Chroniques d'Altaride

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

N°34

PAR AXELLE BOUET

▶ BANDE DESSINÉE : EMPTY DUNGEONS, LA FIN DU PREMIER CYCLE !

▶ KRYSTAL : AIDE DE JEU EXCLUSIVE ET GAGNEZ LE DERNIER SUPPLÉMENT

▶ GRAND DOSSIER : LE JEU DE RÔLE ET LA NATURE

Herbes folles

Par Sophie Pérès

PISSENLITS URBAINS BY JEAN-JACQUES BOUJOT (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Fenêtre sur…

Ah, les séances interminables d'arrachage du mouron ou des pourpiers dans le massif de fleurs de Mémé ! On a beau faire, elles reviennent toujours. Et gare au jardinier exaspéré qui se laisse bercer (ou berner, c'est selon) par les marchands d'herbicide-miracle « qui détruisent la plante en 48h ». Il a de fortes chances de se retrouver face à des plantes ultra-résistantes, sans parler de la pollution durable du sol, quoi qu'en dise le spot publicitaire. C'est mener une guerre bien dure à des plantes la plupart du temps inoffensives, voire bénéfiques. Les simples, utilisées dès la plus haute Antiquité, parvenaient à soulager bien des affections : l'ortie, par exemple, possède des vertus antirhumatismales (et peut remplacer les épinards dans pas mal de recettes…). Face à cet idéal de jardin parfait et maîtrisé, une autre tendance fait surface depuis quelques années : la vente de jachères fleuries. Un sachet de graines jetées au hasard et voilà une grande surface fleurie pour le plus grand plaisir des oiseaux et insectes, le tout sans se casser le dos. Les « mauvaises herbes » ne paient pas toujours de mine, mais il peut être parfois réconfortant de voir, dans un paysage 100% urbain, un pissenlit se frayer un chemin au milieu d'un trottoir endommagé. La nature est coriace… ■

Sophie Pérès

Pour aller plus loin sur le sujet

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Adventice
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Simples_médecines
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Herbicide

Éditorial

C'est tout naturel !

D.R.

« Pourquoi fais-tu tout ça ? » me demande-t-on souvent, dans les festivals ou les conventions… et bénévolement, par-dessus le marché ! Mais c'est tout naturel, ai-je envie de répondre. Ou même… ce n'est pas un choix, c'est une passion. Je ne suis pas sûr qu'on puisse vraiment se choisir une passion. Le jeu de rôle, ça m'est tombé dessus quand j'étais enfant, et ça m'a collé à la peau depuis, si fort que ça finit par faire partie de moi, de mon A.D.N. Le jeu de rôle est entré dans ma nature, il me définit, au moins en partie. Voilà longtemps que j'estime que cette passion va bien au-delà du simple passe-temps, du loisir. Être rôliste, pour reprendre le terme inventé par Pierre Rosenthal, c'est pour certains, comme moi, un vrai mode de vie. Quand sait-on qu'on est rôliste ? s'est-on récemment demandé sur les réseaux sociaux… Mais quand on se sent rôliste, tout simplement ! Quand on veut appartenir à la grande famille des joueurs qui rêvent à plusieurs, quand on partage avec autant de plaisir ses souvenirs et ceux de ses multiples avatars imaginaires, quand on invente des mondes et quand on cherche à partager tout ça avec d'autres. Les *Chroniques d'Altaride*, elles ont tout simplement pour but de participer à ce partage, à l'encourager, à l'aider pour qu'il se réalise avec plaisir et bienveillance. C'est la raison du collectif ouvert, qui permet à toutes et à tous de jouer un rôle dans le rôlisme.

> « Quand sait-on qu'on est rôliste ? Mais quand on se sent rôliste, tout simplement !

À vos dés !

Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride Mars 2015 N°34
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Jérôme Barthas, Benoît Chérel, Adhémar Delors, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Simon Gabillaud, Gabzéta, Thierry Gélu, Olivier Grassini, Marion Hamard, Benoît Jurado, Nicolas Lenain, Sophie Pérès, Coline Pignat, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Johan Scipion, Samuel Tarapacki. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Jems. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Christophe Dénouveaux, © Nicozor. Jeu-concours : Les XII Singes. 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 Gallay, André Le Deist, Carlo Sirtori, Christophe Trumelet et Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine etLinuxbiolinumparPhilippPoll,linuxlibertine.orgsouslicenceGPLetOFL.Illustrationdecouverture:parAxelleBouet.

Contact : altaride@gmail.com
Abonnement numérique gratuit : goo.gl/9ju7B **Réagir :** goo.gl/eJiRDS
Abonnement papier : bit.ly/abochroalta

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

Sommaire

Fenêtre sur...
- Herbes folles par Sophie Pérès 2

L'Entrée
- Éditorial – C'est tout naturel ! par Benoît Chérel 4

• Chambre des rêves
- Tipeee et l'actualité altarienne par Benoît Chérel 7

Portrait de rôliste
- Thierry Gélu, écrivain GNiste propos recueillis par Benoît Chérel 10

Feuille de personnage
- La Feuille de personnage de Thierry Gélu par Thierry Gélu 15

Salle de jeu
- Grand dossier – La Nature et le jeu de rôle 17
- Aide de jeu *Krystal* – Rennes la mélancolique par Jérôme Barthas 18

Bar
- Rencontre avec Jérôme Barthas, auteur de *Krystal* propos recueillis par Benoît Chérel 34
- Gagnez le supplément *Krystal* « Fille de l'hiver » ! avec les XII Singes et les Chroniques d'Altaride . 37
- Bon d'abonnement aux *Chroniques d'Altaride* 38
- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 39
- *L'Appel de Cthulhu*, 7e édition : le financement participatif de tous les records – Entretien avec Samuel Tarapacki propos recueillis par Benoît Chérel 40

Auditorium
- *Voix d'Altaride* – Interview de Julien Pouard, podcasteur en chef propos recueillis par Benoît Chérel 44

Cuisine du MJ
- Ambiance – Gaia's Rising par Olivier Grassini 49

Le Hangar d'Altaride
- *Le Vert galant* par Jems et Arnaud Desfontaines 50

Atelier du créateur
- Rencontre avec les auteurs du jeu de rôle *Knight* propos recueillis par Benoît Chérel 52
- Sombre **4** – Entretien avec Johan Scipion propos recueillis par Benoît Chérel 56

Hangar aux scénarios
- Scénario Sombre – *L'Île aux chimpanzés* par Gabzéta 60

Jardin des conventions
- Reportage – Les Griffons de Pessac par Marion Hamard et Benoît Jurado 72

Bibliothèque
- Histoire dont vous êtes le héros – *Un traqueur dans la tourbe* par Nicolas Lenain 82
- Le Monde de la Tour – *Mettons-nous au vert* par Hélène et Romain Rias 94
- Nouvelle – *Mustafa ou l'abeille novice* par Adhémar Delors 98
- Nouvelle – *Miracle à la cour* par Olivier Grassini 100

Véranda graphique
- Corbard Factory – *La Ruche* par Christophe Dénouveaux 102
- Crazy... *Nature* par Nicozor 103
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode **11** *Le Coup du lapin* par Cowkiller 104
- Bédé - *Empty Dungeons* - épisode **12** *Pour une poignée d'écus* par Cowkiller 105

Chroniques d'Altaride

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

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

N°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
Forum : altaride.forum2discussions.com
Facebook : facebook.com/chroniquesdaltaride
Twitter : twitter.com/Altaride
Google+ : plus.google.com/+Altaride
Abonnement : bit.ly/abochroalta
Nous soutenir : tipeee.com/chroniques-d-altaride

www.altaride.com

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipeee et l'actualité altarienne

Quelle actualité pour les *Chroniques d'Altaride* ?

Le podcast *Voix d'Altaride*

Le podcast Altaride, lancé par Julien Pouard il y a quelques mois, commence à trouver ses marques. Le nouveau nom du podcast est posé, avec un logo en accord avec celui de la revue, puisque les deux avanceront maintenant ensemble au fil des mois. (voir l'interview de Julien Pouard en page 44).

© BENOIT CHEREL

Les tips

Le montant global de la cagnotte des tips mensuels est redescendu en-dessous de la barre des 100 €, quelques jours avant le bouclage de ce numéro. Pour l'instant, cela ne met pas en péril les impressions papier... mais la revue reste dans une position extrêmement précaire. Un grand merci, donc, aux personnes qui tipent[1] et à celles qui passent par le site de la guilde d'Altaride pour acheter la version papier d'un ou plusieurs numéros !

Les abonnements

Depuis le début de l'année, les *Chroniques d'Altaride* sont disponibles à l'abonnement, c'est-à-dire qu'il est désormais possible de recevoir la revue dans sa version imprimée chez soi directement par la poste (les tarifs incluent la livraison, en France comme à l'international). C'est encore une autre manière de soutenir les *Chroniques d'Altaride* sur la durée (6 ou 12 numéros, voir page 83), donc un grand merci aux premiers abonnés qui ont franchi le cap ! Rappelons qu'il est tout à fait

1 Les *Chroniques d'Altaride* sur Tipeee : www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

Chambre des rêves

Contreparties… les paliers

Niveau 1 « e-Soutien » 1 €

Votre nom dans les remerciements sur Facebook.

Niveau 2 « Pilier numérique » 2 €

Idem + votre nom dans les remerciements sur l'article du site qui présente le numéro.

Niveau 5 « Ours gentil » 5 €

Idem + votre nom dans l'ours.

Niveau 15
« Scribe généreux » 15 €

Idem + un emplacement de 400 caractères dans la rubrique « Tipeee » du prochain numéro (le texte, fourni par le tipeur, doit être validé par le rédacteur en chef). 8 disponible(s), maximum 1 par personne.

Niveau 30 « Lecteur mécène » 30 €

Idem + un exemplaire papier envoyé par la poste.

Niveau 40
« Collectionneur mécène » 40 €

Idem + une dédicace sur votre exemplaire papier.

Niveau 50
« Bienfaiteur sympathique » 50 €

Idem + un exemplaire papier supplémentaire pour vos amis ! (envoyé dans le même courrier que le premier).

Niveau 100
« Ange d'Altaride » 100 €

Waw ! Une telle générosité, ça fait chaud au cœur ! Idem + un poster *Chroniques d'Altaride* et lot de 500 flyers pour aider à faire connaître la revue autour de vous (envoyés dans le même courrier que les exemplaires papier). ■

© BENOÎT CHÉREL

possible d'abonner une association : alors si vous aimez la revue, parlez-en aux responsables de votre club de jeu !

Les conventions

Ce qui fait bien plaisir, c'est de constater que la tournée des conventions l'an dernier porte ses fruits : nous recevons énormément de sollicitations, si bien qu'il est bien difficile parfois de choisir où aller. En déplacement, on a aussi le plaisir de constater que, peu à peu, les gens commencent à connaître le titre, à nous avoir déjà lus.

Cannes, c'est Cannes !

Les 27, 28 février et 1er mars, la revue était au Festival international des jeux à Cannes, grâce à l'invitation du G.R.A.A.L. Une institution ! C'est un endroit magnifique – le palais des festival de Cannes, excusez du peu ! – rempli de dizaines de milliers de jeux et de joueurs. Les gens jouent sans se faire prier et de nombreux visiteurs ont pu apprécier la qualité des exemplaires imprimés de la revue, tant par son papier que par son contenu. En tout cas les retours ont été extrêmement positifs, de quoi faire rougir de plaisir quelques contributeurs ! Et puis c'était l'occasion de rencontres en chair et en os. Le rédacteur en chef était là, mais aussi plusieurs rédacteurs occasionnels, des acteurs associatifs du milieu, des éditeurs ou des auteurs qui sont passés dans nos pages à un moment ou à un autre. C'est passionnant de voir ainsi rassemblée une bonne partie du microcosme ludique !

Bob & l'X

Les 7 et 8 mars, on était aux Rencontres rôlistes de l'X à Palaiseau, cette fois avec le

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

COMMENT ÇA MARCHE ?
Sur Tipeee chaque créateur a une fiche. Il y présente son travail, sa démarche, le type de contenu qu'il fournit, et à quel rythme il le fait. Pour devenir Tipeur d'un projet, l'internaute doit indiquer un montant (à partir de 1 euro), qu'il souhaite donner pour chaque contenu que le créateur réalisera. Et pour rester dans des montants raisonnables, l'internaute peut indiquer un maximum mensuel à ne pas dépasser.

rédacteur en chef et le responsable du podcast *Voix d'Altaride*. En parallèle, le samedi 7, l'illustrateur Agénor Le Ruyer présentait au colloque Bob le rôliste à la Maison des jeux de Nantes son travail sur le jeu de rôle *Fils des siècles* et des exemplaires imprimés de la revue.

Belgique, à nous deux !

Du 3 au 5 avril, nous serons en Belgique, à Mons pour le festival Trolls & Légendes, avec la collaboration de la malicieuse Loutre rôliste, jeune éditeur de jeu de rôle. Encore un événement énorme, avec une grosse affluence et l'occasion de revenir à la rencontre de notre lectorat belge.

Les rois des geeks

Et puis, plus loin, on aura la grand-messe geek parisienne, Geekopolis, où nous aurons cette année un vrai stand et où Benoît et Julien animeront une conférence sur le thème de la presse rôliste aujourd'hui. À ne pas manquer !

Sans oublier de plus en plus d'événements dont nous sommes partenaires et que la revue soutient un peu partout. Pourquoi pas chez vous ?

Benoît Chérel

Le podcast : www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique257

L'abonnement : bit.ly/abochroalta

Tipez la revue sur tipeee.com

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?
Rien de plus simple ! Rendez-vous sur la page du créateur que vous souhaitez soutenir, inscrivez le montant que vous souhaitez lui donner pour les prochains contenus qu'il fournira, et appuyez sur le bouton « **tip !** ».
Sur Tipeee un créateur propose aux internautes de le soutenir financièrement dans la réalisation d'un type spécifique de contenu qu'il fournit de manière récurrente. À sa charge d'expliquer à quel rythme il compte le faire et pourquoi.
Quand un internaute «tip» un créateur, il s'engage à le rémunérer pour chacun de ses contenus. Et pour éviter tout débordement, le Tipeur peut fixer un maximum mensuel qu'il ne souhaite pas dépasser, quand bien même le créateur serait particulièrement créatif ce mois-ci !
Vous pouvez décider de ne donner qu'une seule fois. Pour cela, il vous suffit de rentrer le montant de votre Tip et de le confirmer.

Chantiers des rêves

Objectifs... ce qu'on vise

Mini-tirage papier
100 € par mois

Depuis le début, la revue a été conçue pour exister à la fois sur le net et au format papier. Un mini-tirage nous permet d'offrir à celles et ceux qui le souhaitent de choisir une version imprimée en plus du PDF en ligne. Ces exemplaires sont disponibles à la vente dans les conventions où nous sommes présents ou par correspondance (au numéro ou par abonnement).

Licence Adobe Indesign CC
150 € 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
200 € 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
250 € 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
300 € 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 300 € mais le matériel peut s'acquérir en plusieurs étapes).

Impressions papier
400 € par mois

Pour réaliser des versions papier de qualité dans un volume suffisant pour pour les diffuser assez largement (dans votre boutique préférée...) il faut faire imprimer une quantité minimum. Avec 400 € par numéro, nous pourrons atteindre cette masse critique et nous lancer dans la mise en place de dépôts-ventes là où se trouvent nos lecteurs. ■

Portrait de rôliste

Thierry Gélu, écrivain rôliste

Portrait de rôliste

Thierry Gélu... qui êtes-vous ?

La quarantaine bourgeonnante, je reste un « adulescent » en quête de dépaysements fantastiques et ludiques. Membre d'une association bordelaise de jeux de rôle grandeur nature, les Gardiens, je prends autant de plaisir à incarner un rôle sur table ou en dehors qu'à organiser des grandeur nature (essentiellement dans des univers de type médiéval-fantastique), et ce, depuis plus de vingt ans maintenant...

En homme pressé et multi-faces je partage et partitionne donc mes semaines entre un boulot prenant (ingénieur commercial en solutions informatiques), une famille qui s'agrandit (deux enfants : deux et six ans) et mes loisirs chronophages (écriture, jeu de rôle, grandeur nature, squash...).

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Je suis tombé dedans au collège et depuis je n'ai pas lâché l'affaire : un passe-temps partagé avec des amis de longue date.

D'abord par des jeux de plateau comme *Blood Bowl*, puis du wargame et du jeu de rôle pour finir par l'immersion, quelques années plus tard, dans des mises en scène grandeur nature. Déjà, à l'époque, nous inventions et imaginions nos propres jeux de rôle.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Aujourd'hui je suis ce que l'on pourrait appeler un joueur occasionnel. Aussi, je m'assois toujours avec gourmandise autour d'une table de joyeux lurons.

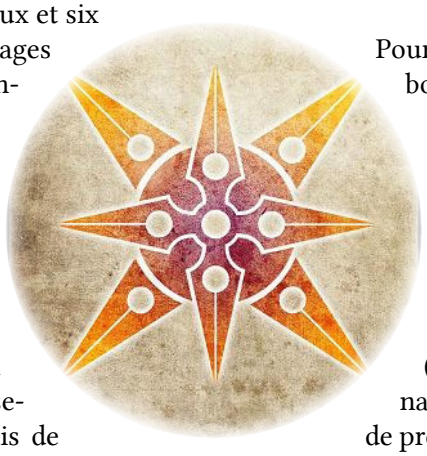
Du jeu de rôle au grandeur nature il n'y avait qu'un pas que je franchissais avec passion et en compagnie d'aventuriers en herbe.

Au fil des ans ma pratique a donc dérivé sur l'immersion totale en plein air.

J'ai toujours favorisé le roleplay, l'interprétation au gameplay, les jets de dés intempestifs ou l'annonce de compétences.

Chaque année, je participe à la convention d'une association Bordelaise (ASCPA Les Griffons) me partageant entre Murder et jeu de rôle. De plus, j'organise tous les deux ans avec Les Gardiens des jeux grandeur nature pour une centaine de participants.

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



Pour moi le jeu de rôle est un bon moyen de communiquer et de s'exprimer librement.

En famille et en société, j'aborde ce sujet sans retenue et sans toutefois l'imposer. Révélateur de caractère, le jeu de rôle (et notamment le grandeur nature) m'a sans doute permis de prendre confiance en moi et de m'ouvrir aux autres.

Ma femme ne joue pas, mais mon frère est un fervent rôliste et je partage indifféremment ce loisir avec l'un ou l'autre.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Pour ce qui est du jeu de rôle, je préfère de loin être joueur, acteur d'une histoire.

Par contre, concernant les grandeur nature c'est l'inverse, l'écriture et la mise en scène constituent une vraie bouffée d'air frais.

Avec mes compagnons organisateurs de grandeur nature, un jour pourquoi pas, je me glisserai dans l'habit d'un auteur de jeu de rôle.

Portrait de rôliste

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est avant tout un divertissement entre amis où le maître mot est : plaisir. Plaisir de se retrouver, plaisir de partager un bon moment, plaisir de s'évader ensemble dans un monde imaginaire.

Qu'il soit sur table ou grandeur nature le jeu de rôle doit rester un amusement, un passe-temps ludique comme les autres.

Nous incarnons des personnages, nous interprétons des rôles, prenons le costume qui d'un moine, qui d'un assassin, qui d'un paladin, qui... un peu comme dans un grand ou petit théâtre d'improvisation. Ni plus, ni moins que du plaisir à l'état pur.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

L'écriture... Et si un monde de grandeur nature devenait le théâtre d'un roman de fantasy ?

C'est le parti pris d'un projet original où un organisateur endosse, sans prétention ni vanité, le costume d'écrivain. Aussi, l'envie de partager autrement un monde qui me tient à cœur et ses nombreuses possibilités d'écriture furent mes deux moteurs créatifs. L'idée même du roman a germé petit à petit. Comme dans un grandeur nature, j'ai construit un scénario, défini un fil rouge et cerné

les personnages principaux. Un roman noir pour un monde de ténèbres. Un thriller dans un monde de secrets.

Pyrae… C'est un univers de dark fantasy sombre, froid, dangereux la survie est le leitmotiv. Ce monde est jeune (trois opus réalisés durant les six dernières années dans les environs de Bordeaux et regroupant une petite centaine de rôlistes) et vieux à la fois (initialisation du projet début des années 2000). Outre notre propre expérience du jeu et nos aspirations, ce monde original se trouve au carrefour de trois sources d'inspiration :

- **Littérature** : La saga *Dune*, *Le Passage*
- **Jeu de rôle** : *EarthDawn*, *Ars Magica*
- **Cinéma** : *Silent Hill*, *Ghosts of Mars*

Le monde a changé. L'humanité a été condamnée à se terrer, se protéger du courroux de Mère Nature. Dispersés aux quatre coins du monde, très peu ont survécu. Et après un éon d'enferment dans ces sanctuaires troglodytes, isolés du monde extérieur, les rescapés redécouvrent et se réapproprient une terre sauvage, à la géographie alternative et aux songes corrupteurs. L'homme relèvera-t-il cet ultime défit ou y perdra-t-il encore sa liberté voire, cette fois-ci, sa vie ?

Comment est donc né ce projet ?

Après l'exténuante et passionnante aventure humaine qu'a constitué l'organisation collective du dernier GN400[1], j'ai eu envie de m'émanciper du cadre du jeu, de l'écriture de rôles et de scénarios pour m'investir dans celui du livre. Lecteur éclectique, je me suis mis au défi de passer de l'autre côté du miroir en me disant simplement : « Et pourquoi pas ? »

Entre deux grandeur nature organisés dans un monde imaginaire de dark fantasy[2], j'ai donc pris ma plume et mon courage à deux mains pour me lancer dans cette âpre équipée solitaire.

1 www.gn400.fr/about.html
2 http://pyrae.free.fr/viewtopic.php?f=40&t=197

Votre livre s'inspire-t-il de vos expériences de jeu de rôle ?

Oui et non ! Ce n'est pas un roman reprenant les canons d'un grandeur nature ni d'un jeu de rôle. J'ai juste emprunté un univers, une libre inspiration d'un monde riche et original ayant déjà accueilli à trois reprises des GNistes de tout poil.

Je profite donc de la sortie du quatrième volet en mai 2015 afin de promouvoir mon premier roman, *Les Cendres de Traverse* : tome 1 – *La Dague de miséricorde* ;

Portrait de rôliste

Les Cendres de Traverse – La Dague de miséricorde

« Un corps inerte, une étrange dague encore enfoncée dans les chairs flotte au beau milieu de bourbe-écluse, en marge de Traverse, la capitale d'un monde en reconstruction : Pyrae.
Deux esprits pour un corps, deux caractères pour une vie, deux personnages pour une même histoire. La cohabitation ne fait que commencer pour un thriller haletant et une aventure au lendemain incertain.
Ainsi, emprisonné mystérieusement dans la tête d'un autre, Harrion va devoir apprendre à co-exister et composer avec l'impensable. Pire, communiquer avec un hôte peu accueillant : Serfael.
Qui est ce vulgaire sang-mêlé et comment en sont-ils arrivés là ?
En perte de repères, le nouveau parasite tentera de retrouver une liberté volée, arrachée dans des circonstances qui lui sont inconnues. Durant huit jours, le chiffre du Démiurge, l'âme prisonnière d'Harrion Des Cendres sera ballottée, maltraitée, étouffée. Luttant pour son indépendance, il verra le monde d'un autre œil et remettra ainsi en question toutes ses belles certitudes.
Arrivera-t-il à replacer dans l'ordre les pièces d'un puzzle qui se dévoileront au cours des pages ? Pourra-t-il s'émanciper d'un corps qui n'est pas le sien ? Rien n'est moins sûr… »

Le site Internet de Thierry Gelu

http://thierrygelu.wix.com/lescendresdetraverse
ou la page Facebook : Les Cendres de Traverse
ou encore directement sur Lulu :
www.lulu.com/spotlight/lescendresdetraverse ■

tome 2 – *Le Vagabond de l'âme* (en cours de finalisation).

Pouvez-vous nous raconter de quoi ça parle, en quelques mots ?

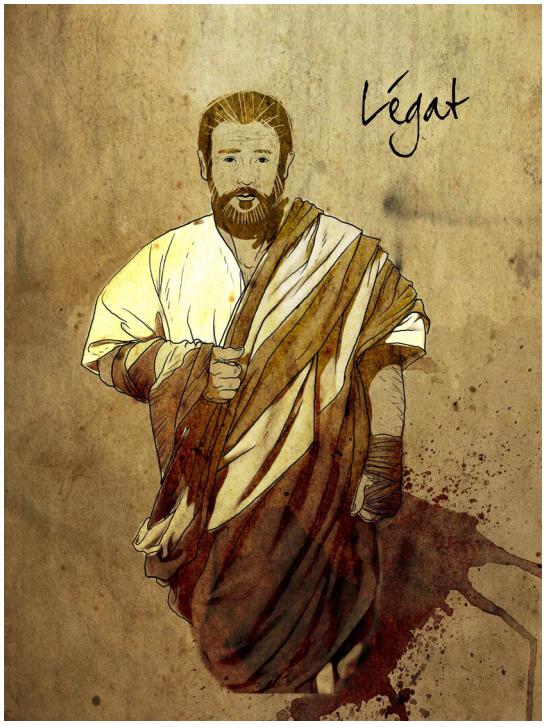
Dans un contexte post-apocalyptique moyenâgeux en survivance, sombre, violent et oppressant, je mets en exergue le dilemme d'un héros double et ambigu. Sur le rythme échevelé d'un thriller ésotérique et introspectif, j'emmène le lecteur sur les routes imprévisibles de la rédemption.

Pourquoi avoir choisi l'auto-édition ?

J'ai longtemps hésité, longtemps attendu des réponses qui n'arrivaient pas, longtemps retardé la parution de ce premier tome. Puis, de fil en aiguille, j'ai découvert qu'il existait un moyen simple et accessible de publier son bouquin.

Au final, je reste dans l'esprit associatif et communautaire, ce qui est un juste retour aux sources… ■

Propos recueillis par Benoît Chérel
Illustrations fournies par Thierry Gélu



La Feuille de personnage de Thierry Gélu

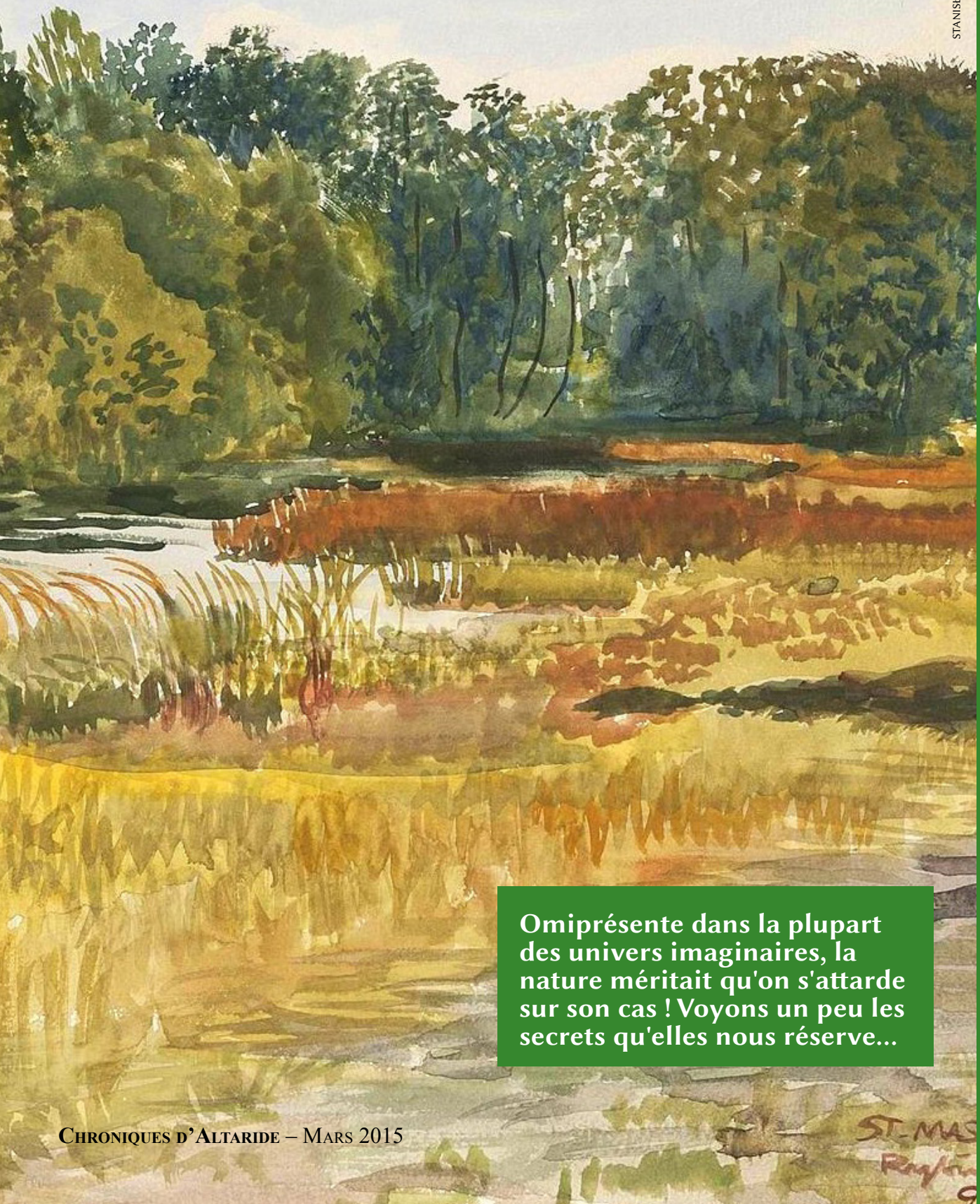
- **Nom – Prénom - Profession** : Gélu Thierry, ingénieux baratineur (ingénieur commercial) et scribouillard pantouflard (romancier à ses heures)
- **Personnage** : Juste Courteplume, Utopien loquace et perspicace ! (un clin d'œil pour des personnages de GN dans le monde de *Pyrae*...)
- **Si j'étais une pierre** : celle qui roule dans la main, de l'ambre mystérieuse
- **Si j'étais un animal** : un chien fidèle, possessif et gardien devant l'Éternel
- **Si j'étais un phénomène naturel** : un ouragan toujours en mouvement.
- **Si j'étais un personnage célèbre** : le capitaine Némo, un visionnaire
- **Vigueur** : cela dépend des saisons
- **Coordination** : à la mesure de mes moyens
- **Esprit** : les deux pieds sur terre et la tête dans les étoiles
- **Âme** : vagabonde plus ou moins bonne
- **Compétences** : une imagination débordante
- **Équipement** : ma plume et mon couteau... ■

Thierry Gelu

Salle de jeu

Grand dossier

La Nature et le jeu de rôle



STANISŁAW MASŁOWSKI (1853-1926), PAYSAGE D'AUTOMNE À RYBINISZKI, 1902

Omiprésente dans la plupart des univers imaginaires, la nature méritait qu'on s'attarde sur son cas ! Voyons un peu les secrets qu'elles nous réserve...

ARTISTE : ZWORDARTS (HTTP://ZWORDARTS.DEVIANTART.COM)

Aide de jeu pour *Krystal*

Rennes la mélancolique

Par Jérôme Barthas

« S'il y a bien une enclave où il ne fallait pas naître, c'est Rennes la Mélancolique. J'ai entendu parler de London, il paraît qu'on y boit du vin à volonté et qu'il y a des fêtes tous les jours. Il y a Bordeaux aussi, au sud. On dit qu'ils n'ont aucun problème, que les créatures ravagées ne les attaquent pas et qu'ils ont même des jours où ils ne font rien d'utile. Et puis Reims aussi, là-bas les initiés donnent leurs secrets à qui veut les entendre, pas comme nous ici, où ils gardent tout pour eux. Nous, on n'a rien. Mais, hey, appauvrir un pauvre est difficile, pas vrai ? Quelque part on ne risque pas d'aller plus bas, c'est réconfortant. »

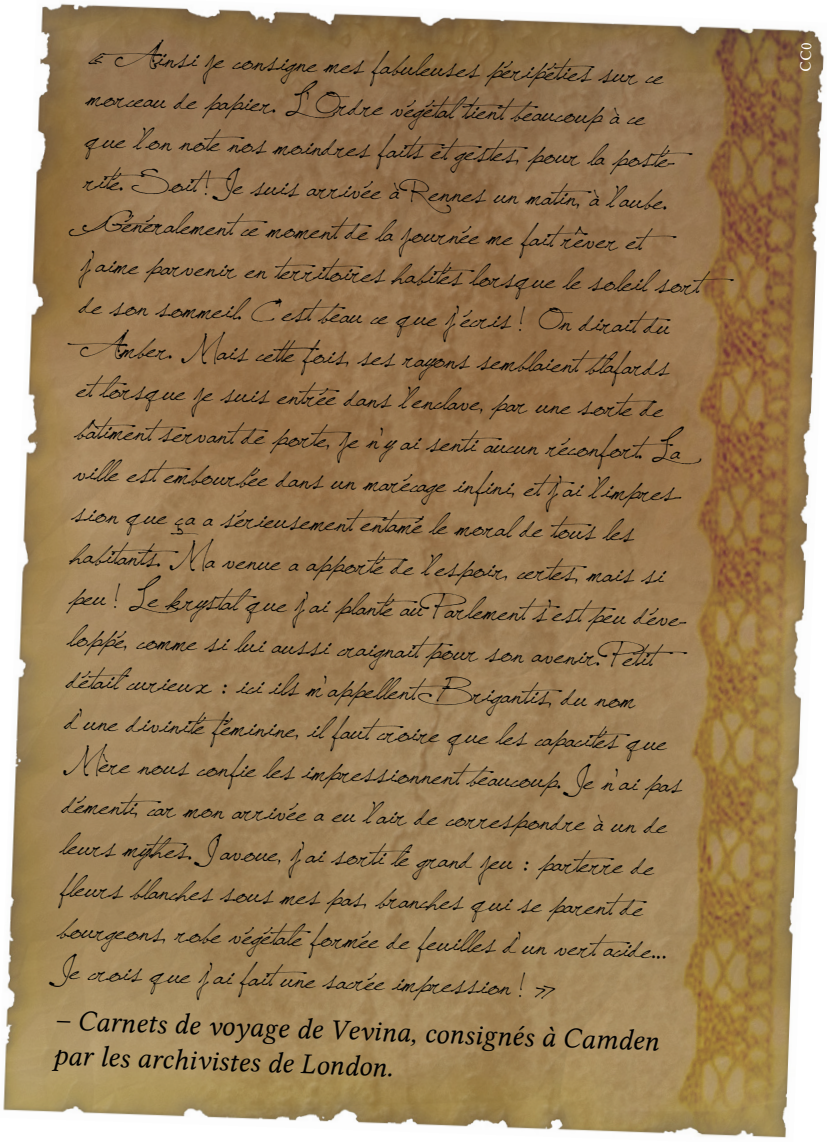
– Stevan, veilleur et producteur, Rennes la Mélancolique

Un joueur peut prendre connaissance de la description générale de Rennes s'il réussit un test de Connaissances (Rennes) / 15 ou de Connaissances (géographie) / 20.

Au cœur des marais du nord-ouest de la France, se cache Rennes, une enclave en proie à de nombreux dangers. À vrai dire, l'espoir a disparu depuis longtemps dans l'enclave. Les marécages s'étendent tout autour de la ville et les nombreuses bêtes qui y rôdent rendent l'accès à la ville particulièrement ardu.

Rennes la Mélancolique

- **Environnement** : marais
- **Taille** : hameau (52 habitants)
- **Système politique** : aucun
- **Ressources** : pauvres
- **Système économique** : collectivisme et troc
- **Superficie** : moyenne (1,5 km², enclave globalement rectangulaire, délimitée par une ancienne école nommée Louise-Michel au sud-ouest, le théâtre national de Bretagne au sud-est, le lycée Jean-Macé au nord-est et le square Antoine-Jagu au nord-ouest)


« Ainsi je consigne mes fabuleuses péripéties sur ce morceau de papier. L'Ordre végétal tient beaucoup à ce que l'on note nos moindres faits et gestes, pour la postérité. Soit ! Je suis arrivée à Rennes un matin, à l'aube. Généralement ce moment de la journée me fait rêver et j'aime parvenir en territoires habités lorsque le soleil sort de son sommeil. C'est beau ce que j'écris ! On dirait du Amber. Mais cette fois, ses rayons semblaient blafards et lorsque je suis entrée dans l'enclave, par une sorte de bâtiment servant de porte, je n'y ai senti aucun réconfort. La ville est embourbée dans un marécage infini, et j'ai l'impression que ça a sérieusement entamé le moral de tous les habitants. Ma venue a apporté de l'espoir, certes, mais si peu ! Le krystal que j'ai planté au Parlement s'est peu développé, comme si lui aussi craignait pour son avenir. Petit détail curieux : ici ils n'appellent Brigantis, du nom d'une divinité féminine, il faut croire que les capacités que Mère nous confie les impressionnent beaucoup. Je n'ai pas démenti, car mon arrivée a eu l'air de correspondre à un de leurs mythes. J'avoue, j'ai sorti le grand jeu : parterre de fleurs blanches sous mes pas, branches qui se parent de bourgeons, robe végétale formée de feuilles d'un vert acide... Je crois que j'ai fait une sacrée impression ! »

– Carnets de voyage de Vevina, consignés à Camden par les archivistes de London.

L'enclave a reçu il y a plus d'un siècle la visite de Brigantis, une Fondatrice pétillante et pleine de joie, qui est parvenue à redonner du baume au cœur des habitants. La jeune femme (presque une enfant) expliqua à quelques adolescentes les préceptes de la Congrégation. Le groupe s'installa dans le Parlement (un ancien bâtiment utilisé pour le stockage), devenant le lieu de culte de la Congrégation. Ce n'est que quelques années après le départ de la Fondatrice que de la mousse végétale apparut sur le bâtiment. Aujourd'hui encore, l'apparence du Parlement n'est pas particulièrement étonnante, même si une grande partie du lieu est recouverte de mousse verte.

L'enclave est située de part et d'autre du fleuve. Au centre se trouve l'Opéra qui sert de lieu d'échanges et de discussions. Sur une place adjacente, l'Ordre végétal était sis dans le Parlement. En bordure ouest, un dispensaire est installé dans une ancienne bâtisse de pierre, juste à côté de la porte de Brigantis, par laquelle la Fondatrice est arrivée à Rennes. Toute la partie au sud du fleuve a été détruite et repensée en champs et en enclos, afin de nourrir la population.

Récemment, une épidémie s'est propagée et a tué en quelques mois la majorité des animaux et des habitants – notamment l'ensemble des initiés. L'enclave est passée d'un millier d'habitants à une cinquantaine. Heureusement, l'arrivée de Louve blanche, une Héraut célèbre[1], a redonné la foi aux survivants.

Société

Cette section présente la vie au sein de l'enclave et les différents groupes qui constituent la communauté. Un joueur peut prendre connaissance du paragraphe introductif s'il réussit un test de Connaissances (Rennes) / 15. Un test d'Influence (domaine à la discrétion du meneur de jeu) permet de lire les informations d'un des groupuscules décrits dans cette section.

Après l'hécatombe qui a tué la majorité des habitants, les Rennais se sont organisés du mieux qu'ils ont pu. En dehors des dix enfants en bas âge et des vieillards, tout le monde a une utilité au sein de la communauté. La majorité s'occupe de produire le minimum vital : essentiellement légumes, céréales et volaille. Certains habitants sont chargés de protéger l'enclave contre les monstres du dehors, d'autres s'occupent des menaces intérieures : les maladies ou les afflictions qui pourraient mettre en danger les survivants.

1 cf. *Krystal*, p. 36

Quelques-uns fouinent dans les décombres de la ville et dans le Parlement, pour trouver d'éventuels outils ou informations utiles à la survie. Enfin, quelques élus suivent Louve blanche, afin de l'aider à trouver une solution aux nombreux problèmes qui agitent Rennes la Mélancolique. Chacun se consacre généralement à une seule activité, mais il n'est pas rare de changer au cours de la vie.

Les veilleurs

Depuis toujours, les gardiens de Rennes sont nommés les veilleurs. Ces hommes et femmes sont chargés de protéger la ville des créatures qui menacent l'enclave. Toute la journée, devant le Parlement, brûle le tanted, un feu de joie allumé depuis la venue de Brigantis. La coutume voulait que les veilleurs, lorsqu'ils avaient fini leur tour de garde, se réunissent autour du tanted. Ils l'entretenaient et discutaient entre eux autour d'un verre bien mérité, avant de partir se coucher. Aujourd'hui, ils ne sont plus que dix, et la coutume n'est plus maintenue.

Les producteurs

Malgré la surface étendue allouée à la production (presque la moitié de l'enclave) les ressources nutritives sont difficiles à obtenir. Irrégulièrement, le fleuve entre en crue, quelle que soit la saison et de manière imprévisible. Toute la partie au sud du fleuve et une petite partie au Nord sont alors noyées par de l'eau boueuse charriant les algues du dehors. Généralement, la récolte est fichue et la famine guette. Les producteurs ont toujours été en charge de sustenter le reste de la population. Leur rôle était auparavant complexe : maintenir les champs en sécurité derrière de grandes barrières étanches, prévoir des souches de plantes qui résistent à un grand apport d'eau en peu de temps ou encore renforcer les terrains pour éviter des glissements vers le fleuve. Aujourd'hui, il reste six producteurs : trois gèrent les cultures (maïs, riz, blé, pommes de terre et quelques variétés de légumes) et trois s'occupent des élevages (essentiellement de la volaille et quelques porcs).

Les Ankou

Avant même l'hécatombe, les maladies étaient un sérieux problème à Rennes. Les malades ont toujours été, par précaution, mis en quarantaine dans le mouroir. Aujourd'hui encore, les cinq Ankou veillent sur la communauté, de deux manières. Tout d'abord, ils ont un rôle de médecins. Ils prodiguent soins et assistance aux résidents du mouroir. Pour éviter toute contamination, ils portent des combinaisons étanches, stérilisées avec les moyens du bord, à l'entrée et à la sortie du bâtiment.

Le surnom d'Ankou leur a été donné en raison de leur deuxième rôle : celui de surveiller la communauté. Dès qu'un habitant est malade, ils l'examinent le plus tôt possible. Si la maladie est contagieuse ou inconnue, ils l'enferment par précaution dans le mouroir. Ainsi, voir l'un de ces Rennais s'intéresser à vous est souvent un signe funeste.

Les dastumers

Les dastumers sont littéralement des ramasseurs. Tout aussi utiles pour la communauté que les producteurs, ils cherchent des biens consommables ou utilisables, qu'ils partagent avec les autres. Depuis l'épidémie qui a tué tous les membres de l'Ordre végétal, les sept dastumers s'occupent principalement du Parlement, qu'ils fouillent de fond en comble. Ils espèrent trouver des plans utiles pour faire fonctionner les machines de l'ancien temps, des techniques pour repousser ou assainir les marécages ou encore des indications pour améliorer les récoltes.

Les louveteaux

Deux hommes et deux femmes suivent Louve blanche dans ses déplacements. Gwenola et Sofiane, deux jeunes combattants, Mila, une ancienne dastumer qui connaît bien les environs de Rennes et Klara, une bricoleuse douée à l'arc. Nommés les louveteaux, ou les bleiz, ils forment avec Louve blanche une équipe d'aventuriers cherchant à repousser le mal et à assainir la zone. La régénération du parc (voir plus loin) a été une source de motivation et un regain d'espoir pour toute l'enclave.

© JEMS

Lieux remarquables

De beaux bâtiments ont traversé les siècles depuis le Clivage. Malgré l'humidité qui règne à Rennes, ils sont encore dans un état convenable. L'enclave s'articule autour de trois zones :

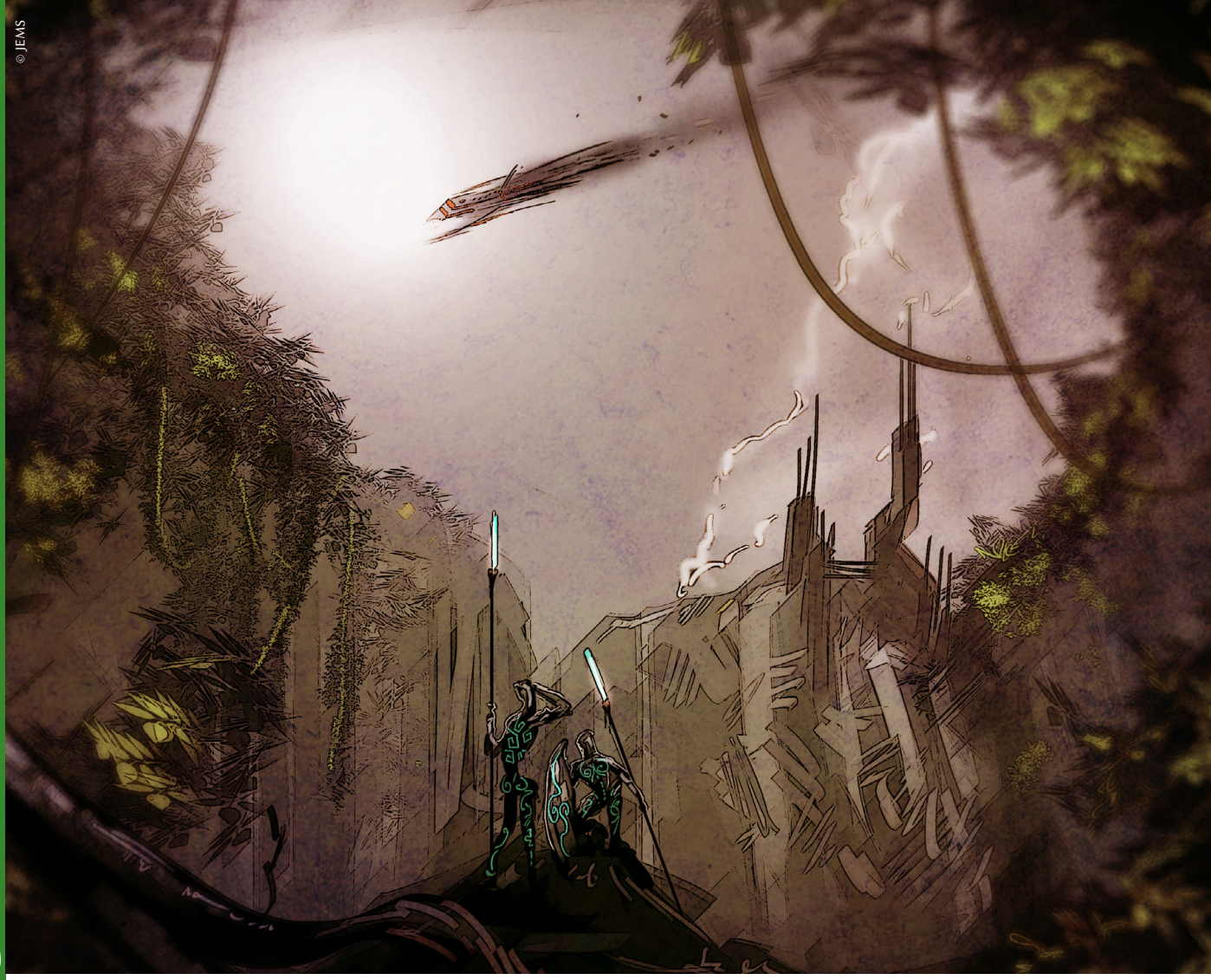
- Le centre de l'enclave est situé proche du fleuve. On trouve deux bâtiments notables dans cette zone : le Parlement, siège de l'Ordre végétal, et l'Opéra, centre des discussions.
- L'ouest est peu fréquenté par les villageois, car il abrite deux lieux liés à la mort : le mouroir, où l'on s'occupe des malades, et la porte de Brigantis, où les défunts sont brûlés.
- Le sud de l'enclave, délimité par le fleuve, est réservé aux animaux et aux cultures. Les producteurs tentent de nourrir l'enclave, mais leur tâche est délicate, car ni les bêtes ni les plantes ne résistent bien aux afflictions apportées par les marais. Une barrière de fortune, véritable mur de bric et de broc, forme une digue censée contenir le fleuve et empêcher qu'il n'envahisse la partie sud (la partie nord est située en hauteur).

Enfin, au-dehors de l'enclave se trouvent plusieurs lieux intéressants : le parc, régénéré par Louve blanche, ainsi que la forêt blanche et la tourbière, au sein des marais. Il paraît qu'il existe également des souterrains datant de la précédente civilisation.

Pour avoir un droit d'accès à l'ensemble d'un lieu sans surveillance, un joueur doit réussir un test d'Influence (domaine à la discrétion du meneur de jeu). Ce test requiert une demi-journée.

Le Parlement (centre)

Siège de l'Ordre végétal depuis la venue de Brigantis, le Parlement est un bâtiment imposant donnant sur une grande place, où les initiés officiaient leurs sermons. Sur son toit se trouvent quatre statues, toutes représentant la Fondatrice, dans des postures différentes : Brigantis chef militaire qui repoussera le mal, Brigantis


© JEMS

porteuse de loi, Brigantis reine couronnée de feuilles et enfin Brigantis ailée, sonnant avec un cor l'arrivée du Renouveau sur Terre. Le rez-de-chaussée du bâtiment était utilisé comme serre pour faire pousser des plantes. Les initiés souhaitaient acclimater des plantes extérieures à l'enclave, afin de les assainir et de les rendre consommables. Cela a permis d'ajouter de nouvelles denrées à l'alimentation pauvre des Rennais. Le premier étage contenait de nombreuses archives : documents, plans des environs ou traités scientifiques. Enfin, les combles sont recouverts d'une multitude de peintures, dont de nombreuses inachevées, réalisées par les initiés au cours de leur vie. Actuellement, l'ensemble du Parlement est sens dessus dessous, pillé par les dastumers.

L'Opéra (centre)

Juste à côté du Parlement se trouve l'Opéra, un bâtiment au toit vert – ce qui tranche avec les autres habitations, qui ont un toit gris – dont le fronton est orné de trois statues représentant des personnages féminins. D'autres statues existaient probablement auparavant, mais elles ont disparu ou ne sont plus reconnaissables.

L'Opéra a toujours été un lieu d'échanges et de discussions. On y venait traiter de politique, d'alliances et de justice. Les maladies qui touchent les habitants étant parfois foudroyantes, un mode de fonctionnement avec dirigeants fixes a rapidement été exclu. Ainsi l'enclave a toujours fonctionné sur un mode participatif, avec quelques chefs de files, les décisions étant prises à la majorité des votants présents.

Aujourd'hui, ce fonctionnement est toujours en vigueur et l'Opéra reste le lieu où les décisions sont prises.

Le mouroir [25] (ouest)

Le mouroir est situé dans une cathédrale de pierre, proche de la porte de Brigantis. Une phrase est maladroitement gravée au-dessus de la porte d'entrée : « Si nous ne pouvons les

aider à guérir, accompagnons-les à mourir ». La hauteur impressionnante du bâtiment a permis de construire plusieurs étages, à partir de poutres et de planches récupérées çà et là. L'endroit est un grand hôpital où officient les Ankou. Dans l'entrée, un « sas » de fortune est équipé de bacs savonneux et de bouteilles de produits détergents, pour laver les combinaisons des Ankou, qui entrent et sortent de la bâtisse. Actuellement, une dizaine de malades sont entreposés, au rez-de-chaussée du bâtiment.

La porte de Brigantis (ouest)

Cet ancien bâtiment, situé en bordure ouest de l'enclave, forme un passage. Il dénote clairement par rapport aux autres constructions. On raconte que la Fondatrice Brigantis passa par cette porte pour entrer dans l'enclave, et rencontra les Rennais. Sous ses pas, des fleurs se mirent à pousser, et en quelques minutes, le lieu était recouvert de bourgeons blancs.

Aujourd'hui, les bourgeons ne sont plus, mais l'endroit est resté un lieu de recueillement. Lors des décès, on fait un feu au niveau du passage, à partir du tanted du Parlement. Les morts sont incinérés au cours d'une cérémonie, et rejoignent les bras de Mère.

Le parc [10] (au-dehors)

Le parc est un havre situé à trois cents mètres à l'est de l'enclave, régénéré par Louve blanche il y a un an, en purifiant l'eau d'un petit lac. Aujourd'hui, c'est un endroit merveilleux, abritant de nombreuses espèces végétales.

Le plan d'eau en son centre est d'un calme absolu, et sa surface gèle en hiver. Louve blanche a installé ses quartiers dans une petite cabane qu'elle a construite près de l'étang. Ses louveteaux ont agrandi le gîte, qui peut désormais abriter une petite dizaine de personnes.

La forêt blanche (au-dehors)

À trois heures de marche au nord-est de l'enclave se trouve la forêt blanche. Une myriade de chênes et d'ifs s'élèvent au sein des marécages à cet endroit. Leur écorce est, curieusement, totalement blanche, de même que l'ensemble des végétaux qui poussent en ce lieu. Aucun animal sauvage ne semble troubler la quiétude de l'endroit, mais les habitants savent qu'une dame blanche habite le bois. Beaucoup se sont rendus là-bas et n'en sont jamais revenus.

La tourbière (au-dehors)

Les marécages au sud de l'enclave forment une immense tourbière. Cette zone de terre et de végétaux en décomposition est noire et cache de nombreux sables mouvants. Longtemps terre d'accueil des gouren (voir encart), la tourbière est un endroit particulièrement dangereux pour les voyageurs.

Les veilleurs racontent qu'ils ont vu là-bas d'anciens habitants du village, morts depuis longtemps, et qui marchent encore. Beaucoup pensent qu'il s'agit de rumeurs pour dissuader les Rennais intrépides de visiter cette zone périlleuse.

Le gouren

Le gouren est une lutte traditionnelle particulièrement en vogue avant l'arrivée de Brigantis.
Avant le Périple, Rennes était composée de clans, c'est-à-dire des regroupements de familles, qui luttaient chacun pour leur survie. Lorsqu'un affront était commis et que la tension entre deux clans risquait de dégénérer, la tradition voulait qu'on déclenche un gouren. Les meilleurs lutteurs de chaque clan se rendaient dans la tourbière.
L'un des lutteurs du clan accusé (de vol, de meurtre ou de toute autre chose) se mettait face aux combattants adverses et passait devant chacun d'entre eux, plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à ce que l'un d'eux lui touche l'épaule en lui disant « reste debout ».
Ce geste et ces paroles signifiaient simplement « luttons ». L'ensemble des lutteurs formaient alors un cercle, autour de sables mouvants, et les deux adversaires commençaient leur affrontement.
Aucun coup n'était permis, l'objectif étant de parvenir à ensevelir son opposant sous les sables mouvants.
Cette pratique n'existe plus, mais elle a perduré longtemps après le départ de la Fondatrice. ■

Personnalités notables

La ville compte peu d'habitants mais un bon nombre de personnages intéressants. *Pour avoir une entrevue avec l'un d'eux, un joueur doit réussir un test d'Influence (domaine à la discrétion du meneur). Ce test requiert une demi-journée.*

Stevan [5]

Stevan est un veilleur et un producteur. Âgé d'une soixantaine d'années, il est le doyen et a pris naturellement le rôle de « chef » du village depuis l'épidémie. Attaché à sa ville, il fait son possible pour améliorer les choses et éviter que des rixes dégénèrent en conflits. Malgré la population qui baisse inexorablement à cause des maladies, Stevan refuse d'envisager de quitter la ville. Doté d'une santé d'acier, il est dépositaire de techniques de combat. Il soutient aveuglément les Hérauts qui passent dans l'enclave, car Louve blanche lui a redonné l'espoir dont il commençait à manquer.

Louve blanche [10]

Louve blanche est une Héraut célèbre, qui a régénéré le splendide havre de Stonehenge près de London. Elle tient son nom de la peau de loup blanc qu'elle garde en permanence sur elle. Elle est arrivée il y a quelques mois à Rennes et a pris la situation en main pour redonner l'envie d'aller de l'avant aux Rennais. Réputée plutôt sauvage, elle s'est pourtant entourée, à Rennes, d'un groupe de personnes qui l'aident dans ses tentatives de régénérer les alentours de l'enclave. Âgée d'une quarantaine d'années, elle parle peu et semble mal à l'aise avec n'importe quel interlocuteur, sauf avec son groupe d'alliés.

Joel [10]

Joel est un dastumer d'une vingtaine d'années, gringalet et vêtu de haillons. D'un calme et d'une froideur étonnants, il est particulièrement pessimiste quant à la survie de la communauté dans les mois ou années qui viennent. Selon lui, Louve blanche ne pourra rien changer : Rennes est condamnée. Il est influent auprès des dastumers et de certains producteurs, et tente visiblement de saper le moral pour que les Rennais envisagent sérieusement de quitter l'enclave. Joel s'oppose fréquemment à Stevan, qu'il présente comme un vieux fou.

Gael [15]

Gael est le frère aîné de Joel et exerce la même activité que lui. Âgé d'une trentaine d'années, il se passionne pour la collection d'objets de l'ancien temps, qu'il stocke dans l'appartement qu'il occupe avec Joel. De corpulence plus forte que son frère, il aide parfois les producteurs lorsqu'il s'agit de transporter de lourdes charges ou d'effectuer des travaux physiquement intenses. Gael est d'un naturel peu bavard mais observateur. D'un grand sens de l'honneur, il a des difficultés à accepter les railleries de Joel à propos du « chef » du village, Stevan.

Mère-vermine [20]

Mère-vermine tient son surnom de son alimentation : elle se nourrit exclusivement de vers, d'araignées et d'insectes (issus de l'enclave). Elle vit dans une maison de bois en bordure sud de l'enclave, où elle dispose d'un petit élevage de vermine, qui lui permet de se sustenter sans être dépendante du reste de l'enclave. Mère-vermine est une vieillarde aux rares cheveux blancs. Elle a tout d'une sorcière de contes, avec sa bouche édentée, ses yeux blancs (elle est aveugle depuis plusieurs années, à cause du soleil infini, une maladie décrite plus loin) et une canne qui lui permet de marcher (elle n'a plus de jambe gauche). Héritière des traditions ancestrales datant d'avant le Périple de Brigantis, Mère-vermine connaît nombre de légendes et a une mémoire excellente. Certaines de ses histoires ont été inscrites sur des carnets par l'Ordre végétal local, mais la plupart sont seulement dans son esprit. La vieille dame vit seule avec sa nourriture, et n'accepte de converser qu'avec ceux qui daignent partager un repas avec elle.

Morgane [25]

Il est difficile d'entamer une longue conversation avec Morgane, tant elle est occupée. Cette dame a le visage fripé par une maladie dégénérative qui l'a frappée il y a quelques années. Elle semble avoir plus de quatre-vingts ans, et pourtant en a à peine la moitié. Elle a fait une croix sur toute vie sociale depuis longtemps et s'occupe des malades. Elle est l'Ankou la plus appréciée, pour sa gentillesse, son calme et son dévouement. Elle rêve d'aller à London ou à Reims, où elle pense que l'Ordre végétal pourra trouver un remède à son mal.

Menaces et rumeurs

Les menaces principales de Rennes sont issues de la nature environnante formant un immense marais. Les tensions internes à l'enclave peuvent également devenir des sources d'inquiétude. *Un test ouvert de Renseignements permet d'apprendre toutes les informations de cette section dont la difficulté est battue. Cela requiert une journée complète d'investigations. Si aucune difficulté n'est indiquée, la rumeur est découverte quel que soit le résultat du test.*

Bêtes des marécages [5]

Plusieurs bêtes hantent les marais autour de Rennes. Elles rendent toute approche de la ville (ou tout départ) périlleux. Outre les géants de boue (cf. *Krystal : les secrets*, p. 36) et les hommes-de-bois (cf. *Carnet d'Europe* n° 2, p. 9), voici un bref aperçu des autres créatures les plus courantes :

- Les sangsues arc-en-ciel sont des sangsues volumineuses, atteignant parfois la taille d'un gros chien. Leur nom leur vient des reflets étranges, qui ressemblent à ceux que produit le carburant lorsqu'il est mélangé à l'eau. Les alentours sont infestés de ces créatures qui sucent le sang de leurs victimes tout en leur injectant un paralysant. D'après les rumeurs, Mael, le père de Joel et Gael, est mort dans

© JEMS

les marécages à cause de sangsues arc-en-ciel. Lors d'une sortie pour chercher du bois, il n'est pas revenu. Ses fils l'ont retrouvé, vidé de son sang, flottant dans les eaux putrides des marais.

- Les moustiques-minute, appelés ici les pikerez, sont des nuisibles produisant un bruit étonnamment fort pour leur petite taille. On les appelle moustiques-minute car lorsqu'ils piquent quelqu'un, la victime a de grandes chances de mourir d'une crise cardiaque en moins d'une minute. Cela en fait des bêtes redoutées qui, heureusement, n'entrent jamais dans l'enclave – même lors des jours noirs. Dans les marais, on peut voir parfois de grandes étendues blanches, qui sont des œufs de pikerez qui attendent l'éclosion. Il est conseillé d'éviter ces zones, car les pikerez adultes ne sont jamais bien loin.
- Les reines de chair, ici nommées gwesped, sont des guêpes fouisseuses d'un genre étrange. Elles se déplacent en groupe et, lorsqu'elles viennent à bout d'un mammifère, elles creusent des galeries dans le corps et s'en servent comme habitant. Elles y pondent, les larves se nourrissent de la chair en putréfaction, puis s'envolent à leur tour pour trouver un lieu où perpétuer la lignée.
- Les serpents-flammes, ou melenaer, sont des reptiles de couleur jaune, de plusieurs mètres de long et particulièrement fins. Ils se déplacent sous la surface de l'eau trouble, invisibles aux yeux des voyageurs. Leur corps, en contact avec un organisme étranger, sécrète instantanément un acide virulent qui provoque de graves brûlures. À ce moment précis, se sentant agressés, ils sortent la tête hors de l'eau et attaquent. Ils soufflent du carburant sur leur proie et, par une prouesse anatomique, l'enflamment. La solution, d'après les archives de l'Ordre végétal local, est de plonger sous la surface : aveugle, l'animal ne sait pas où attaquer et ne peut projeter son jet enflammé sous l'eau. Il fuit alors, abandonnant sa victime.

Rester ou partir [10]

Joel et Stevan s'opposent quant à l'avenir de l'enclave. Stevan souhaite rester et profiter de l'arrivée de Louve blanche pour rendre à Rennes ses lettres de noblesse. Joel pense qu'il est trop tard et que l'enclave est condamnée à être engloutie par les marécages et les créatures qui les hantent. Joel est de plus en plus virulent. S'il n'avait pas été arrêté par son frère Alan, il en serait venu aux mains avec Stevan. La situation s'envenime de plus en plus, beaucoup de dastumers et de producteurs se rangeant du côté du jeune homme.

Les crues du fleuve [15]

Le fleuve est un problème majeur de Rennes. Parfois, sans raison apparente, il entre en crue. Il n'est pas possible d'anticiper ce phénomène, qui ne semble pas avoir de corrélation avec la saison en cours ni avec les jours noirs. Avant l'épidémie, les producteurs s'occupaient de maintenir les récoltes à l'abri des facéties du fleuve, grâce à de grandes barrières de métal et de bois. Hélas, il n'y a plus assez d'hommes pour effectuer ce travail. La prochaine crue est particulièrement crainte par les producteurs : si les murs protecteurs placés autour du fleuve cèdent, les récoltes seront emportées et la famine achèvera les survivants. Ils évitent cependant de parler de ce souci, qui ne ferait qu'abattre le moral de chacun.

Jours noirs [15]

Certains habitants de Rennes ont un proverbe pour expliquer les jours noirs : « La terre est trop vieille pour qu'on se moque d'elle ». Depuis le Clivage, les Rennais pensent que les jours noirs frappent l'enclave lorsque quelqu'un a insulté la nature. Elle se venge alors, faisant tomber de la grêle en été et faisant rougir les feuilles des arbres au printemps. Mère-vermine est particulièrement loquace sur les terres ravagées. Selon elle, la nature sauvage a une âme, c'est une sorte d'animal qu'il faut traiter avec respect. Ainsi sortir de l'enclave est un affront, dire du mal des bêtes qui habitent les marais est un blasphème et maudire les marécages ou leurs maladies porte malheur. Lorsque quelqu'un insulte la nature et qu'un Rennais l'entend, il crache trois fois au sol et passe sa main sur ses yeux, comme pour effacer de sa bouche et de son regard l'affront fait à la terre.

Le corbeau [20]

Quelqu'un a placé dans la poche de Louve blanche un message : « Je sais tout, lorsque le moment viendra range-toi à mes côtés ou je révélerai la vérité ». Si des Hérauts viennent à Rennes et qu'ils obtiennent sa confiance, elle leur demande s'ils veulent bien enquêter discrètement à ce sujet. Elle n'a aucune idée de l'identité de la personne qui la menace, et ne voit pas non plus ce qu'on pourrait révéler à son sujet.

Les maladies [25]

Les connaissances des maladies sont l'apanage des Ankou, qui parlent peu de ce qu'ils savent. Il existe de nombreux maux apportés par les marais, dont voici les plus courants :

- La gwenodemar est une maladie qui ne touche que les plus faibles, essentiellement les jeunes enfants et les personnes âgées. Tout commence par une fatigue de plus en plus forte, jusqu'à ce que le malade ne se sente plus la force de se déplacer. Il décède sans douleur dans son sommeil. Certains habitants se demandent si cette affliction est réelle, ou si elle n'est qu'un signe d'épuisement.
- La coupe-gorge est une maladie non contagieuse véhiculée par voie orale : quiconque boit de l'eau des marais (par inadvertance ou lors d'un affrontement contre une bête par exemple) a des risques de développer cette affection. Deux jours après la contamination, le malade a des irritations de la gorge et tousse de plus en plus fréquemment. Sa gorge est de plus en plus douloureuse et il finit par ne plus pouvoir avaler à cause de la douleur. Ensuite, la gorge enfle et réduit la trachée et l'œsophage : la respiration se complique et devient impossible. La mort survient généralement trois à six jours après les premiers symptômes.
- Le soleil infini est un joli nom pour une terrible affliction contagieuse qui rend

© LES XII SINGES

aveugle. Le malade voit tout à coup une lumière blanche éblouissante. Puis, tout redevient dans l'ordre. Ensuite, des taches lumineuses apparaissent peu à peu dans son champ de vision, jusqu'à ce qu'il finisse par ne plus rien voir à part une lumière éternelle. Les premiers contaminés sont toujours les veilleurs, ce qui laisse supposer qu'il s'agit d'une maladie liée à une créature. Mère-vermine a été touchée par le soleil infini il y a des années.

- La foudre est une épidémie qui revient fréquemment, environ tous les dix ans. C'est elle qui a décimé la majorité de l'enclave récemment. La contagion semble se faire par simple contact dès les premiers symptômes. Les contaminés ressentent des démangeaisons douloureuses, qui les poussent à se gratter, parfois jusqu'au sang. Des plaques rouges apparaissent ensuite, au bout d'une dizaine de jours, partout sur leur corps et les démangeaisons cessent. Pourtant, après dix jours de plus, les malades sont pris de violentes convulsions, qui les tuent d'épuisement après plusieurs heures de douleurs.

Le panthéon « païen » en lequel croient les Rennais comprend les figures suivantes :

- **Samildanach** : il est le père de toute chose, le créateur de la vie. Les Rennais le craignent, car il est le maître du marécage, où il est né. Il maîtrise les bêtes sauvages, les crues du fleuve et les maladies.

- **Ollathair** : le fils et premier prêtre de Samildanach, mort pour donner naissance au fleuve. Il est décrit comme un homme sage, barbu, vêtu de boue.

- **Eithne** : la fille et première prêtresse de Samildanach, morte pour donner naissance au fleuve. Elle est décrite comme une mère nourricière, vêtue de mousse végétale.

- **Noada** : le fils d'Ollathair et d'Eithne. Il a donné naissance à des pratiques de mutilation visant à obtenir les grâces de Samildanach. Considéré comme le premier véritable prêtre (ses parents n'ayant pas compris comment satisfaire leur dieu), il est le protecteur des prêtres du Clivage (voir plus loin).

Secrets de Rennes

Ces informations sont réservées au meneur de jeu. Si vous êtes joueur à *Krystal*, prendre connaissance de ces éléments gâcherait votre surprise.

Entre une Héraut qui n'est pas celle qu'elle prétend être, des maladies de plus en plus violentes et un culte secret menacé, Rennes est une bombe à retardement sur le point d'exploser.

Les secrets de Louve

Louve blanche n'est pas la célèbre Louve. Héraut de passage, elle a été affligée par la découverte de cette enclave, moribonde et sans espoir. Comme Vevina il y a des décennies, elle décida d'usurper l'identité d'un personnage pour redonner vie à Rennes.

En réalité, « Louve blanche » est Grace Taylor, une Héraut née à London. Ne ressentant aucun appel durant les premières années qui suivirent sa révélation en tant que Héraut, elle décida de partir de la Capitale pour rejoindre de nouveaux horizons. Rennes fut la première enclave qu'elle découvrit. Ses louveteaux ne savent rien de sa véritable identité (et s'ils finissaient par l'apprendre, ils n'en diraient rien, et seraient honorés de continuer leur mission auprès de Grace).

Le corbeau qui cherche à la faire chanter n'est autre que Joel qui, en réalité, tente un coup de bluff. Il a remarqué que Louve blanche ne semblait pas sincère. Il a compris qu'elle dissimulait quelque chose.

L'épidémie

La dernière épidémie de foudre a décimé la population. Si l'intégralité des initiés a été fauchée par ce fléau, c'est parce qu'ils en sont à l'origine. L'Ordre végétal de Rennes était dirigé par deux jeunes Révérends : Paol et Perick Guennec. Ayant remarqué que la foudre frappait tous les dix ans environs, les deux frères ont tenté d'anticiper cette menace. Ils ont mobilisé une dizaine d'initiés sur des recherches visant à endiguer la maladie. Ils ont découvert l'origine du mal : un roseau violacé qui pousse dans les marécages. Le végétal est généralement inoffensif. Pourtant, une fois tous les dix ans, l'ensemble des plants projette des sortes de spores qui, inhalées, contaminent la victime et finissent par provoquer la foudre.

Les Révérends ont remarqué que ce comportement est accompagné d'un changement de couleur de l'eau des marécages, qui se teinte d'une teinte bleu-noir prononcée. En effectuant quelques expéditions au-dehors, les initiés ont découvert une zone d'où venait ce liquide. Afin de vérifier la théorie, les initiés plongèrent un échantillon du roseau dans l'eau bleu-noir. Ils avaient pris des précautions (masque à oxygène, tenues empruntées aux Ankou), mais cela ne suffit pas : ils furent contaminés et propagèrent la maladie en quelques jours.

Les prêtres de la perdition

Entre le Clivage et l'arrivée de Vevina, Rennes développa une mystique particulière, héritée de légendes des temps anciens (voir encadré « Extraits de légendes », page 30). Les Rennais connaissent ainsi plusieurs êtres mythiques qu'ils craignent ou vénèrent. Tous ne savent pas ces enseignements, et ceux qui sont au courant ne parlent jamais de cela aux étrangers. Ces mythes ont donné naissance à des pratiques visant à interagir avec la conscience de la Terre, les prêtres de la perdition (cet aspect sera traité dans un supplément de *Krystal* à venir).

Mère-vermine est actuellement la dernière prêtresse de perdition de Rennes. Elle a commencé à prodiguer ses enseignements à Joel, pour qu'il puisse faire de Rennes la Mélancolique une terre de perdition. ■

Extraits des légendes

« Samildanach naquit d'un œuf perdu dans les marais. Il regarda autour de lui et vit sa mère, l'eau et son père, la terre. Il les remercia et partit en voyage. Il trouva une colline et s'y installa. Comme il était seul, il créa la vie. Il prit de la boue entre ses mains. De sa main droite il fit Ollathair, premier prêtre, de sa main gauche il fit Eithne, première prêtresse.

[…]

Ensemble, les trois firent Rennes. Ils construisirent des bâtiments selon leurs idées. Puis un jour Eithne et Ollathair eurent un fils, Noada, le premier fils. Puis un jour Eithne et Ollathair eurent une fille, Brigantis, la première fille. Noada s'éprit de Brigantis et ils peuplèrent Rennes.

[…]

Eithne et Ollathair oublièrent Samildanach. Alors Samildanach entra en colère, il tua le premier prêtre et la première prêtresse, et répandit leur sang. Ainsi naquit le fleuve. Samildanach enleva Brigantis. Noada se coupa un bras qu'il offrit à Samildanach pour qu'il soit clément avec elle. Samildanach accepta et récompensa Noada en lui donnant des conseils sur les marécages. » ■

- **Brigantis** : la fille d'Ollathair et d'Eitne, sœur et femme de Noada. Elle a disparu à cause d'Ollathair et Eithne qui avaient oublié de prier Samildanach. Elle représente l'espoir et l'arrivée de Vevina est considérée comme le retour de Brigantis (preuve que les prières envers Samildanach ont porté leurs fruits).

Les prêtres de la perdition font office dans trois lieux spécifiques :

- L'endroit le plus sacré est la forêt blanche. C'est là que l'initiation à Samildanach a lieu. L'impétrant doit ingérer une potion infusée à partir de différentes plantes blanches. Le produit, toxique, provoque une violente réaction : décoloration des cheveux radicale, spasmes douloureux et fièvre importante. Ceux qui survivent appartiennent désormais au cercle fermé des prêtres du dieu-marécage.

- Les souterrains sont un moyen pour les prêtres de récupérer des créatures égarées. Ils s'en servent ensuite pour créer des mixtures ou des onguents visant à accroître force, fertilité ou chance. L'accès se fait par une ancienne bouche du métro, cachée au reste de la population, dans une zone où les détritus s'amassent.

- Le gouren était une pratique encouragée par les fidèles de Samildanach. Les paroles de Vevina ont assagi les mœurs et la lutte traditionnelle a peu à peu disparu. En revanche, la tourbière est restée un lieu fréquenté par les prêtres de la perdition, car c'est un endroit idéal pour faire disparaître les corps des sacrifiés. L'offrande rejoint alors le dieu-marécage en s'enfonçant dans la terre boueuse.

INTRIGUE : L'ÉTANG-JUMEAU

L'étang-jumeau est situé au sud-ouest de Rennes, où les marécages sont plus aquatiques que terrestres. Cette double surface d'eau croupie envahie par les algues est coupée en deux par un mince lopin de terre.

L'appel

Alors que les Hérauts sont à Rennes, ils se sentent appelés par l'étang-jumeau. Louve blanche n'est pas présente ce jour-là, elle est partie en expédition chercher des semis à Reims la Royale, afin de reconstituer des champs. Les Hérauts savent instinctivement vers où se diriger. Voici quelques rêves qu'ils peuvent faire dans les nuits suivantes :

- **Rêve 1** : chaque Héraut voit deux sœurs. L'une a l'air en pleine santé, l'autre a l'air malade. *Note : ceci est une indication par rapport au trouble de l'un des deux lacs.*

- **Rêve 2** : le Héraut enlève une écharde à un animal blessé. *Note : ceci est une indication concernant l'action à réaliser pour régénérer la Faille.*

- **Rêve 3** : le Héraut voit un oiseau de métal survoler des étendues d'eau, et larguer des sortes d'œufs rouges. Beaucoup d'entre eux explosent, l'un s'enfonce dans l'eau sans faire de dégâts. *Note : ceci est une indication quant à la dangerosité de l'objet à retirer. Il s'agit d'une bombe larguée avant le Clivage par des bombardiers.*

Voyage accompagné

Se rendre jusqu'à la faille peut constituer des péripéties intéressantes si vous souhaitez étendre cette scène pour en faire un scénario complet. Le voyage devient encore plus prenant si les personnages demandent l'aide des Rennais pour retrouver la bombe dans l'étang-jumeau. Les Hérauts ont deux possibilités pour atteindre leur destination.

Par l'ouest en suivant la rivière

Indication : « Suivre la rivière est le moyen le plus rapide pour aller aux étangs-jumeaux. Mais gare aux sables mouvants et aux choses qui rôdent sous l'eau. »

Durée : une demi-journée à pied

Obstacles :

- Éviter les créatures ravagées (Discrétion / 25), sinon soit combat contre autant de melenaer que de Hérauts, soit un cinquième du groupe est décimé ;
- Faire suivre les réticents (Intimidation / 15), sinon un dixième du groupe retourne à l'enclave ;
- Marcher au travers des marécages (Athlétisme / 18), sinon un deuxième Obstacle Résister au froid et à l'humidité doit être surmonté ;
- Résister au froid et à l'humidité (Résistance / 20), sinon un cinquième du groupe, dont le joueur qui a effectué le test, attrape un rhume (-3 à toutes les actions jusqu'à une bonne nuit de repos).

Par le sud où la terre est plus ferme

Indication : « On marche plus sûrement que par la rivière. Mais les paysages se ressemblent beaucoup, attention à ne pas se perdre. »

Durée : une journée à pied

Obstacles :

- Éviter les créatures ravagées (Discrétion / 15), sinon soit combat contre autant d'hommes-de-bois que de Hérauts (cf. *Carnet d'Europe* n° 2, p. 9), soit un dixième du groupe est décimé ;
- Maintenir le moral (Psychologie / 10), sinon un dixième du groupe retourne à l'enclave ;
- Marcher au travers des marécages (Athlétisme / 10), sinon un deuxième Obstacle Éviter les créatures ravagées doit être surmonté ;
- S'orienter (Survie / 25), sinon un deuxième test Marcher au travers des marécages doit être surmonté.

Des melenaers

Combattant / Mousson (moyen)

FOR 3 ; DEX 5 ; CON 1 ;
INT 1 ; SAG 3 ; CHA 1.

PV 8 ; PE 3 ; AC° 3 ; DEP 50 ;
DGT mêlée + 3 ; DGT tir + 5.

- **Dégâts** : 3d6 + 3 (par contact), 3d6 + 5 (en projetant le carburant enflammé)
- **Compétences** : Discrétion (2) 8, Esquive (3) 9, Mêlée (2) 10, Réflexes (2) 8
- **Atouts** : Armes de guerres, Armes lourdes, Attaque sournoise, Déplacement spécial, Projectiles (carburant enflammé).
- **Tactique** : les melenaers n'ont pas de tactique de groupe. Ils attaquent le premier ennemi qu'ils rencontrent, sans prime ni pénalité, en profitant d'une Attaque sournoise. S'il n'y a plus d'ennemi ou que tous ont plongé sous l'eau, les melenaers fuient. ■

Sous haute tension

L'origine de la Faille est une bombe datant de la Guerre de l'eau. L'engin est enfoui sous l'eau et la vase. L'extraction se fait en deux étapes :

- **Retrouver la bombe**. Il s'agit d'une entreprise complexe, résolue par un test en coOpération de Fouille / 50. Les Hérauts peuvent décider de demander de l'aide aux Rennais, auquel cas ils obtiennent un bonus de +1 par personne qui participe aux recherches. Mais pour cela, il faut non seulement les convaincre, mais également assurer leur protection face aux géants de boue et aux sangsues arc-en-ciel.

- **Extraire la bombe sans la faire exploser**. L'objet mesure quatre mètres sur cinquante centimètres et a une forme oblongue. Tout personnage ayant le domaine Technique (explosifs) reconnaît un immense explosif, à manier avec précaution ! Les Hérauts peuvent tenter de désamorcer l'engin – Technique (explosifs) / 30. C'est une Opération extrêmement risquée car en cas d'échec la bombe explose. Il faut ensuite la déplacer. Si le désamorçage a eu lieu, cela ne requiert qu'un test en coOpération de Muscles / 35. S'il n'a pas eu lieu, la difficulté est la même, mais un échec indique que la bombe chute, il faut alors réussir un test de Réflexes / 30 pour la rattraper et empêcher qu'elle ne cogne un rocher. En cas d'échec, elle explose.

L'explosion tue tous les personnages qui accompagnaient éventuellement les Hérauts. Ces derniers subissent trois fois 3d6 dégâts. Les personnages des joueurs ne ressentent plus de Havre à régénérer : l'endroit ne déplaît plus à Gaïa, et n'attire plus l'attention d'Europa. C'est un échec. En outre, le bruit a attiré l'attention de nombreuses créatures ravagées que les Hérauts vont devoir combattre ou éviter pour regagner Rennes.

Si la bombe est retirée en revanche, l'eau d'où elle a été extraite se met à bouillonner. Une lueur bleutée apparaît sous les eaux

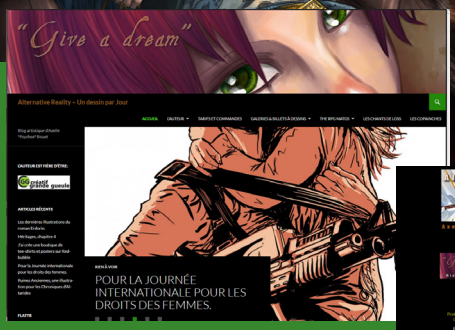
et s'étend peu à peu tout autour du cratère. La terre se raffermit, les contours du lac double se redessinent proprement, la boue laisse place à du sable et des saules pleureurs majestueux surgissent du sol et étendent leur ramure tout autour du plan d'eau. Un nouveau havre est né ! L'un des Hérauts gagne définitivement 3 points en Technique (explosifs), même s'il ne possédait pas cette compétence. ■

Jérôme Barthas, illustrations ZwordArts, Jems, Shongrek, Les XII singes

Axelle « Psychee » Bouet
Illustrations rôlistes & co

Axelle a réalisé la couverture de ce numéro des *Chroniques d'Altaride* et elle en fera d'autres !

Illustratrice professionnelle freelance, spécialisée avant tout dans l'illustration de livres de jeu de rôle, pour enfants, ou encore de magazines.



Vous avez besoin d'illustrations ?

- **Pour les particuliers :** portraits de joueurs à la sauce fantasy ou SF, vos personnages préférés…)
- **Pour les professionnels :** couvertures, illustrations intérieurs, études de design, logos…

Axelle « Psychee » Bouet
Collonges, Valais, Suisse
Email : psychee@psychee.org
Portable : +41 77 464 74 71
Site : psychee.org
Facebook : Psychee Art Corner

Art & illustrations, affiches. Livres pour enfants & livres de jeu de rôle. Couvertures & designs visuels. Logos & graphismes. Cours d'initiation à l'illustration & à la bande dessinée. Commandes pour les particuliers & professionnels, Suisse & Europe.

Interview

Rencontre avec Jérôme Barthas, auteur de Krystal

Chroniques d'Altaride : *Krystal* est un jeu de rôle post-apocalyptique… optimiste. Comment est-ce possible ?

Jérôme Barthas : En faisant interpréter aux joueurs des personnages hors-normes incarnant l'espoir. On joue des Hérauts, des êtres ayant un lien fort avec une saison, ce qui leur donne des capacités particulières, de véritables pouvoirs. Cette magie apporte une certaine fraîcheur et change peu à peu l'univers de *Krystal*. Au-delà de ça, il y a l'envie de proposer aux joueurs des personnages capables de changer le monde en l'améliorant. Les Hérauts sont capables de régénérer le monde et d'apporter des modifications sensibles au cadre du jeu. Par leurs actions, ils peuvent faire d'un bassin pollué un lac poissonneux, transformer une forêt d'épines en bois verdoyant.

C. d'A. : Pouvez-vous nous décrire un peu l'univers de ce jeu ?

J. B. : *Krystal* se déroule plusieurs siècles après une catastrophe qui a effacé les souvenirs des Hommes. Depuis la catastrophe, qu'on appelle le Clivage, la nature est devenue dangereuse et l'air irrespirable. Les animaux, corrompus par la pollution et devenus fous, hantent les terres sauvages. Pourtant, certains endroits sont protégés de l'air corrompu et de la folie de la nature : les enclaves. L'humanité s'est réfugiée dans ces lieux, avec peu de communica-

Bar

tion entre les différentes communautés, éloignées parfois de plusieurs centaines de kilomètres les unes des autres. Ainsi la civilisation s'est peu à peu reconstruite, sur les ruines du passé. Les Hérauts, dont j'ai parlé précédemment, se déplacent d'enclave en enclave, pour aider les populations et régénérer l'Europe.

C. d'A. : Comment vous est venue l'idée d'écrire ce jeu de rôle ?

J. B. : Le post-apo est un genre que je trouve intéressant à plusieurs niveaux. Il y a bien sûr l'aspect graphique, les villes envahies de forêts, les dunes d'où surgissent des paquebots, les bikers avec des têtes de mort sur leurs machines. Il y a également l'intérêt psychologique : comment réagirait-on si les règles de notre civilisation n'étaient plus les mêmes, voire disparaissaient ? Enfin, il y a la possibilité de revisiter des endroits connus, sous un autre angle. Mais personnellement je suis plutôt quelqu'un d'optimiste. Et je n'aime pas vraiment les jeux qui ont une approche survivaliste, où chaque balle compte, où l'on se sent en danger à chaque tournant du scénario. Un jour, en visionnant un film, j'ai eu l'idée de communautés distantes, terriblement éloignées les unes des autres, avec les personnages des joueurs comme messagers. Le post-apo semblait un cadre naturel pour ce genre d'histoire. J'ai décidé de tenter le coup, de proposer un univers post-apo optimiste, où l'aventure, le dépaysement, la magie priment sur la survie, le danger et la perte.

C. d'A. : Pour vous, qu'est-ce qui est le plus important quand on crée un jeu de rôle ?

J.B. : Savoir ce que l'on propose de jouer. L'utilité d'un jeu de rôle, ce n'est pas son univers, qui n'est qu'un décor. C'est sa proposition de jeu. Ainsi, il faut savoir très tôt ce que l'on va jouer dans le jeu de rôle que l'on crée, ce qui sera intéressant et motivera les joueurs à continuer. J'ai lu de nombreux jeux de rôle où le cadre était passionnant, mais où je ne voyais pas quoi faire dedans, où la motivation des personnages était floue.

C. d'A. : Vous êtes édité par les XII singes ; pourquoi avoir choisi cette maison d'édition en particulier ?

J. B. : Je leur ai proposé le projet en priorité car je leur fais confiance. J'ai rejoint l'équipe d'auteurs de Trinités il y a plusieurs années et ça a été une fabuleuse expérience. Les XII singes sont une maison d'édition avec des produits facilement identifiables et prêts à jouer. J'aime cette accessibilité et je m'inscris totalement dans cette démarche. *Krystal* entre parfaitement dans ce cadre éditorial.

C. d'A. : Sur quels autres jeux de rôle avez-vous déjà travaillé ?

Krystal, le jeu de rôle

Nous sommes en l'an 300.

Nul ne se souvient de ce qui précéda le Clivage, cet événement qui sépara l'ère d'avant de l'ère actuelle. Notre monde est devenu un endroit triste et sinistre, dévasté. Les branches des arbres restent nues. Les bourgeons se font rares. L'herbe qui recouvre les sols est sombre. La faune connue de nos jours a quasiment disparu : il n'existe plus que des créatures étranges, vestiges des animaux du passé, irrémédiablement altérés par la pollution et les mutations. Les saisons n'existent plus et seule dure la morte-saison, morne et sans vie. La plupart des villes sont en ruines, rongées par la nature, et l'air contaminé condamne ceux qui le respirent trop longtemps. Des créatures hantent les environs des zones vivables, et les paysages ont par endroits été bouleversés au point d'être désormais méconnaissable.

Des enclaves ont été pourtant évitées par les ravages dramatiques du Clivage. Dans chacun de ces havres de paix, la vie suit son cours, les humains ont reconstruit un semblant de civilisation. La technologie a connu un sérieux recul : l'humanité ayant oublié la vie avant le Clivage, nombre de choses sont inutilisables. Même le temps est radicalement différent : les saisons sont présentes, même si plus courtes, car une intersaison existe désormais. Nommée mousson, intercalée entre été et automne, c'est une période durant laquelle une pluie diluvienne et des vents violents sévissent.

Il existe en outre une morte-saison à l'extérieur des havres de paix. Elle s'invite parfois au sein des enclaves, lors des jours noirs, maudits et craints.

Krystal invite les joueurs à interpréter des Hérauts. Ces êtres particuliers, touchés par un cristal onirique – leur krystal –, voyagent entre les enclaves pour porter des nouvelles : leurs capacités surnaturelles leur permettent de se déplacer de manière relativement sûre entre deux villes, car ils ne craignent pas de respirer l'air vicié de l'extérieur. Les Hérauts sont porteurs de messages mais surtout d'espoir : l'espoir d'un monde, un jour, où chacun sera libre de se déplacer à volonté sans craindre les miasmes mortels des terres ravagées. Guidés par des intuitions inspirées par le krystal, les Hérauts parcourent l'Europe pour la régénérer et la rendre vivable. Pour cela, ils cherchent les Failles – des lieux particuliers qu'ils savent ressentir – qu'ils transforment en havres – où la nature est apaisée et où les saisons reprennent leurs droits –, combattent les monstres des terres dévastées ou encore aident à la survie des enclaves. Par leurs actes, les marécages nauséabonds se muent en vallées verdoyantes, les forêts d'arbres morts se transforment en bois paisibles où la faune reprend ses droits, les montagnes brumeuses regorgeant de pièges naturels redeviennent habitables. ■

COLLECTION intégrales

Bar

J. B. : Comme je le disais précédemment, essentiellement sur *Trinités*. J'ai écrit à partir du *Livre V : Le Serpent*, jusqu'au *Livre XII* de la première édition. J'ai participé à l'écriture de plusieurs livrets *Vie antérieure* de cette gamme, et également aux deux livres de la deuxième édition : le *Manuel des joueurs* et les *Forces des Ténèbres*. *Trinités* est un univers vaste, où l'on s'amuse à revisiter l'Histoire et l'actualité de manière occulte.

L'autre travail de longue haleine aux côtés de *Trinités*, c'est *Dieux ennemis*, une gamme des XII singes. J'apprécie beaucoup ce jeu pour l'originalité d'incarner à la fois un dieu et un héros. J'écris sur les suppléments liés aux dieux.

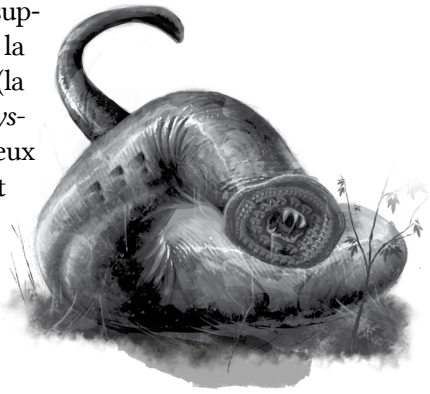
De manière plus ponctuelle, j'ai participé à un supplément de *Tenebrae*, *Magies blanches*. J'ai également coécrit le troisième opus de *New York Gigant* (où l'on joue des héros mythologiques dans le New York d'aujourd'hui), dans *Casus Belli*.

C. d'A. : Que contient le nouveau supplément de la gamme ?

J. B. : *Fille de l'hiver* est une campagne en cinq scénarios. Elle est accessible aux meneurs débutants, comme la première campagne de *Krystal*. *Fille de l'hiver* explore la technologie dans l'univers de *Krystal*, au travers d'aventures variées, qui mêlent mystère, secrets, magie et épique. Elle peut être jouée après la campagne du livre de base, ou avant.

C. d'A. : ... Et après ? Quels sont vos projets d'écriture ludique ?

J. B. : Concernant *Krystal*, il y aura un supplément sur la Congrégation (la religion dans *Krystal*). De nombreux lecteurs nous ont demandé des précisions sur cet organisme, et comme l'édi-



teur nous fait confiance, un supplément sur le sujet va voir le jour. Afin de privilégier l'accessibilité, le supplément comportera une campagne qui mettra en avant la religion. Ce sera probablement pour 2015. Il y a également un certain nombre de projets, qui balaient un spectre large de genres : médiéval fantastique, science-fiction et Belle Époque. Ce ne sont pour l'instant que des projets en travaux, mais j'ai bon espoir que certains voient le jour. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel
Illustrations aimablement fournies par les éditions XII Singes

Gagnez le supplément Krystal « Fille de l'hiver » !

À l'occasion de la parution de *Fille de l'hiver*, l'éditeur Les XII singes et les *Chroniques d'Altaride* offrent un exemplaire gratuit de la campagne !

Comment participer ?
Jeu sans obligation d'achat. Il vous suffit tout simplement de remplir votre bulletin de participation sur Internet :

OPÉRATION FILLE DE L'HIVER
Jeu concours Chroniques d'Altaride/Les XII signes
http://goo.gl/forms/RJcEf1DIjt

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. 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

La chronique... et l'antichronique

de Fabrice Pouillot

La nature fait bien les choses...

D.R.

Y paraît...

La nature, haaaaa ! Les insectes, les orties, le fumier, la boue, les prunes pourries... non, non, ne croyez pas que ceci est une anti-chronique ! Mais la nature se compose de tant de choses qu'il est difficile de faire abstraction des moins agréables. On l'aime dans son ensemble, ou bien on ne la supporte pas. Heureusement la nature ne se résume pas à des promenades dans une terre humide qui se révèle rapidement être de la bouse. Que vous soyez, comme moi, en plein cœur de rien, sinon des champs, ou que vous habitiez un appartement dans une tour de verre, il n'y a guère de différence dans la manière que nous avons de vivre la nature et surtout dans la façon qu'elle a de nous appréhender. Finalement cette entité globale se permet beaucoup choses sur nous, beaucoup plus que le peu d'impact que nous avons sur elle, malgré les cris d'alarme poussés par les férus d'écologie. Rat des villes ou rats des champs nous subissons les mêmes colères de Dame Nature, nous apercevons les mêmes nuages colorés peu avant les première ombres de la nuit, nous recevons les mêmes photons épuisés de leurs voyages interstellaires, et c'est sous la même pluie d'été que nous embrassons une amante à la peau fraîche. En pleine campagne, comme au cœur de Paris, cette divine nature a ce pouvoir de rendre beau quelques instants, de sublimer des moments de vie, les rendant aussi éphémères que les rose-orange de nuages trop bas, aussi importants que l'univers construit tout autour. Cette étonnante nature, au-delà de ce qu'elle inspire généralement, est intimement liée à nos vies, à nos émotions, à nos souvenirs ; n'est-ce pas là une merveilleuse base sur laquelle nous dessinons de jolies toiles, d'importants souvenirs, d'irréels dessins mentaux... ■

Fabrice Pouillot

de Christophe Dénouveaux

Naturellement contre-nature

D.R.

La nature, la nature ! Ah mais il fallait encore trouver un thème tiré par les cheveux pour faire saliver le lectorat. Et rendre la vie difficile aux chroniqueurs. Pourquoi je râle ? Parce qu'on a beau dire que la nature nous permet de vivre et nous nourrit, mais qu'est-ce que vous en savez ? Avez-vous déjà eut mal aux pieds après une randonnée en forêt ? Connaissez-vous l'angoisse de l'accident de voiture lorsque des lapins ou des chevreuils suicidaires traversent la route de campagne ? Et les nuées de moustiques, les ronces et tout ce genre de choses qui n'en veulent qu'à votre peau ? Les histoires de meurtre en pleine nature ? Rentrer chez soi avec les chaussures pleines de boue ? Des exemples comme ça, j'en ai des centaines... La nature serait parfaite sans ces inconvénients, mais comme ce n'est pas le cas, c'est pourri. Oui, il y a quelque chose de pourri dans la nature. Comme vous n'imaginez pas.

Dans les parties de jeu de rôle, bien souvent, la nature est un lieu de traversée et de confrontation. Pas avec les « charmants » habitants de la forêt, non. Mais avec des adversaires dangereux, des créatures impitoyables ou encore une végétation démoniaque. Et là, le jeu de rôle a tout compris. La nature, c'est juste un nid à problèmes, un sanctuaire de la mort. Si les personnages prenaient le temps de la raser ou restaient au chaud dans une auberge, rien ne leur arriverait ! Pourquoi accepter le diktat du Meujeuh qui veut à tout prix que le groupe d'aventuriers traverse cette odieuse nature !

Soyez très prudents quand on vous proposera d'aller « prendre l'air » à la campagne... Quoi ? Moi j'y vis ? Oui c'est vrai, mais c'est pour mieux connaître mon ennemi... ■

Christophe Dénouveaux

L'Appel de Cthulhu, 7e édition, le financement participatif de tous les records

Du 23 février au 23 mars 2015, les éditions Sans-Détour ont organisé le financement participatif de leur jeu de rôle phare, le vénérable Ancien *L'Appel de Cthulhu*. Pour en savoir plus sur cet événement, nous avons rencontré Samuel Tarapacki, l'un des trois fondateurs de Sans-Détour.

Chroniques d'Altaride : Pourquoi une septième édition pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*? Les astres sont sur le point de s'aligner ?

Samuel Tarapacki : L'origine de la septième édition des règles de *L'Appel de Cthulhu* se trouve de l'autre côté de l'Atlantique et au-delà d'un vaste continent appelé l'Amérique. C'est en fait un choix de l'éditeur américain Chaosium de procéder à des ajustements de règles. Sans-Détour le suit dans sa démarche afin que tous les joueurs pratiquent ce jeu avec les mêmes règles. Le fait que les étoiles s'alignent au même moment

est juste une coïncidence. Il ne faut pas effrayez les gens avec un quelconque présage cosmique.

C. d'A. : Pourquoi avoir choisi de la publier en utilisant un financement participatif ? Encore un coup des Grands Anciens ?

S. T. : Le financement participatif permet aux amateurs, collectionneurs et joueurs de compléter le contenu de l'Édition Prestige en débloquant des paliers. Tous les bonus ainsi débloqués viendront s'ajouter au contenu de l'Édition Prestige qui sera disponible dans les boutiques (les ouvrages gratuits comme le *Malleus Monstrorum* et le *Codex de l'Innommable* sont réservés aux souscripteurs). Mais surtout, ce dispositif permet d'inscrire les noms des souscripteurs dans le Mémorial, qui sera imprimé dans *Le Manuel du Gardien* et *Le Manuel de l'investigateur.*

En parallèle, les joueurs pourront trouver dans les boutiques les ouvrages à l'unité ou groupés dans une Édition Prestige qui contiendra la plupart des bonus débloqués par les souscripteurs.

La divine influence des Grands Anciens ne doit pas être systématiquement envisagée. Il ne faut pas effrayer les gens avec ce genre de concept.

C. d'A. : Il paraît que les Américains nous ont envié la 6e édition française… Quelles seront les nouveautés cette fois-ci ?

S. T. : Il semblerait en effet que bon nombre de joueurs d'Outre-Atlantique apprécient notre travail. Parmi les nouveautés à découvrir, citons un recueil de scénarios inédits appelés *Aventures effroyables*, un tout nouvel écran signé Pascal Casolari, illustrateur sur le jeu vidéo mythique *Alone in the Dark* rendant hommage « aux origines du Mythe », un nouveau design pour les ouvrages, de nouvelles illustrations signées Loïc Muzy, et plein de bonus dans l'Édition Prestige.

C. d'A. : Les livres de la sixième édition resteront-ils compatibles avec la nouvelle ou faudra-t-il faire un jet de SAN pour la conversion ?

S. T. : Chaosium a annoncé clairement que la V7 sera compatible avec la V6 et toutes les autres éditions. D'ailleurs, Sans-Détour inclura les innovations de la V6 dans le *Manuel du Gardien* afin que tous les joueurs puissent continuer à jouer comme ils le souhaitent.

La divine influence des Grands Anciens nous a soufflé de proposer des règles de conversion non euclidiennes, mais nous avons réussi notre test de SAN.

C. d'A. : Le style graphique de la nouvelle édition a évolué. Quelle direction avez-vous souhaité prendre ?

S. T. : Le parti pris est de proposer des ouvrages offrant plus de facilité de lecture pour les pages intérieures. L'évolution essentielle concerne les couvertures des ouvrages de base, car nous nous sommes attachés à bien conserver l'alignement des dos numérotés avec tous les ouvrages de la V6.

C. d'A. : Certains rôlistes ont fait la remarque que le financement participatif ne proposait que des paliers à partir de 99 € et vous en avez vite rajouté d'autres plus petits… Vous êtes donc bien à l'écoute de la communauté des joueurs ?

S. T. : À l'origine, nous souhaitions en effet proposer des coffrets complets : Pack Essentiels et Édition Prestige. Mais rapidement, les joueurs ont demandé à pouvoir acquérir les ouvrages indépendamment les uns des autres. Ils soutiennent le projet de la même manière alors nous avons ouvert des contreparties.

Écouter les Grands Anciens ne suffit pas. Il faut surtout écouter ceux qui jouent à *L'Appel de Cthulhu.*

C. d'A. : Pourquoi n'y a-t-il pas de paliers spéciaux pour les boutiques ?

S. T. : Sans-Détour ne vend pas aux boutiques en direct. Pour tout achat de nos publications, les professionnels passent par notre distributeur Millennium, comme d'habitude.

C. d'A. : Actuellement une réédition démoniaco-angélique d'un autre grand succès rôliste est en cours de financement participatif : vous sentez-vous en concurrence ?

S. T. : C'est très bon pour le jeu de rôle que de telles réussites s'affichent. Soyons contents pour les éditeurs qui rencontrent le succès.

C. d'A. : Contrairement à elle, qui passe par la plate-forme développée par Black Book Éditions, vous avez choisi Ulule. Pourquoi cette plate-forme ? Parce qu'elle avait un nom de créature très, très ancienne ?

S. T. : En passant par le site de Ulule, nous avons l'opportunité de sortir du milieu spécialisé du jeu de rôle pour aller à la rencontre du grand public. En effet, Ulule est fréquenté par toutes sortes de personnes et pas seulement des amateurs de jeu de rôle. La thématique de *L'Appel de Cthulhu* et les références à l'univers de H.P. Lovecraft sont des éléments qui peuvent intéresser les profanes et leur permettre de découvrir ce qu'est le jeu de rôle. En l'occurrence, nous avons eu beaucoup de commentaires de la part de souscripteurs qui souhaitaient découvrir ce jeu. Nous avons donc imaginé une offre de soutien rien que pour eux, sous la forme d'un livret découverte.

Le fait que les sonorités du site et du Grand Ancien soient très proches est une pure coïncidence. Il ne faut pas alarmer les gens avec des faisceaux de coïncidences.

C. d'A. : Le financement participatif se développe énormément dans le petit milieu de l'édition rôliste, y compris chez de grands éditeurs comme Sans-Détour. L'ancien modèle ne fonctionnait plus ? Vers quel horizon vogue-t-on pour les années à venir, selon vous ?

S. T. : L'économie numérique est en pleine accélération et beaucoup d'éditeurs y ont recours pour des raisons qui leurs sont propres : financement participatif, boutique en ligne, etc. L'ancien modèle continue de fonctionner et doit d'ailleurs être déconnecté du financement participatif. Ce n'est pas la même finalité. Nous prévoyons de diffuser la V7 dans le réseau des boutiques comme nous l'avons toujours fait avec nos jeux de rôle.

Il est très couteux et chronophage de préparer un financement participatif. C'est un élément important dans ce que sera l'avenir de ce procédé.

C. d'A. : Quel est le palier de fou dont vous rêveriez pour couronner le financement participatif de *L'Appel de Cthulhu* ?

S. T. : En fait, nous sommes davantage impressionnés par le nombre de joueurs qui nous suivent que par l'atteinte des paliers successifs. Cette opération a véritablement réveillé une communauté et nous avons reçu des milliers de commentaires sur le site de Ulule. C'est très rassurant pour la suite de la gamme.

Quant à un pronostic de fin, disons... jet de SAN ! ■

Propos recueillis par Benoît Chérel
Illustrations aimablement fournies par les éditions Sans-Détour

MICRO 1 BY JOAN VALLS (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

Voix d'Altaride

PODCAST RÔLISTE

Depuis quelques mois maintenant, la communauté d'Altaride a une nouvelle corde à son arc : en plus de la revue mensuelle, du forum et du site, il y a désormais un podcast. Rencontre avec Julien Pouard, le porteur du projet, podcasteur en chef.

Chroniques d'Altaride : C'est votre premier podcast ?

Julien Pouard : En effet c'est le premier, après avoir passé plusieurs années à en écouter beaucoup, en français et surtout en anglais. J'ai commencé par suivre des podcasts sur *World of Warcraft* (*The Instance*, *Azeroth.fr*) ou sur l'actualité (*The Phileas Club* de Patrick Béja, qui vit désormais de ses podcasts grâce à Patreon) en anglais comme en français. J'ai la chance d'avoir appris l'anglais grâce au jeu de rôle, à l'écrit d'abord puis grâce aux séries télé et aux podcasts à l'oral. Ces jours-ci j'écoute : *Radio-Roliste*, *La Cellule*, *Café-roliste* et les podcasts *Outsider* en français. Ainsi que *Ken and Robin Talk about stuff*, *the Misdirected Mark*, *Down with D&D*, *the Jankcast*, *Roleplayer public radio*, *Happy Jacks RPG podcast*, *2 GM's 1 mic*, en anglais. Et je suis toujours à la recherche de nouveaux podcasts à explorer.

J'ai passé des journées entières à l'écoute de la radio, que ça soit pour de la musique ou des reportages, suivant des émissions mythiques et aujourd'hui disparues comme *Là-bas si j'y suis* et *C'est Lenoir* sur France Inter ou le *Rock and Roll Circus* et le *Ziggy show* sur Oüi FM (ce qui ne nous rajeunit pas…). J'écoute souvent en multitâche, en cuisinant, en écrivant, en travaillant ou en jouant. J'aime particulièrement les longs podcasts que je peux écouter sur le chemin du boulot et au retour.

C. d'A. : Quel est votre parcours rôliste ?

J. P. : J'ai fait ma première partie de jeu de rôle au centre de loisirs de mon école primaire. Un animateur avait réuni quelques gamins pour une partie de l'*Œil noir*. À vrai dire, je ne me souviens pas de cette partie. Quelques impressions tout au plus, une ou deux images d'une table dans un coin de la salle occupée par des gamins en train de jouer. Un émerveillement qui ne m'a jamais vraiment quitté. Pendant quelques années je me suis contenté des Livres dont vous êtes le héros. Je savais que le jeu de rôle existait, ça me faisait très envie mais je n'avais personne avec qui jouer. J'ai même tenté d'entraîner mes parents un peu plus tard quand, lors d'un passage à la FNAC, je suis tombé sur un étal avec la boîte de *Pendragon* de Gallimard. Mais la traduction était un peu hasardeuse, inaccessible au meneur de jeu en herbe que j'étais. J'ai vite laissé tomber.

Arrivé au collège j'ai eu la chance de tomber sur des amis proches qui m'ont enfin permis de rejoindre cet univers. J'ai commencé par *Advanced Dungeons & Dragons*, *Paranoïa* et *Star Wars*. Puis rapidement la seconde édition d'*AD&D*, *Marvel Super Heroes* et des tentatives sur *Chill* ou *Maléfice*. J'ai commencé à maîtriser assez rapidement d'abord timidement, puis avec plus de conviction. J'ai rejoint un club de jeu de rôle à Clamart puis à Issy-les-Moulineaux, j'ai découvert *Vampire la mascarade*, puis *Loup-Garou, l'apocalypse*. Ainsi que *L'Appel de Cthulhu* dans une version de club qui ne m'a pas laissé que des bons souvenirs. *Vampire* a été une révélation, plutôt que de jouer un aventurier, on pouvait jouer un monstre. Mon premier perso était un guitar hero torrero avec une très forte humanité. Le genre de personnage torturé d'un adolescent pas très à l'aise avec sa condition. La seconde révélation rôliste est venue, je pense, avec *Nephilim*. J'ai adoré ce jeu, les campagnes jouées puis maîtrisées. J'ai adoré la découverte de l'ésotérisme à travers ce prisme. Je suis quelqu'un de très cartésien, je ne crois pas une seconde à la magie ou à l'alchimie. Mais j'aime y rêver, et j'aime l'effort fait par les auteurs successifs de *Nephilim* pour baser leur jeu dans des fondements historiques, lié à l'ésotérisme du monde réel.

Un peu plus tard, avec quelques amis nous nous sommes lancés dans le semi-réel *Vampire*, créant une association membre de la Camarilla française. Pendant six ans l'essentiel de mes loisirs est passé là-dedans, une soirée par mois pour une trentaine de joueurs. Et nous n'étions pas seuls. Au plus haut de notre activité, cinq associations fonctionnaient en Île-de-France, une vingtaine en France. Chaque samedi soir était consacré à la Camarilla, pour moi en tant que conteur, qu'organisateur. C'est une expérience que je ne regrette pas. Mais je ne suis pas non plus prêt à renouveler de sitôt. J'y ai beaucoup appris sur l'humain, sur le jeu de rôle et sur moi.

En parallèle de tout ça j'ai aussi travaillé sur mes propres jeux, à usage exclusif de quelques amis. Je n'ai jamais arrêté de jouer ou de maîtriser. Même dans les périodes les plus difficiles, le jeu de rôle a été un plaisir qui me permettait de sortir d'un quotidien pesant. Quand je pense à toutes les polémiques que nous avons connues dans les années 90, j'ai toujours eu envie de dire à nos détracteurs que non, le jeu de rôle ne m'avait pas rendu fou, mais au contraire, qu'il m'avait sauvé. Et plus d'une fois.

C. d'A. : Pourquoi parler des *Chroniques d'Altaride* dans votre podcast ?

PODCAST LOGO BY COLLEEN AF VENABLE (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

J. P. : C'est autour d'une table de jeu de rôle que nous avons évoqué le projet des *Chroniques d'Altaride* la première fois. Avec quelques autres, nous arpentions les sables d'Égypte dans la peau des *Fils des siècles* de Benoît Chérel. J'avais rejoint la campagne de Benoît pour trois raisons : j'avais envie de renouer avec une activité de jeu de rôle hebdomadaire régulière, le pitch présenté par Benoît sur le forum Opale rôliste m'avait emballé, et il précisait qu'il encourageait ses joueurs à écrire des résumés et des éléments du jeu dans la peau de leurs personnages. J'avais envie d'écrire, de jouer et je n'avais pas joué à *Vampire* depuis longtemps[1]. J'ai signé.

Quelques mois plus tard, on se connaissait mieux, et l'envie d'écrire, de participer à un nouveau projet construit me taraudait. Quand Benoît m'a parlé des *Chroniques d'Altaride* j'ai sauté sur l'occasion pour y participer. Et j'ai continué d'y participer aussi souvent que possible.

Alors pourquoi parler des *Chroniques d'Altaride* dans le podcast ? Parce que j'avais envie de faire un podcast et que ça me semblait un alibi excellent. Parce que ça permet de poursuivre l'aventure et l'esprit de la revue sur un autre média. Parce que si le contenu des *Chroniques d'Altaride* est inégal, l'esprit qui y règne est excellent et que j'ai envie de le transmettre. Et quand je dis inégal je parle bien entendu aussi de mes propres publications.

En fait le podcast parlera des *Chroniques d'Altaride*, mais de façon libre, et pas seulement d'elles. Je ne vois pas ce projet comme une simple version audio de la revue, mais bien comme quelque chose de complémentaire, où nous pourrons aborder le même thème mensuel que les *Chroniques d'Altaride*... ou pas.

C. d'A. : Comment comptez-vous vous démarquer de la concurrence ?

J. P. : Je n'ai aucunement l'intention d'entrer en concurrence avec qui que ce soit. En France l'offre est limitée. *Radio-rôliste* permet de découvrir des tas de jeux par ses chroniques. *La Cellule* nous offre du grain à moudre pour nos reflexions rôlistes et au-delà. *Café-rôliste* propose un format plus court et des entretiens ciblés. Dans les podcasts *Outsider*, c'est un format plus long, sur des sujets de fond avec une parole assez débridée. Et les deux autres podcasts que j'ai entendu en français sont très spécialisés : *Des rôlistes dans la cave* parle essentiellement de *Sens*, le jeu de Romaric Briand. Les podcasts de Matrae Édition parlent aussi de leurs jeux. Et pardon à ceux que je ne connais pas ou que j'oublie !

Il y a largement de la place pour tout le

1 À cette époque, *Fils des siècles* n'était pas encore un jeu de rôle à part entière, mais un setting de campagne pour *Vampire, le requiem*. Plus d'informations sur cette période de la genèse du jeu dans le **numéro 1 des *Chroniques d'Altaride*** (ndlr).

JULIEN ET MORGAN © BENOÎT CHÉREL POUR VOIX D'ALTARIDE

monde, à mon avis. Et pour se nourrir les uns des autres. Ce dont je rêve, c'est d'un podcast qui reflète une discussion entre amis, qui ne s'attache pas à l'actualité des jeux, qui débatte de sujet divers et qui fasse parfois intervenir des invités. Un autre projet serait de faire un podcast qui interagisse beaucoup avec la communauté rôliste, où l'équipe répond aux questions posées par les auditeurs par courrier ou au téléphone. Mais pour ça, il faudrait que nous disposions d'une base solide d'auditeurs, prêts à nous envoyer des questions. Si ça arrive j'en serai ravi, mais la base du podcast restera pour le moment la discussion autour d'un thème choisi.

Je tiens aussi à trois autres points :

- utiliser les expériences personnelles de l'équipe pour partager notre amour du jeu de rôle, de la culture rôliste et imaginaire en général. C'est en général par là que commencent les podcasts.
- débattre de thèmes qui nous intéressent mais en ayant bossé dessus au préalable. Xavier (Globo) est extraordinaire de ce point de vue là, dés le thème posé il se lance dans des recherches intensives et nous propose souvent une synthèse passionnante. Mais les autres ne sont pas en reste.
- avoir un espace de liberté d'expression pour exprimer nos enthousiasmes et nos colères, c'est la dernière partie des podcasts, la rubrique coup de cœur, coup de gueule. Je laisse chacun totalement libre d'exprimer ce qu'il veut à condition qu'il assume ses propos. C'est inspiré des Rants du *Jankcast* que j'encourage chacun à explorer. Je trouve que ça nous ancre dans le réel, dans le quotidien d'un rôliste.

C. d'A. : Comment se passe un enregistrement ?

J. P. : C'est variable, le premier épisode a été enregistré à l'arrache, avec un micro sur une table basse, dans mon salon. Morgan écoutait au casque et nous prévenait quand les trains qui passent devant chez moi interrompaient

PODCAST IN PROGRESS BY ROBERTG_NL (CC BY 2.0), VIA FLICKR

la discussion. Les deux numéros suivants ont été enregistrés chacun chez soi, sur Skype et dans le numéro 3 nous avons même été rejoints par Benoît depuis le FIJ à Cannes.

Pour le numéro 4, nous allons essayer de nous réunir à nouveau, autour d'une table, et cette fois j'ai assez de micros pour tout le monde.

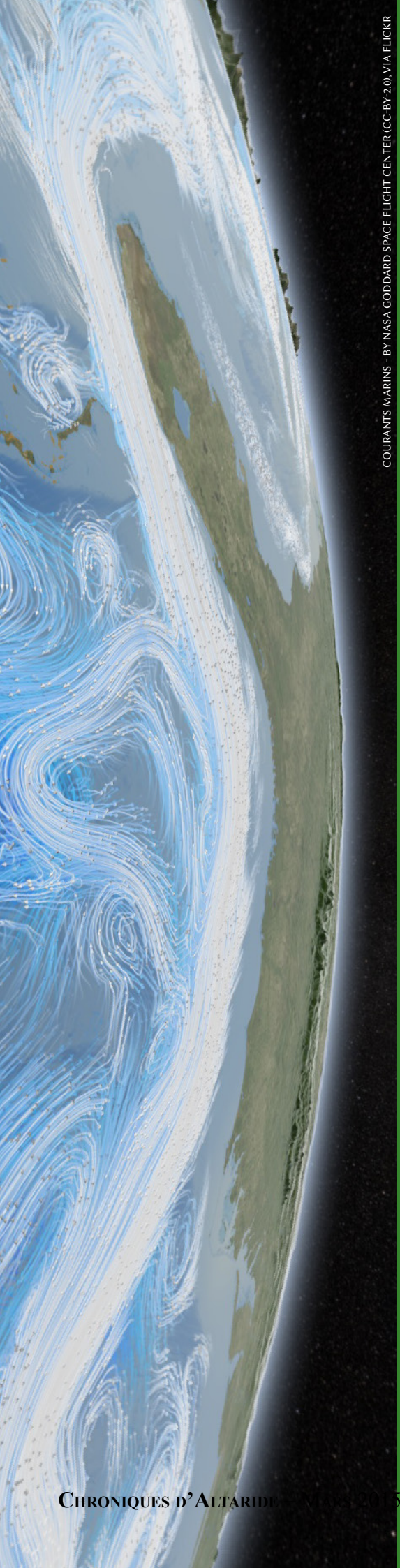
J'ai aussi pour projet de déplacer le lieu d'enregistrement, d'aller enregistrer dans des conventions, dans des salons, partout où ça sera possible. Et je ne suis pas le seul à vouloir le faire ! Au moment où j'écris, Kobal a publié sur *Radio-Rôliste* une interview ramenée de son voyage au bout du monde, à Kuala Lumpur. Romaric Briand a déplacé les micros de *La Cellule* jusqu'au Festival international des jeux à Cannes et en a ramené une série d'interviews et de discussions. Et Orlanth sur *Café-Roliste* devrait bientôt publier un épisode enregistré à la même occasion.

C. d'A. : Le prochain podcast parlera donc de ce numéro 34 des *Chroniques d'Altaride*... quoi d'autre ?

J. P. : Nous parlerons de la revue comme à chaque fois. Et nous aborderons un thème proche de celui de la Nature qui sert de fil rouge à ce numéro : l'environnement de jeu. C'est un sujet proposé par Morgan qui nous a paru très intéressant. Quelle est l'influence de l'environnement dans lequel se tient une partie de jeu de rôle ? Est-ce qu'une mise en ambiance par de la musique est intéressante ? Comment les joueurs devraient ils se placer autour d'une table de jeu ? Doit-on jouer autour d'une table ? Qu'apporte le matériel de jeu (écran, dés, fiche de perso, figurines...) à une partie ? Ce ne sont pas les questions qui manquent.

Nous parlerons aussi de ce qui nous a animé dans le milieu rôliste depuis l'épisode précédent, et nous exposerons nos coups de cœur et nos coups de gueule du mois. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel



COURANTS MARINS - BY NASA GODDARD SPACE FLIGHT CENTER (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Gaia's Rising

Ambiance

On retrouvait un tryptique dans le monde des ténèbres avec trois forces identifiées, mais aux contours flous. Le sauvage, le Tisseur et le Ver.

Si l'on fait un parallèle avec notre monde d'aujourd'hui on se rend compte que le Ver et le Tisseur se partagent la première place du classement. Les innovations technologiques se succèdent, l'homme domestique de plus en plus un monde qu'il soumet à sa volonté sans se soucier des conséquences sur l'environnement commun ou même sur le bien-être de ses frères ou des autres habitants de cette terre que sont les animaux.

Le Ver et le Tisseur se partagent la tête de l'affiche. On se demande bien si cette technologie qui devient omniprésente aura une âme ou pas. « Rock, dollar et centaines ; Coca et Kalashnikov » disait le poète il y a quelques décennies ; des vers qui n'ont pas pris une ride.

Les gouvernements nourrissent la finance, qui nourrit la technologie, qui empoisonne les sols pour nourrir la population avec des produits certes empoisonnés mais tellement bon marché !

Des négociations se font sur tout, l'argent tellement nécessaire, indispensable et futile peut maintenant changer de mains à une vitesse proche de celle de la lumière. Alors les puissants négocient, de façon à toujours en avoir plus tandis que les faibles, qui ont du mal à faire entendre leur voix, ont du mal ne serait-ce qu'à accéder à la table des négociations.

On complexifie, on isole, on règne, on planifie et le monde entier doit se plier à la plus grande des règles jamais établie : la nécessité économique.

Sauf que...

Sauf qu'il y a une force oubliée dans le lot. Une force bafouée, humiliée et qui pour l'instant reste silencieuse ce qui ne veut pas dire qu'elle le restera éternellement.

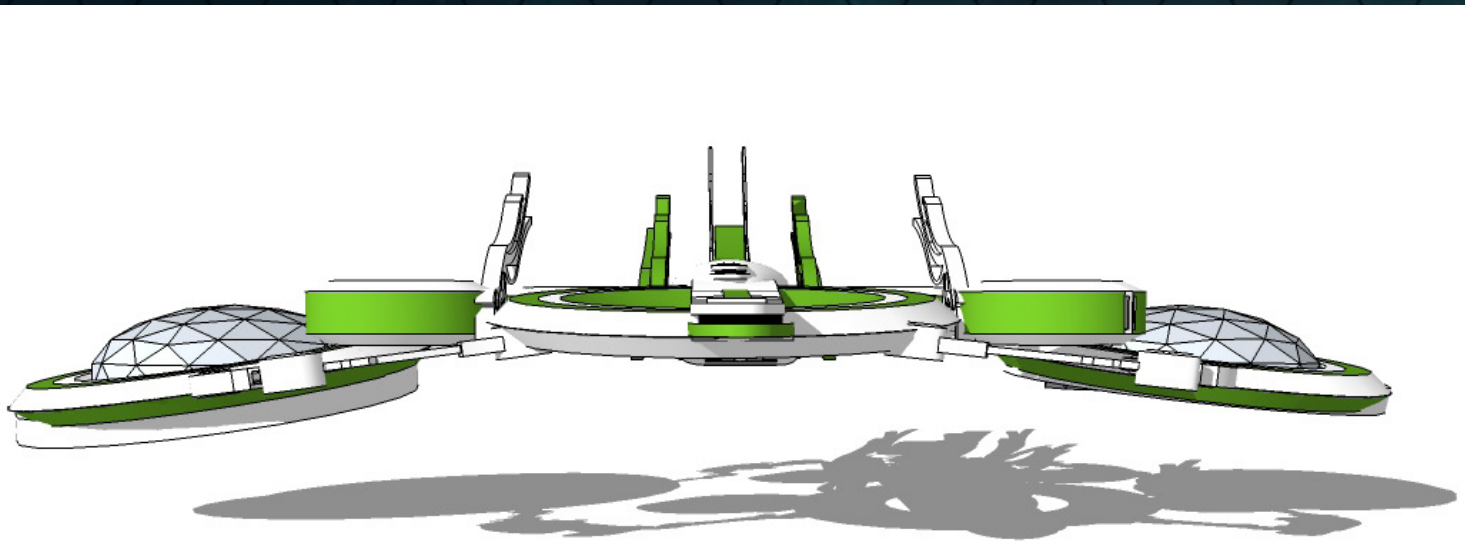
Car on ne négocie pas avec le Sauvage.

Et le jour où il se fait entendre c'est hélas trop tard. ■

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.



Le Vert galant

Chaque civilisation apprend à s'adapter à son environnement ou à le plier à sa volonté, voire l'annihiler pour survivre et se développer.

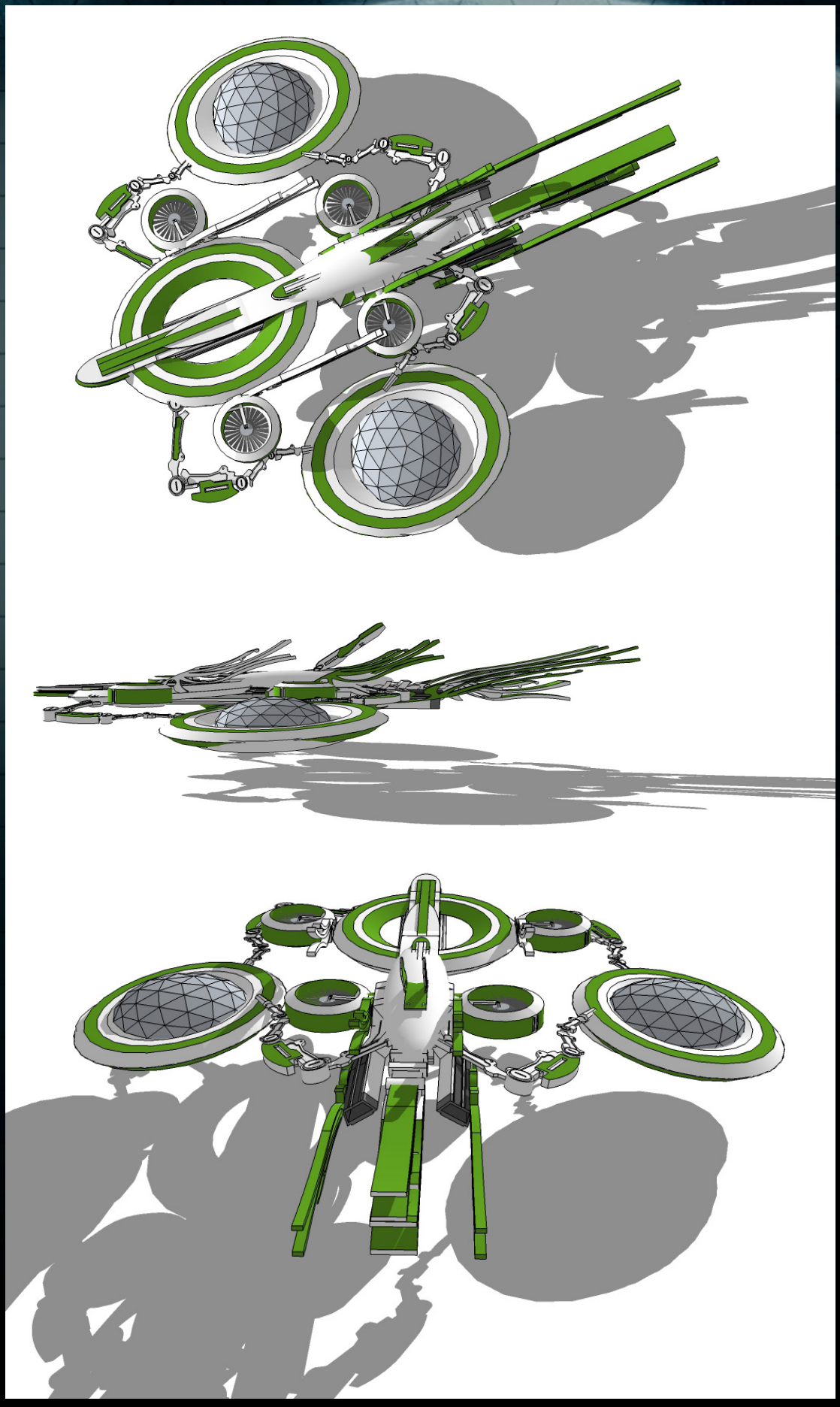
Très tôt, quand les premiers voyages interstellaires se sont banalisés, un projet de mission scientifique est né pour recenser la flore galactique et développer des recherches biologiques dans le but d'adapter certaines espèces sur différents mondes. Grâce à ces démarches, on pourra à la fois protéger la diversité biologique et accroître les ressources alimentaires générales.

Ainsi fut créé le *Vert galant*. Il a parcouru d'innombrables mondes et recueilli des milliards d'échantillons, allant de la simple molécule à d'immenses arbres millénaires. Les cultures installées à bord se font essentiellement dans des laboratoires ultra-sophistiqués, mais on trouve aussi à bord de vastes serres bio-climatiques où se développent les plus importants biotopes.

Aujourd'hui, la structure du vaisseau a évolué vers quelque chose de radicalement différent de ce qui avait été conçu à l'origine. Comme si la nature avait réellement pris la main sur l'appareil. Certaines coursives sont obstruées depuis des décennies par d'énormes racines sorties des tréfonds de cales oubliées, si bien que d'autres passages alternatifs ont parfois été construits autour de ces plantes incontrôlables.

Quelques drames émaillent l'histoire de cet étonnant vaisseau. On raconte que des plantes toxiques ont autrefois libéré leurs spores mutagènes dans certains sas, ou que des scientifiques déments ont délibérément sacrifié des vies humaines pour nourrir de terrifiantes plantes carnivores…

Heureusement, le vaisseau est vaste et le *Vert galant* garde le cap en développant activement, encore aujourd'hui, de nombreux travaux de recherche écologique d'avant-garde. Le vaisseau donne une réponse claire et engagée à la désertification dans certains systèmes stellaires et cherche à apporter une solution durable à la famine qui menace de nombreuses civilisations à travers la galaxie. ■



Interview

Rencontre avec les auteurs du jeu de rôle Knight

Chroniques d'Altaride : Pouvez-vous vous présenter pour nos lecteurs ?

Simon Gabillaud : Bonjour à tous, je m'appelle Simon Gabillaud, je travaille dans la communication, et je suis avec Coline, l'auteur de *Teocali* et, bien entendu, de *Knight*.

Coline Pignat : De mon côté, je suis Coline et je travaille en tant que chargée d'administration dans un théâtre.

C. d' A. : La bande annonce de votre jeu de rôle donne d'entrée un ton très cinématographique… quelle sera l'ambiance du jeu ?

S. G. : Nous classons, avec Coline, l'ambiance du jeu dans « l'horreur épique ». Ça peut paraître antinomique, mais ce sont les termes qui conviennent le mieux. En fait, l'univers de *Knight*, qui est, pour faire simple, notre Terre envahie par les ténèbres, est hanté par des créatures de cauchemar, des horreurs qui amènent avec elles le désespoir et qui rendent certains habitants de la planète complètement fous. Dans ce monde abîmé, où l'espoir est quelque chose de rare, seuls les membres du Knight semblent pouvoir continuer à se battre et à sauver le monde… Et justement, ceux qu'on nomme les « chevaliers » sont équipés de méta-armures, des exosquelettes blindés, qui en plus de protéger leur porteur d'à peu près tout, les dotent de capacités surhumaines comme l'invisibilité, le pouvoir de voler ou

encore celui de soulever des blindés. On a donc des protagonistes très héroïques, super-héroïques même, qui évoluent dans une fiction où la très grande majorité des autres personnages vivent l'horreur plus souvent qu'ils ne peuvent le supporter, comme dans un véritable film d'horreur par exemple…

C. d' A. : Décrivez-nous l'univers de *Knight*…

C. P. : En quelques mots, *Knight* prend place à la fin de l'année 2037. Le monde a évolué salement, les inégalités se creusent, des épidémies déciment des régions entières du monde, on voit l'émergence de forces armées indépendantes et surpuissantes et la naissance de technologies pouvant augmenter l'homme et le sauver de toutes les maladies. Parmi ces technologies, c'est l'immortalité qui est le point d'orgue. Malheureusement, seuls quelques élus en profitent.

Parallèlement à la découverte de l'immortalité, l'humanité voit l'apparition d'océans de ténèbres engloutissant des pays entiers, sans réussir à en expliquer la cause. Puis quelques temps plus tard, des créatures terrifiantes et cruelles se mettent à en émerger et tentent, semble-t-il, de réduire la race humaine à néant.

Heureusement, les rares, influentes et puissantes personnes s'étant octroyé l'immortalité décident de dresser des remparts contre les ténèbres en construisant les arches, des villes titanesques et fermées où une partie de l'humanité se réfugie sous la présence rassurante de dômes de lumière.

Et puis, un jour, un homme réussit à défaire seul les ténèbres hantant la ville de Dublin. Cet homme est dénommé Arthur, créateur et « roi » du Knight.

C. d' A. : Contrairement à *Teocali*, votre nouveau jeu est très sombre, et mélange de nombreux thèmes « adultes »… Pourquoi un tel revirement ?

S. G. : En fait, *Teocali* était plus adulte que ce que l'habillage laissait en penser. Cela dit, effectivement, *Knight* est plus sombre, nécessairement désespéré et surtout, beaucoup plus violent.

À vrai dire, avec Coline, on a toujours eu une idée d'univers s'articulant en trois étapes, bien avant *Teocali* en fait. Cet univers est composé de *Knight*, qui en est le pivot, d'une préquelle et d'une séquelle qui, je l'espère, sortiront plus tard. Cet univers, cette méta-histoire, sont en gestation depuis bientôt neuf ans, avant même que le concept de *Teocali* ait émergé de nos crânes.

C. d' A. : Quelles ont été vos inspirations ?

C. P. : Elles sont multiples, trop nombreuses pour être toutes citées mais dans un vrac non-exhaustif : *Blame* pour les ténèbres et le silence qui y règne, *Judge Dredd* (notamment le film de 2012) pour les méga-cités cauchemardesques, *IronMan* et les comics en général pour les armures offrant des capacités hors du commun et la variété des

Atelier du créateur

Knight, le jeu

Knight prend place à la fin de l'année 2037. Le monde a évolué tristement, les inégalités se creusent, des épidémies déciment des régions entières du monde, on voit l'émergence de forces armées indépendantes et surpuissantes et la naissance de technologies pouvant augmenter l'homme et le sauver de toutes les maladies. Parmi ces technologies, c'est l'immortalité qui est le point d'orgue. Malheureusement, seuls quelques élus en profitent.

Parallèlement à la découverte de l'immortalité, l'humanité voit l'apparition d'océans de ténèbres engloutissant des pays entiers, sans réussir à en expliquer la cause. Puis quelques temps plus tard, des créatures terrifiantes et cruelles se mettent à en émerger et tentent, semble-t-il, de réduire la race humaine à néant. Heureusement, les rares, influentes et puissantes personnes s'étant octroyé l'immortalité décident de dresser des remparts contre les ténèbres en construisant les arches, des villes titanesques et fermées où une partie de l'humanité se réfugie sous la présence rassurante des dômes de lumière.

Et puis, un jour, un homme réussit à défaire seul les ténèbres hantant la ville de Dublin. Cet homme est dénommé Arthur, créateur et « roi » du Knight.

Dans Knight, les personnages joueurs sont des héros, puissants et capables d'actions qui défient l'imagination. Des chevaliers, membres du Knight. Cependant, ils sont aussi des personnes, avec une histoire, une vie et un passé qui construisent leur avenir.

Une nouvelle souscription de jeu de rôle pour l'édition de *Knight* sera lancée le 28 mars 2015 sur la plateforme Ulule.

super-pouvoirs, l'ensemble de l'œuvre de Joss Whedon, notamment pour ses thématiques, et évidemment une belle quantité de fictions « horrifiques » de *La Tour Sombre* de Stephen King à *Rec* de Paco Plaza et Jaume Balaguero.

C. d' A. : Pour quelles raisons avez-vous choisi d'éditer votre jeu chez Orygins ?

S. G. : Honnêtement, parce que c'était l'éditeur le plus enthousiasmé par le projet et le plus motivé. Pour nous, l'entente et la sympathie avec un éditeur sont vraiment importants, qu'il soit dans le milieu depuis un bail ou tout nouveau. Il nous a aussi proposé de travailler notre univers sur plusieurs supports, à travers le jeu de rôle évidemment, mais aussi des romans, de la musique, en travaillant sur un site de création de personnage.

C. d' A. : Vous travaillez en lien avec des illustrateurs qui mettent votre univers en images : comment se passe cette relation ?

C. P. : Plutôt très bien je pense, même si le travail des illustrateurs n'est sans doute pas rémunéré à sa juste valeur. Cela dit, on a essayé de faire les choses bien et de s'entourer d'une équipe puissante, de célébrités du milieu comme Vincent Devault et de « jeunes » illustrateurs tout aussi talentueux.

En termes de travail pur sur les illustrations, nous avons une idée précise de ce que nous voulons, notamment en termes de « style ». Pour le reste, on laisse carte blanche aux illustrateurs, à leur imagination et à leur talent.

C. d' A. : Une date de parution est-elle prévue ?

S. G. : Actuellement, aucune date précise en dehors de « cette année ». Après, nous penchons essentiellement, avec Orygins, notre éditeur, vers la rentrée 2015 ce qui nous laisse le temps de finaliser l'ensemble du projet après les textes.

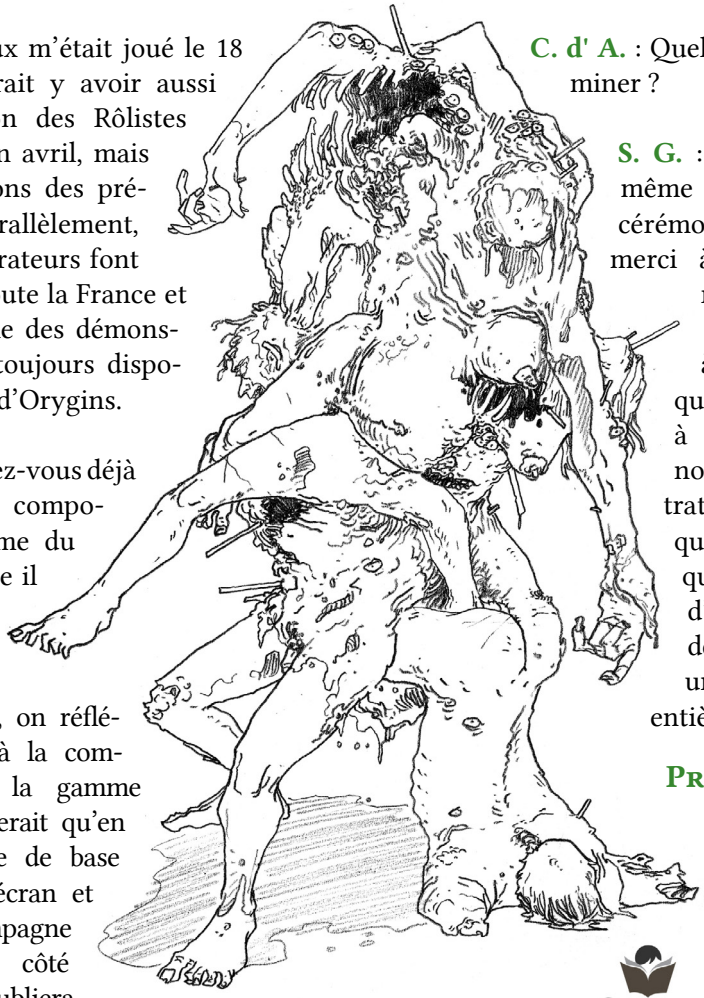
C. d' A. : Où et quand peut-on tester le jeu ?

S. G. : Coline et moi serons à Histoire de Jouer à Caen, les 28 et 29 mars, et à la conven-

tion Si Évreux m'était joué le 18 avril. Il devrait y avoir aussi la convention des Rôlistes Rouennais fin avril, mais nous attendons des précisions. Parallèlement, nos démonstrateurs font jouer dans toute la France et le programme des démonstrations est toujours disponible auprès d'Orygins.

C. d' A. : Savez-vous déjà comment se composera la gamme du jeu (si gamme il y aura) ?

C. P : Actuellement, on réfléchit encore à la composition de la gamme mais on aimerait qu'en plus du livre de base il y ait un écran et une campagne complète. À côté de ça, on publiera d'une manière ou d'une autre des scénarios, des cadres d'aventure, de nouvelles capacités, bref du contenu, un peu comme nous l'avions fait durant un an avec *Teocali* et la cinquantaine de contenus créés.

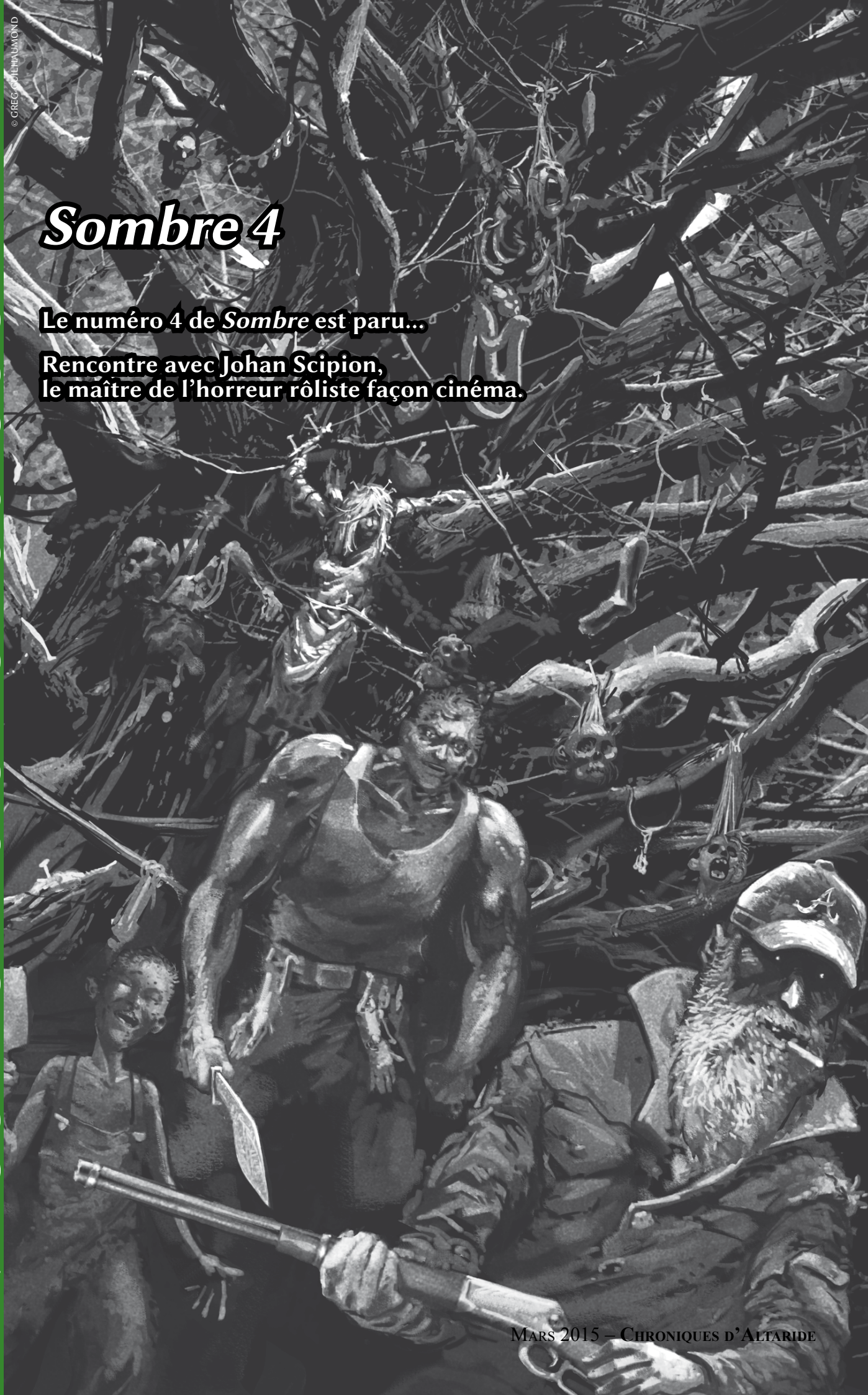


C. d' A. : Quelques mots pour terminer ?

S. G. : En quelques mots, même si ça fait un peu cérémonie des Oscars, merci à ceux qui s'intéressent de près ou de loin à *Knight*, merci à ceux qui nous questionnent, merci à nos playtesteurs, à nos super démonstrateurs et à tous ceux qui bossent pour que quelque chose, issu d'une petite idée, devienne un jeu et un univers à part entière. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel
Illustrations aimablement fournies par les éditions Orygins

© GREG GOLHAUMOND



Sombre 4

Le numéro 4 de *Sombre* est paru...

Rencontre avec Johan Scipion, le maître de l'horreur rôliste façon cinéma.

Chroniques d'Altaride : Petit rappel pour les lecteurs qui auraient manqué les épisodes précédents : *Sombre*, c'est quoi ?

Johan Scipion : Un jeu de rôle papier pour se faire peur comme au cinéma. Chaque partie est un film d'horreur : apocalypse zombie, thriller horrifique avec supplément de serial killer, horreur gothique à base d'aristocrates vampires, survival forestier garanti 100 % redneck, etc. Le point commun est qu'à chaque fois, les joueurs incarnent les victimes.

Les règles sont simples, vraiment simples. Tout le système, du roll under classique mais ultra épuré, s'articule autour de deux jauges, Corps et Esprit, qui servent à la fois de compétences et de réserves de points, respectivement de santé physique et mentale. Le jeu propose également vingt-quatre Personnalités, pour accompagner le roleplay des joueurs et la descente de leurs personnages vers la folie.

Le cœur des règles, un document d'une dizaine de pages baptisé *Sombre light*, est gratuitement téléchargeable sur le site officiel[1]. C'est un bon moyen de découvrir le jeu et de commencer à jouer avec. À côté de cela, *Sombre* est publié sous forme de revue. J'en sors un numéro par an, ou presque. Et là, j'en suis au quatrième.

C. d'A. : Justement, que contient *Sombre 4* ?

J. S. : Un scénario pour *Sombre classic* et deux gros articles. *White Trash* est un survival forestier coopératif, inspiré de *Deliverance* et *Massacre à la tronçonneuse*. On y joue des étudiants poursuivis par des rednecks cannibales. Dynamique, gore et fun. Quant aux articles, ils abordent des sujets essentiels pour le bon déroulement d'une partie de *Sombre*, la création collective des personnages et l'écriture des scénarios. En ce qui concerne ce dernier, je voulais rester aussi concret que possible. J'ai donc opté pour un making-of, c'est-à-dire que j'ai raconté en détail comment j'ai écrit et playtesté (treize fois) *House of the Rising Dead*, le scénario zombies de *Sombre 1*.

C. d'A. : *White Trash* tourne à ta table depuis plusieurs années : comment a-t-il évolué ?

J. S. : Je l'ai fait jouer soixante-dix fois en convention, sans m'en lasser car il est super agréable. C'est une véritable pochette surprise : chaque partie est différente, faut vraiment s'attendre à l'inattendu. J'adore mener dans ces conditions, sur le fil du rasoir. Dans mes souvenirs, c'est surtout la deuxième scène qui a beaucoup changé. Le plan que j'ai utilisé pour mon playtest initial ne fonctionnait pas bien. Je l'ai redessiné pour la partie suivante. Puis j'ai soigneusement ajusté le rapport de puissance entre PJ et PNJ. C'est un point crucial. Si les bad guys sont trop faibles, il n'y a pas de challenge et tout le monde s'emmerde, moi comme les joueurs. S'ils sont trop forts, ça tue le jeu. L'équilibrage est d'autant plus délicat qu'il doit être dynamique : il faut que le meneur puisse moduler l'adversité en temps réel, selon la manière dont les joueurs se débrouillent. D'une partie à l'autre, l'écart peut être très sensible. Comme je le disais, une vraie pochette surprise.

Le point intéressant de l'histoire éditoriale de *White Trash* est que mes contraintes de publication dans *Sombre 4* l'ont bonifié. Je te passe les détails parce qu'il me faudrait plusieurs pages pour tout t'expliquer. Disons simplement que je me suis retrouvé dans l'ennui à cause de mes aides de jeu. J'en avais beaucoup trop. Cela ne me gênait pas le moins du monde quand je menais le scénario, mais dans le cadre du fanzine, cela aurait été ingérable. Chaque numéro ne fait que 72 pages et la place y est chère. J'ai donc cogité, trouvé des solutions et les ai playtestées pour voir ce qu'il en était. Cinq parties pour en avoir le cœur net. Mener à nouveau ce scénario après tout ce temps fut super sympa, une vraie madeleine. Au final, la version définitive est meilleure (plus efficace, plus péchue)

1 www.terresetranges.net

alors qu'elle tourne avec moins d'aides de jeu. *Less is more*, disent les Anglo-Saxons.

C. d'A. : Quel intérêt y a-t-il à créer les personnages de manière collective ?

J. S. : Il y en a plein. Brainstormer tous en chœur permet de pousser plus loin les idées des uns et des autres. Souvent, cette émulation se traduit par un gain significatif de temps. À ma table, cinq créas individuelles sont plus longues qu'une créa collective à cinq. Le brainstorming commun permet de tisser facilement des liens entre les personnages, ce qui est à mon avis essentiel pour produire une bonne dynamique de groupe. Et surtout, créer collectivement est fun. Très souvent, ça finit par fuser de partout ! Un joyeux bordel, que je m'efforce de canaliser un minimum et qui me plait énormément. Quand on crée, on est déjà en train de jouer et c'est vraiment cool.

C. d'A. : Tu développes *Sombre* depuis quinze ans… L'envie de continuer dans l'horreur est-elle toujours intacte ?

J. S. : Vingt, en fait. Et oui, le genre continue de me parler avec autant d'intensité, alors que d'autres ont perdu de leur attrait. Adolescent, j'étais fondu de fantasy, de science-fiction et de super-héros. Je continue d'y trouver du plaisir bien sûr, mais cela ne me prend plus aux tripes comme avant. Avec l'horreur par contre, ça marche toujours aussi bien. Je ne sais pas exactement à quoi c'est dû. Peut-être est-ce parce que le genre exprime quelque chose d'essentiel, de profond, de viscéral. Quelque chose qui interpelle autant l'homme que je suis que l'adolescent que je fus. Il interroge la condition humaine, ses limites, ses frontières, et il le fait de manière directe, frontale. J'aime cette sincérité, cette brutalité sans fard. Et puis, et surtout, l'horreur est super fun. Quand elle est bien faite, c'est du divertissement intelligent. Et ça me plaît.

C. d'A. : C'est toujours le même bandana noir depuis le début ?

J. S. : Oui bien sûr. Il est tout dur maintenant, ça me fait comme une sorte de casque. Vachement pratique quand je fais de la moto, de la spéléo ou que je me balade sur un chantier. Et avec tous ces asticots blancs qui grouillent dessous et me massent le cuir chevelu, je suis tout le temps détendu. C'est royal.

C. d'A. : Déjà quatre numéros de la revue. Envisages-tu de basculer un jour sur un format différent, type « livre de base » ou « intégrale » ?

J. S. : C'est le projet depuis le départ, mais je ne suis pas du tout pressé. *Sombre* est une course de fond. Cela fait vingt ans que j'y travaille, je ne vais pas commencer à m'emballer maintenant. Clairement, la revue a encore de belles années devant elle. Elle me permet de publier le jeu à mesure que je le playteste et l'écris, ce que je trouve idéal. C'est un boulot de fou bien sûr, mais j'y prends un pied colossal et cela m'aide énormément à avancer. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel
Illustration Greg Guilhaumond
Photo Christophe Delsart

C'hoarí Ar Roll
La Convention de Jeux de Rôle
DU SAMEDI 14 MARS 10H
AU DIMANCHE 15 MARS 2015 17H
A L'ENSSAT - LANNION (22)
31H DE JEUX &
ACTIVITÉS ANNEXES NON STOP
ENTRÉE GRATUITE
Crédit Mutuel de Bretagne
Ludik Bazap
Lannion-Trégor Communauté
ENSSAT Lannion

COUVERTURE DU FASCICULE : OLIVIER FERTEL

Un scénario de Gabzéta pour *Sombre*, le jeu de rôle d'horreur cinématographique, adapté de la nouvelle de Marija Nielsen publiée aux éditions Le Carnoplaste.

Par Gabzéta

Descriptif

Ce scénario est un survival insulaire contemporain pour cinq personnages joueurs. Il s'agit donc d'une adaptation, plutôt fidèle, de la nouvelle *L'Île aux chimpanzés*, écrite par Marija Nielsen et publiée en fascicule aux éditions Le Carnoplaste en 2013. *Sombre* est un jeu de rôle horrifique, écrit par Johan Scipion et publié sous forme de revue par Terres Étranges[1].

Adaptation par Gabzéta, avec les bons conseils de Seb Lenoir et de Gauvain sur le forum Terres Étranges.

Références cinématographiques

Les Chasses du comte Zaroff,
L'Île du docteur Moreau...

Pitch

De nos jours, dans l'archipel des Açores. Une primatologue piège ses anciens collègues sur un îlot où vit une horde de chimpanzés agressifs. Les cinq infortunés vont devoir survivre en pyjamas, traqués par les singes, avant que la scientifique ne vienne chasser les survivants à coups d'arbalètes.

Personnages joueurs prétirés

- Quatre scientifiques primatologues, travaillant pour une fondation dans l'Ouest de la France.
- Un domestique, travaillant sur une île résidentielle des Açores.

1 La version Light des règles de *Sombre* est disponible sur le site Internet de Terres Étranges : www.terresetranges.net/sombre.html

Damien Duroche

Background visible

Primatologue désinvolte et chanceux. 38 ans. Visage poupin. Cheveux frisés.

Ancien amant de Tatiana Orloff lorsqu'ils étaient collègues à la Fondation. Damien l'a soutenue et a tenté de la convaincre de ne pas démissionner. Il a gardé de la tendresse pour elle. Il a aujourd'hui une relation avec Nelly Potier.

Background caché

Je suis persuadé que Tatiana, cette orgueilleuse, reviendra nous chercher rapidement et qu'elle ne souhaite que nous provoquer, nous montrer *in situ* la réussite de son expérience.

- Primatologue désinvolte
- E 12 - C 12
- In extremis
- Code de conduite : je ne peux pas être violent envers un animal.

Nelly Potier

Background visible

Paléontologue irritable et donneuse d'ordres. 33 ans. Rousse pulpeuse, aux formes généreuses.

C'est le projet d'étude de Nelly qui a été financé, au détriment de celui de Tatiana sur les chimpanzés. Nelly est aujourd'hui l'élève du professeur Terrier, à la place de Tatiana. L'affection que le directeur semble toujours porter à Tatiana rend Nelly très jalouse. Nelly a une liaison avec Duroche, l'ancien amant de Tatiana, mais son côté désinvolte l'agace.

- Paléontologue irritable
- Chef
- Écervelée

Georges Terrier

Background visible

Primatologue arrogant et miraculé. Directeur de la fondation. 60 ans. Petite barbe et lunettes. Diabétique.

Terrier a beaucoup d'affection pour Tatiana Orloff, dont il est l'ancien mentor. Lorsque le projet de Tatiana a été refusé, il était absent pour des raisons de santé. Sinon, il l'aurait soutenu. Terrier est aujourd'hui mentor de Nelly Potier.

Background caché

J'admets que Tatiana est rancunière, mais je lui trouve toujours des excuses. Je suis intimement persuadé qu'elle ne me fera pas de mal. J'étais secrètement amoureux d'elle quand elle était mon élève.

- Primatologue arrogant
- E 12 - C 10
- Miraculé
- Invalide. Diabétique (faible endurance)

Joseph Blin

Background visible

Primatologue fort et discipliné. 45 ans. Massif et musclé. Visage carré.

Blin déteste Tatiana, il a dévalorisé son « projet chimpanzés » et a été heureux de la voir démissionner. Il n'a répondu présent à l'invitation de la Russe que parce que tous ses collègues s'y rendaient. Blin est rancunier vis-à-vis de Georges Terrier, qui prend toujours des femmes comme élèves. Il est amoureux de Nelly, il joue les protecteurs avec elle et utilise le premier prétexte venu pour dévaloriser Duroche.

- Primatologue fort
- Discipliné
- Dévoué : Nelly

Eli Madec

Background visible

Domestique rusé et endurci. 50 ans. Visage émacié. Grand et sec.

Eli est au service de Tatiana Orloff et il habite avec elle sur son île résidentielle.

Background caché

Depuis trois ans, j'assiste au quotidien Tatiana Orloff. Ma patronne est littéralement obsédée par le comportement prédateur des singes. Elle est alcoolique et experte au tir à l'arbalète.

Je sais qu'il y a des caméras disséminées sur toute l'île aux chimpanzés et qu'elle est composée de cinq grandes zones :

1. La plage, qui est inondée à marée haute.
2. La zone rocheuse, qui est relativement sûre. Une cabane là-bas contient des outils.
3. La clairière, dans le massif épineux, contient le générateur pour alimenter les caméras.
4. Une clairière sert de lieu de vie actuel aux singes.
5. Une clairière abandonnée est l'ancien lieu de vie des singes.

Je suis un homme d'honneur qui obéit sans broncher à sa maîtresse. Qu'elle m'ait abandonné sur l'île me perturbe complètement.

Je suis vêtu de chaussures, pantalon, veste et chemise. Je possède un briquet et des cigarettes.

- Domestique rusé
- E 12 - C 12
- Endurci
- Code de conduite : ne jamais nuire à Tatiana

Antagonistes

Tatiana Orloff

Background visible

Primatologue fanatique. 45 ans. Grande et brune au visage long. Rit très fort.

Humiliée par le refus de financement de son projet sur les chimpanzés, elle a démissionné de la fondation et coupé les ponts il y a trois ans. Elle a monté son expérimentation elle-même : étudier le comportement prédateur et les méthodes de chasse des chimpanzés sauvages. Elle a laissé des singes grandir sur une île lui appartenant et leur a fourni des chèvres comme proies. Elle les surveille grâce à un circuit de caméras, sur son île familiale, à trois kilomètres de là.

Tatiana hait Blin depuis toujours. Elle jalouse violemment Nelly. Elle méprise Duroche qui lui fait pitié. Seul Terrier, son ancien mentor, est à même de réveiller chez elle un soupçon de compassion, s'il ne la contrarie pas.

Background caché

Tatiana s'est peu à peu enfoncée dans la folie et se délecte au quotidien de la cruauté des primates envers leurs proies. Elle rêve de chasser avec eux. Elle conçoit alors un piège pour se venger de ses anciens collègues : après les avoir invités dans sa résidence et les avoir drogués, elle les fait déposer de nuit sur l'île aux singes. Quand Blin se réveille trop tôt et se débat, elle panique et redémarre le bateau, abandonnant sur place son fidèle domestique, Eli. Elle n'en éprouve aucun remords et rentre observer le déroulement de la chasse en se saoûlant de vodka.

- Personnalité : Fanatique
- Avantage : tir (arbalète). Tireuse d'élite
- Désavantage : droguée (alcoolique), code de conduite : vengeance.
- PNJ 12

Hangar aux scénarios

CHIMPANZÉS SUR UN ARBRE - PAR ANTHONY D'ONOFRIO (CC-BY-2.0) VIA FLICKR

Les chimpanzés sauvages

Ils sont au nombre de onze : un mâle dominant, trois jeunes mâles, cinq femelles et deux bébés.

Ils ont grandi sur l'île et n'ont eu aucun contact avec les humains. Ils se sont habitués à dévorer la chair fraîche en chassant les chèvres déposées sur la plage par Eli deux fois par semaine. Ces quinze derniers jours, rien n'a (volontairement) été déposé. Ils sont affamés de viande et sont très agressifs.

- **Lieu de vie** : Ils ont bâti des nids dans les arbres partout sur l'île. Mais ils vivent actuellement en bordure d'une clairière, zone nord.
- **Attitudes** : Ils s'appellent et communiquent en frappant sur des troncs à un rythme régulier, ou avec des clameurs répétées de cimes en cimes.

- **Attitudes au combat** : grognements, cris gutturaux, clameurs agressives, hurlements, babines retroussée avec les crocs pointus en évidence, crachats sur la victime, poils hérissés... Ils observent immobile, ont des gestes fluides et rapides, ils se balancent d'un pied à l'autre, s'accroupissent et martèlent le sol, frappent leurs poitrines de plus en plus vite...

- **Violence au combat** : ils sont enragés et provoquent 1 ou 2 blessures à main nue : ils bourrent de coups de poings, mordent jusqu'à briser les os, étranglent, se jettent les pieds en avant...
- **Ils utilisent aussi des armes** : une branche taillée comme une lance primitive, une pierre fendue, un fémur brisé pour frapper. Ces armes improvisées sont considérées dans leurs mains comme des armes normales.

Tactiques de chasse

En présence du mâle dominant, la horde agit de manière disciplinée et tactique.

Les femelles bombardent leurs proies depuis

JUNGLE SOUS LA PLUIE - PAR MICHAEL CORY (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

les arbres d'une pluie d'écorces et de cailloux. Elles agissent comme un groupe et infligent une blessure par tour aux cibles. Elles isolent ou rabattent la proie vers les mâles.

Une fois la cible en fuite, les mâles entament la poursuite dans les arbres ou au sol. Ils se laissent tomber sur leur proie pour la surprendre et la faire chuter. À la course, ils s'agrippent aux chevilles. Ils utilisent aussi des lances pour percer et fatiguer la proie.

Une fois celle-ci à leur merci, ils l'encerclent et laissent le mâle dominant l'affronter en duel. Une proie tuée est déchiquetée à mains nues avec sauvagerie. Le dominant mange en premier. Les autres se battent pour les meilleurs morceaux.

Si un singe est gravement blessé, tout le groupe s'éloigne temporairement.

Grand mâle

Il est nettement plus gros que les autres. Au combat, il gronde pour menacer les jeunes mâles trop pressés de se battre à sa place. Il donne le coup de grâce. Très fort, il pourra arracher un membre dans un accès de rage.

- PNJ 12,
- Puissance bestiale : Inflige 4 Blessures à mains nues.
- Mâle Alpha : Cherche le duel au corps à corps contre le PJ leader.
- Sa présence est indispensable à la constitution d'un groupe et des dégâts qui vont avec.

Jeunes mâles

Si le dominant n'est pas là, les jeunes mâles essayeront de l'imiter et d'affronter une victime à la fois. Mais ils ne sont pas disciplinés et ils n'usent pas forcement de tactique élaborée.

- PNJ 10.
- Causent 1 ou 2 blessures à mains nues.

Femelles

Elles attaquent depuis les arbres, elles ne descendent au corps à corps que si elles ont une bonne raison (voler de la nourriture…). Elles sont accompagnées de leurs deux bébés.

- PNJ 10.
- Craintives, ne cèdent au corps à corps qu'en cas d'extrême nécessité.
- Dévouées aux petits.

Autres réactions

En chasse, les singes pourront changer de cible si d'autres proies se révèlent à proximité. Ils peuvent abandonner une proie qui fuit à travers les massifs d'épineux, ou qui tombe dans une faille cachée entre deux rocs.

Les singes craignent le feu et l'orage. Un singe blessé par un personnage joueur s'en prendra tout spécialement à lui les fois suivantes (si possible lui donner un signe distinctif : œil crevé, cicatrice sanglante, brûlure…).

Décor : Les îles

Les deux îles appartiennent à la famille de Tatiana Orloff et se situent aux Açores.

Sur la première île, on trouve le manoir de Tatiana, où réside également Eli, son domestique.

La seconde île se trouve à trois kilomètres de là, les singes y ont été importés et vivent à l'état sauvage.

Elle est couverte d'une forêt dense, avec un rivage de rocs abrupts, entouré d'écueils. Elle a une forme ovale. Elle est longue de deux kilomètres d'est en ouest et de 3 km du nord au sud.

On peut la découper en cinq grandes zones :

1. Centre de l'île : [illegible]épineux

Il est composé d'un enchevêtrement de lianes [illegible]x, très difficile à franchir. On peut cependant y trouver un étroit sentier. On n'y avance qu'en file indienne et au prix de multiples griffures. Il finit par mener à une clairière débroussaillée où est installé un générateur solaire autonome. C'est un appareil cubique relié à deux panneaux solaires montés sur pied. Le détruire coupe la communication de toutes les caméras. Le sentier continue dans les épineux pour finalement déboucher à l'arrière d'une cabane en bois sur l'avancée rocheuse Est.

2. Ouest : la plage

À l'ouest se trouve une petite plage de sable noir d'une trentaine de mètres, elle est bordée par la forêt et par des amas de rochers qui empêchent de longer la côte. À marée haute, elle est inondée jusqu'à la lisière des arbres.

3. Nord : lieu de vie des chimpanzés

Les primates se regroupent dans cet espace dégagé où ils se toilettent, trient des fruits et confectionnent des outils rudimentaires… Le lieu est bordé d'arbres avec leurs nids actuels. Au sol, on trouve d'un côté un tas d'ossement d'animaux (chèvres, mouettes, rongeurs…) et de l'autre, un rocher sur lequel sont brisés ou aiguisés des branches, des pierres, des os… Les singes sont vigilants et ne laisseront personne pénétrer les lieux.

4. Est : avancée rocheuse

La forêt s'arrête pour laisser place à un petite étendue dégagée : des failles et des éboulis rocheux. Extrêmement glissante et pleine de crevasses, elle se termine dans l'eau. Elle est abordable en bateau.

Une cabane en bois se trouve là, adossée au massif d'épineux. L'unique petite fenêtre a son carreau cassé. Les tessons sont tachés du sang des singes qui ont essayé de rentrer sans y réussir. La porte est fermée par une petite serrure. Elle porte des traces de coups. Elle se force facilement. À l'intérieur, sous une bâche, on peut trouver une débroussailleuse à essence, au réservoir aux trois quart svide. Se trouvent également une serpe. une

bouteille de vodka vide, une corde, un tas de planches et une échelle. Il y a une mezzanine sous pente. Le toit est moisi et il cédera sous le poids des singes qui ne manqueront pas de courir dessus.

5. Sud : Ancien lieu de vie

Cette clairière est l'ancien lieu de vie des primates, on y trouve encore un tas d'ossement et des restes de l'atelier de confection d'outils. À peu près au centre se trouve un piège artisanal, une fosse naturelle et peu profonde, tapissée de rocs tranchants et recouverte de branchages. plusieurs figuiers bordent la clairière. Ils ont été dépouillés de leurs fruits, et un tapis d'épluchures moisit sur le sol.

Mais aussi

Disséminés sur toute l'île, on trouve des dizaines de nids de singes, perchés sur les arbres, à 6-12 mètres de hauteur. Cependant, les primates dorment tous aux abords de leur camp actuel.

On peut trouver des figuiers sur l'île, ainsi que des cactus aux feuilles gorgées d'eau. Il y a aussi des crabes et des rongeurs.

L'île est truffée de caméras d'observation, il y en a au moins une dans chaque zone.

Il n'est pas possible de faire le tour de l'île par le rivage : soit la végétation tombe directement dans l'eau, soit la côte est constituée de roches infranchissables.

Briefing

La partie est un survival. Les joueurs vont interpréter des scientifiques piégés, des victimes qui devront lutter contre la férocité de primates assoiffés de sang. Ils n'auront pas les ressources pour jouer aux héros : il faudra avant tout survivre, et les joueurs devront essayer d'emmener leur personnage jusqu'au générique de fin sans se faire écharper… Il est probable que peu d'entre eux y arrivent, et certainement pas sains de corps et d'esprit.

Amorce avant de choisir les personnages

L'histoire

Il y a trois ans

Les protagonistes sont Duroche, Nelly, Terrier, Blin et Tatiana, cinq scientifiques primatologues. Ils travaillent ensemble au sein d'une même fondation dans le sud-ouest de la France. Ce jour là, Tatiana présente aux administrateurs le projet qu'elle souhaite faire financer : l'observation de chimpanzés à l'état sauvage. Objectif : se focaliser sur les comportements prédateurs et étudier leur intelligence à la chasse, leurs méthodes de traque, la fabrication d'armes primitives… Tatiana propose d'utiliser une de ses îles familiales dans les Açores pour héberger l'expérience en y important des chimpanzés. Les administrateurs de la fondation sont sceptiques. Les collègues aussi. Blin attaque même ouvertement Tatiana sur l'intérêt de son projet. Terrier, le mentor de Tatiana aurait pu peser dans la balance, mais il est absent, à cause de problèmes de santé. Résultat des courses, le projet est refusé et c'est Nelly qui emporte le financement, pour un chantier de fouilles de dinosaures.

Tatiana démissionne brutalement à l'annonce des résultats et coupe tout contact avec ses anciens collègues, y compris avec Duroche, son ex-amant et avec Terrier, son mentor.

Il y a une semaine

Tatiana appelle Duroche et l'invite, lui et tous ses anciens collègues, à passer quelques jours chez elle à ses frais, dans les Açores. Elle a, depuis le temps, utilisé ses fonds familiaux pour auto-financer son projet de chimpanzés et souhaite aujourd'hui « enterrer la hache de guerre ».

CHIMPANZÉ – PAR TATCHIE (CC-BY-2.0) VIA FLICKR

Choix des personnages

Les joueurs peuvent choisir un des personnages prétirés, en ne regardant que le descriptif au recto. Il y a le choix entre :

- Blin, un primatologue fort et discipliné.
- Terrier, un primatologue arrogant et miraculé.
- Duroche, un primatologue chanceux et désinvolte.
- Nelly, une paléontologue irritable et donneuse d'ordres.
- Eli, un domestique endurci et rusé.

Démarrage de la partie

Il est possible de commencer en roleplay, en jouant les retrouvailles entre Tatiana et les personnages des joueurs. Les joueurs découvrent ainsi les autres protagonistes (ils ne doivent pas encore ouvrir leur feuille de personnage, mais se contenter des informations génériques au recto).

La soirée

Aujourd'hui

Tatiana reçoit ses invités comme de vieux amis, en fin de journée sur son île privée, dans une grande demeure, où elle vit en compagnie de son domestique Eli.

Elle est très cordiale et masque habilement sa soif de vengeance. Elle évoquera les blessures morales qu'elle a subies de la part des uns et des autres, tout en insistant bien sur le fait que ces blessures sont cicatrisées et qu'elle est fière d'avoir monté son expérience seule. Son projet est une réussite, les chimpanzés importés sur l'île voisine chassent comme de véritables prédateurs organisés. Ils confectionnent des outils et des pièges primitifs, son étude à paraître sur le sujet sera une petite révolution dans le milieu. Elle leur montrera sa ménagerie privée où une famille de chimpanzés élevés en cage la cajolent affectueusement. Ils effrayeront un peu les personnages, ce qui permettra à Tatiana d'ironiser

Hangar aux scénarios

CHIMPANZÉ À KIBALE, OUGANDA - PAR ROD WADDINGTON (CC-BY-SA-2.0), VIA FLICKR

sur le fait qu'ils ne courent aucun danger tant qu'elle est présente, mais que ce ne serait pas le cas s'ils venaient à se trouver avec les singes sauvages. Ceux-ci sont au nombre de onze et sont très agressifs. Ils sont isolés sur une petite île voisine, à trois kilomètres de là. Tatiana ne s'y est jamais rendue, elle les étudie à travers un circuit de caméras.

La fin de soirée arrive et les scientifiques clôturent un bon repas avec un digestif russe, de la liqueur de fruits rouges au goût corsé. Chacun monte se coucher, et là… C'est le trou noir.

La nuit – Premier apparté

(Pour Eli seulement, les autres joueurs en profitent pour lire leur feuille de personnage)

C'est le milieu de la nuit. Comme convenu avec Tatiana, tu ne t'es pas couché. Tu la retrouves ivre et complètement excitée. Vous vous rendez tous les deux dans chaque chambre où gisent les corps inertes des invités, drogués. Tu les portes un à un jusqu'au yacht de Tatiana. Puis vous partez pour l'île aux singes. Sur place, tu portes à nouveau les corps endormis pour les déposer sur la plage.

Le joueur de Blin lit son background caché

La nuit – Second apparté

(Pour Eli et Blin)

Quand vient le tour de porter Blin sur la plage, celui-ci est entrain de d'émerger de sa léthargie. Tu le hisses sur tes épaules et sors du bateau ; mais Blin commence à se débattre et vous glissez tous les deux sur le ponton rocheux qui mène à la plage. Blin tombe lourdement et s'ouvre le crâne. À ce moment-là,Tatiana crie « Non ! » Elle panique et fait demi-tour avec le yacht ! Tu pousses un hurlement de rage et tu te jettes du ponton pour essayer de t'agripper au navire ! Mais tu échoues et tombes à l'eau.

Tu rejoins la plage trempé… Fondu au noir.

Événements

Attaque au réveil, sur la plage

Eli perd 3 points d'esprit.

Blin perd 1 point de Corps (blessure à la tête) et un point d'Esprit.

Des clameurs agressives montent des arbres et une pluie de cailloux et d'écorces s'abat sur eux. Ils doivent se protéger sous peine d'être à nouveau blessés.

Les autres personnages ne sont pas visés par les projectiles. Ils se réveillent, allongés sur le sol. Tout est flou. Ils entendent des cris. Deux jeunes mâles s'avancent sur la plage, jettent leurs lances primitives sur deux personnages et s'enfuient. Chaque personnage perd 1 point d'Esprit pour ce réveil brutal, plus des dégâts de Corps s'ils sont touchés.

Les deux mâles reviennent ensuite pour attaquer chacun la cible de leurs lances. Les femelles restent dans les arbres et cessent leurs projectiles. Quant un singe est blessé, il battent tous en retraite et quittent les lieux.

S'ils restent sur place, les personnages se rendent compte que la marée monte sur la plage. En une heure, elle est inondée.

Exploration en journée

Le groupe peut découvrir les différentes zones, sauf la clairière nord où ils seront pris en chasse aux abords du camp. Ils peuvent cependant contourner le massif épineux par le nord sans se faire repérer.

Plus la journée avance, plus les personnages auront besoin de manger ou dormir sous peine d'Attrition. Le temps se fait également de plus en plus lourd, moite et orageux.

Attaques avant l'orage

Les singes lanceront rapidement une traque, organisée selon les tactiques décrites dans la section Antagonistes. L'objectif est de rabattre un personnage joueur pour un duel face au mâle dominant.

Ils pourront ensuite mener de nouvelles attaques, plus ou moins organisées selon la situation du dominant. Tant qu'il est vivant et actif, les singes attaqueront de préférence en groupe. Mais les jeunes souhaitent l'imiter et avoir leur duels eux aussi.

Les personnages pourront donc être amenés à subir à n'importe quel moment des attaques d'un ou plusieurs jeunes, ou même de femelles.

Autres rencontres

- **Dangers au sol** : Le groupe peut croiser la route de serpents ou de scorpions alors qu'il scrute les arbres pour repérer les singes. Il peut tomber dans une fosse à pierres pointues.
- **Chèvre vivante** : les personnages peuvent entendre des bruits inquiétants pour finalement découvrir une chèvre affamée et épuisée, coincée dans le bosquet d'épineux.

Orage

En début de soirée, un violent orage éclate. Pluie torrentielle, éclairs aveuglants, tonnerre assourdissant…

Les personnages doivent se trouver ou se fabriquer un abri sous peine d'être trempés et frappés régulièrement d'Attrition.

Le sol se transforme en boue, les roches provoquent de dangereuses glissades, toute progression est considérablement ralentie. Les singes retournent alors à l'abri dans leurs nids.

Séquelles

Pour une belle descente aux enfers, le groupe subit régulièrement des séquelles en Esprit.

Par exemple :

- Une séquelle à chaque attaque de singe (hurlements au loin, harcèlements répétés à coups de cailloux…)
- Deux séquelles pour victimes et témoins d'une première blessure grave/gore.
- Une séquelle à chaque autre blessure grave (victime et témoins)
- Une séquelle quand un personnage passe sous un pallier de Corps 8 ou 4.
- Deux-Trois séquelles pour les témoins du décès d'un compagnon
- Une Séquelle quand les personnages trouvent les tas d'ossements.
- Une séquelle si un personnage se retrouve isolé

Des cris de singes peuvent être téléchargés[2].

À déclencher pour mettre les nerfs des PJ et des joueurs à rude épreuve !

Une séquelle peut être infligée à chaque lancement de la bande son.

Climax

Retour de Tatiana

C'est pendant l'orage que Tatiana, ivre et démente, retourne sur l'île.

On peut voir un bateau arriver au loin. Elle aborde sur la plage ou sur l'avancée rocheuse de la zone Est.

Comportement

Selon les primatologues survivants, elle pourra :

- décider de les traquer à l'arbalète (Nelly et Blin).
- les faire ramper dans la boue afin qu'ils lui implorent la validité de sa théorie - le singe, prédateur supérieur à l'Homme. (Duroche, Terrier).
- se comporter avec Eli comme si de rien n'était, en lui donnant des instructions et en le laissant agir en toute confiance.
- se rendre sur le lieu de vie des singes pour aller prendre la place du mâle dominant. Elle laissera ses armes et ira se battre à mains nues pour communier avec les primates dans la sauvagerie.

2 Sur www.universal-soundbank.com/singes.htm (bas de page), par exemple.

© LE CARNOPLASTE

La nouvelle qui a inspiré ce scénario

La primatologue Tatiana Orloff a développé une théorie selon laquelle l'Homme ne serait pas à la hauteur de l'intelligence des chimpanzés maintenus dans leur milieu naturel. Humiliée par ses confrères, elle se retire sur son île privée, parmi ses chers singes… Trois ans plus tard, elle invite ses anciens collègues à passer quelques jours chez elle. Ils auront l'occasion de vérifier sa théorie sur place… Combats à mort et sacrifices sont au programme de cette partie de chasse où l'homme est la proie.

www.lecarnoplaste.fr/index.php?page=insulaire ■

CHIMPANZÉ - PAR AFRIKA FORCE (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Personnages de remplacement

Selon la situation au moment du climax, il est possible de laisser Tatiana à un joueur dont le personnage est mort, lui donner des indications sur son comportement et voir ce qu'il en fait.

Si plusieurs naufragés sont morts, il est possible d'introduire une nouvelle équipe de chair fraîche : des vacanciers se font crasher leur voilier par Tatiana aux abords de l'île. Ils tombent à l'eau et seul le nombre correspondant aux personnages des joueurs survit et atteint la côte. Les autres se noient ou se font dévorer par des requins. Les nouveaux personnages ont 9 en Corps et 8 en Esprit. Pour plus de simplicité, ils ont les même personnalités que les personnages initiaux.

Ils s'échouent donc sur l'île et tombent sur Tatiana en train de discourir comme une démente et d'achever les scientifiques sous leurs yeux. Les voilà désormais dans le bain…

Bateau de Tatiana

Il est possible de fuir l'île avec ce yacht. La clé de contact est sur le tableau de bord. On y trouve un ordinateur portable connecté au réseau de caméras de l'île.

Générique

Une famille de touristes en excursion en bateau… La rumeur improbable sur cette folle qui a abandonné sa maison pour aller vivre avec des singes… Ces scientifiques disparus corps et âme… « Quoi ? Si je fais peur aux enfants ? Bah… Ce sont des rumeurs tout ça, chérie ! Vous allez voir les enfants, j'accoste sur cette plage : préparez le pique-nique ! »

Merci à Amaranth et aux crash testeurs de la hype lyonnaise ■

Gabzéta, d'après *L'Île aux chimpanzés*, une nouvelle de Marija Nielsen publiée aux éditions Le Carnoplaste (2013), avec leur aimable autorisation. Couverture Olivier Fertel

© LUNATIC TRANCE

Reportage animalier

Les Griffons de Pessac

Marion Hamard et Benoît Jurado

Les 21 et 22 février 2015 s'est déroulé le 13e Salon aquitain des jeux de simulation, à Pessac, organisée par l'ASCPA Griffons. Nos reporters sont allés enquêter sur place...

Pour commencer ce dossier, un bref avertissement. Si vous êtes à la recherche d'une objectivité pure, passez votre chemin. Ce qui suit a été rédigé par des personnes aux mœurs douteuses ayant enquêté sur des phénomènes paranormaux comme l'Armagedog – un énorme pain de 500 grammes, contenant une quinzaine de knackis et tout une montagne de fromage, et le Lucifer Dog. Et oui, les Griffons, c'est un peu le Temple de la Saucisse, avec près de 700 Knackis écoulées en un week-end, ce que revendique par ailleurs l'un des personnages-phares de la convention, Pimouss.

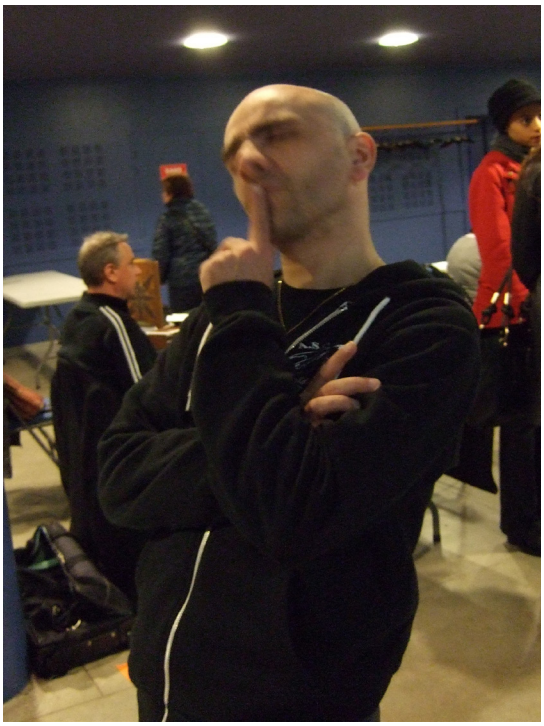
Pimouss, c'est l'un des premiers visages qu'on voit en arrivant, lumineux, derrière son guichet. En bon saint Pierre, il nous accueille entre les murs bleus de la convention, vérifie que nous faisons bien partie des heureux élus à nous rendre en ce lieu sacré et nous indique nos tables après nous avoir fait jeter un dé providentiel qui détermine notre chance de prétendre au classement de joueurs et meneurs de jeu. Si le score que l'inscrit annonce correspond au résultat du jet de dé, il ne paye pas l'entrée.

Au programme, pour six euros le week-end (entrée gratuite pour les meneurs et visiteurs), une convention au thème « old school » : pas moins d'une quinzaine de tables par ronde avec à l'honneur des jeux mythiques tels que *Dungeons & Dragons*, *Prophecy*, *Rêve de dragon*, avec aux commandes une organisation aux petits oignons qui vous réserve un accueil plus que chaleureux.

Devant les portes de la convention, déjà quelques rôlistes se réunissent, heureux de se retrouver. À l'intérieur, les stands des éditeurs s'installent gentiment. Il y a les habitués, parmi lesquels Les Ludopathes, les éditions Sans-Détour, et puis les nouveaux, comme la Loutre rôliste, à la fois éditeur et vendeur de goodies rôlistes qui font fureur parmi les joueurs (moi-même ayant dans ma collection, un magnifique boxer, « Moi, meujeuh et méchant », à la fois chic et élégant, il fera sensation partout où vous le porterez. Comment ça, les caleçons sont supposés se porter sous les vêtements et non pas à la vue de tous ?) Mais revenons en plutôt à nos Griffons.

Alors, qui sont les Griffons ? Qu'est-ce qui fait le charme, la particularité de cette convention ? Nous avons interviewé pas mal de rôlites de tous horizons et voilà ce qu'ils nous ont répondu.

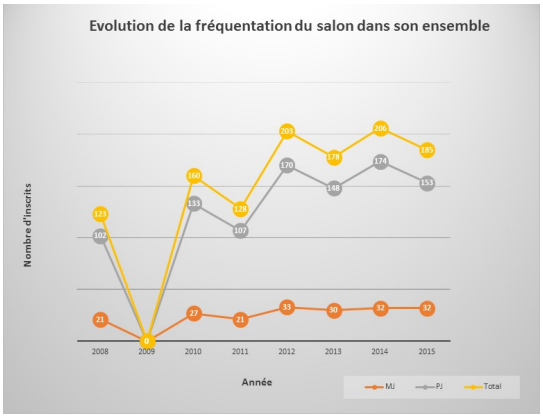
Une association aux multiples facettes



Pour savoir qui sont les Griffons, quoi de mieux que de leur demander ? On est parti à la rencontre de Pimouss et Erikklerouge pour en savoir plus. Pimouss, membre et webmaster des Griffons depuis plusieurs années, qui a à sa charge notamment la communication de la convention et les inscriptions des rôlistes, nous briefe : « L'association des Griffons est une association qui se situe à Pessac, à côté de Bordeaux. C'est une association qui a exactement 22 ans, on va fêter nos 23 ans cette année. Elle se porte bien, divisée en trois sections : grandeur nature, jeu de rôle sur table et wargame. [...] Il y a à peu près trente rôlistes, une dizaine de gnistes et une cinquantaine de wargamers. »

Regards croisés sur le salon : « the place to be »

L'association a actuellement à sa tête Jean-Philippe Auger (Erikklerouge). Cet informaticien de profession a repris les rênes des Griffons, il y a quatre à cinq ans. Il revient pour nous sur l'évolution du salon aquitain des jeux de simulation, « Au départ, c'était une petite convention et plus ça va, plus les gens viennent et il faut organiser des choses. On en est à peu près à 200 personnes. Tous les ans, ça fait plaisir de voir du monde qui vient, de plus en plus. [...] On est arrivé à un point où les gens sont contents, où on refuse chaque année du monde car on a un nombre limité de tables. On a de la chance d'avoir la salle de la mairie de Pessac. »



Ces statistiques concernent uniquement le nombre d'inscrits aux tables de jeux de rôle. On observe une augmentation globale de la fréquentation du salon. Il est à noter l'absence de statistiques en 2009, le Salon n'ayant pas eu lieu cette année-là, faute de salle disponible. Il a atteint un pic de fréquentation en 2014 avec 206 visiteurs et connaît une augmentation en sept ans de près de 50% !

L'événement grandit donc chaque année et s'embellit, les organisateurs offrant toujours plus de diversité dans les stands et les jeux proposés. En cette treizième édition, en plus des stands d'éditeurs, avaient été invités deux romanciers, Stéphane Tarrade et Thierry Gélu. Jean Philippe revient sur cette démarche : « J'essaye de faire venir chaque année soit des gens qui écrivent, soit des illustrateurs... Pendant les tables de jeu de rôle, il y a des gens qui prennent des pauses, ça leur permet de rencontrer des gens, de se rencontrer entre eux : les illustrateurs, les éditeurs, les joueurs ».

Cette envie de rencontre et de découverte semble primordiale pour les Griffons, Jean-Philippe nous confie son envie de tables rondes autour du jeu de rôle. Ayant assisté à l'une d'entre elle à la convention bordelaise Troll Me Tender, il avait apprécié le concept d'échanges et de débats entre éditeurs et joueurs. Or, l'infrastructure de la convention ne permet pas à l'heure actuelle de telles pratiques, notamment en ce qui concerne le bruit.

Les Griffons envisagent également une ouverture au grand public, le président nous rappelle que « le milieu du jeu de rôle, ça reste un peu fermé, mais j'aimerais bien ouvrir un peu au public, faire des tables d'initiation aux gens, pour les curieux. C'est difficile d'ouvrir le monde du jeu de rôle car en convention, bien souvent, les associations jouent entre elles », mais rien d'officiel pour l'instant.

L'association tire toujours une certaine émotion des retrouvailles entre habitués des conventions et de l'accueil des nouveaux, « Nous sommes contents qu'ils viennent, de participer à la vie des associations rôlistes, c'est devenu une convention où on a plaisir à venir car c'est très familial. »

La famille. C'est sans doute le mot qui revient le plus auprès des interviewés, comme c'est le cas par exemple de Vanessa (Axiae, de l'association Trollistes et C[ie]) qui nous parle ainsi de la convention et qui s'y rend depuis quatre ans maintenant. « Pour moi, les Griffons, c'est le passage obligatoire, la seule fois où je suis pas venue, c'est parce que j'étais bloquée physiquement. Pour moi, les Griffons, c'est la famille, c'est la famille rôliste ».

Pour Mathieu (Karnus, de l'association Terres d'Ouest) dont il s'agit de la deuxième année à cette convention, « le gros avantage, c'est qu'elle rassemble énormément de monde, elle fait partie des incontournables *places to be*. Je pense que c'est un conglomérat de trucs,

t'as le tournoi de figurines, j'ai pas compté les tables de jeu de rôle, mais y'en a une vingtaine. Il n'y a pas beaucoup de conventions dans le Sud-Ouest qui alignent vingt tables ».

Forgie (association Troll Me Tender) est fidèle depuis près d'une dizaine d'années, parce qu'il y a « une sacrée ambiance. En fait, j'aime bien cette convention car on retrouve plein de gens qu'on connaît, j'arrive, je passe une heure à dire bonjour à des gens donc ça fait toujours plaisir ! Et puis il y a une très bonne humeur, les gens sont contents d'être là, pour se retrouver et faire de bonnes parties ! J'ai fait de très bonnes parties ici ! ».

Et du côté des stands, ils en pensent quoi ? Les petits nouveaux, à savoir La Loutre rôliste (wif !), admirent la mécanique bien huilée du salon : « C'est la première fois que je viens aux Griffons et je dois dire que ce week-end restera gravé dans ma mémoire de Loutre. C'est une convention rôdée dans son fonctionnement, où l'on sent que chaque membre de l'organisation sait ce qu'il a à faire et s'investit à fond. L'accueil est très chaleureux, les exposants sont bien nourris et dorlotés, les gens –joueurs ou non – toujours sympathiques… un très agréable moment en somme. Ce qui est appréciable c'est aussi la pluralité des activités de simulation (jeux de rôle, jeux de plateau et figurines) et l'ouverture d'esprit des pratiquants, prêts à faire découvrir leur loisir. La Loutre est venue, elle a vu, elle va reviendu ! »

Des Griffons au FSO : retours sur les intérêts et limites du championnat

Le Salon des jeux de simulation constitue la première étape du France Sud Open (cf. *Chroniques d'Altaride* n°32 et n°33), défini comme étant un « classement basé sur ceux de tournois de jeux de rôle organisés dans le sud de la France toute l'année » (source : Facebook officiel du FSO). Si le championnat se révèle assez méconnu des joueurs interviewés, ceux qui en ont connaissance ont parfois du mal à comprendre la pertinence du classement.

Ainsi, Jenny (Medusa, de l'association des Terres d'Ouest) nous confie « Bah, c'est sympa le FSO. Je vois pas trop l'intérêt sachant qu'après tout le monde se connaît donc tout le monde a des affinités avec les autres, c'est du jeu de rôle, c'est quand même très subjectif de noter quelqu'un donc bon… c'est agréable quand on est au classement… cela reste quand même très subjectif. Et puis, c'est une façon de jouer, tout dépend du jeu, des personnes autour de toi, du meneur et de ton rapport au personnage. Pour moi, on ne peut pas vraiment noter une prestation ». La jeune joueuse a tenu à préciser qu'elle était surprise du système de notation du salon, qui se fait aux dés et qu'elle juge hasardeux. Karnus renchérit : « C'est la seul convention qui va troubler tous les résultats. Toutes les autres conventions se basent sur un système de classement, chacun a le sien mais qui est construit et a été testé précédemment. Très souvent, tu vas retrouver plusieurs noms, c'est du pifomètre, donc ça va fausser tous les résultats, je trouve ça dommage ».

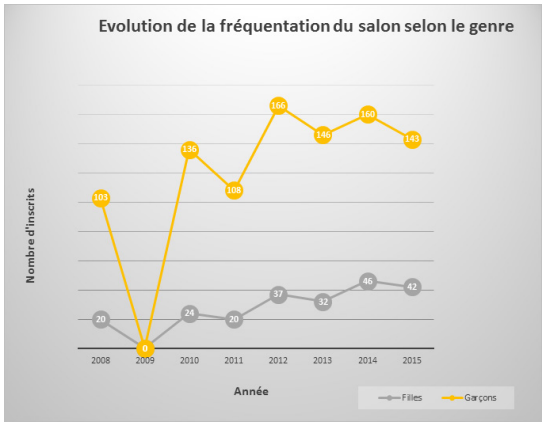
Mais les Griffons l'assument, ils n'« aime[nt] pas les classements », selon le président. Alors, pourquoi un tel choix de notation ? Jean-Philippe Auger revient dessus pour nous, « Le FSO fait un peu tournoi. Mais après entre nous, il n'y a pas de compétition, il y a pas de gagnants donc je ne vois pas pourquoi, comment on pourrait dire d'un joueur qu'il va

être premier, deuxième, troisième… En jeu de rôle, c'est un jet de dés. La plupart du temps, on fait jeter un de dés aux gens quand ils s'inscrivent. Et après, on les remercie quand on a à départager, c'est celui qui a fait un jet de dés notable. Mais le FSO veut à tout prix une liste avec le premier, deuxième. Déterminer une liste, le meilleur meneur… ? C'est juste impossible. […] Certains sont bons dans certains domaines, d'autres non. […]. On fait les classements un peu comme ça, et pour les feuilles de notation, on demande au meneur de jeu de nous dire celui qui a fait le plus gros score ou une anecdote ou un truc intéressant, c'est comme ça que l'on note, après il y a pas de premier, deuxième, troisième ».

Finalement, le potentiel et l'intérêt du FSO ne résideraient pas tant dans la notation que dans la visibilité qu'il donne au jeu de rôle, c'est ce que souligne Forgie lorsqu'il évoque le classement des Griffons et le championnat. « Pour ce qui est du classement au jet de dés, c'est une méthode comme une autre. Pourquoi pas ? Il n'y a pas vraiment de bonne idée, chacun son truc, j'ai juste du mal avec le concept des notes. Par exemple, à Troll, on fait un peu au feeling, on fait aux commentaires.[…] Ce qui est intéressant avec le FSO, au-delà du classement (difficile à établir, tout le monde ne participant pas à toutes les conventions, etc.), c'est la vision que ça donne du Sud. Cela nous permet de trouver une certaine place et de montrer ce qu'on peut faire. Ça couvre tout le Sud, beaucoup de conventions, je trouve que le jeu de rôle dans le Nord ne sait pas du tout ce qu'il se passe dans le Sud. C'est donc intéressant de montrer qu'on a une certaine unité et qu'il y a des gens qui apportent quelque chose. Ce qu'on peut espérer des vainqueurs du FSO, c'est qu'ils montrent une image intéressante du jeu de rôle ».

Les Griffons et les femmes

Au cours des derniers mois, plusieurs statistiques – notamment une excellent étude réalisée par le Thiase – ont abordé la question des femmes rôlistes. Les Griffons nous ont aimablement accordé l'autorisation de reproduire leurs archives. Nous avons eu ainsi accès aux fiches d'inscriptions des rôlistes, la plus vieille remontant à 2007, et avons en effet pu constater une augmentation globale du nombre de femmes présentes en convention. Ci-après l'évolution de la fréquentation du salon au cours des sept dernières années, réalisé à partir des données fournies par Pimouss :



Ce graphique ne concerne que les inscrits aux tables de jeux de rôle et ne tient pas compte des joueurs de figurines. On observe une augmentation globale du nombre de femmes. Si elles ne représentent que 19,4 % des rôlistes présents en 2008, leur pourcentage augmente de près de 10%, se hissant ainsi à 29,3% des inscrits !

Les Griffons ont eu pour particularité, ces trois dernières années, de réaliser des tables purement féminines. Quelle en est la raison et qu'en pensent les joueurs, mais aussi les joueuses ?

Tout semble parti à la base d'une simple boutade à un maître de jeu qu'affectionne Pimouss. « Lors de la troisième journée poulpique, un master qu'on aime bien taquiner, j'avais mis uniquement des filles à sa table et donc il était content. Et l'année dernière, je lui ai mis des filles aussi. Et comme ça marchait bien, cette année, j'ai encore organisé une table 100 % filles, avec un meujeuh fille aussi. […]. Là, c'est vraiment le pur hasard que quatre filles aient voulu participer à ce jeu, maîtrisé par une fille. Et maintenant, il aura sa table de fille dans un an (n.b : la journée poulpique a lieu tous les deux ans, c'est une journée consacrée aux Grands Anciens

avec à l'honneur divers jeux, tels que *L'Appel de Cthulhu*, *Delta Green*). Je pense que je risque de faire un déçu s'il ne l'a pas ».

La maîtresse de jeu, Vanessa (Axiae, de l'association Trollistes et C^ie^), semble ravie à cette idée. « C'est la première table des Griffons entièrement féminine, meneuse inclue. Nous avons choisi de jouer à *Vampire* ère victorienne et comme je n'ai eu que des filles, j'en ai profité pour faire une société secrète ressemblant un peu aux Francs-maçons mais version féminine où les femmes sont comme la Bible le dit, " celles qui ont découvert la sagesse et la connaissance et l'ont transmises en l'homme " donc ça serait à elles d'être les dirigeantes du monde et non aux hommes ».

Beaucoup d'interviewé(e)s jugent la démarche amusante, d'autres y voient un signe de l'ouverture du jeu de rôle. On retiendra notamment ce témoignage de Forgie, qui se révèle décidément source de réflexion : « Sur ce point de vue-là, je trouve ça bien. J'avais quelqu'un qui me disait qu'une femme joueuse, débutante, en général, arrive à plus se libérer avec une majorité de femmes à la table, mais pas que des femmes. Les hommes doivent se calquer sur un autre jeu. Le fait d'avoir des joueuses à côté, c'est une bonne chose. Une table 100% féminine, c'est une bonne chose, ça change. Le fait qu'on puisse le faire veut dire qu'on va avoir assez de filles pour faire une table, ce qui est déjà une grosse évolution. On n'est pas dans le cliché de " la fille qui accompagne son copain pour jouer ", nous avons affaire à des joueuses actives. Je trouve ça bien mais je préfère avoir les filles éparpillées sur les tables que de faire une table 100% joueuses ».

Vaste débat que celui de la manière de jouer, différente ou non, entre les genres. Pour Pimouss, c'est la personnalité qui prime sur le genre, « ça dépend plutôt de la personnalité ou du genre de personnage que joue la personne ». Vanessa, quant à elle, projette d'ores et déjà d'avoir affaire à un roleplay de qualité différente et espère une certaine subtilité chez ses joueuses, « les hommes aiment bien jouer des personnages féminins mais les jouent de façon très stéréotypées. C'est toujours tout ou rien, on verra raremant un personnage féminin un peu intelligent, un peu séducteur. Alors que les filles sont capables d'avoir plus des nuances. C'est pour ça que je leur ai fait des personnages un peu difficiles à jouer, avec vraiment des personnalités complexes, avec des histoires et comportements bien distincts ». Point de vue que rejoint Christophe de la Loutre rôliste qui nous raconte avec malice son expérience de maître de jeux auprès de femmes : « Quant à votre manière de jouer, Mesdemoiselles et Mesdames, elle est souvent plus axée sur l'interprétation et vous avez des registres, dans ce domaine, plus variés que ces messieurs. Cette constatation se fonde sur mes expériences, tant de meneur de jeu que de joueur, qui peuvent être différentes d'autrui. Et enfin, si l'on parle des délires autour d'une table, vous nous battez à plat de couture ! Je m'incline humblement… Ce que j'aime, c'est voir tous ces mâles, lorsqu'ils ne sont pas habitués, qui veulent faire bonne figure face à une nouvelle joueuse, en faisant preuve de retenue… Enfin bref, les pauvres, ils en ressortent tout retournés ! »

La Plume et le Griffon

Cette année, les Griffons ont réservé une place toute particulière aux lettres et ont

accueilli dans leurs locaux deux écrivains venus faire la promotion de leurs romans. Il s'agit de Stéphane Tarrade, auteur de *L'Ombre des loups*, et de Thierry Gélu, auteur de *La Dague de miséricorde*. L'un est publié aux éditions Sharon Kenza, l'autre s'autoédite ; l'un puise l'inspiration dans ses campagnes de jeu de rôle, l'autre dans le grandeur nature. Autant de parcours et de styles différents sur lesquels nous avons enquêté.

Stéphane Tarrade revient sur son parcours : « Je suis un joueur de rôle depuis longtemps, j'ai commencé les jeux de rôle, dans les années 80, au début ça n'avait rien à voir avec qu'il se fait maintenant. […] J'ai évolué ensuite dans le grandeur nature mais je n'ai jamais cessé le jeu de rôle. Au début, je faisais des scénarios qui étaient brouillons. Puis, j'ai commencé à garder ce que j'écrivais, tous les scénarios de jeu de rôle. J'ai écrit de plus en plus, j'ai essayé de faire des scénarios plus travaillés, touffus. C'est venu avec le temps. Mon premier roman date d'il y a trois ou quatre ans. Je suis parti d'un scénario de jeu de rôle que j'ai travaillé, que j'ai étoffé, arrangé pour écrire ce premier roman qui était pour moi un essai. À savoir que j'étais pas quelqu'un de doué au français quand j'étais au lycée […]. Je suis resté très attaché à mes racines, j'ai jamais cessé de jouer à *Dungeons & Dragons*, je suis passé par la 3.5, on est passé ensuite à *Pathfinder*, on a bifurqué vers *L'Appel de Cthulhu*, pas mal de trucs, mais *Dungeons & Dragons*, je suis vraiment resté fidèle ».

Alors, de quoi ça parle, *L'Ombre des loups* ? L'histoire est centrée sur une jeune femme possédant des dons cachés qui devient courtisane et se retrouve à enquêter malgré elle sur une affaire de crimes sanglants, avec en toile de fond un triangle amoureux.

L'influence du jeu de rôle, notamment médiéval-fantastique se ressent à la lecture et l'auteur nous confie que l'héroïne « était un personnage joueur, c'était mon personnage. Dans les années 80, *Casus Belli* a sorti la classe de personnage de la courtisane et j'ai créé une courtisane pour essayer mon personnage, puis il a un petit peu disparu et je l'ai rejoué. C'est le squelette, il vient de là. Pour les autres personnages, le personnage de Kurst, un de mes amis le jouait. Assez vite, le personnage a échappé à la manière dont il était joué par le copain, et il a pris de l'importance tout seul ». Cependant, Stéphane Tarrade souligne qu'il se détache des descriptions dites scientifiques de la magie, comme c'est le cas dans le jeu de rôles pour se concentrer sur quelque chose de plus intuitif.

De son côté, Thierry Gélu1 est organisateur de grandeur nature au sein de l'association des Gardiens, depuis près de vingt ans. C'est d'ailleurs par ce média qu'il est aujourd'hui invité chez les Griffons qui, rappelons-le, possèdent une section grandeur nature. Vingt ans d'écriture de personnages et de scénarios en tout genre, cela ne fait pourtant que quelques années que l'idée de faire un roman germe dans l'esprit de Thierry, « Pour moi, je suis organisateur depuis 20 ans, on écrit des scénarios sur un weekend end dans des univers imaginaires. Suite à une grosse manifestation de grandeur nature, regroupant quatre cents personnes sur quelques jours, j'avais écrit pas mal de rôles. J'ai tenté l'aventure d'écrire pour autre chose, un autre média. J'ai imaginé une histoire, un fil rouge et je

1 Retrouvez le **portrait de rôliste de Thierry Gelu** en page page 10.

me suis lancé. Des idées, j'en ai depuis vingt ans, pour de la mise en scène, des rôles, des choses un petit peu, comment dire ? Pour un imaginaire foisonnant. Dans le GN, on est là pour amuser les gens, on donne aux rôles des caractères, des envies. Je me suis dit, est-ce que je peux mettre cette expérience au profit d'un autre projet ? Le monde existait déjà et avait accueilli pour le grandeur nature [...]. C'est un monde riche, complexe, un peu atypique, la dark fantasy, c'est un roman noir, on sort des canons habituels, il n'y a pas de nains, d'elfes. Le monde est particulier, post-apocalyptique, très sombre et violent, où une civilisation redécouvre son monde, un univers où on retombe entre deux âges, dans des choses plus terre à terre alors qu'ils avaient évolué bien avant. Le concept du monde m'avait beaucoup plu, c'est un univers à secret, avec plusieurs tiroirs [...] ».

La Dague de Miséricorde est un thriller dont l'intrigue est des plus originales puisqu'elle met en scène un personnage qui se retrouve à partager le corps d'un autre après avoir été assassiné pour d'obscures raisons. Il s'agit du premier tome d'une trilogie, ici consacré à la résolution du meurtre par deux personnages aux antipodes, « le héros est plutôt quelqu'un de lettré, un peu ménestrel, un peu prêtre nécromant qui se retrouve dans le corps d'une brute. Les deux personnages luttent pour le pouvoir dans ce corps-là. Lui ne sait pas ce que fait son hôte qui, lui, comprend plus ou moins ce qu'il s'est passé. Il essaie de prendre le pas, il y a arrivé plus ou moins et le livre est basé là-dessus : c'est un thriller, il y a eu un crime, qui est derrière, pourquoi se retrouve-t-il comme ça ? C'est la machination qui va être découverte ».

La Dague de Miséricorde entre parfaitement dans le thème des *Chroniques d'Altaride* de ce mois-ci puisqu'elle a pour cadre un monde imaginaire, Gaïa, au sein duquel la nature a repris ses droits et a relégué l'humanité au rang de paria. Les humains sont cachés depuis des centaines d'années dans des sanctuaires où résident des communautés bien différentes, que ce soit au niveau politique, théologique et social. Le livre reprend des thématiques classiques telles que la dichotomie entre la nature et la science pour nous offrir au final un environnement hostile, peuplé de créatures violentes auxquelles doivent faire face les héritiers d'un monde en cendres. Un parallèle subtil est établi entre la situation du héros, parasite au sein du corps de son hôte, et l'humanité, elle-même persona non grata aux yeux de cette nature qui s'est vu violentée et tourmentée par la présence du genre humain. Cependant, c'est une vision nuancé qu'apporte Thierry Gélu de cette dualité. Par exemple, si les animaux ont disparu, certains hommes se retrouvent néanmoins dotés d'un esprit-totem et font office d'émissaires de la nature. « Au cours de leur quête initiatique, ils peuvent redevenir l'animal-totem, on est vraiment dans le mythe amérindien, c'est l'esprit d'un animal en toi ».

Le rôliste et la nature

Ce mois-ci, le thème des *Chroniques d'Altaride* est la nature et nous avons profité de notre présence aux Griffons de Pessac pour demander aux diverses personnes présentes leur rapport à la nature dans le jeu de rôle.

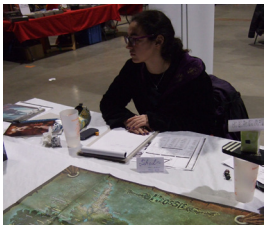
Après enquête, il semble évident que la part de nature en jeu est différente pour chacun. Pour certains, le concept du druide et autres entités proches de la nature plaît beaucoup,

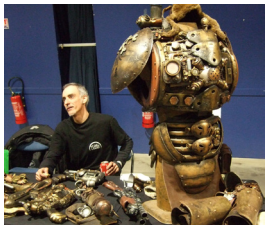
aussi dirigent-ils leur personnage dans cette voie. Pour beaucoup, la nature est avant tout une sorte de source d'inspiration qui leur est offerte par l'univers et le jeu en lui-même, certains joueurs/meneurs de jeu comme Raphaël représentant les éditions Sans-Détour aborde de manière éthique la question : « C'est vrai que dans les jeux de rôle, c'est moins exploité dans certains cas… Dans un contexte contemporain, la nature n'a pas forcément beaucoup de place, mais j'aime bien montrer, quand je joue ou quand je masterise, que l'homme a une part de responsabilité » donnant potentiellement une part écologique au jeu de rôle. Plus extrême, Florian, rôliste depuis trente ans environ, nous confie avec malice avoir « déja fait des tables écoterroristes ».

Il apparaît évident que la place de la nature dans le jeu de rôle est intrinsèque à l'univers de base, Florian nous cite l'un de ses univers fétiches, *Legend of the 5 Rings*, où la nature est selon lui assez influente de par l'existence et la puissance des kamis. S'inscrivant dans la même veine au niveau du traitement de la nature, Marie-Alicia (Malicia de l'association Troll Me Tender et représentante pour les Ombres d'Esteren depuis 2014), évoque son jeu favori, « étant donné qu'en prenant exemple sur *Les Ombres d'Esteren*, je fais beaucoup jouer sur le territoire où les anciennes traditions sont dominantes, pour moi la nature est à la fois une puissance protectrice et destructrice, par l'incarnation des ennemis des féondas, par d'autres événements pour survivre en pleine nature, contre les esprits. Dans mes scénarios, ça se ressent beaucoup. Dans les Ombres, c'est tout ce qui est sombre et caché, et tout ce qui pourrait nous arriver si on ne la respecte pas assez… ». Une vision de la nature dichotomique que peaufine Christophe de la Loutre rôliste. Pour lui, « elle peut se révéler salvatrice, utile ou à l'inverse être une zone dangereuse où les mauvaises rencontres sont légions. Par exemple, dans un jeu post-apocalyptique ou à l'environnement similaire (comme *Krystal* ou *Summerland*), la nature a subi des tourments et perd son aspect nourricier au profit de celui d'adversaire stérile et dangereux. C'est dans cette nature pervertie qu'ils devront survivre, se nourrir. Ils devront aussi la connaître et l'exploiter s'ils veulent rester en vie. »

Jenny et Mikael pensent tous deux au traditionnel *Loup-garou*, pour leur part. Ce dernier ajoute que c'est pour lui le seul jeu écologiste et que la plupart du temps, le comportement du rôliste en jeu consiste à détruire la nature.

Vincent, de son côté, pense à des jeux « du style *Vermine* où la nature est important ou *Würm*, où tu joues des hommes des cavernes, où tu es confronté à la nature. J'aime bien essayer de faire des scénarios où la nature prend une place importante, mettre les joueurs dans des bois la nuit, confrontés à des éléments. Ça peut être un personnage en soi mais il faut réussir à redonner l'ambiance, essayer de faire ressentir cette ambiance. Moi, je suis plutôt dans la vision de Jean Giono de la nature : quand j'essaie de la jouer ou la faire jouer, c'est toujours une force qui nous dépasse et qui a sa logique propre. On n'a pas à rechercher l'équilibre, c'est de la survie. S'il y a un ordre, il ne nous appartient





pas de le rétablir, que ce soit dans *Würm* ou *Vermine*, ça a une ampleur bien supérieure à nous. C'est vraiment une force, un monstre, une bête sauvage. Après, en tant que citoyen, je fais attention, c'est une bonne chose que d'éviter de pourrir la nature, mais en jeu, c'est vraiment comment j'essaie de la faire s'incarner. Ça ne rejoint pas forcément ma vision politique des choses, j'essaie de faire du tri sélectif, je suis venu en vélo (j'habite à quelques mètres), c'est important de préserver au mieux le peu qu'il nous reste ».

De manière plus large, Forgie peaufine le débat en évoquant la nature comme élément indispensable à l'immersion, comme cadre pour poser une ambiance à ne surtout pas négliger : « Le fait d'avoir un décor et de pouvoir s'y projeter est intéressant. Ce qui fait que le meneur de jeu est intéressant, c'est sa capacité à te plonger dans un univers, à bien décrire le décor et te mettre dedans. [...] Du coup, la nature, c'est un peu ça : pouvoir vivre ce moment et utiliser le décor. [...] Quelques exemples : *Guildes* est un jeu de rôle de découvertes, avec des situations, des peuples qu'on ne connaît pas, la nature est présente. Il y a aussi *Vermine* où des créatures insectoïdes assaillent le monde, avec un côté survie. Sinon, on peut prendre *Z Corps*, basé lui aussi sur la survie, comment exploiter la nature... Ce ne sont que quelques exemples, c'est un thème important ».

En résumé, le jeu de rôle nous présente une nature protéiforme. En tant qu'environnement, c'est un élément important, participant à la fois à l'immersion des joueurs et s'avérant bien souvent capital sur un plan stratégique, lors des combats, notamment.

Il réside en la nature une profonde dichotomie, tantôt présentée comme bienfaisante, protectrice ou au contraire hostile et vengeresse, la hissant parfois au rang de personnage, alliée ou adversaire. En tant que produit culturel, écrin et écran de notre civilisation, le jeu de rôle manifeste ici l'une des plus grandes préoccupations de l'homme : la peur de la nature, de l'incontrôlable et de son pouvoir de destruction déchaîné en réaction aux excès humains, technologiques et scientifiques.

En guise de conclusion générale, nous voudrions remercier l'association des Griffons dans son ensemble pour avoir organiser ce si bel événement et avoir aimablement contribué à la réalisation de cet article. Nos remerciements s'adressent également à l'ensemble des interviewés pour leur patience et leur bienveillance dans leurs réponses. ■

Marion Hamard et Benoît Jurado
Photos Jean-Philippe Auger, président des Griffons

MARÉCAGE - PAR THOMAS QUINE (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Un traqueur dans la tourbe

Une histoire dont vous êtes le héros par Nicolas Lenain

Cette aventure fait suite aux *Épures mystérieuses*, une aventure dont vous êtes le héros publiée dans le numéro 29 des *Chroniques d'Altaride*.

Vous êtes J'han, le chasseur de primes. Votre mission : capturer Vastrif Tarkyr, l'Illustre Imagier, pour le livrer au capitaine Oléan. Et si possible, exécuter votre contrat sans que Johanel, son novice pris en otage, ne soit tué.

Votre personnage est représenté par quatre caractéristiques : Vie, Adresse, Savoir, Sagesse ; et deux spécificités : Notion et Nature.

- **Vie (2D6 +18)** : Jetez 2D6 et additionnez le résultat obtenu à 18, vous obtenez votre total initial de Vie. Si votre total de Vie vient à tomber à zéro, cela signifiera que vous êtes mort.

- **Adresse (1D6 +6)** : Jetez 1D6 et additionnez le résultat obtenu à 6, vous obtenez votre total initial d'Adresse.

- **Savoir (1D6 +3)** : Jetez 1D6 et additionnez le résultat obtenu à 3, vous obtenez votre total initial de Savoir.

- **Sagesse (1D6 +4)** : Jetez 1D6 et additionnez le résultat obtenu à 4, vous obtenez votre total initial de Sagesse.

- **Notion** : Choisissez une notion parmi ces trois (1. Poison / 2. Corps à corps / 3. Perception).

- **Nature** : Jetez 1D6. Si vous obtenez 1 ou 2, vous êtes de nature curieuse. Si vous obtenez 3 ou 4, vous êtes de nature franche. Si vous obtenez 5 ou 6, vous êtes de nature prudente.

- **Équipement** : Vous commencez l'aventure avec une potion Duzterhnol (+10P. Vie).

Combat

Phase 1

C'est toujours vous qui donnez le premier assaut. Vous jetez 2D6.

Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'Adresse, vous manquez votre attaque.

Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'Adresse, vous réussissez votre attaque. La perte de Vie infligée à votre adversaire correspond à l'écart de points entre votre total d'Adresse et le jet de dés. (Par exemple, vous avez 10 en Adresse et vous tirez un 7 aux dés. 10-7=3. Votre adversaire perd 3 points de Vie).

Si le résultat obtenu est égal à votre total d'Adresse, vous ne faites perdre qu'un point de Vie à votre adversaire.

Phase 2

Au tour de votre adversaire. Procédez comme pour vous, sauf que vous utiliserez le total d'Adresse de votre adversaire comme référence. Le premier à perdre tous ses points de Vie meurt.

Vous êtes prêt ? Allez en 1 !

1

L'aube se lève, blafarde, nimbée de brumes indolentes. Cela fait déjà deux heures que vous pataugez dans ce marécage, incommodé par les émanations de méthane qui s'échappent à la surface, sous chacun de vos pas. Plus qu'une demi-journée de marche, et vous atteindrez la Nécropole des Crapauds, située en lisière de la jungle d'Omastredad. Vous avez déjà cheminé la moitié de la nuit depuis votre départ précipité de Fénèstralad, peu après votre rencontre avec le capitaine Oléan de la Brigade Occulte. Avec lui, vous avez conclu un contrat sur la tête du Magemaître Vastrif Tarkyr ; responsable des épures mystérieuses qui lui ont permis de piller les demeures de plusieurs familles de nobles.

Il ne vous reste plus qu'à l'appréhender, sans le tuer bien sûr, si vous voulez percevoir le solde de la prime qu'Oléan a fixé pour son arrestation. De plus, Oléan compte sur vous pour ramener à sa mère son enfant en vie. Vous craigniez pour les jours du garçon. Johanel n'est qu'un gage de garantie pour Vastrif, son ravisseur n'hésitera pas à l'éliminer dès qu'il se rendra compte que les choses tournent à son désavantage. C'est pourquoi vous devrez rester prudent si vous voulez accomplir votre mission sans fausse note.

L'auteur, Nicolas Lenain

Né dans l'Oise, en 1972, Nicolas a grandi entouré de forêts verdoyantes où les ruines de vieux châteaux et de vieilles demeures abandonnées subsistent encore.

Nicolas dès son plus jeune âge affectionna la lecture des Livres dont vous êtes le héros et, de fil en aiguille, sa passion l'amena à écrire des histoires et devenir meneur pour des jeux tels que *Dungeons & Dragons*. Comme il développait ses idées et les partageait avec ses amis, le monde d'Hamnasya naissait. Nicolas commença à travailler sur la première partie d'un récit épique, appelé *Le Grimoire d'Askaryl*.

Nicolas a imaginé une histoire complexe sous la forme d'une trilogie, où le lecteur pourrait explorer différents aspects du récit et choisir différents chemins qui mènent à des fins différentes. Il lui a fallu plus de quinze ans pour compléter la trilogie, dont le premier volet est maintenant adapté dans un e-book interactif par Blue Flame Publishing Ltd.

Si vous souhaitez vivre une aventure passionnante et vous plonger dans le monde d'Hamnasya, téléchargez gratuitement l'application sur www.hamnasya.net.

Ou suivez Nicolas Lenain sur son blog : http://blog.hamnasya.net. ■

Votre regard est détourné par un pâle halo qui se détache à travers la brume, s'ensuit l'écho de voix humaines qui résonnent au lointain…

Si vous êtes de Nature curieuse, rendez-vous au 31.

Si vous êtes de Nature franche, allez au 17.

Et si vous êtes de Nature prudente, au 10.

2

Vous ne découvrez rien d'intéressant dans les vestiges. De plus, l'atmosphère qui règne ici ne vous engage en rien à demeurer dans les lieux. Vous préférez passer votre chemin, allez au 8.

3

Vous choisissez d'éviter cette créature, il se peut qu'elle ne soit pas seule, ses congénères sont peut-être camouflés aux alentours. Vous poursuivez votre marche dans la mangrove, laissant le Gowak là où il est. Allez au 25.

4

Vos connaissances dans le domaine de la toxicologie vous permettent de déceler un piège : le sceau de cire n'en est pas un ! Il s'agit d'une pâte empoisonnée : du Sang-flamme de Kalikar en l'occurrence, un poison mortel pour tout être vivant. Vous ouvrez la missive sans rompre le sceau. Une lettre manuscrite se dévoile sous vos yeux.

Livrez la houppelande et le philtre aux trois commis. Si le petit Johanel est encore en vie, tuez-le. Nous ne voulons aucun témoin. Le roi va mourir.

La lettre est signée de ces quatre lettres : « A.A.A'â ». Il semble que vous ne soyez pas le seul à vous intéresser à l'Illustre Imagier. Vous comprenez que vous n'avez pas de temps à perdre. Allez au 37.

5

Vous vous rapprochez des gémissements pour arriver dans un espace dénudé de plantes où flotte une mince pellicule de brume. Vous repérez un homme grièvement blessé, étendu dans le limon. D'après son style vestimentaire, il ne peut s'agir que d'un Vasouilleux des marigots ; une tribu nomade farouche, vivant exclusivement dans les marécages et ne se nourrissant que de la faune et la flore propre à cet écosystème. L'homme, vous voyant, vous fait signe de ne pas approcher. Allez-vous quand même porter secours à cet homme au 44, ou le laisser à son pauvre sort et reprendre votre route au 45 ?

6

Vos réflexes vous sauvent la vie ! Vous effectuez un roulé-boulé qui vous permet d'éviter la chute de blocs de pierre et de vous en sortir indemne. Vous êtes maintenant dans la tour, il ne vous reste plus qu'à l'inspecter. Rendez-vous au 33.

7

Vous repérez, loin derrière le Vasouilleux, un grand Maryk des marais, endormi dans son nid de joncs. Cette espèce est restée sauvage, contrairement à ses cousins apprivoisés. Si vous jugez préférable de laisser le mutilé à son pauvre sort, reprenez votre chemin au 45. Mais si vous voulez sauver cet homme sans éveiller le rapace géant, jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'Adresse, allez au 36, s'il est inférieur ou égal, rendez-vous au 18.

8

La lisière de la jungle n'est plus très loin maintenant, le seul hic, est qu'entre vous et elle s'étend les vestiges hantés d'un antique avant-poste elfique frappé de malédiction. Cet endroit date d'une époque où Fénèstralad s'appelait Obèlian, cité des elfes de l'Exil. Mais voilà, il y a plus de mille ans, la Macabre Maladie s'abattit sur le continent et faucha les vies de millions de gens en Hamnasya. Les peuplades elfiques, plus vulnérables à la pandémie, payèrent un lourd tribut ; particulièrement dans cette région du monde où le climat était propice à la propagation. Des milliers d'elfes périrent dans ces ruines, et bien avant eux, des milliers d'autres encore, lorsque les Dragons Démoniaques – par deux

JUNGLE SOUS LA PLUIE - PAR MICHAEL CORY (CC-BY-2.0) VIA FLICKR

fois en trente ans – s'abattirent sur Obèlian, ne laissant que des coquilles vides, noircies et fumantes, en lieu et place des habitations. Ce qu'il restait d'elfes dans cette partie du monde décida de quitter à jamais ces terres. C'est pourquoi depuis ce temps, on ne trouve plus d'elfes dans la contrée du Férolyr… Hormis peut-être leurs esprits damnés dans les vestiges présents ici. Le brouillard est bien plus épais en ce lieu, et son opacité renforce ce sentiment d'obscurité. Il vous est difficile de voir quoi que ce soit à plus de deux toises. Des ballets de feux follets virevoltent au niveau du sol, tandis que des vents lugubres chuintent entre les ruines. Plus vous avancez, plus la brume s'épaissit, au point que vous en venez à perdre le sens de l'orientation. Jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sagesse, allez au 40, s'il est inférieur ou égal, allez au 26.

9

Malheureusement votre tentative se solde par un échec ! Les Gowaks parviennent à vous rattraper et ne se privent pas cette fois de vous éperonner de leurs foënes. Si vous avez la Notion du corps à corps, allez au 23. Sinon, vous comprenez soudain l'objet de leur dispute : il s'agissait de vous ! Certains d'entre eux souhaitaient vous ramener vivant dans leur camp, alors que d'autres voulaient tout simplement vous manger sur place. Il semble que ces derniers aient gagné, puisque certains commencent à vous dévorer les mollets et les bras. Vous allez mourir dans d'atroces souffrances… Votre aventure est finie.

10

Vous préférez éviter ces individus, sait-on jamais… Cela pourrait nuire à votre mission si ces hommes sont les tatoués qui opèrent pour Vastrif. Si l'un d'eux vous voit et parvient à s'échapper, son maître sera prévenu de votre présence, ce qui entraînera l'échec de votre mission. Vous préférez les éviter et poursuivre votre chemin sans être vu. Allez au 37.

11

Le premier se jette sur vous, vous l'esquivez avec brio et parvenez à lui faire une clé de bras ; sa main lâche aussitôt sa dague. Puis d'un bon coup de pied dans le dos, vous l'envoyez s'embrocher sur la lame du second à se ruer sur vous. Tous deux chutent en arrière dans la vase, immobilisés, le tué écrasant de tout son poids son éventreur. Reste le troisième, qui essaye de vous prendre à revers. Pour lui, vous tirez votre sabre au clair.

Loqueteux (Vie = 12 / Ad = 5)

Si vous êtes vainqueur, vous pestez en découvrant que la crapule que vous n'aviez pas tuée a réussi à s'enfuir. Vous fouillez les guenilles des deux dépouilles. Vous découvrez une lettre cachetée du sceau carmin de la Caste des Mages. Si vous avez la Notion du poison, allez au 4.

Si vous n'avez pas cette notion, jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sagesse, allez au 35, s'il est inférieur ou égal, au 21.

12

Préparez-vous à un combat éprouvant !

Groupe de Gowaks (Vie = 28 / Ad = 11)

Si vous êtes vainqueur, il n'y a rien d'utile à récupérer sur leurs dépouilles. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre quête au 25.

13

Vous vous introduisez dans le mausolée, à gauche comme à droite se trouvent des gisants, censés représenter pour l'éternité ceux qui reposent dessous. Si l'envie vous prend de profaner ce lieu, quel gisant allez-vous ouvrir ? Celui de gauche au 38 ou celui de droite au 32. Si vous préférez sortir de la sépulture, allez au 45.

14

Votre œil méfiant remarque que le linteau de pierre est sur le point de céder. En franchissant le seuil, vous risquez de vous retrouver enseveli sous des gravats. Vous décidez de vous introduire dans la tour en vous glissant par l'une des fenêtres au 33.

15

Un vieux mythe vous revient en mémoire… Les anciens prétendent qu'Askaryl aurait caché quelques-uns de ses secrets sous les fondations de la tour, dans des salles secrètes. Sauf que personne à ce jour n'est parvenu à vérifier la véracité de ces histoires pour marmots. Si vous avez la Notion de la perception, allez au 43. Si vous n'avez pas ce don, vous ne découvrez rien d'intéressant dans la tour. Vous quittez cet endroit pour reprendre votre progression au 8.

16

Vous descendez un à un les barreaux, pour finir par être plongé dans la noirceur la plus totale. Vos pieds finissent par atteindre le sol, couvert d'humus ; c'est pourquoi le caillou n'a émis aucun son. À tâtons, vous cherchez des parois. Vos mains finissent par les rencontrer, et à ce moment, vous avez une vision !

… Vous voyez Askaryl, enfermé dans sa tour, penché sur son grimoire… Puis le temps s'accélère, enchaînant des décennies comme si ce n'étaient que des fractions de secondes… Un homme au visage surmené apparaît, au pied du frêne blanc, il le touche et le fait dépérir… Puis l'homme se trouve devant une porte sigillée, qu'il ouvre, libérant une lumière aveuglante…

Vous revenez à vous, sans comprendre les raisons de cette hallucination. Cette étrange expérience vous fait gagner 1 point de Savoir, 1 point de Sagesse et 5 points de Vie. Mais le plus étrange, c'est que le jour qui perce le sommet de la tour parvient désormais à éclairer l'endroit où vous vous trouvez. La porte marquée d'un étrange sceau est là, devant vous, fermée bien sûr. Un sentiment de menace vous intime de ne surtout pas y toucher ; comme si la porte vous faisait savoir que vous n'êtes pas l'homme qu'elle attend. Vous jugez bon de quitter cet endroit, vous ne vous sentez pas à votre place. Vous quittez la tour pour reprendre à travers marais au 8.

17

Votre tempérament vous incite à aller à la rencontre de ces individus. En vous approchant, vous distinguez les silhouettes de trois hommes ; l'un d'eux, le plus petit, porte une lanterne à la main. Ceux-ci vous distinguent aussi.

« Pas un pas de plus ! vous prévient de vive voix l'un des types. Retournez d'où vous venez ! Disparaissez, loin ! »

Ils ne veulent pas être vus, c'est un fait. La brume dissimule toujours leurs visages. Qu'allez-vous faire ?

Allez-vous quand même les approcher au 28 ? Ou les éviter et vous occuper de votre mission au 10 ?

18

Sans vous faire remarquer par l'énorme volatile au bec crochu, vous réussissez à tirer le Vasouilleux assez loin pour qu'il soit en sécurité. Rendez-vous au 30.

19

Vous manquez d'agilité pour éviter le danger. De gros blocs de pierre vous écrasent la jambe. Vous perdez 2D6 de P. Vie et 1P. Ad. Si cet accident ne vous tue pas, vous parvenez à vous introduire dans la tour au 33.

20

En vous approchant des ruines de l'édifice, votre mémoire refait surface. Vous avez peut-être découvert la tour dans laquelle Askaryl s'enferma pour œuvrer à l'écriture de son grimoire, devenu mythique depuis. Cela se produisit il y a presque deux siècles, ce qui explique pourquoi la tour est dans si piteux

état. Le sommet est à moitié détruit, le bâtiment est entouré de pierres effondrées, et les parois semblent soutenues par des générations de plantes grimpantes. La porte d'entrée n'existe plus, et vous vous dites que l'endroit a dû être pillé et saccagé depuis belle lurette.

Si vous êtes de Nature prudente, allez au 14. Si vous êtes de Nature curieuse ou de Nature franche, allez au 29.

21

Votre sens aiguisé de l'observation vous permet de détecter un piège : le sceau de cire n'en est pas un, il s'agit d'une pâte empoisonnée ! Vous ouvrez la missive sans rompre le sceau. Une lettre manuscrite se dévoile sous vos yeux.

Livrez la houppelande et le philtre aux trois commis. Si le petit Johanel est encore en vie, tuez-le. Nous ne voulons aucun témoin. Le roi va mourir.

La lettre est signée de ces quatre lettres : « A.A.A'â ». Il semble que vous ne soyez pas le seul à vous intéresser à l'Illustre Imagier. Vous comprenez que vous n'avez pas de temps à perdre. Allez au 37.

22

Vous réussissez à vous échapper sans que les Gowaks ne s'en rendent compte. Vous êtes déjà loin quand ceux-ci s'aperçoivent de votre disparition. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre chemin vers la nécropole au 25.

23

Votre technique vous permet de vous débarrasser de quelques-uns de vos adversaires en leur brisant la nuque à mains nues, mais il en reste encore assez pour vous tuer.

Groupe de Gowaks (Vie = 19 / Ad = 8)

Si vous êtes vainqueur, Il n'y a rien d'utile à trouver sur leurs dépouilles. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre quête au 25.

24

Cet itinéraire vous oblige à longer la côte ouest qui borde l'océan Armaghandis. Une longue zone où s'épanouissent palétuviers et racines-échasses. Vous crapahutez dans ce lacis végétal, devant par moments user de votre sabre pour vous frayer un chemin. Au travers d'une trouée, vous apercevez la tête d'un Gowak, émergée d'une mare. De sa face lunaire, celui-ci semble vous épier de loin. Petite créature de type amphibien, pas plus grande qu'un gnome, à la peau verdâtre ou blême selon leur âge, ces créatures ont la particularité d'être extrêmement curieuses. Lorsqu'ils sont en petit nombre, ils restent très craintifs vis-à-vis des humains. Par contre, lorsqu'ils dépassent la douzaine d'individus, ils s'enhardissent et n'hésitent pas à attaquer à vue. De nature carnivore, la chair humaine les tente beaucoup. Le Gowak qui vous épie actuellement est sûrement jeune, puisqu'il est de peau crayeuse, bien que barbouillé de fange. Tout en vous observant de ses petites billes globuleuses, il vous offre un large sourire insouciant, et vous dévoile ainsi ses quatre rangées de minuscules crocs. Si vous êtes de Nature curieuse ou de Nature franche, allez au 39. Si vous êtes de Nature prudente, au 3.

25

Vous finissez par vous extraire de cette mangrove et par atteindre une nouvelle zone marécageuse, cette fois, dominée par des tertres touffus. À entendre le chant des batraciens qui s'intensifie, vous n'êtes plus très loin de votre destination. Bizarrement, il vous semble entendre aussi comme un gémissement lointain, d'origine humaine. Quelqu'un a peut-être besoin d'aide. Si vous êtes de Nature prudente ou curieuse, allez au 5. Si vous êtes de Nature franche, au 41.

26

En restant concentré sur votre destination vous réussissez l'exploit de ne pas vous perdre. Alors que vous avancez, votre regard est attiré par un mausolée de taille phénoménale. Vous approchez de l'entrée, il n'y a pas

GISANTS BY ALAINALELE (CC BY 2.0), VIA FLICKR

de porte. D'un revers de la main, vous dégagez le lichen pour dévoiler l'épitaphe gravée sur la stèle : *Acahïus-Om-Dénahös (323 AC / 164 AGC)*. Il s'agissait du deuxième Majestrel des elfes de l'Exil. C'est donc ici qu'il gît. Vous pouvez entrer dans la sépulture au 13, ou continuer d'avancer vers la nécropole au 45.

27

Alors que vous approchez du blessé, un grand Maryk des marais surgit des roseaux. Le rapace géant fonce droit sur vous. Vous empoignez votre sabre, prêt à l'affronter.

Maryk sauvage (Vie = 1 8 / Ad = 5)

Si vous parvenez à terrasser ce prédateur des marais, vous pouvez maintenant porter secours au Vasouilleux au 30.

28

Dès l'instant où vous les abordez, ceux-ci – vêtus de haillons –, se ruent sur vous en braillant et en brandissant des dagues.

Si vous avez la Notion du corps à corps, allez au 11. Sinon, affrontez-les comme un seul et même homme.

Trois Loqueteux (Vie = 3 4 / Ad = 9)

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez leurs guenilles. Vous découvrez un élixir de Rodanil (+5 P. Vie), à noter dans votre inventaire, ainsi qu'une lettre cachetée du sceau carmin de la Caste des Mages. Si vous avez la Notion du poison, allez au 4.

Si vous n'avez pas cette notion, jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sagesse, allez au 35, s'il est inférieur ou égal, au 21.

29

Au moment où vous passez le seuil de la tour, le linteau de pierre cède ! Une averse de gravats s'abat sur vous. Jetez 2D6. Si le résultat

VIEUX TEMPLE INDIEN - PAR ERIC MOLINA (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

obtenu est supérieur à votre total d'Adresse, allez au 19, s'il est inférieur ou égal, au 6.

30

Le Vasouilleux est gravement mutilé ; sa poitrine, ses bras et ses jambes ont été lacérés et l'un de ses yeux pend de son orbite vide. L'homme essaye de parler, mais sa bouche est pleine de sang. Il vous est impossible de le comprendre. Vous ne pouvez rien pour lui, et il finit par passer de vie à trépas. Vous remarquez qu'il porte une clé en pendentif. Vous lui subtilisez avant de plonger son cadavre dans l'eau tourbeuse en guise de sépulture. Notez dans votre équipement (Clé 72). Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre but au 45.

31

Vous vous accroupissez dans les plantes palustres. Ainsi caché, vous tendez l'oreille pour entendre de quoi ils parlent. Ils semblent être au nombre de trois. L'un d'eux a une grosse voix, bien qu'enrouée, et un autre – plus fruste –, l'a grasseyante ; le troisième larron ne pipe pas mot. Voici les bribes que vous parvenez à saisir :

« Com'êtes sûr qu'ne risquons rien, dis ?

- Car la Caste des Mages nous l'a certifié ! Aucun risque ! On récupère les deux babioles et fissa, on les refourgue aux mages.

- M'rassur guère… Brise el'sceau, Trod, qu'on voye s'qui dit.

- Inutile ! La missive n'est pas pour nous.

- Per'qui alors ? L'sorcier ?

- Non, par contre… si je te disais qu'un Peiné de l'Acinace a été missionné, ça te rassure, ça ? Le sorcier, c'est réglé !

- Parque'n'pas l'dire avant, Fitch ? M'rait t-êt'év'té d'faire dans m'chausses… »

Puis les hommes s'enfoncent dans la brume

pour disparaître, vous n'en saurez pas plus.

C'est tout de même étrange… Comment se fait-il qu'un assassin hors de prix soit engagé par la Caste des Mages ? Et qui sont ces individus ? Des hommes de main employés par la Caste pour faire le sale boulot ? Il se peut bien que l'on essaye de vous doubler…

Là où le bât blesse, c'est que l'Archimage Asylus Am'ârz administre cette institution. Peut-être cherche-t-il à coiffer au poteau Azâm'hir Stradirarhik, son homologue au Colloque des Neuf ?

Le capitaine Oléan ne vous a peut-être pas tout dit, ou simplement n'est-il pas informé de ce qui se trame dans son dos.

Vous poursuivez votre progression, en pressant le pas toutefois. Rendez-vous au 37.

32

Vous faites coulisser la plaque sculptée pour découvrir ce que recèle le tombeau ; un vent violent venu de nulle part s'engouffre soudain dans le gisant, vous bousculant au point de vous faire perdre l'équilibre et d'atterrir brutalement sur votre séant. Un cri spectral retentit dans le mausolée : un spectre prend forme devant vous ! Drapé de brumes violacées, couvert d'ecchymoses glacées, ceint d'une elfique couronne gâtée de rouille ancestrale, son visage blême est ulcéré de colère autant que de stupéfaction – ses yeux morbides sont d'un vide éternel, semblable au Néant du Royaume des Mânes. Puis ses mains jaillissent, tels de puissants feux de tourbes bleuâtres, elles pénètrent votre broigne et s'enfoncent sans effort dans votre torse. La douleur est terrible, pleine de tourments inimaginables. Vous perdez 1D6 + 2 P. Vie.

Si cela ne vous tue pas, vous n'êtes pas en mesure d'affronter un tel adversaire, vous n'avez pas les armes adéquates pour ce genre de créatures. Vous préférez prendre la tangente et fuir ce lieu maudit le plus vite possible. Allez au 45.

33

La tour n'est que ruines, toutefois, grâce à la trouée lumineuse qui pénètre son pinacle, un beau frêne blanc a pu s'épanouir à l'intérieur. La plupart des meubles ont disparu ou sont dans un tel état qu'il ne serait même pas possible d'en faire du petit bois. Les trois étages de la tour sont inaccessibles ; le grand escalier de bois en colimaçon est impraticable, plus des trois quarts des paliers sont manquants. L'étrange atmosphère que vous aviez ressentie est bien plus prononcée ici. Vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise… Une ancestrale et influente magie protège les lieux. Jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Savoir, allez au 2, s'il est inférieur ou égal, allez au 15.

34

Vous vous laissez capturer sans rien dire. Les Gowaks vous encerclent et, après vous avoir privé de votre sabre, de leurs armes, vous obligent à avancer dans la direction voulue. Vous obéissez sans vous rebeller. Le fait de ne plus avoir votre arme vous fait perdre 1P. Ad. Après avoir parcouru une bonne distance, éclate soudain une dispute entre plusieurs de vos ravisseurs. Vous y voyez là l'occasion tant attendue pour leur fausser compagnie.

Jetez 2D6. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'Adresse, allez au 9, s'il est inférieur ou égal, allez au 22.

35

Vous rompez le sceau de cire et sitôt vous êtes pris de vertiges. Vos muscles sont tétanisés et vous commencez à cracher du sang. Vous comprenez trop tard que le sceau était empoisonné. Vous perdez 2D6 P. Vie et 2P. Ad. Si vous n'êtes pas mort, vous lisez la missive.

Livrez la houppelande et le philtre aux trois commis. Si le petit Johanel est encore en vie, tuez-le. Nous ne voulons aucun témoin. Le roi va mourir.

La lettre est signée de ces quatre lettres : « A.A.A'â ». Il semble que vous ne soyez pas

le seul à vous intéresser à l'Illustre Imagier. Vous comprenez que vous n'avez pas de temps à perdre. Rendez-vous au 37.

36

Le Maryk ne devait pas être profondément endormi, puisqu'il bondit de son nid pour se ruer sur vous. Combattez-le !

Maryk sauvage (Vie = 18 / Ad = 5)

Si vous terrassez ce rapace géant, vous pouvez maintenant porter secours au Vasouilleux en vous rendant au 30.

37

La fraîcheur matinale s'adoucit au fil de votre progression pour finir par se transformer en une véritable moiteur poisseuse, incommodante ; des nuées de moustiques hystériques commencent à faire leur apparition.

Pour atteindre la Nécropole des Crapauds, deux itinéraires s'offrent à vous : soit prendre en direction du nord-ouest et franchir une mangrove, réputée être le domaine des Gowak, au 24. Soit tout simplement poursuivre au nord dans le marais, au 42.

38

Vous faites coulisser la plaque sculptée pour découvrir ce que cache le tombeau. Au milieu des ossements, vous trouvez une petite clé en argent que vous notez dans votre équipement (Clé 50), ainsi qu'une potion Duzterhnol (+10P. Vie). Il n'y a rien d'autres à récupérer. Allez-vous ouvrir l'autre gisant au 32, ou quitter le mausolée pour reprendre votre quête au 45 ?

39

Vous approchez du Gowak, qui aussitôt plonge dans la fange pour y disparaître. Sans que vous les ayez vus ni entendus, d'autres spécimens apparaissent d'entre les roseaux pour s'approcher de vous. Au nombre de douze, ils sont tous de peau olivâtre et armés de foënes qu'ils pointent dans votre direction. Allez-vous vous laisser capturer au 34, ou les affronter au 12 ?

40

Vous êtes perdu et ne savez plus où se trouve la nécropole. Des échos de murmures sibyllins et des complaintes d'outre-tombe s'échappent par moments des vestiges. Rien qui vous rassure… Après plusieurs heures à errer dans ces maudites ruines, vous finissez par en trouver la sortie. Vous avez dû malencontreusement dévier de votre trajectoire, puisque vous venez d'atteindre la mangrove, située à l'ouest du marais. Allez au 24.

41

Vous vous rapprochez des gémissements pour arriver dans un espace dénudé de plantes où ondoie une mince pellicule de brume. Vous distinguez un homme grièvement blessé, étalé dans le limon. D'après son style vestimentaire, il ne peut s'agir que d'un Vasouilleux des marigots ; une tribu nomade farouche, vivant exclusivement dans les marécages et ne se nourrissant que de la faune et la flore propre à cet écosystème. L'homme, vous voyant, vous fait signe de ne pas approcher. Trop tard ! Un grand Maryk des marais fonce droit sur vous. Vous empoignez votre sabre.

Maryk sauvage (Vie = 18 / Ad = 5)

Si vous parvenez à terrasser le rapace géant, vous pouvez maintenant porter secours au Vasouilleux en vous rendant au 30.

42

Après plus d'une demi-lieue à traverser des tourbières aux jardins flottants abandonnés le temps d'une saison, vous distinguez au loin, dans une clairière isolée, une ancienne tour de garde. À voir son état de délabrement, plus d'un siècle s'est passé sans qu'on s'intéresse à elle. À son approche, une sensation gênante vous imprègne, vous mettant mal à l'aise ; comme une atmosphère parapsychique qui émane de l'endroit, un ressenti bizarre, quasi palpable : une fusion de

Temple dans la jungle - par Éric Molina (CC-BY 2.0), via Flickr

savantes féeries illuminées et d'oppressantes ténèbres. Une puissante magie, de toute évidence, séculaire, agit toujours sur cet endroit perdu ou… évité ?

Allez-vous faire un détour pour visiter cette tour au 20 ? Ou poursuivre votre traversée du marais au 8 ?

43

Vous faites le tour du frêne blanc, cherchant un indice que personne n'aurait su voir. L'arbre doit avoir un peu plus d'un demi-siècle, à vue d'œil. En observant ses racines, vous remarquez que l'une d'elles s'enroule autour d'un anneau de métal rongé, fixé au sol. De votre sabre, vous coupez la racine pour dégager l'anneau, avant de tirer dessus. Le sol se met à trembler, puis un trou s'ouvre dans le sol à quelques pas seulement de vous. Vous jetez un œil : une échelle en acier s'enfonce dans les soubassements de la tour ; l'obscurité vous empêche de sonder la profondeur. Vous jetez un caillou, mais celui-ci disparaît dans les ténèbres sans émettre un bruit d'impact. Allez-vous descendre à l'échelle au 16, ou rebrousser chemin et poursuivre votre chasse à l'homme au 8 ?

44

Avez-vous la Notion de perception ? Si oui, allez au 7, si non, poursuivez au 27.

45

Après avoir traversé une dernière tourbière, vous entrevoyez enfin la Nécropole des Crapauds qui se détache dans la brume à l'orée de la jungle. À première vue, personne ne surveille l'endroit, mais mieux vaut rester prudent ! Vous allez devoir pénétrer dans la nécropole et atteindre ses catacombes. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à trouver et déloger Vastrif Tarkyr. Mais ça, c'est une autre histoire… ! ■

Nicolas Lenain

ILLUSTRATION CC0 VIA RGBSTOCK

Le Monde de la Tour

Mettons-nous au vert

Par Hélène et Romain Rias

Aaah, la nature ! Les petites fleurs dans les prés ! Allons gambader dans les champs et nous rouler dans le foin, belles lectrices ! Charmons les petits animaux mignons et profitons pleinement de toutes les merveilles que la nature nous offre !

Voilà. C'est ce que m'inspire le sujet du mois. Bien sûr, le Monde de la Tour est tout plein de nature. Produit bio garanti, avec juste quelques menues additions d'Essence Primordiale qui le rendent magique. Mais ce n'est pas sale, je vous rassure tout de suite. L'Essence magique est tout à fait naturelle puisqu'elle provient de… hum… non, je ne vais pas m'aventurer sur ce terrain. Disons juste que globalement, notre beau monde est largement pourvu en grandes étendues sauvages et donc, par définition, naturelles.

Faune et flore

Autant vous prévenir tout de suite, on a de tout en stock. Tout ce que vous connaissez. Des forêts, des plaines, des steppes, des mers, des déserts, avec toutes les bestioles que vous pouvez imaginer dans ces endroits, plus sans doute quelques autres moins conventionnelles. Le Monde de la Tour n'est pas très urbanisé. Le Continent des Hommes récolte bien sûr la palme en terme d'occupation du territoire. Eh oui, les humains sont ainsi, ils ont tendance à s'étaler et à modeler l'environnement à leur guise. Ils bâtissent des villes, des villages, des routes, des champs, repoussant à la lisière de la forêt voisine la nature sauvage. Ça ne fait pas très loin, vous en conviendrez, et on peut dire que la civilisation côtoie directement des espaces vierges et grandement inexplorés.

Ce qui, pour ma part, me convient bien. Il est tout à fait possible de voyager pendant des jours et des jours sans rencontrer le moindre être humain. Je n'ai rien d'un misanthrope, rassurez-vous, c'est juste que je trouve assez agréable de pouvoir tirer sa révérence et disparaître dans la nature lorsque le besoin s'en fait sentir. De me mettre au vert, si vous voulez.

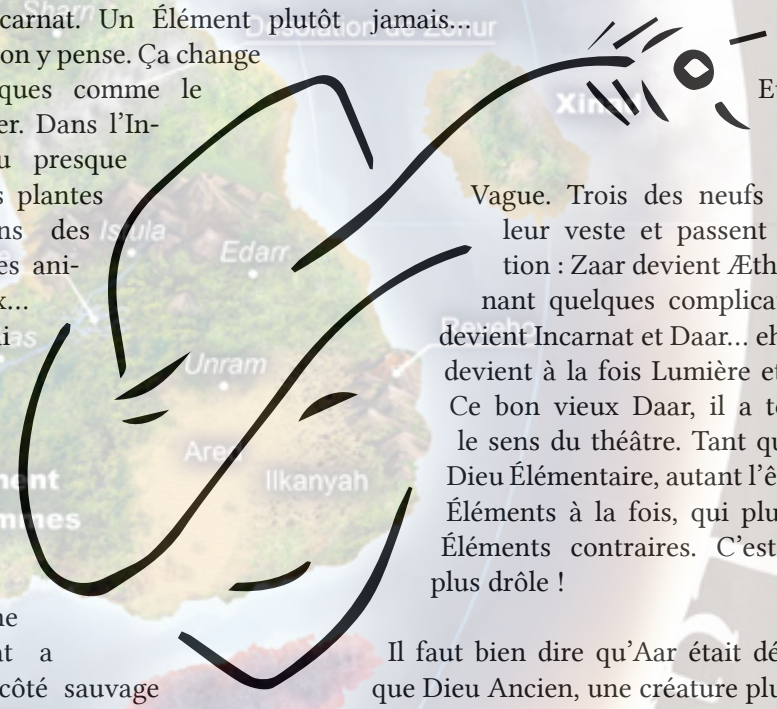
Les Ombres sont plus discrètes. Elles créent quelques villes où elles s'installent, et puis voilà. Comme elles n'ont aucun besoin physique, elles ne cultivent rien, ne construisent rien qui ne soit pas d'origine magique. Du

coup, leurs territoires sont souvent vierges en dehors des cités. Prenez R'Sal, par exemple. C'est l'unique cité d'un immense continent qui, pour le reste, est occupé par quelques dragons, des dindons (et il en faut pour nourrir les dragons) et un certain nombre de reptiles plus ou moins agréables. Des montagnes, quelques forêts, et c'est tout. Si vous cherchez de l'air pur et la communion avec Mère Nature, c'est l'endroit rêvé.

L'Incarnat

Bon, puisque j'ai lâché l'expression Mère Nature, il faut que je vous parle de l'Incarnat. Parce que bien entendu, nous avons un Élément qui incarne tout ça, la nature, la faune, la flore et les petits papillons.

C'est donc l'Incarnat. Un Élément plutôt chouette, quand on y pense. Ça change des trucs glauques comme le Néant ou l'Æther. Dans l'Incarnat, tout ou presque est mignon. Les plantes luxuriantes dans des forêts fertiles, les animaux pelucheux... c'est un vrai défilé de sympathiques créatures végétales et animales. En fait, je dois l'avouer, j'exagère un peu (pour une fois). L'Incarnat a aussi un petit côté sauvage et indompté, mais qui ne verse jamais dans le sordide, ce qui le rend plutôt attrayant par rapport à ses petits camarades élémentaires au sex-appeal plus... douteux.



L'Incarnat est l'un des six Éléments complexes. Il est l'Élément de la Vie, opposé à l'Æther (la Mort, logiquement). Allez, soyons fous, je vais sortir quelques vieux dossiers. Incarnat, le Dieu Élémentaire, était auparavant... je vous le donne en mille... le Dieu Ancien Aar ! Ces Dieux Anciens, ils n'ont aucune constance, c'est quand même curieux pour des représentants de la Pureté. Enfin, il faut bien admettre qu'un petit coup de Vague Élémentaire, ça vous change un dieu. L'ami Aar a donc légèrement muté pour devenir un truc beaucoup plus vert et beaucoup plus foisonnant que la créature qu'il était auparavant.

Des dieux, encore des dieux

Je me permets de faire une brève parenthèse sur ce sujet épineux. A la base, nous avions douze Dieux Anciens. Très rapidement, il n'y en a eu plus que neuf en activité durant l'époque précédant la Vague Élémentaire. Il paraît que c'était un Âge d'Or... j'y étais, et j'ai trouvé que c'était déjà bien le bazar, si vous voulez mon avis, mais comme personne ne m'écoute jamais...

Et voilà que passe la fameuse Vague. Trois des neufs retournent leur veste et passent à l'Altération : Zaar devient Æther (moyennant quelques complications), Aar devient Incarnat et Daar... eh bien Daar devient à la fois Lumière et Ténèbres. Ce bon vieux Daar, il a toujours eu le sens du théâtre. Tant qu'à devenir Dieu Élémentaire, autant l'être de deux Éléments à la fois, qui plus est deux Éléments contraires. C'est tellement plus drôle !

Il faut bien dire qu'Aar était déjà, en tant que Dieu Ancien, une créature plutôt débonnaire et sympathique. Curieusement, je ne suis pas surpris qu'il soit devenu le Dieu Élémentaire des marmottes, des pommiers et des grenouilles (entre autres choses). Ça lui va comme un gant.

Incarnat est un dieu patient et bienveillant. Il préside à tout ce qui vit, pousse, grandit, prospère. Il n'est pas la Source, le principe exubérant de création, mais la main nourricière, patiente et tolérante, qui encourage les plus petites pousses à croître à leur rythme et à se multiplier.

ILLUSTRATION CC0, VIA RGBSTOCK

Cinquante nuances d'Incarnat

C'est une facette de l'Incarnat qui, je suis sûr, va plaire à beaucoup de monde. Car quand je dis « multiplier », c'est valable bien sûr pour la flore, la faune, et à peu près tout ce qui vit. Dans le lot, il y a bien sûr les humains. Je vous laisse imaginer le tableau. Autant dire que ça copule sec sous les frondaisons, avec la bénédiction bienveillante de papa Incarnat, qui espère l'arrivée toujours plus importante de rejetons de toutes sortes.

N'allez pas en conclure que tous les élémentalistes d'Incarnat sont des chauds lapins. Il ne faudrait pas me faire dire ce que je n'ai pas dit. Ce sont sans doute les mauvaises langues – il y en a tellement – qui prétendent que les rituels d'Incarnat finissent régulièrement par des orgies que la bonne morale ne manquerait pas de réprouver. Non, non, si les choses étaient si idylliques, tout le monde se dévouerait à la belle et grande cause de l'Incarnat, ce qui n'est actuellement pas le cas.

Dans ces conditions comment se fait-il, me direz-vous, que les représentants de l'Incarnat ne dominent pas le monde ? Ils le devraient, s'ils passent leur temps à accroitre frénétiquement leur nombre. Eh bien, les choses ne sont pas aussi simples. L'Incarnat est un Élément Complexe et, à ce titre, il n'a pas pignon sur rue comme ses frères plus « simples ». Et puis, il a une autre mission d'importance, un truc en relation avec les humains qui lui prend un sacré bout de temps. Ce qui fait que les fortes populations liées à l'Incarnat sont en général cantonnées à des zones géographiques bien précises – c'est-à-dire, autour des nodes de l'Élément.

Pour être tout à fait exact, les élémentaires d'Incarnat sont légion, mais ils se font discrets et vaquent à leurs occupations sans attirer l'attention sur eux. Ils peuvent prendre bien des formes. Méfiez-vous des arbustes de votre jardin. Qui sait, peut-être y a-t-il un élémentaire dans le lot. Et cet insecte qui s'est posé sur vous, apparemment par le plus grand des hasards ? Et cet oiseau qui a fait son nid sous votre fenêtre ? Ce pigeon débile qui vous suit en reluquant le gâteau que vous avez à la main ? Aaah, ils sont partout, je vous dis ! C'est affreux, plus jamais je ne pourrai regarder une salade sans être pris d'un doute…

ILLUSTRATION CC0, VIA RGBSTOCK

ILLUSTRATION CC0, VIA RGBSTOCK

Magie verte

La magie de l'Incarnat sert à faire pousser des trucs, à soigner, à favoriser la fertilité. Elle facilite l'enfantement et, chez les humains, protège tout particulièrement les femmes puisqu'elles ont le pouvoir de donner la vie. Les élémentalistes peuvent être de toutes sortes, aussi bien des ascètes contemplatifs que des excités hyperactifs aussi industrieux que des abeilles. Il s'agit sans doute de l'Élément qui offre la plus grande diversité de forme et de tempérament à ses fidèles.

Les humains exposés depuis de nombreuses générations à cet Élément (les sangs d'Incarnat) peuvent développer certains traits animaux, ce qui les rend très étranges aux yeux des humains « normaux ». J'en ai déjà vu avec des yeux de chat, ou des griffes, ou des mains un peu palmées. Je n'ai jamais entendu parler de transformation totale mais, au risque de vous surprendre, je ne sais pas tout, absolument tout, sur le Monde de la Tour. Ça, c'est le privilège de mon boss, un gros triangle argenté dont je vous parlerai peut-être un jour plus en détail… ou pas.

Mais revenons à nos moutons. Je pense que vous avez compris mon propos. L'Incarnat est l'un des Éléments les plus sympathiques de notre ribambelle de puissances élémentaires. Comme tous, il est indispensable à notre monde, mais avec un petit quelque chose d'attirant qui manque cruellement à beaucoup de ses frères.

La nature c'est bon, mangez-en.

Aendo, produit bio
Hélène et Romain Rias
Planisphère © Les Ludopathes

VOL D'ABEILLE - PAR ALEX GOLOVANOV (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Nouvelle

Mustafa ou l'abeille novice

Par Adhémar Delors

1

Mustafa était un Africain de douze ans qui n'avait pas froid aux yeux. Il fut immédiatement séduit par la mission que le chef du village lui confia. Celle-ci consistait à se rendre dans un petit village proche de la frontière namibienne afin d'apporter la nouvelle de la mort du plus ancien marabout de son peuple. Pour cela il lui faudrait traverser une partie du désert de Kalahari, ce qui n'était pas une mince affaire car il devrait faire tout ce trajet à pied. En effet, au début de cette année 1884, le village avait été pillé par des hommes blancs qui avaient emporté non seulement les animaux d'élevage destinés à la consommation, mais aussi tous les chameaux qu'ils possédaient. Les préparatifs furent brefs, Mustafa n'emporta qu'une outre d'eau et quelques galettes de sarrasin. Tout le hameau l'encouragea lorsqu'il prit la route au petit matin pour les trois journées de marche qui l'attendaient.

La matinée se passa sans embûche sur les hauts plateaux surplombant l'aride désert. Le jeune aventurier stoppa sa progression vers midi afin de manger un morceau de galette et boire quelques gorgées d'eau. L'après-midi fut plus ensoleillé et la chaleur devint accablante lorsqu'il parvint à l'orée du désert. Après plusieurs heures de marche éprouvantes, il remarqua qu'au loin l'horizon disparaissait derrière une épaisse poussière dorée. Ceci ne fut pas pour rassurer le jeune garçon puisque cela annonçait qu'une tempête de sable approchait dans sa direction. Bientôt, l'environnement étant dépourvu d'un quelconque abri, Mustafa fut confronté à des vents dont l'intensité s'amplifiait sans cesse, projetant des vagues de sable qui cinglaient son visage avec une puissance insoutenable. Le quart-d'heure qui suivit fut pour lui le plus long et le plus cauchemardesque qui lui ait été donné d'endurer de toute son existence. Il commença tout d'abord par être dans l'impossibilité de tenir sur ses jambes au fur et à mesure que la force du vent augmentait. Ensuite, alors qu'il se trouvait à terre, les rafales l'envoyèrent

rouler d'un côté puis de l'autre sans qu'il ne puisse s'y opposer. Il virevolta sur le sable, qu'il avalait de plus en plus souvent, puis une tornade le fit tournoyer à plusieurs mètres de haut avant de le laisser retomber sur le sommet d'une dune qu'il dévala pour finir pitoyablement affalé sur le sol.

Mustafa resta quelques minutes hébété et étourdi à observer la tempête qui s'éloignait. Il se redressa enfin pour reprendre la route. Malgré l'épuisement qu'il ressentait, il lui fallait poursuivre sa mission sans faillir. Le garçon remarqua alors à son plus grand désespoir que sa gourde et ses vivres avaient disparu. À présent il n'avait plus de temps à perdre, il devait marcher le plus rapidement possible car il ne pourrait pas survivre très longtemps sans eau dans le désert. Il fallait qu'il parvienne à rejoindre le village frontalier en moins de temps qu'il ne l'avait prévu au départ. Après avoir jeté un dernier coup d'œil aux alentours à la recherche de son outre, le jeune homme reprit la route à un rythme nettement plus élevé que lors de la matinée. Il était à présent environ quatre heures de l'après-midi, le soleil cognait toujours énormément et la bouche de Mustafa était on ne peut plus sèche. Se sentant de plus en plus déshydraté, il éprouva un besoin urgent de boire quelque chose sous peine de s'évanouir. C'est alors qu'il put voir ce qui lui sembla tout d'abord être un mirage dû à la chaleur étouffante, mais qui demeura bel et bien présent devant lui après qu'il se fut frotté les yeux de nombreuses fois : UNE OASIS !

Envahi par une joie et un soulagement incommensurables, le jeune garçon s'élança à une vitesse inouïe vers le point d'eau inespéré. Il s'agenouilla dans le sable humide, se pencha au-dessus de l'étang et but goulûment jusqu'à plus soif. Ce n'est que lorsqu'il voulut se relever et que ses jambes ne le lui permirent pas qu'il constata que le sable vaseux dans lequel il se tenait était du sable mouvant, et qu'il ne le laisserait jamais repartir. Pris de panique, Mustafa s'agita pour s'échapper, ce qui ne fit qu'empirer la situation, et sentit rapidement le piège se refermer sur lui.

2

Une jeune abeille inexpérimentée venait d'être choisie par sa reine, afin d'avertir la ruche la plus proche de l'établissement de son essaim dans le voisinage. Le diptère, qui se voyait confier comme première tâche une mission de si grande importance, fut ravi que la reine eut pensé à lui et ne tarda pas à prendre son envol.

Dans l'après-midi ensoleillé, l'insecte avait atteint sa vitesse de croisière lorsqu'il remarqua qu'au loin, l'horizon disparaissait derrière d'épais nuages sombres. Ce qui ne fut pas pour rassurer la jeune abeille, car elle ne savait pas ce que cela annonçait. Bientôt elle fut confrontée à la pluie et au vent dont l'intensité s'amplifiait sans cesse, et qui cinglait ses ailes avec une puissance insoutenable. Soudain, les rafales l'envoyèrent virevolter à droite et à gauche sans qu'elle ne puisse s'y opposer, puis elle tournoya dans les airs avant de retomber pitoyablement affalée sur le sol.

Au bout de quelques instants, alors que l'averse s'était dissipée, elle reprit la route vers la ruche dans le but d'accomplir ce qu'elle avait entrepris. Après avoir volé à s'en couper les ailes, elle décida de se reposer pour se remettre de ses émotions. Pendant ce temps de sieste, l'insecte se dit qu'il serait probablement apprécié par la reine qu'il en profita pour rapporter une cargaison de pollen. Distinguant non loin une fleur au parfum subtil, elle s'y précipita, s'y posa, puis butina jusqu'à ne plus pouvoir activer ses mandibules. Ce n'est que lorsqu'elle voulut s'envoler à nouveau et que ses pattes ne le lui permirent pas, qu'elle constata que la fleur sur laquelle elle se trouvait était une plante carnivore, et qu'elle ne la laisserait jamais repartir. Prise de panique, l'abeille novice s'agita pour s'échapper, ce qui ne fit qu'empirer la situation, et sentit rapidement le piège se refermer sur elle.

3

Quelle que soit son espèce, qu'il soit petit ou grand
Qu'il soit peureux ou brave, bête ou intelligent
La nature réserve à chaque être vivant
Si ce n'est pour l'échelle, un sort très ressemblant. ■

Adhémar Delors

SALLE DU TRÔNE - BY WONDERLANE (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Nouvelle

Miracle à la cour

Par Olivier Grassini

Je suis la princesse Gabrielle et c'est mon histoire que je vais vous conter. Et peut-être un peu plus.

Il était une fois, dans un royaume où le merveilleux pouvait se montrer aux gens audacieux, un roi, une reine et leur fille unique. Le royaume était tranquille et en paix avec ses voisins. Le roi Casimir avait épousé la princesse Solenne il y avait de cela maintenant une quinzaine d'années et de leur union devait naître, une année plus tard, la princesse Gabrielle.

C'estdoncdanscetenvironnementquej'aigrandi. Je me souviens des murs froids du château, des tourelles biscornues, parfois des escaliers qui ne menaient nulle part et on m'avait interdit d'aller jouer au grenier. Selon les légendes on y avait entreposé un rouet maudit qui n'aurait pas porté chance à une lointaine cousine.

Je n'ai rien de spécial à dire sur mes parents. Ils étaient d'humeur égale, mon père se contentait de gérer son royaume de manière débonnaire comme l'avait fait son père avant lui. Il était assez distant avec un peu tout le monde et n'avait qu'une réelle passion : la pêche

à la truite qu'il n'entendait vivre que de manière solitaire, ce qui posait réellement des problèmes au chef des gardes qui devait à chaque fois déployer des trésors d'ingéniosité pour pouvoir le surveiller à distance sans que ce dernier ne s'aperçoive de rien. Ma mère était très bonne avec moi, m'apprenant tout ce qu'elle savait et ce que je devais faire pour devenir une vraie princesse digne de ce nom. Je dois bien avouer que je l'ai assez tôt prise de haut et que j'étais vite devenue capricieuse et autoritaire.

J'aurais voulu que ma vie ressemblât à celle des contes que l'on m'avait narrés lorsque j'étais toute petite. Une vie pleine d'aventures, de chevaliers et de dragons maléfiques. Mais hélas il faut bien avouer que rien ne se passait jamais dans ce royaume où j'ai grandi, dans la plus grande des monotonies. Et la monotonie est devenue langueur et mes rêves se sont peu à peu envolés pour ne laisser que grisaille dans mon quotidien.

Les nombreux médecins et praticiens qui m'ont examinée alors ont conclu à une maladie de langueur. Une affection très rare mais aussi très dangereuse et qui pouvait amener à la mort du sujet atteint. Il n'existait pas de remède connu et les efforts déployés pour essayer de me distraire ou me faire penser à autre chose furent vains. On pensa à une malédiction mais les enchanteurs et alchimistes convoqués au palais ne trouvèrent pas de source identifiable à cette maladie.

Ma santé faiblissait et alors que j'atteignais ma dix-septième année, je n'étais pas sûre de pouvoir atteindre mes dix-huit ans. La santé de ma mère commença alors à décliner comme elle était accablée de chagrin.

Mon père fit alors quérir son grand Veneur. Il lui expliqua qu'il savait que dans ce monde rien n'était impossible et lui ordonna de trouver une solution pour me guérir. Il ne voulait pas perdre à la fois sa femme et sa fille.

Le grand Veneur écouta attentivement le roi et partit, en quête d'une solution. Il revint, quelques mois plus tard un peu avant l'aube, en compagnie d'un étranger emmitouflé dans une ample cape dont personne ne put voir le visage. Il expliqua alors au roi que cet étranger avait possiblement le moyen de me guérir mais il devait rester seul avec moi et par la suite, il ne faudrait pas que je puisse une fois guérie entrer en contact avec quoi que ce soit qui puisse me rappeler le temps pendant lequel j'avais été malade car je rechuterais alors immédiatement. Mon père attendit de voir.

Deux journées s'écoulèrent.

Et la princesse Gabrielle refit son apparition à la cour. Au départ hésitante et encore un peu faible, elle semblait peu à peu reprendre de l'assurance. Le roi tint sa promesse et fit murer en l'état mon ancienne chambre avec tout ce qu'elle contenait. Le grand Veneur fut couvert d'or et le royaume était en liesse. Et puis la princesse n'était plus capricieuse ni hautaine. L'épreuve qu'elle avait endurée l'avait rapprochée des petites gens qu'elle traitait avec considération, un vrai miracle !

Comment était-ce possible ?

Les meilleurs soigneurs s'étaient succédés à mon chevet et m'avaient tous dit qu'il n'existait pas de remède possible.

Et cet étranger n'a pas cherché à me soigner.

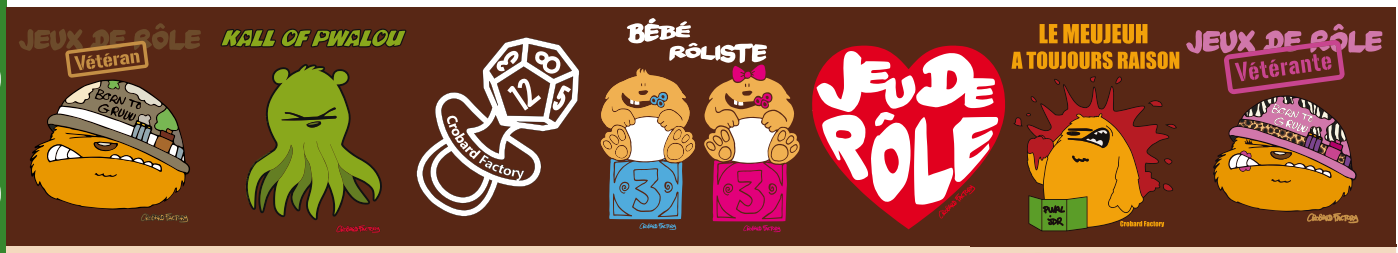
Il avait des traits graciles et fins. Un peu comme ceux que l'on pourrait attribuer à ces elfes de légende. Sa peau était diaphane et ses cheveux blancs. Je ne saurais dire si c'était d'ailleurs un garçon ou une fille, il paraissait très jeune. Pendant ces deux journées que nous avons passées ensemble il s'est mis peu à peu à me ressembler pour finalement devenir comme une sœur jumelle.

La princesse Gabrielle est revenue dans son royaume et elle est resplendissante et plus gentille que je ne l'aurais jamais été.

Pour ma part j'ai fini par me détacher de mon corps et je peux donc l'admirer et me réjouir de tout ce bien qu'elle peut faire autour d'elle. Et parfois, dans ses rêves, je lui murmure quelques conseils. Elle comme moi nous aimons les histoires qui se terminent bien... ■

Olivier Grassini

véranda graphique

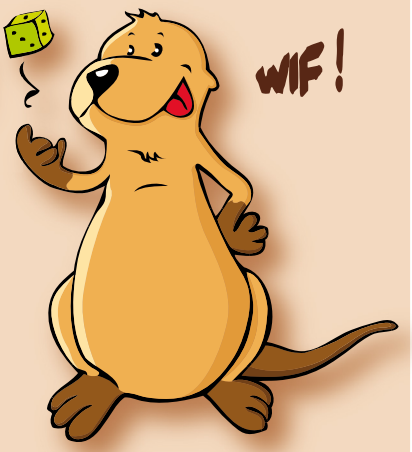


LA LOUTRE RÔLISTE

JEUX DE RÔLE

ROMANS

GOODIES

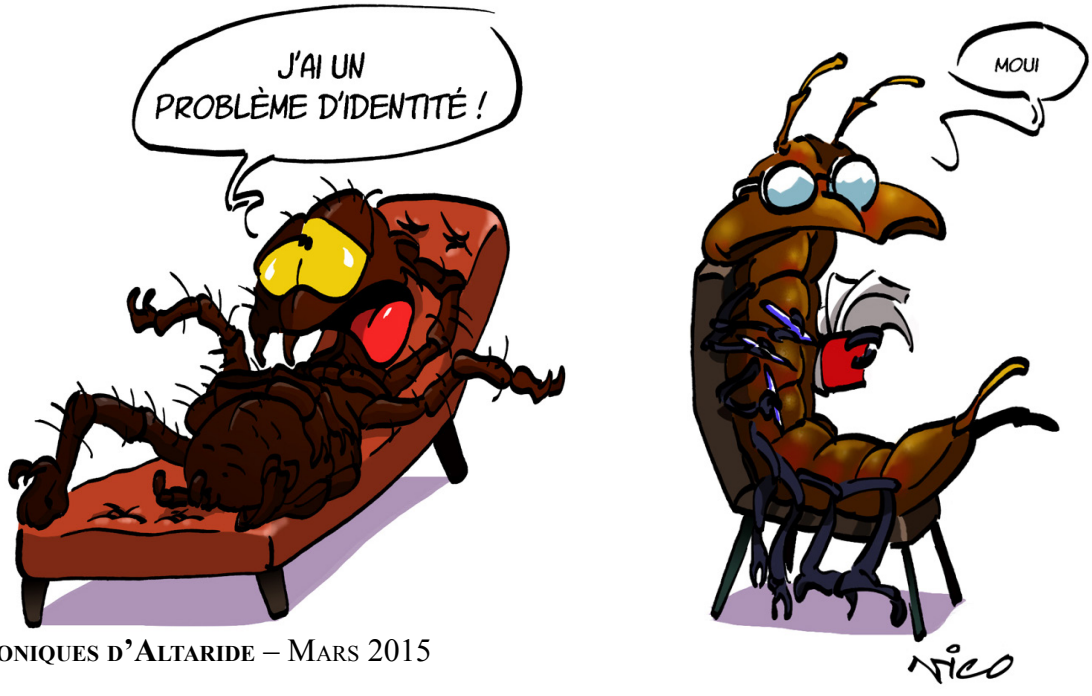


Suivez-nous sur Facebook et très prochainement sur **www.laloutreroliste.fr**

Crazy... Nature

LES DÉRIVES DE LA SYSTÉMATIQUE :

PRENEZ LA **PHRIXOTRICHUS AURATUS**. IL Y A QUINZE ANS, ON LA CONFONDAIT AVEC LA **GRAMMOSTOLA ROSEA**. DONC, **PHRIXOTRICHUS AURATUS** A D'ABORD ÉTÉ **PHROXOTRICHUS ROSEUS**, PUIS **PHRIXOTRICHUS MANICATA**, POUR DE VENIR **PHRIXOTRICHUS AURATUS** À NOUVEAU ET FINIR **PHRIXOTRICUS SCROFA**... EN 1999 ELLE REDEVENAIT **P. SCROFA**, MAIS EN 2000, ON LA REMETTAIT **PARAPHYSA SCROFA**...



EMPTY DUNGONS #11 - LE COUP DU LAPIN

COWKILLER

EMPTY DUNGEONS #12 - POUR UNE POIGNÉE D'ÉCUS

FIN DU LEVEL 1 : DES LAPINS ET DES HOMMES

COWKILLER

GRABUGE

Convention de Jeux de Rôle

Errance temporelle et Anachronisme

17, 18 & 19 Avril 2015
à Carcassonne

Jeux de Rôle
Soirée Enquête
Jeux de Société
Tournoi Warhammer
Table Ronde

Chroniques d'Altaride
LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

GAME JET

Ludik Bazar

SaNS DéToUR éditions
www.sans-detour.com

MJC Carcassonne

MJC 91 rue Aimé Ramond - 04.68.111.700
convention@grabuge.org / www.grabuge.org

CARCASSONNE Patrimoine Mondial