseoir au plus près de son nouveau disciple.

« Les dés, c'est comme nous. Les joueurs, je veux dire. On a plusieurs facettes. »

Les doigts d'Alea tapent nerveusement sur la table tandis qu'il sirote son Coca, attendant la réaction de son locuteur.

« Ha...ha ouais.

- Ouais. Mais c'est pas tout. On peut savoir des tas de trucs en observant les dés des gens. C'en est presque impudique. C'est un peu une science que j'ai développée. Genre, je vois des dés, je devine à quel genre de joueurs ils appartiennent. Tu vois le truc ?

- Ouais...ouais. Enfin, je crois. C'est... c'est impressionnant.

- Tu me crois pas, hein ? Tu doutes ?

- Heu... non... non, je te crois, c'est juste que... heu, je sais pas, ça me semble un peu...

- « Les sceptiques seront confondus. » Suis-moi, je vais te montrer. »

Il ne sait pas pourquoi mais il décide de suivre Alea à travers la salle, qui se révèle étonnamment véloce, bondissant entre les tables et les chariots gorgées de sucres protéiformes. Il se sent quelque peu Alice et a l'impression étrange de suivre son propre lapin blanc à travers une forêt humaine, en quête de son pays des merveilles.

Quand enfin Alea s'arrête, c'est devant une table désertée par ses joueurs. Leurs fiches de personnages sont là, ainsi que leurs dés, mais eux sont partis. Sûrement en pause.

- Là, tu vois. Des dés celtiques beige et noir, ça sent le vieux rôliste. Un mec qu'aime bien le donjon. Probablement entre 35 et 40 ans, je dirais. Et qu'aime bien les chips, là, on voit bien les traces de gras sur les dés. T'imagines les crunch-crunch pendant la partie ? C'est chiant. Et là, tu vois, les dés Boréalis magenta, ça sent la gonzesse à plein nez, set de dés assortis. Elle doit s'amuser à faire des piles pendant la partie. Ha, ça m'énerve, le bruit quand ça tombe. C'est les gonz, ça. Pis, là, t'as le fétichiste des dés *Vampire*, avec la croix d'Ankh et tout. Bronze et vert. Le genre de mec, petit snobinard, avec le coffret en forme de cercueil et tout. Moi, ce qui m'éclate le plus, c'est les mecs qui ont les dés dépareillés. C'est souvent qu'ils ont un dé fétiche. Tiens, celui-là, il les met même sur le 10, genre il veut invoquer la chance dessus. Perso, par contre, je trouve inquiétant que le MJ ait des dés Toxic Acid, violet-rose et or. Genre, on dirait les dés de Prince, quoi. Le truc de trop mauvais goût. Ça sent le type louche, moi je dis. »

Il ne sait pas trop quoi répondre à cette analyse qui lui est présentée comme une théophanie paradoxale du Hasard et du Déterminisme. Un parfum sucré le fait se retourner tandis que des rires viennent éclater autour de lui. Ce sont les joueurs qui reviennent, fidèles aux postes. Il ne sait pas pourquoi mais il éprouve une légère poussée d'adrénaline alors que la prophétie d'Alea est sur le point de se révéler.

Un joueur passe devant lui pour aller s'installer à la place des dés Magenta tandis que trois joueuses viennent le rejoindre autour de la table, armées de chips et de boissons, se plaignant du scénario alambiqué du MJ.

« Je crois que ta technique est pas tout à fait au point, y'a aucun truc de juste dans ce que tu viens de me dire. »

Alea hausse un sourcil, l'air narquois.

« Ha non, c'est faux. Je t'avais bien dit que le MJ était un type louche. »

Et il s'assoit à son tour à la table. ■

MARION HAMARD



## *La Quête du G.R.A.A.L. à Cannes*

**Jérôme Gayol, président de l'association G.R.A.A.L., évoque l'actualité de sa fameuse quête, alors que voici un nouvel épisode de l'illustre Festival international des jeux de Cannes qui revient dans le calendrier... un festival auquel prendront part les *Chroniques d'Altaride*, cette année !**

***Chroniques d'Altaride*** : Racontez-nous la grande aventure du GRAAL...

**Jérôme Gayol** : Le GRAAL est né autour d'un projet : « Faire revivre le jeu de simulation au Festival international de jeux de Cannes ».

Dans la fin des années 90, le jeu de rôle fut

malmené par les média et les rôlistes s'organisèrent pour lancer une contre offensive médiatique. Dans les Alpes-Maritimes, un tout petit groupe de personnes mues par la volonté de faire découvrir le jeu de rôle au public, se donna pour objectif de relancer le jeu de rôle au Festival international des jeux de Cannes (FIJ). Les débuts furent difficiles

tant les moyens étaient limités et les volontaires peu nombreux. Mais grâce à leur opiniâtreté, le jeu de rôle, puis plus généralement le jeu de simulation, prit une place de plus en plus importante au sein du festival. Dans les années 2000, il devint indispensable de créer une structure associative pour gérer le travail formidable des dizaines de bénévoles qui participaient désormais à l'organisation. Le Groupement Azuréen des Associations Ludiques était né.



Aujourd'hui le GRAAL regroupe plus de 20 associations. Il organise toujours la partie jeu de simulation du FIJ en février, mais aussi de Nice Fictions en avril et il permet à ses associations membres de partager toute l'année leur matériel, leur expérience et plus important que tout, de s'entraider.

Je suis très fier d'avoir fait partie de cette aventure et je suis toujours très heureux de pouvoir la raconter.

**C. d'A.** : Vous nous aviez déjà accordé une interview pour notre dossier sur les médias rôlistes... Qu'est-ce qui a changé pour votre structure depuis l'année dernière ?

**J. G.** : Au GRAAL, peu de choses ont changé mais il y a eu beaucoup de changement.

Étonnante réponse a priori, mais en fait pas tant que cela. La stabilité et la longévité sont très importantes pour une association qui fédère d'autres associations. Il n'y a pas de révolutions au GRAAL ; peu de changement donc. Mais parce qu'il regroupe beaucoup de personnes formidables, cela n'empêche pas d'avoir des idées. Parfois farfelues, parfois géniales, certaines se concrétisent.

Ainsi, cette année le GRAAL participera à l'organisation en avril d'un festival de l'imaginaire à Nice, le seul du genre dans le sud de la France : Nice Fictions.

Un autre projet, qui nous trottait dans l'esprit

depuis plusieurs années : la mise en réseau des tournois de jeu de rôle. C'est chose faite, puisque depuis l'année dernière cette nouvelle connexion entre les associations existe grâce au travail de Julien et Mehdi, c'est le FSO<sup>1</sup>.

Bref, la stabilité dans le changement ou plutôt dans l'évolution...

**C. d'A.** : Quelle est la différence entre le GRAAL et une association lambda de jeu de rôle ?

**J. G.** : Le GRAAL c'est Alpha du jeu de rôle, les associations sont le Beta, Gamma...

Comme je l'ai dit, le GRAAL est un lieu de rencontre et d'entraide. Une espèce de boîte de Petri dans laquelle les idées de tous se rencontrent et donnent naissance à des projets. C'est le commencement, l'Alpha. Certains de ces projets survivent, se développent et vivent leur vie grâce aux associations membres qui s'en occupent et qui font tout le travail nécessaire, du Beta à l'Oméga.

Contrairement à une association de jeu de rôle, le GRAAL ne fait rien. Il n'anime aucune table de jeu, n'organise aucun GN. Ceux sont ses associations membres qui ont vocation à le faire. Si elles ont besoin de nous, nous les aidons. Nous leur trouvons du matériel, un terrain, des bénévoles, leur donnons des conseils. Bref, nous sommes à la disposition des associations pour les aider à réaliser leurs projets.

**C. d'A.** : La grand-messe jeu, le Graal de tous les créateurs, c'est la Quête du GRAAL au Festival international des jeux à Cannes, chaque année... Qu'est-ce qu'il y a de spécial lors de cet événement ?

**J. G.** : La Quête du GRAAL c'est « Games, Fun and Sun » !

<sup>1</sup> Retrouvez Julien et Mehdi pour un grand entretien sur le France Sud Open dans notre numéro 32 ! (ndlr)

Tout d'abord le cadre est exceptionnel. Le FIJ est la seule manifestation gratuite qui a lieu dans le Palais des festival de Cannes. C'est donc une occasion unique d'y accéder. Et puis, quoi de plus agréable que de profiter du soleil de la Côte d'Azur en février-mars en se promenant en T-shirt sur la Croisette.

Ensuite, l'ambiance y est très décontractée. On y rencontre énormément de personnalités du jeu de rôle, des auteurs, des illustrateurs, des responsables associatifs, des passionnés. Tous sont disponibles et là pour profiter de ce grand moment de rencontre et de partage.

Mais surtout, il y a de quoi se faire plaisir en jouant, jouant, jouant. Que vous soyez amateur de jeu de rôle, de grandeur nature, de plateau, de figurines, il y a des animations pour vous. Que ce soit des initiations, des démonstrations par les auteurs ou des tournois, vous pourrez jouer de 10h à 5h du matin non-stop. Et ça c'est juste pour la partie jeu de simulation, ensuite il y a tout le reste du festival à visiter... C'est juste impossible en trois jours.

**C. d'A.** : Comment la Quête du GRAAL s'intègre dans le cadre plus large du festival ?

**J. G.** : 17 ans de collaboration, ça soude...

**Quand on travaille ensemble sur un festival depuis 17 ans, on a déjà essuyé une grande partie des problèmes d'organisation possibles. Nous avons avec la SEMEC, qui organise le FIJ, une relation de confiance qui nous permet d'aborder chaque année la préparation du festival avec sérénité.**

Au niveau du programme, les jeux de simulations font partie du festival comme toutes les autres familles de jeux, au même titre que les échecs et le Scrabble. Nadine Seul, la directrice du festival, a toujours voulu présenter toutes les facettes du jeu durant le FIJ, et



donc le jeu de simulation y a toujours eu sa place. Notre objectif est le même : faire jouer tout le monde !

Ainsi le Festival international des jeux est organisé autour de trois axes : la découverte pour le grand public, la découverte de nouveaux jeux pour les joueurs et les tournois pour les passionnés.

C'est pour cette raison qu'il a autant de succès : plus de 150 000 visiteurs chaque année.

**C. d'A.** : Pour la session de 2015, qu'est-ce qu'il y aura de nouveau, de particulier, d'unique ?

**J. G.** : Participer au FIJ et à la Quête du GRAAL est quelque chose d'unique en soi.

On n'est pas passif quand on vient sur cet événement, on y participe. Partout des jeux, des tables, des animateurs. C'est une salle de jeu de 30 000 m<sup>2</sup> dont 1 200 m<sup>2</sup> de jeux de simulation, en plein cœur de Cannes. Vous y trouverez un tournoi sur trois jours de jeu de rôle d'environ 120 joueurs, un tournoi *d'Abyss* (jeu de plateau), quatre tournois de wargames, des joutes de GN, un défilé de monstres, un dinosaure de 2m50, des parties de jeu de rôle maîtrisées par les auteurs (*Terres suspendues*, *Chiaroscuro*,...), des dédicaces d'auteurs et d'illustrateurs, ... Bref, il y en a beaucoup trop pour tout lister ici. Une chose est sûre : vous ne le regretterez pas !

**C. d'A.** : On a hâte d'y être ! Merci ! ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

**Le site du Groupement Azuréen  
des Associations Ludiques**

[www.graal-sud.com](http://www.graal-sud.com)

# LA QUÊTE DU GRAAL 2015

DU 27 FÉVRIER AU 1ER MARS  
PALAIS DES FESTIVALS

CANNES



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 D2D 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)

# La chronique

de Christophe Dénouveaux



## Dis-moi si tu m'aimes

L'amour, toujours l'amour !  
Mois de février, Saint-Valentin. Il fait froid en ce mois d'hiver, alors un peu d'amour pour se réchauffer le cœur et l'esprit, quoi de meilleur ? Ah, on me dit quelque chose au fond à droite... « Une partie de jeu de rôle ! » Oui, une partie de jeu de rôle. Mais avec l'être aimé !

Quoi de mieux que de partager notre loisir avec celle ou celui que l'on aime ? C'est aussi l'occasion, bande de petit(e)s geek(ette)s au cœur tendre, de trouver l'Amour avec un grand A. Au détour du jeu, pourquoi ne pas faire un critique, de surcroît confirmé ?

Allez, faites pas vos timides, ce n'est pas le moment de faire un fumble.

Bon d'accord, vous préférez que l'amour soit simulé. En jeu je parle. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, petits coquins. Et là, fatalement, se pose la question de l'amour en jeu de rôle, un thème peu abordé, si ce n'est en toile de fond entre deux personnages non joueurs, afin de donner une intensité dramatique à l'histoire. Peu abordé ? Oui, parce que c'est dur à jouer, que tout le monde rougit et que ça tourne au salace très vite.

*Rêve de Dragon* avait réussi en son temps à simuler l'amour entre deux personnages par des règles précises, mais peu les appliquaient. Les rôlistes auraient-ils peur de jouer un sentiment aussi fort ? Vous n'allez pas me dire que vous êtes des cœurs d'artichaut (ou de pierre) quand même ! Allez, faites un effort et aimez-vous pour de faux... ou pour de vrai !

Comme disait l'autre : « Aimez-vous les uns les autres bordel de... ! » ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

# et l'antichronique

de Fabrice Pouillot



## Bon, parlons d'amour...

*Oh je vous en prie, faites, ça fait tellement longtemps que je ne me suis pas évacuée dans mes urines...*

Et voilà, le titre résumé tout ! Elle a raison l'effrontée ! Qu'est-ce que c'est que cette histoire abracadabrante qui consiste à parler d'amour ! Mais bon, puisque c'est le thème, allons-y ; et pourtant, comme l'a joliment rappelé Dame Guenièvre en préambule, voilà bien un sujet qui sent l'pipi ! Existe-t-il pire motivation que celle-ci ? Que ce soit dans la vie, ou dans une bonne partie, la variable « amour » est un fardeau qui n'a cesse de vous mettre des bâtons (et des gros) dans les roues. Véritable maladie pouvant vous flinguer une partie, vous empêcher de manger, de pioncer, de penser ! Vous parlez d'un emmerdement. Et ça n'empêche pas la société (tu m'auras pas), la famille, les parents, les amis, les profs et toute la clique que l'on rencontre durant cette longue et lente période de l'enfance de nous faire croire en ce sentiment effroyablement dangereux, de nous faire avaler toutes les théories sur les bienfaits de la passion (rappelez-vous vos profs de français !), de nous immerger dans une piscine remplie d'une gelée rose-bonbon, de nous noyer dans l'incroyable aventure amoureuse qui nous attend tous. Aux chiottes oui ! Qu'est-ce que c'est que ces sites qui fleurissent chaque jour et promettent à qui veut de rencontrer son âme sœur ! Ha bon, parce qu'il y en a qui cherche encore ? Mais c'était pas le contrat, on m'avait prévenu très jeune qu'il allait falloir chercher du boulot, mais il faut aussi courir après l'amour ? Bah oui mon p'tit père, et figure-toi qu'il n'y pas de Pôle emploi pour ça, va falloir ramer, te démerder tout seul, et sans toucher un kopeck des Assedic ! Quand je vous dis que c'est une arnaque ! Bon, en attendant je vais observer dans leur sommeil, les yeux remplis des larmes du bonheur, mes petit mignons d'amour qui rêvent paisiblement... Parle moi d'amour... Eh ben moi une fois, j'ai pissé par la fenêtre ! ■

FABRICE POUILLOT

# Bar

ÉDITIONS  
ETHERNA

## *Eterna, mode d'emploi*

Les Éditions Eterna titillent la curiosité des rôlistes francophones depuis le franc succès du financement participatif organisé pour leur projet de jeu de rôle, *DragonDead*. Rencontre avec les membres de l'équipe, pour en savoir plus sur eux, et sur leurs projets...

## Qui êtes-vous ?

**A**nne Muller, plongée dans le jeu de rôle depuis... un certain temps ! D'abord tout en discrétion, j'ai connu un long moment comme « simple joueuse », puis j'ai monté mon association à Pertuis (Rôle en Luberon) avec qui j'ai collaboré activement dans les événements de Rôle'n'Troll et des Chimeriades. Créer, écrire, faire partager ont toujours été un plaisir pour moi, et *DragonDead* m'offre la possibilité de le faire à plus grande échelle. Je me suis donc engagée dans les Éditions Eterna avec le plus grand plaisir.



## Et *DragonDead*, justement, c'est quoi ?

*DragonDead* est un univers original de Léo Faggianelli et Igor Polouchine. Il s'agit d'un dark fantasy où la fièvre noire, extrêmement contagieuse et incurable, s'est répandue sur le monde. Son effet : les contaminés se relèvent en non-morts, des créatures dépourvues d'âme et qui chassent les essences des vivants. Seuls les immunisés, peu nombreux, sont capables d'entrer en contact avec la fièvre noire sans la contracter.

**Julius Koller**, je pratique le jeu de rôle depuis la fin du collège. Pris de passion, j'ai rapidement décidé de m'engager associativement pour promouvoir le jeu de rôle. Je trouvais là un moyen de pratiquer tout faisant découvrir cet univers au grand public. Après de nombreuses années au service de l'association Rôle'n'Troll, j'ai décidé de passer la main pour me consacrer aux Éditions Eterna.



L'identité du jeu réside dans ses races originales et son contexte. Bien que de nombreux éléments fassent références à l'époque médiévale, nous avons voulu mettre en avant la différence avec le médiéval fantastique. En effet, avec la fièvre noire, la donne a changé et le monde n'a pas évolué avec les mêmes priorités que le nôtre. Ainsi, même si les combattants se déplacent toujours dans des armures similaires aux équipements médiévaux, il y aura, par exemple, quelques systèmes mécaniques plus avancés ou encore une organisation bancaire permettant de retirer de l'argent de son compte depuis presque n'importe où sur le continent.

**Léo Faggianelli**, j'ai toujours aimé créer, et le jeu de rôle constituait un des domaines qui m'attiraient le plus. Je me suis donc tourné vers l'édition en espérant combiner mes passions et proposer mes créations au public.

Il faut garder à l'esprit que le contexte de *DragonDead* est dur. En dehors des immunisés, les habitants d'Eterna (puisque'il s'agit du nom du continent sur lequel se situe l'action) ne quittent pas les villes et vivent entre enfermement et peur de la maladie. De plus, malgré leur avantage naturel, les immunisés ne le sont qu'à la fièvre noire et doivent

## Les Éditions Eterna, c'est quoi ?

Les Éditions Eterna sont une maison d'édition française de jeux de rôle et de littérature fantastique. Elle a été fondée à Nîmes, initialement autour du projet de jeu de rôle *DragonDead*.



donc affronter tous les dangers de l'extérieur comme des gens normaux. C'était un pari de combiner du médiéval fantastique et du survival-horror en quelque sorte.

### Le financement participatif de *DragonDead* a été réussi en mai 2013. Pourtant ce jeu de rôle n'est pas encore disponible... Pourquoi un tel écart ?

Le milieu de l'édition ludique est connu pour ses nombreux retards car l'édition se confronte à diverses contraintes.

Il y a l'univers en lui-même, qui doit être complet, cohérent, attrayant, ce qui est déjà un travail considérable. Ensuite, il faut penser au format du livre: nombre de pages, disposition des chapitres, charte graphique, cohérence globale. Les illustrations sont aussi cruciales. Le choix des illustrateurs est essentiel, de par leur « touche », et leur travail doit coller au plus près de l'univers et son ambiance.

Il s'agit de notre premier jeu et on ne peut ignorer que le milieu est en ce moment très riche en qualité et en quantité. Ayant débuté comme amateurs, nous ne pouvions nous permettre de monter entièrement le projet puis proposer une souscription, un peu à la manière d'une pré-vente. En l'occurrence, nous avons posé les bases du jeu, l'avons fait tester pour promouvoir l'univers. Nous avons ensuite décidé de lancer la souscription pour savoir si oui ou non nous pouvions nous lancer dans l'aventure « pour de bon ». C'est d'ailleurs le principe originel du financement participatif. C'est ce qui explique ce délai souvent qualifié de retard. Et puis, il faut rappeler que *DragonDead* a été financé à 300%, débloquent tous ses paliers. Et ça, ça en fait du travail !



D'autres facteurs, plus contextuels, sont entrés en jeu. La sortie de *Shâan*, à l'époque imminente, a conduit Igor Polouchine à se concentrer sur ce projet. Gilles Theophile, également participant initial sur le projet, s'est tourné vers le développement d'ENBA à la suite du succès de *Deus : l'Ascension*. Ce remaniement de l'équipe, entraînant l'arrivée de Julius sur le projet, a bien sûr eu un impact sur le rythme de travail.

### Enfin, quand le jeu paraîtra-t-il ?

Comme nous l'avons dit, il s'agit de notre premier jeu. Nous manquons d'expérience pour donner un délai fiable, c'est d'ailleurs pour ça que nous avons décidé de ne pas présenter de date. Ce que nous pouvons dire, c'est que la sortie en 2015 est sérieusement envisagée. En contrepartie, nous avons fait le choix de communiquer régulièrement sur l'avancée du projet avec des infos et des visuels. Cela nous permet de présenter notre travail et de rassurer nos souscripteurs.

### Quels sont vos projets ?

Terminer *DragonDead*, pour commencer ! Il s'agira là de notre premier projet, et donc notre marque de fabrique. Dans la mesure où le succès est au rendez-vous, nous comptons développer la gamme *DragonDead* mais aussi varier nos univers en éditant d'autres auteurs.

### Pourquoi le jeu s'appelle-t-il *DragonDead* ?

C'est effectivement une question qui revient régulièrement chez le public.

Il s'agit d'une référence aux *Necrodragons* que les personnages pourront rencontrer en jeu.

Le choix de l'anglais est avant tout esthétique, c'est ce qui nous est apparu après avoir exploré différents titres français. De plus, nous



n'excluons pas de pouvoir un jour exporter ce jeu de rôles « à la française » outre-Atlantique.

## En quelques mots, pouvez-vous nous décrire le système de jeu ?

*DragonDead* fonctionne sous le système UD6 : la somme des d6 lancés doit être inférieure ou égale au seuil déterminé par « inné + compétence ». Si le jet est réussi, le dé avec la plus grande valeur sert de degré de réussite. En bref, il faut faire la somme la plus basse avec au moins un dé élevé.

La difficulté est régie par le nombre de dés, à l'appréciation du Maître des Ames. Plus il y a de dés, plus l'action est difficile.

## À l'heure actuelle, est-il possible de tester le jeu ? Et si oui, comment ?

Tout à fait ! L'équipe se déplace sur de nombreuses conventions, essentiellement dans la

moitié sud de la France, mais pas que ! Nous serons au FIJ de Cannes bien entendu, mais aussi à Mons pour le Trolls & Légendes, à Gémenos pour la Joute des Champions et le Salon du Jeu de Rôle, du Rêve et de l'Imaginaire ou encore aux Tisseurs de Rêves à la Garde, pour ne citer qu'eux. Nous proposons donc des parties de démonstration pour tous ces événements.

J'ajoute que je serais très heureux d'ajouter en complément une aide de jeu et/ou un scénario à tester avec le kit de démo, histoire de passer aux choses bien concrètes... si vous avez de quoi tenez-moi au courant !

Notre kit de démo n'est pas à jour suite à la refonte du processus de création des personnages. Par contre nous pourrions envisager de le diffuser dans un prochain numéro des *Chroniques d'Altaride* si cela convient. ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL. ILLUSTRATIONS  
FOURNIES PAR LES ÉDITIONS ETHERNA**

Interview

## *Le Bateau fantôme, maison d'édition inspirée*

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Rencontre avec le poète Mathieu Hilfiger,  
qui nous raconte un peu comment un  
rôliste se retrouve un beau jour éditeur...  
Plongeons dans la littérature !

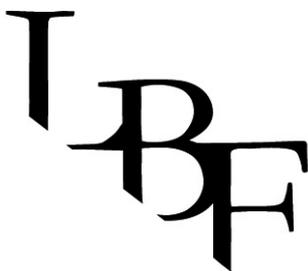
**C**roniques d'Altaride : Comment est née votre maison d'édition ? Pourquoi ce nom plein de mystère ? Que publiez-vous... et pourquoi ?

**Mathieu Hilfiger** : Plusieurs hypothèses circulent au sujet de la naissance du Bateau Fantôme. Ne vous en étonnez pas – vous n'êtes certainement pas sans connaître les caractéristiques d'un tel moyen de transport : bateau, il va et vient, au gré de son humeur ou de quelque pouvoir invisible qui le guide sur les mers ; fantôme, il peut traverser la ligne d'azur de l'horizon et ses cordons de brumes pour rejoindre derrière les Antipodes le site secret (injustement appelé « cimetière ») où végètent tous ses semblables, comme de vieux cétaqués de bois, de corde et de toile. Autre chose : les cales de tels navires sont chargées de la somme des voyages passés, existences et aventures, combats et chansons... Et pourtant, leur poids ne dépasse pas celui de l'immatérielle fumée ! C'est un fameux bâtiment, bien utile pour répondre aux demandes si occultes de l'écriture.

Et l'équipage, me demanderez-vous ? Eh bien, je n'en sais rien. Personne à bord depuis belle lurette, a priori. Je ne saurais l'affirmer. Certains jours, je me sens membre de l'équipage, capitaine même, je m'imagine fier officier concentré dans les ors de sa cabine sur la méditation des cartes...

Mais la plupart du temps – là encore, je ne vous mentirai pas –, j'ai la conviction de n'être qu'un enfant lorgnant du rivage vers l'horizon avec une





trop courte longue-vue... Oh ! Je n'en suis pas triste pour autant. On peut rêver, c'est utile, vous savez

ce que c'est ; mais finalement on ne dépasse pas sa place. On l'habite plus ou moins bien.

Je disais : plusieurs hypothèses circulent au sujet de la naissance du Bateau. Certaines de ces hypothèses me conduiraient vers des digressions trop sinueuses, je préfère ici vous en dispenser ; vous vous contenterez de la version la plus simple (je réserve les autres histoires pour un autre lieu).

À l'aube de notre second millénaire, jeune étudiant en philosophie de vingt ans à Strasbourg, j'ai ressenti le besoin d'embarquer pour un voyage. J'ai toujours aimé voyager, si possible sans trop d'effort, ou par l'esprit. Je désirais faire ce voyage à bord d'une embarcation propice à la rêverie et la réflexion. L'usage d'un bateau fantôme me semblait parfaite pour ce projet et correspondait à ma nature contemplative et mélancolique – double avantage ! Un tel vaisseau est discret, subtil, lent, persévérant, chargé du trésor des souvenirs et des derniers échos de l'origine, dit-on.

Je créai donc en 2001 la revue *Le Bateau Fantôme*, « revue poétique annuelle ». Un programme décennal se dessina, voyage en dix étapes pour dix thèmes et numéros : « la maison », « l'arbre », « la douceur », « le livre », « la nuit », « l'enfance », « l'animal », « le silence », « l'amour », et enfin, bien sûr, « la mort ». Comme vous le voyez, ce parcours retrace métaphoriquement des grandes étapes ou aspects de l'existence humaine. Chaque numéro regroupait des textes de création en tous genres, des articles littéraires et de sciences humaines et des entretiens, souvent signés par des plumes réputées (Yves Bonnefoy,

## LE BATEAU FANTÔME

Philippe Jaccottet, Olivier Py, Pierre Dhainaut, Jean-Pierre Lemaire, etc.) et des universitaires.

La revue *Le Bateau Fantôme* (2001-2012). Le Bateau-revue est mort, vive le Bateau-maison d'édition ! Peu après la fin de ce voyage, un autre, déjà imaginé longtemps avant, prit forme. En 2014, ce projet de petite maison d'édition, cette fois-ci complètement littéraire, fit renaître notre bateau. Il s'agit d'une maison d'édition littéraire dont le projet éditorial se concentre sur la question de la pratique même de l'écriture. À travers des textes issus des si riches marges de la création (entretiens, relations, textes insolites, carnets, lectures, etc.) d'auteurs souvent réputés, elle compte apporter des éclairages originaux sur la littérature et son mouvement, et en particulier sur la poésie, sachant que la poésie habite toute œuvre littéraire. Par ailleurs, l'objet participant à la joie de la lecture, *Le Bateau Fantôme* propose des livres rares et finement pensés, tous conçus et imprimés en France sur des papiers écologiques d'excellence. L'objet-livre est très important, car l'esprit humain a besoin que les choses soient incarnées, tout ne peut pas être virtuel. Chaque titre du catalogue des éditions du Bateau Fantôme est ainsi envisagé comme un projet intellectuel et esthétique original, répondant aux exigences propres de son objet.

En somme, sous une autre forme, ce projet poursuit celui de la revue : travailler à sa mesure au déchiffrement du mystère de l'existence, et contribuer à l'individuation (au sens de Simondon) de celui-ci par l'œuvre de la pensée et de la beauté (car la pensée et la beauté font du bien).

Le site Internet de cette maison ([www.lebateau-fantome.com](http://www.lebateau-fantome.com)) précise le détail des collections et permet d'acheter un livre de manière sécurisée.





## LA MORT

*La « mort de Dieu »*

dialogue entre Françoise Bonardel et Bruno Gaultier

*Le deuil au creux*

Mathilde Branthomme

*La mort, l'au-delà, les Grecs et nous*

Jean-Joël Duhot

*Poétique de la mort dans le nô*

Françoise Quillet

*Le Château de Kafka**et Vampyr de Dreyer*  
Anne-Marie Baranowski*Proses*

Bernadette Engel-Roux, Mathieu Hilfiger, Jean-Marc Sourdillon

*Poèmes*

Matthieu Baumier, Gérard Bocholier, Ugo Feracci, Gwen Garnier-Duguy



Actuellement (nous sommes en janvier 2015), un premier titre a paru, *De jour comme de nuit*, un entretien précédé de deux poèmes, par Pierre Dhainaut et moi-même. Avec ce livre d'amitié, nous avons voulu pousser plus avant nos discussions, engagées depuis longtemps dans leur correspondance, à propos d'un thème qui nous est cher et dont la poétique est inépuisable : celui de la nuit. Après deux poèmes échangés, un long entretien conduit le lecteur à travers un parcours poétique et philosophique passionnant, qui montre, à partir d'une réflexion intime sur la création littéraire, les deux visages de la nuit : ses ombres, certes, mais aussi ses faveurs. En voici un extrait :

« Chaque soir, en me couchant, je me souviens de cet enfant que la nuit effrayait, qui se répétait magiquement : « Noire, la nuit, non, la nuit n'est pas noire », afin que ses rêves se transforment en voyages. Au réveil, l'hiver, il observait les carreaux recouverts de givre, il y voyait des fleurs ou des voiles qui scintillaient : la nuit noire avait été blanche, le jour était son œuvre, comment en aurait-il douté ? [...]. Les poèmes ne décrivent pas plus qu'ils ne racontent, ils évoquent, ou par leur genèse même ils ont à revivre ce qui se passe au tréfonds, en secret, pendant la nuit. La nuit nous prépare. » (Pierre Dhainaut).

En mars 2015 paraîtra un second titre, *Jaccottet écrivant Au col de Larche*, par Jean-Marc Sourdillon. Puis viendront un texte de collaboration artistique entre le poète Jean Maison et mon frère le peintre Nicolas Hilfiger, avant un entretien sur la question du livre avec Yves Bonnefoy, puis une pièce de théâtre de Jean-Pierre Lemaire. Notre Bateau progresse à son rythme, dans le seul souci de l'excellence.

Monterez-vous un soir à bord, pour toucher papiers et verbes ? Tous sont bienvenus.

**C. d'A.** : Êtes-vous rôliste ? Dans quelle mesure cela impacte-t-il votre travail ?

**M. H.** : Je ne joue plus depuis de nombreuses années déjà, mais je pense que d'une certaine manière, on reste rôliste toute sa vie, même si l'on ne pratique plus. Être rôliste, n'est-ce pas d'abord un état d'esprit, une passion pour l'imagination et son partage, et plus précisément, un exercice de sa capacité imaginative ? Dans ce sens, oui, je suis toujours rôliste. Je garde beaucoup d'affection pour cet univers créatif, bien loin des clichés auquel on le réduit trop souvent. Les colporteurs de ces préjugés méconnaissent la créativité de ces jeux, plus proche du théâtre que de la vidéo. Et aujourd'hui, le

jeu de rôle « traditionnel » a plus de sens que jamais, car l'explosion des progrès numériques a considérablement réduit l'autonomie créative des joueurs, des gens en général. L'imagination autonome est de moins en moins requise. Rendez-vous compte : se réunir autour d'une table avec fiches, crayons et livres de règles, et incarner jusque dans le discours des personnages qu'on a inventés ! Cela paraît presque anachronique de nos jours – heureusement ça ne l'est pas, il y a toujours une « communauté » (un terme propre au jeu de rôle, il me semble) de joueurs assidus et rêveurs.

Très jeune enfant déjà, et pendant des années, je jouais avec mon grand-frère à des sortes de jeux de rôle futuristes dessinés (mon grand frère a fait de l'image son métier) et débriés où j'étais le héros. Par la suite, il m'a initié aux jeux de rôle (*Advanced Dungeons & Dragons 2*, essentiellement), avant que je menais le jeu moi-même. J'ai même créé une ou deux règles simples pendant mes années de collègue.

Je reste marqué très positivement par ces journées entières passées en immersion dans des univers fantastiques, par des moments intenses ou drôles, à perdre la notion du temps et de l'espace et à nourrir incroyablement notre rêverie. Ce sont de très beaux souvenirs.

C'est un trésor que j'ai gardé. Il m'accompagne largement dans ma pratique d'écrivain. Les ressources de l'imaginaire doivent survivre et nourrir notre quotidien, enchanter les lieux, les relations, rendre aux événements de nos existences la densité dont la vie contemporaine trop souvent et facilement nous prive.

J'ai reçu il y a quelques jours une carte d'un ami, le poète Jacques Réda, en réponse à l'envoi d'un manuscrit de poésie en prose encore inédit, *L'Aube Animale*. Le génie de ce grand écrivain a su déceler avec une formidable acuité un aspect essentiel de ce texte, pourtant bien éloigné de son univers à lui : il m'écrivait que ce recueil très délicat lui faisait penser à l'errance d'un cerf dans une forêt brumeuse... N'a-t-il pas senti certaines des ressources à l'œuvre, le cerf blanc de Chrétien de Troyes et les forêts étouffantes de Tolkien ?

Une pensée m'est venue plusieurs fois en écrivant ce qui précède, je veux la coucher : le jeu de rôle est un jeu très complet, qui fait la part belle à la langue, orale et écrite, et à l'imagination ; je crois que les personnes capables d'endosser un rôle, de le faire vivre dans un univers le plus souvent imaginaire et avec ses propres règles, parce qu'ils sont passionnés, sont généralement des personnes plus délicates et déférentes que n'importe qui d'autre. Pourquoi ? Car leur pratique fait appel à l'intelligence et cultive le respect des différences.

**C. d'A.** : Quels sont vos projets, maintenant que le bateau est à flot ?

**M. H.** : J'ai précisé plus haut les titres qui allient paraître dans les mois à venir aux éditions du Bateau Fantôme. D'autres suivent, s'agitent dans mon esprit. Les années prochaines sont programmées, comme l'étaient les dix numéros de la revue. Cependant, cette activité éditoriale constitue un plan secondaire de mon activité intellectuelle. Mon premier (et seul véritable) métier, c'est l'écriture.

J'écris de la poésie depuis une quinzaine d'années. Quelques entretiens, articles littéraires et philosophiques et autres recensions. Des textes de prose en fragments au sujet de l'origine. Des collaborations avec des artistes donnent leurs premiers fruits. Et récemment, je me consacre assez largement au théâtre, une véritable découverte créative pour moi et une joie d'une nouvelle nature (on me dit que j'ai trouvé là mon instrument), qui se mêle aux tourments et aux efforts que toujours l'écriture réclame... ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

### Quelques news

- ▶ Parution en mars 2015 aux éditions Le Bateau Fantôme de *Jaccottet écrivant Au col de Larche* de Jean-Marc Sourdillon, collection Vita Poetica.
- ▶ Parution, chez Recours au poème, de *Poème ultime recours/une anthologie de la poésie francophone contemporaine des profondeurs*, coordonnée par Matthieu Baumier et Gwen Garnier-Duguy, présentant les œuvres de 51 poètes contemporains (dont... Mathieu Hilfiger). ■

Un setting pour le jeu de rôle de Thomas Munier, *Infloranza*, dans l'enfer forestier de Millevaux

## La Carlingue

PAR ARJUNA KHAN

**E**stonie. Les inondations successives ont transformé le pays en une gigantesque marre de boue. Constructions, cités et monuments ont été avalés par marécages et tourbières. Quelques individus tenaces, attachés à leur terre, arpentent la région sur des radeaux improvisés ou des épaves reconstituées. La forêt s'y est adaptée, ses racines plongeant dans des profondeurs insondables, donnant une allure particulièrement étrange à la forme des arbres. Les troncs se lovent les uns sur les autres comme s'ils cherchaient à s'embrasser sans jamais pouvoir s'atteindre. Les nœuds présents sur le bois forment des visages empreints d'une douceur inquiétante. Le lieu est silencieux, pourtant l'on s'attend d'un instant à l'autre à y entendre des bruits furtifs, des murmures lointains, des silhouettes qui se cacheraient dans les méandres de ce piège végétal... Cet espace d'humanité déserté est au cœur des pensées d'une poignée d'individus. Ils arpentent le territoire de ce qu'on se représentait jadis comme l'Europe

de l'Est. Survivants, rois, poètes, guerriers ou monstres ont tous perdu quelque chose de valeur et se sentent privés d'un élément essentiel. Fruit de leur songe, une obsession les nourrit et les affame en l'image d'une vieille carlingue rouillée vestige des vaisseaux plongeant jadis sous les eaux. Nuit après nuit, une idée se forge en eux ; ils ont la conviction que ce sentiment de vide, d'absence peut être comblé au-delà de leurs espérances, s'ils retrouvent ce vaisseau enfoui.

### La proposition de jeu

Au bout d'une éternité d'exploration, d'errance et de souffrance, vos personnages arrivent enfin à cette destination qui a habité leurs rêves pendant si longtemps.

Votre « boulot » en tant que joueur sera donc de jouer la découverte de la carlingue et de mener votre personnage à la réussite de son projet ou à son échec. Ce qui dans un cas comme dans l'autre peut être tout aussi amusant.

## Création de personnage

La création de personnages, juste de quoi s'amuser.

La liberté dans la création de personnages à *Inflorenza* étant l'un des principaux intérêts du jeu, je me verrais mal vous brider dans cette étape. Néanmoins pour vous assurer du fun et qui plus est s'il s'agit de la première fois que vous jouez ce théâtre, je vous suggère fortement d'utiliser ces quelques règles optionnelles.

Outre votre première phrase inscrite à la création avec le verbe vouloir, vous allez devoir créer deux autres phrases qui vont poser des problématiques fortes d'entrée de game.

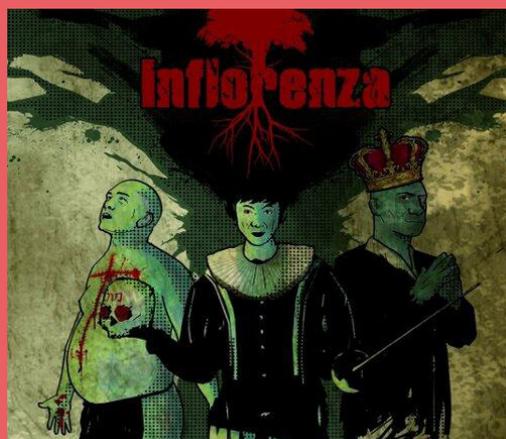
Vous allez devoir écrire une deuxième phrase qui va déterminer pourquoi votre personnage se trouve dans la carlingue. Votre personnage va chercher quelque chose. Cela peut être une personne, un sentiment, un souvenir, un objet en particulier, une information, etc. Quoi que ce soit, c'est quelque chose de vital pour votre personnage.

Ensuite, vous allez avoir une troisième phrase qui va établir un lien affectif fort avec un autre personnage. Vous avez fait la route ensemble, côte à côte, et que cela soit prévisible, absurde ou juste surprenant un lien fort a fini par se créer. Amour, admiration, respect, envie, haine sont autant d'exemples de ce qu'il peut être intéressant de créer. Pour créer cette dernière phrase vous devrez utiliser les termes **aimer** et **car**.

## Lieux notables

La liste qui suit n'a rien d'exhaustif, elle propose juste un ensemble de décors propices à créer des trucs funs, surtout si on les utilise en conjonction avec le tableau des thèmes. Ce théâtre vise à exploiter un lieu spécifique autour duquel vont graviter les personnages. Par conséquent, sentez-vous libre de le détailler autant que nécessaire. L'univers de *Millevaux* permet d'intégrer les propositions les plus fantaisistes. Alors si un truc vous branche, même si cela peut paraître

ridicule ou grotesque n'hésitez pas à l'exploiter. Si on devait se donner un seul conseil à *Inflorenza* c'est bien : « Si vous n'amenez pas vous-même ce qu'il vous semble intéressant de développer, personne ne le fera à votre place. »



## Inflorenza

Un jeu de rôle pour incarner des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de *Millevaux*.

Qu'êtes-vous prêts à sacrifier pour accomplir votre destin ?

Un jeu de rôle d'horreur épique centré sur le personnage et sur l'histoire.

Dans le futur, sur les ruines de l'Europe. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée recouvre le continent, de l'Angleterre aux Monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les Horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. L'avenir de *Millevaux* est entre les mains de quelques individus. Ceux-ci sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier.

<http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/>

© THOMAS MUNIER

## La carlingue

Carcasse de métal troué aux reflets poreux, c'est un amas de rouille qui baigne dans la fange. Vérole métallique, algues toxiques, bric-à-brac improbable s'enlacent autour de la structure au son des murmures du marécage. L'intérieur semble avoir été tissé dans des réseaux de câbles électriques et de fibres multicolores. La luminosité émanant de ces câbles fait passer le vaisseau de l'obscurité la plus totale à un maelström de couleurs vives.

## La salle des machines

D'énormes cubes de métal se chevauchent, leurs ombres planent sur les couloirs inondés qui les longent. De larges roues destinées à évacuer le trop-plein d'eau censé refroidir les machines ornent les murs. Le mécanisme est cependant inutilisable et les parois des cubes n'offrent qu'une surface plane pourvue d'arceaux avec laquelle il semble difficile d'interagir. La force physique sera impuissante à résoudre ce mystère mais à *Millevaux* une pensée peut être plus forte que l'épée.

## Postes de commande

Contrairement aux apparences, le pilotage du vaisseau se révèle plutôt enfantin. Des capsules aux reflets diffus sont à positionner sur de petits orifices, afin de choisir la direction et une simple manette permet de se déplacer. C'est comme si le vaisseau n'attendait que d'être conduit par quelqu'un et emmené, comme s'il n'avait ici plus rien à aimer ou à chérir qui pourrait le retenir.

Le sonar nous montre un échantillon de couleur pourpre. Plus vaste et plus intense lorsque l'émotion est forte. Mais que sont ces points noirs qui apparaissent parfois ? Il y a des combinaisons couleur chair sous les tables de commandes. Les porter permet d'évoluer sous la vase sans risquer l'asphyxie. À les voir épouser aussi parfaitement les formes du corps, on pourrait les croire douées d'une vie propre.

L'exploration dans les abysses révélera ses secrets à tous ceux qui accepteront de

découvrir ce qui a été enfoui. Mais les âmes qui sont restées prisonnières des tréfonds ne se priveront pas d'une telle occasion de rejoindre la surface.

## Folie

Des sons stridents résonnent dans la carlingue. Jeunes filles nues qui s'attardent sur le pont, spectres de violences et d'hématomes. Cœurs éructant criant leur désespoir de ne plus rien pouvoir êtreindre. Des sacs de thé noir pourrissent à fond de cale, diffusant une odeur caractéristique propice aux délires les plus absurdes.

*hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues*

## Mémoire

Un vieux matelot moribond est repêché, son récit parle d'une épave mystérieuse, creuset des souvenirs d'autrefois. Les pages du carnet de bord se détachent, révélant des visages endeuillés.

Les appareils de bord se dérèglent, nous perdons le contrôle du navire et nous enfonçons toujours plus profondément dans les marécages. La cité engloutie de Mälu, au milieu des ruines, le jeune épris aux mains tailladées qui chuchote les réponses à ceux qui osent s'approcher.

*tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge*

## Desidera res

Une eau épaisse couleur rouille s'insinue entre les câblages et monte petit à petit. Des silhouettes se dessinent et glissent irrésistiblement vers le panneau de commande. Un petit garçon aux cheveux blancs erre dans les couloirs à la recherche d'Aure Las sa poupée favorite.



Les couchettes sont souillées du sang virginal, les murs hurlent leur frustration de ne pouvoir crier, les malles des occupants disparus se laissent dévorer par l'usure et le temps de peur qu'on ne leur demande ce qu'elles contiennent. Esprits vindicatifs, haine affûtée sur le fil de l'attente et la frustration, foi qu'on ne saurait satisfaire, tristesse, vide, oubli.

*mise à mort, violence conjugale, paternité perdue, frustration, regret, adultère, rêves étranges, idéalisme pervers, enfance trahie, souvenir enfoui, amour brisé*

## Corruption

Des écrans s'allument et s'éteignent de manière anarchique, montrant fugacement des scènes de violence sur des femmes isolées.

Les eaux sous-marines sont infestées par une encre noire quand une pression s'exerce sur les parois extérieures. La nourriture est infecte, un goût d'eau de mer et de poussière, l'envie de goûter à tout ce qui est honteux

et sale. La maladie des yeux morts, voir ceux qui désirent te parler, entendre ceux qui désirent t'observer. L'eau des sirhaines résonne et gémit sur les corps déglingués, pluie de cendre qui ravive et qui endort.

*dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale*

## Égrégore

Des arcs électriques se forment dans la salle des machines. Les cubes de métal réagissent enfin, une caresse et ils frémissent, un baiser et ils s'entrouvrent. Les spectres des abysses cherchent un corps à habiter pour pouvoir s'aimer de nouveau. Des souvenirs d'êtres perdus prennent forme et nous interrogent sur leurs souffrances.

*légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin*



## Société

Des bancs de murènes s'assemblent autour du navire et forment des fresques inquiétantes. Une guerre se prépare, les machines du vaisseau ne veulent plus obéir à la force qui les mène. L'homme à la veste rutilante a justement ce que vous cherchez sous sa veste, mais il faudra trouver quelque chose qu'il n'a pas pour l'échange.

*ville, État, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple*

## Clan

Des chasseurs de Horlas cherchent à nettoyer par le feu le vaisseau. Les sirhaines se disputent les sentiments encore intacts qui parcourent l'endroit. Les derniers occupants du navire tentent de s'échapper malgré toute la volonté qui cherche à les dissimuler.

*société secrète, tribu, secte, amis, famille,*

*faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères*

## Religion

La carlingue est la clé pour rejoindre les limbes. Un sentiment a été perdu et doit être retrouvé, la ferveur est un guide dans l'obscurité. Des Horlas se sont approprié les abattoirs pour les travestir en lieu de culte.

*catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme*

## Science

Des scientifiques dévorés par la corruption ont retrouvé la carlingue et veulent s'emparer de ses richesses. Quelques gouttes des eaux du Styx, poussière philosophale, graines de la corne d'abondance...

*alchimie, technologie, post-apocalypse, relique*

*vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres*

## Amour

Des chants hypnotiques proviennent de la salle des machines, plongeant les gens dans un état de transe. Les amours d'autrefois hantent nos rêves et cherchent à nous y retenir. De larges trous apparaissent sur les tableaux de commande, comme un trou dans la vase. Il suffit d'y plonger le bras et le vaisseau nous emmène vers l'objet de notre désir. Des parois organiques s'ouvrent et se referment sous l'impulsion d'un désir particulier. La carlingue nous entraîne vers son vœu le plus cher avec une vitesse croissante.

*passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance*

## Pulsions

Ta faim de mon corps humide saignera en ton âme comme un flot ininterrompu. Le désir qui monte en toi et qui ne t'appartient déjà plus, je m'en nourrirai à chaque pas que tu fais. Tu m'avais dit « toujours » et tu m'as laissé crever dans cette carlingue, je n'aurai de paix que lorsque je les aurai faits tous taire. Toi, toi, toi, encore un petit peu de ton corps, juste pour oublier à quel point je suis seul. Tes lèvres, ta peau, ton membre, ton sang qui palpète à l'intérieur... et même davantage.

*orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient*

## Chair

De jeunes mariés nous tendent la main pour nous attirer sur leur couche. Les sirhaines n'attendent qu'un baiser pour raviver en nous un souvenir d'extase. Des poissons argentés, miroirs brisés aux milles reflets naviguent autour des ruines d'une basilique, nous mettons la main sur un seul d'entre eux et nous pourrions obtenir tout ce que nous voudrions.

*combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation*

## Personnages

### Sirhaines

Corps noyés baigné de lumière, avide du désir d'autrui. De leurs bouches béantes, comme déchirées sous l'effet d'une force prodigieuse, résonnent des voix de femmes criant leur détresse. Ce sont des cadavres mus par la colère, l'égrégore perlant sur leur front, glissant sur leurs corps ensanglantés que l'eau glaciale peine à maintenir en vie.

L'égrégore qui palpète autour de ces corps se manifeste presque physiquement lorsqu'elles sont en contact avec un autre être vivant. Les impulsions de souffrance, de vie gâchée, d'intimité violée sont parfois si fortes que des arcs électriques apparaissent de manière spontanée comme pour annoncer les prémices d'une métamorphose de l'environnement.

Hantant les fonds marins ou surgissant d'une goutte d'eau, elles sont irrésistiblement attirées par des sentiments suffisamment forts pour résonner en elle. Passion charnelle, amour transi, désir latent, sentiment voilé sont autant de plaisirs délicats auxquels elles ne peuvent résister.

### Les désirables

Les désirables sont une manifestation directe, palpable et tangible de l'égrégore. Matières sombres et aqueuses déformant la réalité, brume gorgée du souvenir d'autrui, apparitions fantasmatiques et entités s'infiltrant dans les rêves sont autant d'exemples de formes physiques de ces créatures. ■

ARJUNA KHAN

## Amour dangereux

**L**e Chevalier d'Éon, célèbre espion de Louis XV, a connu une adaptation en anime, réalisée par Kazuhiro Furuhashi en 2006. Dans la série, sa sœur, Lia de Beaumont, y joue un rôle plein d'émotions, de passions et de mystères. Voici un cosplay de ce personnage haut en couleurs. ■

Merci à Jibril pour l'illustration !

**COSPLAY : JIBRIL COSPLAY,  
ÉDITÉ PAR NAMI06.**





News

## Le financement participatif d'In nomine Satanis/Magna veritas

Raise Dead Éditions a été victime du choc de simplification. Suite à un imbroglio administrativo-technique, Raise Dead Éditions n'a pas été en mesure de démarrer le crowdfunding d'INS/MV sur son site pour la date initialement prévue du 31 janvier. Sans assurance d'une solution à court ou moyen terme, Raise Dead Editions s'est tourné vers Black Book Éditions pour accueillir le crowdfunding sur sa plateforme.

Ce changement implique du retard et Raise Dead s'en excuse. Si vous avez visité le site, vous avez peut-être téléchargé le document qui résume le projet : zepitch. Il explique le background, les grands traits du système, les éléments de la souscription et se termine par une petite nouvelle. La souscription propose différents niveaux de contrepartie qui vont du livre de règles, avec 1 à 3 livrets, et un coffret collector regroupant tout ce qui précède. Il y a également des contreparties originales qui en plus des coffrets, proposent des moments privilégiés avec l'auteur.

Comme toute souscription, vous y retrouverez évidemment le système des paliers. Le premier palier, pour que le projet soit réalisé, se situe à 30 000 euros. Pour l'instant les deux paliers suivants révélés permettront (à 35 000 euros) de réunir plus d'illustrations, puis (à 45 000 euros) d'obtenir des cartes de prouesses, équivalent de hauts faits des jeux vidéo, liés aux scénarios proposés. Si la souscription vient à dépasser ces montants, d'autres objectifs et récompenses apparaîtront. CROC, fidèle à lui-même, soutiendra la réalisation des objectifs en se pliant à son propre système de stretch goals, où, pour une somme réunie donnée lors de la souscription, il réalisera une performance. Cela va de manger à une salade d'endives à se jeter dans un lac en vélo. ■

**JEAN-FRANÇOIS « JEFF » BENEY**

Pour voir et participer à la souscription :  
[www.black-book-editions.fr/crowdfunding.php](http://www.black-book-editions.fr/crowdfunding.php)

# JE T'OFFRE MON COEUR



CROBARD FACTORY

VÉRANDA GRAPHIQUE



## LA LOUTRE RÔLISTE

### JEUX DE RÔLE

### ROMANS

### GOODIES



Suivez-nous sur Facebook et très prochainement sur [www.laloutreroliste.fr](http://www.laloutreroliste.fr)

YES I PLAY JDR



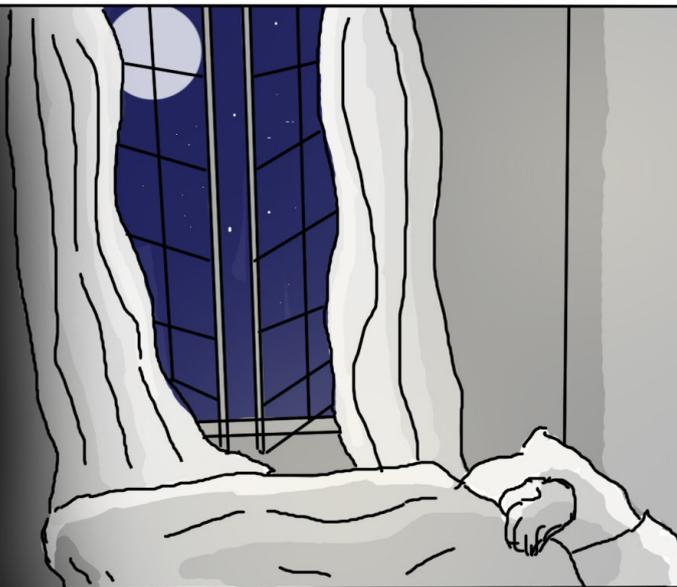
# MOI MEUJEUH ET MÉCHANT

## Imminences

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

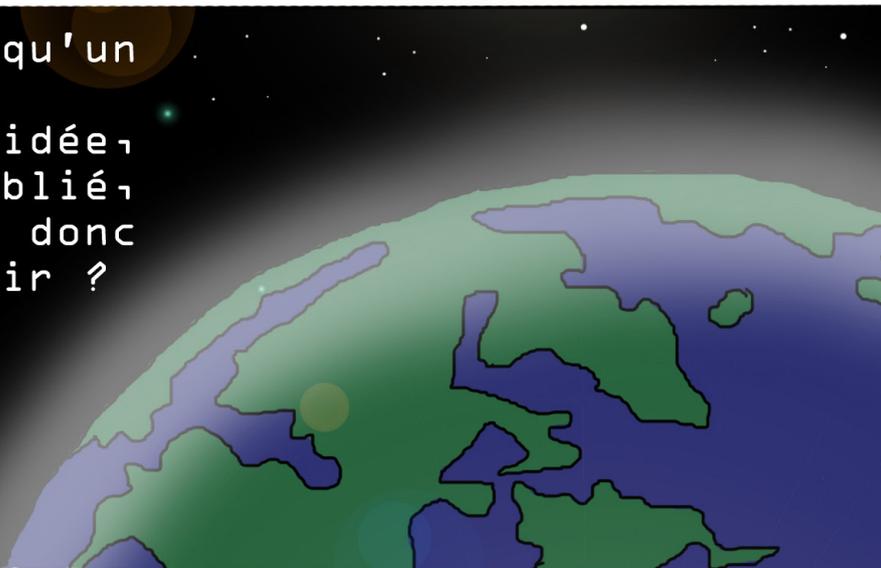


Des rideaux blancs  
par la fenêtre  
Une odeur de vanille  
dans l'air  
Voilà mes seuls  
souvenirs terrestres  
ô ! Que tu es loin,  
ma chère Terre !



[HTTP://WWW.IMMINENCES.COM/](http://www.imminences.com/)

Tu n'es plus qu'un  
doux souvenir  
Qu'une vague idée,  
qu'un rêve oublié,  
Mais pourquoi donc  
ai-je dû partir ?  
Dis-le moi,  
aies pitié !



Jamais de monde  
n'a été meilleur  
Ou plus créereux —  
que toi  
Sache le, l'univers tout  
entier pleure  
La chaude étreinte  
de tes bras.



# VÉRANDA SCIENTIFIQUE





EN JDR, CONNAITRE LE GRAND AMOUR EST SOUVENT PLUS FACILE QUE DANS LA VRAIE VIE. IL SUFFIT DE MONTER LA COMPÉTENCE « SÉDUCTION ». ALORS QUAND UN JOUEUR A LA CHANCE D'AVOIR UNE COPINE EN CHAIR ET EN OS, IL DOIT FAIRE ATTENTION À BIEN DISSOCIER AMOUR ET JDR, CAR UN CONJOINS FAIT RAREMENT UN BON PARTENAIRE DE JEU.

ET DONC MERCI À ALIX D'AVOIR ACCEPTÉ DE JOUER AVEC NOUS, POUR CETTE MISSION D'INFILTRATION, EN L'ABSENCE DES JOUEURS RÉGULIERS HABITUELS.

DE RIEN ÇA M'EST FAIT PLAISIR !

ET BEN ÇA VA ÊTRE DISCRET !

« LITCHEE, UN EWOK SENSIBLE À LA FORCE »  
NON MAIS T'AS PAS TROUVÉ ENCORE PLUS IMPROBABLE COMME PERSO ?

JE SUIS TROP MIGNON !

VOUS ARRIVEZ À LA D.R.I.A. DE CORP L'HÔTESSE D'ACCUEIL RECONNAIT ISAK ET LE SALUE POLIMENT.

BONJOUR MONSIEUR TYREL.

HEU... COUCOU.

NON MAIS T'AS FINI

DE DRAGUER MON MEC COMME ÇA ESPÈCE DE GROSSE TRUIE BAVEUSE !

HEU... LITCHEE, JE TE RAPPELLE QUE ISAK N'EST PAS « TON MEC », MAIS UN CAMARADE JEDI.

DÉSOLÉ, C'EST LE NOUVEAU STAGIAIRE.

OUI OUI ! JE VOULAIS DIRE « MON POTE ».

ET ARRÊTE D'AGUICHER LES FILLES TOI AUSSI.

VOUS APERCEVEZ LA CHAMBRE SECRÈTE PROTÉGÉE PAR DEUX GARDES LOURDEMENT ARMÉS.

T'AS VU LE DERNIER ÉPISODE DE SANTA-BALMORA HIER ?

OK LITCHEE, J'AI UN PLAN.

AH NON J'AI REGARDÉ DEATH-STAR ACADEMY.

ET T'EN ES OÙ DE GAME OF THRAWNE ?

JE FAIS DIVERSION, ET À MON SIGNAL :

TU ASSOMES CELUI DE DROITE, ET MOI CELUI DE GAUCHE OK ?

OOH ! UN EWOK TROP MIGNON !

TROP MIGNON, MAIS QUI N'A RIEN À FAIRE ICI.

MAIS !?! ET LE PLAN ALORS ?

L'ALERTE A ÉTÉ DONNÉE, VOUS ÊTES CERNÉS ... FRANCHEMENT, C'EST LA MERDE !

OH LITCHEE ! JE CROIS BIEN QUE LES GARDÉS ONT DIT : « IL EST MIGNON CÉT ISAK, JE ME LE FERAI BIEN ! »

JE... EN 20 ANS DE JEU DE RÔLE J'AI JAMAIS VU UNE BOUCHÉRIE PAREILLE !

C'EST ÇA LE POUVOIR DE L'AMOUR !!!

OH OUI C'EST MON LITCHEE À MOI ÇA !

# COLLOQUE BOB LE RÔLISTE

Samedi 7 mars 2015 • 18h • Maison des Jeux de Nantes

**100%  
JEUX  
DE RÔLES**

**Entrée libre**  
tous publics.  
Inscription  
gratuite de  
18h00 à 19h30.  
**Buffet  
participatif**  
(sans alcool).  
Dès 20h00,  
parties de jeu  
de rôle autour  
du thème  
**Green Bob.**  
Gobelet écolo  
consigné  
pour 1 €.



[www.taverneproduction.com](http://www.taverneproduction.com)  
[contact@taverneproduction.com](mailto:contact@taverneproduction.com)

12ÈME ÉDITION  
"GREEN BOB"

Manifestant enchaîné à un arbre ou industriel véreux peu soucieux de verser des produits toxiques dans une rivière amazonienne, l'ambiance sera verte forêt (ou vert toxique...). Sauvons (ou pas) la planète !

© Taverne Production - Le jeu de rôle à la bonne franquette où qu'on s'amuse bien. Illustration top moutoute : Emilie Deltort. Affiche composée par Seb « Danilo ». Imprimé par la vaillante équipe de Maya Imprimerie. « Green Bob » a dit : ne pas jeter sur la voie publique. Alors écoutez-le ! Glibre à Bob !

maison **jeu**  
jouer dans toutes les dimensions



sortileges.fr



LE TEMPLE  
DU JEU

Département des  
sombres projets



karalainre  
éditions



LAPIN MARTEAU



BLACKBOOK  
EDITIONS

Sans **éditions**  
DeTOUR  
www.sans-detour.com

Chroniques d'Altairide  
L'ART DE MANAGER LE DIEU DE PIERRE



édage

