

# Chroniques d'Altaride

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

N°35



© CLOOMS

► ÉVEIL, ÉPISODE 4  
CAMPAGNE  
ECLIPSE PHASE

► NOUVEAU FEUILLETON  
EN BANDE DESSINÉE :  
ÂME DE DRAGON – THALLA

► GRAND DOSSIER :  
LE JEU DE RÔLE  
ET LA RELIGION

*Pastafariens,  
mes frères...*

PAR SOPHIE PÉRÈS



# Fenêtre sur...



Dans le Kansas, en 2005, le département de l'éducation songe sérieusement à intégrer les thèses du dessein intelligent (selon lequel une entité supérieure aurait créé le monde) aux programmes scolaires. Même si la communauté scientifique considère cette thèse comme une pseudo-science. Qu'à cela ne tienne : les enseignements néocréationnistes ont déjà cours en Pennsylvanie depuis 2004, et de nombreux États se penchent sur la question. Il n'en faut pas plus à Bobby Henderson pour riposter... par l'absurde. Ce diplômé en physique de l'université d'État de l'Oregon adresse un courrier au Comité d'éducation du Kansas, dans lequel il expose sa propre théorie : celle de la création du monde par un monstre de spaghettis volants et boulettes de viande. Il demande alors que cette théorie, aussi valable selon lui que celle du dessein intelligent, soit enseignée au même titre que les autres.

Sans réponse du Comité, Henderson diffuse sa lettre sur Internet. C'est le début d'un raz-de-marée, les internautes adoptent très vite cette théorie farfelue, ce monstre plutôt sympathique (d'autant qu'il aurait créé le monde en état d'ébriété, ce qui explique l'imperfection de ce dernier). Bobby Henderson ne s'en tient pas là et publie en 2006 *l'Évangile du monstre en spaghettis volant*, parodie du Nouveau Testament. On compterait à l'heure actuelle plusieurs milliers d'adeptes dans le monde entier, coiffés ou non de la Sainte Passoire pour témoigner de leur foi.

Mais si le cœur vous en dit, vous pouvez choisir de plutôt vénérer la Licorne rose invisible, la théière de Russell ou le Grand bélier primordial (pour les fans de F'murr). En attendant, *Puisse son appendice nouillesque vous toucher !* ■

**SOPHIE PÉRÈS**

#### Sources :

- ▶ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pastafarisme>
- ▶ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Théière\\_de\\_Russell](http://fr.wikipedia.org/wiki/Théière_de_Russell)
- ▶ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Licorne\\_rose\\_invisible](http://fr.wikipedia.org/wiki/Licorne_rose_invisible)
- ▶ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Néocréationnisme>

# Éditorial

## *Il faut y croire !*

Pour apprécier un jeu d'imagination, il faut y croire ! De là à faire un parallèle entre jeu de rôle et religion ? Sans doute pas, puisque chez les rôlistes, on joue à faire semblant, il n'est pas question d'avoir la foi ou non. Toujours est-il que le contrat social à la base du jeu de rôle engage les participants à décrire les actions de leurs avatars comme s'ils étaient réels. Rôlistes démiurges, créateurs tout-puissants, nous sommes en plein dans la thématique !

Le rôlisme (un terme encore fort débattu pour définir à mon avis en toute simplicité la culture rôliste) se définit aussi, sous certains aspects, comme une religion : on pratique des rituels (la partie du samedi soir...), en utilisant des objets remplis de mysticisme (les dés à fumble...), avec un cercle d'amis qui partagent les mêmes centres d'intérêt. Il y a les communautés locales (clubs, associations) et puis les conventions, où on se rassemble pour échanger et faire grandir tout ça ensemble en partageant le fruit des expérimentations de chacun.

Cet aspect communautaire, qui ressemble beaucoup aux communautés religieuses, offre à la fois des avantages et des inconvénients. Ensemble, on est plus forts... mais on prend le risque de se replier sur soi, de ne plus jouer qu'avec son entourage rassurant. Heureusement, beaucoup de structures sont prosélytes ! On ne manque pas de groupes comme Opale ou le GRAAL, les fédérations belge ou française, les sites collectifs comme celui de Kerlaft ou le SDEN ou même les publications ouvertes comme les *Chroniques d'Altaride* ! Autant de moyens d'ouvrir les yeux et les oreilles des rôlistes sur le reste du monde, autant de moyens d'accéder au jeu de rôle quand on vient du monde réel et qu'on rêve un peu d'imaginaire collectif. Tant qu'on y croira, le jeu de rôle aura de beaux jours devant lui !

À vos dés !



© KERLAFT LE RÔLISTE

“ On pratique des rituels, en utilisant des objets remplis de mysticisme, avec un cercle d'amis... ”

**BENOÎT CHÉREL**

*Chroniques d'Altaride* Avril 2015 N°35

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre.  
 Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Éric Blaise, Axelle Bouet, Benoît Chérel, Yohann Delalande, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Niko Dubamix, Jérôme Gayol, Olivier Grassini, Nicolas Joly, Julius Koller, Agénor Le Ruyer, Sybille Marchetto, M'Isey, Florent Moragas, Éric Nieudan, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Sylvain-René de la Verdrière, le collectif Matrae Creation. Correction / relecture : Clémence Chanel, Sophie Pérès. Illustrations originales : Clooms, Jems. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Charlotte Dénouveaux, © Christophe Dénouveaux, © Agénor Le Ruyer/Leonor Weyland, © Nicozor, © Stéphane Sabourin. 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, Michel Chevalier, Aka Fioroni, Arnaud Desfontaines, Stéphane Gallay, André Le Deist, Carlo Sirtori, Christophe Trumelet et Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : © Clooms.

Contact : [altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)  
 Abonnement numérique gratuit :  
[goo.gl/9ju7B](http://goo.gl/9ju7B) Réagir : [goo.gl/ejiRDS](http://goo.gl/ejiRDS)  
 Abonnement papier : [bit.ly/abochroalta](http://bit.ly/abochroalta)

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

**altaride.com**

# Sommaire

<b>Fenêtre sur...</b>	
• Pastafariens, mes frères par Sophie Pérès.....	2
<b>L'Entrée</b>	
• Éditorial – Il faut y croire ! par Benoît Chérel.....	4
• <b>Chambre des rêves</b>	
• Tipeee et agrandir l'équipe par Benoît Chérel.....	7
<b>Portrait de rôliste</b>	
• Éric Nieudan, baladeur irlandais propos recueillis par Benoît Chérel.....	10
<b>Feuille de personnage</b>	
• La Feuille de personnage d'Éric Nieudan par Éric Nieudan.....	12
<b>Salle de jeu</b>	
• Bon d'abonnement.....	13
• Grand dossier – La Religion et le jeu de rôle.....	15
<b>Cuisine du MJ</b>	
• Aide de jeu – Fonder une religion en jeu de rôle par Éric Blaise.....	16
• Aide de jeu – La Foi en jeu par Yohann Delalande.....	20
• Aide de jeu – Femmes de foi par Sophie Pérès.....	22
• Aide de jeu – Les Thanatroces par Olivier Grassini.....	24
<b>Bar</b>	
• La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot.....	29
<b>Le Hangar d'Altaride</b>	
• <i>L'Inquisitor</i> par Jems et Arnaud Desfontaines.....	30
<b>Fumoir</b>	
• Témoignages	
- Rôliste à la foi par Julius Koller.....	32
- Rôliste athée par Niko Dubamix.....	33
- Nicolas Joly, rôliste/catholique par Nicolas Joly.....	34
- Mon rôliste chez les curés par Stéphane Gallay.....	39
<b>Home Cinema</b>	
• <i>Pacifik</i> , uchronie flibustière par Julien Pouard.....	42
<b>Atelier du créateur</b>	
• Rencontre avec le collectif d'écriture Matrae propos recueillis par Benoît Chérel.....	46
• Le financement participatif d' <i>Insectopia</i> avec Florent Moragas propos recueillis par Benoît Chérel.....	52
• Axelle Bouet raconte... <i>Les Chants de Loss</i> propos recueillis par Benoît Chérel.....	55
• Éric Nieudan, auteur de <i>L'Archipel des nuées</i> propos recueillis par Benoît Chérel.....	60
<b>Bibliothèque</b>	
• Extrait – <i>L'Archipel des Nuées</i> , premier chapitre par Éric Nieudan.....	63
• Le Monde de la Tour – <i>Loués soient les dieux !</i> par Hélène et Romain Rias.....	66
• Nouvelle – <i>Acte de foi</i> par M'Isey.....	72
• Nouvelle – <i>Incubation</i> par Sylvain-René de la Verdière.....	76
<b>Jardin des conventions</b>	
• Sybille Marchetto et Jérôme Gayol présentent le festival Nice Fictions propos recueillis par Benoît Chérel.....	78
<b>Hangar aux scénarios</b>	
• <i>Éveil</i> – campagne <i>Eclipse Phase</i> , épisode 4 – <i>De l'autre côté de la porte</i> .....	80
<b>Véranda graphique</b>	
• Rencontre avec Agéonor Le Ruyer et Leonor Weyland.....	96
• Bédé – <i>Âme de Dragon</i> – <i>Thalla</i> , épisode 1.....	100
• Illustrations par Stéphane Sabourin et Charlotte Dénouveaux.....	104
• Crazy... <i>cuillère</i> par Nikozor.....	105
• Corbard Factory – <i>Kall of Pwalou</i> par Christophe Dénouveaux.....	106
• Bédé – <i>Star Wars, le jeu de rôles</i> – épisode 35 <i>La Religion</i> par Cowkiller.....	107

# Chroniques d'Altaride

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

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

**N°36 Mai 2015 La Médecine**

**N°37 Juin 2015 La Misère**

**N°38 Juillet 2015 La Révolution**

**N°39 Août 2015 Le Voyage**

**N°40 Septembre 2015 L'Enfance**

**N°41 Octobre 2015 La Vieillesse**

**N°42 Novembre 2015 L'Improvisation**

**N°43 Décembre 2015 Les Souverains**

**N°44 Janvier 2016 La Foule**

**N°45 Février 2016 La Solitude**

**N°46 Mars 2016 Le Sexe**

**N°47 Avril 2016 La Drogue**

**N°48 Mai 2016 La Loi**

**N°49 Juin 2016 Le Jeu**

**N°50 Juillet 2016 Le Sport**

**Soumettre un texte : 10 000 signes max. (ou contactez-nous)**

**Deadline : le 20 du mois précédent.**

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

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

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

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

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

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

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

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



Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

## Tipeee et agrandir l'équipe

**Merci aux tipeurs d'hier,  
d'aujourd'hui et de demain**

**L**e soutien, globalement stable, de la poignée de tipeurs qui participent financièrement à la revue est indispensable à la pérennité de la version imprimée... et sans doute aux *Chroniques d'Altaride* tout court, tant ce modèle « gratuit+imprimé » correspond fondamentalement à ce que la revue devait être. Si vous l'appréciez, si vous en avez les moyens, soutenez-la de quelques euros par mois sur Tipeee, c'est clairement le meilleur moyen de nous montrer votre enthousiasme et de nous aider bien concrètement.

### Du sang neuf

Mais pour vraiment continuer à exister, la revue a besoin d'un noyau dur plus large. À l'heure actuelle, un grand nombre de rédacteurs participent avec beaucoup de motivation à un, deux, plusieurs numéros dans une rubrique ou une autre. Mais tout orbite autour du seul rédacteur en chef/maquette/communiquant. C'est un avantage : une personne autonome et motivée assure le bon fonctionnement sur la durée, comme les trois années de publications mensuelles l'ont déjà bien démontré. Mais c'est aussi

un inconvénient quand ladite personne se retrouve dans une situation de vie qui lui impose de consacrer moins de temps à la réalisation de la revue. Les conséquences sont assez simples : soit on diminuera la pagination pour simplifier la réalisation des numéros à venir, soit on augmentera le nombre de personnes qui s'impliquent en profondeur dans la réalisation concrète des numéros pour diminuer la masse de travail du rédac'chef. Bref, les *Chroniques d'Altaride* recrutent des bénévoles plus que jamais pour s'occuper non plus du contenu (nous avons en réalité déjà bien plus de textes que nécessaire pour remplir un numéro par mois, grâce à l'implication d'un nombre de personnes de plus en plus nombreuses et souvent talentueuses), mais bien du contenant : mettre les textes dans la maquette, rechercher des illustrateurs et des illustrations, gérer les relations avec les contributeurs (suivi des interviews, récupération des fichiers annexes, négociation des partenariats, relances des appels à texte sur les réseaux sociaux, mise en valeur des travaux réalisés...)

Vous avez du temps, du talent... les deux ? Si participer activement à la revue vous intéresse, contactez-nous, venez vous présenter sur le forum des Altariens et faites grandir les *Chroniques d'Altaride* avec nous !

## 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 sur le stand des *Chroniques d'Altaride* à Trolls & Légendes 2015.

## Des conventions

En ce début de mois d'avril, les *Chroniques d'Altaride* étaient en Belgique, à l'occasion du gigantesque festival Trolls & Légendes, qui se tient tous les deux ans à Mons. Un beau stand proposait notamment tous les numéros imprimés encore disponibles à celles et ceux qui préfèrent feuilleter du vrai papier plutôt que de lire sur un écran. Il y avait même Dominique Gilis, illustratrice belge, qui faisait des dédicaces sur le stand ! Conventions et festivals sont toujours des événements bienvenus pour aller à la rencontre de nos lecteurs actuels et à venir. Faire connaître la revue sur Internet, c'est pratique, mais pas toujours suffisant. Il reste des dizaines de milliers de rôlistes qui ignorent totalement l'existence des *Chroniques d'Altaride* alors qu'ils pourraient être intéressés. Là encore, pour être plus présents sur le terrain, nous avons besoin d'antennes locales, de personnes-relais qui prennent en charge la mise en place d'un stand lors d'une convention près de chez elles. Nous étions ainsi présents

## 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.



à Rennes pour la convention Éclipse - sans le stand, mais avec la présence de l'illustrateur Agénor Le Ruyer (*Fils des siècles, Marins de Bretagne*) et du podcasteur Julien Pouard (*Voix d'Altaride*). Ça commence à marcher tout doucement, ça ne demande qu'à grandir grâce à vous ! Vous avez une convention près de chez vous, vous aimeriez y représenter la revue ? Contactez-nous !

Nous serons à Fantastilandes les 16 et 17 mai à Saint-Pierre-du-Mont. Puis à Geekopolis les 23 et 24 mai à Paris. Avec, dans les deux cas, une petite conférence et un joli stand... Venez nous voir, racontez-nous ce que vous aimez (ou n'aimez pas) dans la revue !

### BENOÎT CHÉREL

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

**L'abonnement :** [bit.ly/abochroalta](http://bit.ly/abochroalta)

Tipez la revue sur **tipelle.com**

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

#### COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?

Rien de plus simple ! Rendez-vous sur la page du créateur que vous souhaitez soutenir, inscrivez le montant que vous souhaitez lui donner pour les prochains contenus qu'il fournira, et appuyez sur le bouton « tip ! ».

Sur Tipee un créateur propose aux internautes de le soutenir financièrement dans la réalisation d'un type spécifique de contenu qu'il fournit de manière récurrente. À sa charge d'expliquer à

quel rythme il compte le faire et pourquoi. Quand un internaute «tip» un créateur, il s'engage à le rémunérer pour chacun de ses contenus. Et pour éviter tout débordement, le Tipeur peut fixer un maximum mensuel qu'il ne souhaite pas dépasser, quand bien même le créateur serait particulièrement créatif ce mois-ci !

Vous pouvez décider de ne donner qu'une seule fois. Pour cela, il vous suffit de rentrer le montant de votre Tip et de le confirmer.

## Objectifs... ce qu'on vise

### 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 les diffuser assez largement (dans votre boutique préférée...) il faut faire imprimer une quantité minimum. Avec 400 € par numéro, nous pourrions atteindre cette masse critique et nous lancer dans la mise en place de dépôts-ventes là où se trouvent nos lecteurs. ■

# CHAMBRE DES RÊVES

Portrait de rôliste

**Éric Nieudan,  
baladeur irlandais**

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

**Qui êtes-vous ?**

**É**ric Nieudan, auteur de romans et de jeux, exilé en Irlande pour plein de raisons – les impôts n'en sont pas une, mais on peut toujours espérer, hein ? Je suis entré dans le circuit en travaillant pour Oriflam (l'éditeur historique de *Stormbringer* et *Runequest*) et j'ai poursuivi en indépendant. Les vieux rôlistes me connaissent peut-être pour avoir été le surcapitaine de l'équipage d'*Archipels*, le designer du jeu *Lanfeust de Troy* ou de *Star Drakkar*, mon premier effort de création en indépendant.

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

Ma découverte remonte à une époque lointaine, oubliée de tous sauf des plus anciens parmi nous. C'était une ère barbare, un temps où le summum de la sophistication chez les proto-geeks consistait à lire *Titans* en écoutant la bande sonore de *Krull*. Je vous parle

de l'an 1983. Alors âgé de onze ans, j'ai tout appris en lisant la boîte rouge de *Dungeons & Dragons* (la version française de l'édition Moldvay, pour les spécialistes). Comme beaucoup de meneurs de jeu autodidactes, j'ai appris sur le tas en commettant bien des erreurs. Je préfère ne pas trop penser aux Gros Bill que j'ai laissés dévaster les cavernes du chaos. Gros choc cependant : j'avais désormais un moyen de canaliser mon imagination. Je lisais tout ce que je pouvais trouver sur le sujet (merci, *Jeux & Stratégie* !), j'écrivais et je dessinais des plans sur mes cahiers. L'obsession, quoi. Je n'ai pour ainsi dire plus jamais arrêté de jouer après ça.

**Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?**

Depuis Google+ et ses hangouts (vidéoconférences), je joue une ou deux fois par semaine au minimum. Du coup, je n'ai pas vraiment fait l'effort de maintenir mon groupe francophone irlandais et je n'ai pas encore franchi le pas de maîtriser des parties de

jeu de rôle en anglais. En deux ans et demi, j'ai mené plusieurs mini-campagnes suivies, et aujourd'hui je suis joueur dans trois ou quatre parties. On fait aussi pas mal de one-shots et de playtests. Avec ma campagne du moment, j'expérimente sur le format du jeu de rôle à distance : ma table est ouverte, et n'importe qui peut s'inscrire quand j'annonce une séance. En six séances, j'ai fait jouer une quinzaine de personnages dans un grand donjon bac à sable. Les objectifs de chaque partie dépendent des informations détenues par chacun des héros présents. Au passage, j'enjoins les lecteurs qui voudraient se lancer dans l'aventure rôlistique en pyjama à me contacter ou à rejoindre la communauté L'Auberge virtuelle. Les conventions, j'y vais principalement pour tester mes jeux et picol... discuter avec les copains que je ne vois que là. C'est aussi ma principale occasion de jouer en face-à-face.

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

Je n'écrirais pas à plein temps si je n'étais pas tombé dans le jeu de rôle tout gamin. Je n'aurais pas les mêmes amis non plus. Une part non négligeable de mes compétences professionnelles et de ma culture me viennent de la pratique de ce loisir. Côté famille en revanche, j'ai du mal à percer. Mon amie ne joue qu'avec une arme sur la tempe, et les enfants sont trop attachés à leurs ordinateurs. Mais je ne désespère pas. Je les aurai le jour où ils ne s'y attendront pas.

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

Je suis meneur et auteur, sans ordre de préférence (enfin ça dépend des périodes). Joueur aussi, mais pour être tout à fait honnête, je suis trop habitué à l'intensité de l'expérience de meneur de jeu – quand je ne suis que joueur, je m'emmerde en attendant mon tour. C'est pour ça que j'aime les jeux à narration et création partagée. Visiter un univers existant peut être fun, mais je trouve

bien plus excitant de le créer sur le moment. Même chose pour les scénarios : quel est l'intérêt de suivre une trame préétablie quand on peut jouer pour voir ce qui va se passer ? Les jeux « modernes » m'intéressent de fait plus que les autres, d'une part parce que je n'ai ni le temps ni l'envie de me farcir 300 pages d'univers, et d'autre part parce que les expériences ludiques et narratives offertes par les jeux indés-PDF-hipsters (appelez-les comme vous voulez) sont infiniment plus variées. Même si j'ai relativement beaucoup de temps pour jouer, je préfère le garnir avec autant de jeux que possible. La campagne hebdomadaire qui dure des années, très peu pour moi.

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

Faire du jeu de rôle, c'est créer une fiction autour d'un système conçu pour. On peut jouer sans meneur de jeu, on peut jouer seul, on peut jouer sans dés. Le produit fini ne sera peut-être pas une histoire au sens strict du terme, mais on aura vécu quelque chose d'unique.

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

Je travaille sur plusieurs jeux, mais celui qui me tient le plus à cœur s'appelle *White Books*. C'est un hommage à la première édition de *Dungeons & Dragons* – la célèbre boîte blanche – qui se présente sous la forme de six petits livrets dans un coffret. Chaque livret donne une responsabilité au joueur (les combats, les événements inattendus, la magie, etc.). Ensemble, on crée une quête épique à travers un donjon (qui peut être un souterrain mal famé ou tout autre type d'environnement périlleux) au fond duquel se terre un ennemi mortel. Les livrets guident le jeu, de la création de l'univers et des personnages à la façon de faire tourner l'écran de l'arbitre. Parce que oui, c'est un jeu à meneurs de jeu tournant. Tout ce qu'il faut pour vivre une aventure rappelant *Dungeons & Dragons* sans laisser tout le boulot à la même personne. ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL



## Feuille de personnage d'Éric Nieudan

- **Nom, prénom** : Éric « le Dublinois » Nieudan
- **Playbook** : mercenaire à plume d'acier
- **Look** : visage barbu, dégainé fatiguée, t-shirts noirs
- **Cool** : calme à l'extérieur, tout nerveux au-dedans
- **Dur** : grognon au-dehors, toux guimauve à l'intérieur
- **Sexy** : très fort pour pitcher des idées à moitié finalisées
- **Rusé** : rôliste, donc forcément un peu
- **Zarb** : rôliste, donc forcément beaucoup
- **Move** : quand tu as une idée de jeu, lance +Cool. Sur 10+, tu passes deux ans à finaliser un prototype. Sur 7-9, tu prends suffisamment de notes pour quatre jeux différents.
- **Arme** : hache en latex
- **Équipement** : carnet de notes et stylos multiples ■

ÉRIC NIEUDAN

LES BONNES RÉOLUTIONS ALTARIENNES

EN 2015, JE CHANGE  
DE NIVEAU !

JE M'ABONNE !

Chroniques d'Altaride  
6 NUMÉROS

66 €

ou

Chroniques d'Altaride

12 NUMÉROS

120 €

Pour la nouvelle année, il faut que je :

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



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

Rubrique Chroniques d'Altaride

Paiement sécurisé via



PayPal™

Prix de vente au numéro : 12 € par correspondance, 9 € lors d'événements (conventions, salons, festivals), 8 € pour les contributeurs (frais de port non inclus). Photos non contractuelles. Votre abonnement débutera avec le numéro en cours. 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

Et si on glissait des croyances dans nos univers imaginaires ludiques ? Quelle place à la foi dans les histoires interactives ? Comment créer une religion pour un jeu, à la fois crédible et intéressante ? Bienvenue dans le grand dossier sur la religion, avec aides de jeu, réflexions, témoignages, nouvelles... On prie pour que vous aimiez !

Grand dossier

# *La Religion et le jeu de rôle*

# Salle de jeu

Aide de jeu

# Fonder une religion en jeu de rôle

PAR ÉRIC BLAISE

La religion a une place importante, que ce soit dans notre société moderne, ou dans de nombreuses œuvres de fiction, allant des histoires des chevaliers de la Table ronde à *Star Wars* et la religion Jedi. Grâce à cet article, vous pourrez simplement créer une religion de toutes pièces pour votre jeu favori si les religions existantes ne vous plaisent pas ou, pourquoi pas, pour votre propre setting maison dépourvu aujourd'hui de religion.

## Quelle place pour la religion ?

Première question à se poser : pourquoi créer une religion ? Les réponses sont nombreuses et peuvent dépendre du jeu et du contexte. Voici au moins les suivantes :

- ▶ **Habiller l'univers** : notre monde comprend des religions, et c'est le cas de la plupart des univers inventés, alors pourquoi ne pas avoir une (ou plusieurs) religion(s) dans votre monde fictif favori ?
- ▶ **Habiller un personnage** : le personnage d'un joueur peut être un religieux. Cela peut lui donner de la couleur, de la profondeur et/ou lui apporter des ajouts en termes de mécanique (pouvoirs de prêtre, code moral de moine, etc.).
- ▶ **Fournir des interactions** : les religieux peuvent, au choix, être les ennemis des personnages joueurs, des alliés ou des commanditaires.

## Les bases : la divinité

Toutes les religions, à ma connaissance, se basent sur une (ou plusieurs) divinité(s). Pour créer une religion, le plus simple c'est de commencer à réfléchir à cette divinité.

### Monothéisme ou polythéisme ?

La religion peut être basée sur un dieu unique comme nombre de religions modernes mais elle peut également posséder une myriade de divinités diverses et variées. Il faut choisir si l'on veut une seule divinité toute-puissante ou si l'on veut que la puissance soit partagée. Dans ce dernier cas, ce sera presque autant de religions différentes, chaque dieu pouvant avoir des fidèles avec leurs propres croyances, leurs propres rituels, chaque religion pouvant tisser une relation avec les autres et avoir son propre impact sur le monde.

### Nature de la divinité

Qui est ce dieu exactement ? Une ancienne créature ? Une idée ou un concept qui prend forme ? Vit-il sur un autre plan de l'existence ? Parmi les hommes ? De quoi est-il fait ? Peut-il être vaincu ? Peut-il mourir ? Quelle est l'étendue de ses pouvoirs ? D'où vient-il ? Est-ce un dieu bon ou mauvais ?

La liste des questions est presque infinie mais on peut aussi laisser quelques zones de mystère.

Au minimum, la divinité doit avoir :

- ▶ Un **nom**, à moins que ce ne soit un interdit (voir croyances).
- ▶ Une ou plusieurs **représentations**. À quoi ressemble le dieu ? Quelles sont les images de lui (ou elle) dans les livres, sur Internet (si le monde est contemporain), etc. ?
- ▶ Un **alignement** : un dieu mauvais, neutre ou bon n'aura pas du tout le même impact pour la suite de la création de la religion. Il faut lui choisir un penchant.

## Les croyances

Appartenir à une religion, c'est surtout partager un ensemble de croyances.

Les croyances sont diverses et variées mais, dans la plupart des religions, on retrouve certaines notions :

- ▶ **la vie après la mort** : la religion est un moyen comme un autre d'essayer d'expliquer ce grand mystère. Résurrection, réincarnation, tout est possible pour le croyant. Il peut être intéressant de matérialiser cette croyance en termes de jeu. Comment gérer concrètement une résurrection ? Les joueurs vont-ils avoir moins peur de mourir ?
- ▶ **la conduite à adopter** : la religion implique souvent des tabous ou des interdits, alimentaires ou autres. Faire adopter à son personnage ce genre de comportements peut rajouter de la couleur et de la profondeur, ainsi que des moments de jeu intéressants : Linea est une servante d'Asuhi, le maître des mers, et elle est invitée à une soirée mondaine à l'ONU où on sert du poisson alors qu'elle n'a pas le droit d'en manger. Incident diplomatique en vue ?
- ▶ **la connaissance du monde** : cette dernière peut se faire de manière rationnelle, via la science ou être dictée par la religion. Tout comme la conduite à adopter, cela peut fournir de très bons moments de jeu (« Mais si, si, je vous jure, les dragons rouges sont gentils, c'est écrit dans le livre de Noch, regardez, on peut y aller sans risque »).

## Les rituels

Au-delà des croyances, une communauté religieuse partage des pratiques ou des rituels, qu'on pourrait regrouper en cinq catégories :

- ▶ **Confirmer sa foi** : le but est de prouver à la divinité et plus encore au reste de la communauté religieuse que l'on fait partie d'un même tout. Baptême, communion, profession de foi, épreuve de courage, cela

peut revêtir de nombreuses formes. Un joueur qui incarne un personnage religieux ou un croyant pratiquant peut avoir à combattre un monstre légendaire dans une arène ou à donner toutes ses richesses à une association pour prouver sa foi.

- ▶ **Demander de l'aide à la divinité** : que ce soit par des prières, des sacrifices humains ou d'animaux, des offrandes diverses et variées, le but est de requérir une aide de sa divinité, soit directement (un éclair de foudre qui atomise notre ennemi), soit indirectement (de meilleures récoltes au printemps pour arrêter la famine dans le royaume).
- ▶ **Unir ses membres** : le mariage est présent dans de très nombreuses religions. Selon les usages, le mariage peut revêtir des formes très différentes. Un mariage catholique à notre époque n'aura pas du tout la même saveur que l'union entre deux membres de la secte du dieu noir Samos, empereur des Ténèbres. Quel que soit le type de mariage, cela peut provoquer de très bons moments de roleplay pour les joueurs (cf. *Chroniques d'Altaride* n°33 sur l'amour).
- ▶ **Les funérailles** : la religion encadre la manière dont les morts sont traités. Ces derniers peuvent être enterrés, brûlés dans de grands bûchers, sur des barques allant au loin, etc. Un joueur dont le personnage meurt pourrait faire profiter à la table d'un dernier moment de roleplay au moment de ses funérailles, chacun allant de son petit mot sur le défunt avant que ce dernier ne les quitte définitivement.
- ▶ **Sortir de la religion** : il n'existe pas toujours de rituel. Est-ce permis par la religion décrite ?

## L'impact sur le monde

Une religion a souvent un impact sur le monde qui l'entoure. Il est intéressant de définir à quel point la religion nouvellement créée est importante, au-delà des uniques croyants.

## L'histoire

Une religion s'inscrit dans un contexte historique. Quand la divinité est-elle apparue ?

Depuis quand datent les écrits autour de cette religion ?

## Les buts

Pourquoi cette religion a-t-elle été créée ? Au-delà de l'envie de convertir d'autres personnes, une religion peut avoir d'autres buts. Faire (re)venir sa divinité dans le monde des humains, combattre un ennemi, améliorer la condition humaine, etc.

## Les moyens

Une religion majoritaire à un endroit donné peut avoir des moyens d'action considérables, voire supérieurs aux gouvernements et représenter une réelle force diplomatique.

- ▶ **Les lieux de culte** : lieux de rassemblement spirituels... ou politiques, le cas échéant.
- ▶ **La fortune** : elle peut lui servir à asseoir une certaine autorité ou à négocier.
- ▶ **Une hiérarchie** : la religion est souvent organisée de manière hiérarchique avec des simples croyants, des sous-chefs, des chefs, des prêtres ou prêtresses pour diriger certains rituels.
- ▶ **Une armée** : une religion belliqueuse ou avec un but d'expansion peut très bien avoir une ou plusieurs armées à sa disposition, avec des soldats ou des agents destinés à débusquer les hérétiques. Cette armée peut être officielle ou secrète.

## Relation avec les autres religions

Comment une « nouvelle religion » se fait-elle sa place ? En quoi fera-t-elle évoluer les relations avec les cultes déjà en place ? On observe deux types de réaction :

- ▶ **La tolérance** : la « nouvelle venue » vit plus ou moins en bonne intelligence avec les autres.
- ▶ **La haine** : la religion souhaite détruire tout autre croyance que la sienne.

L'optique peut changer en cours de partie.



## Une religion prête à jouer

Les frères de Carn est une religion pour un monde médiéval-fantastique. Ses membres croient en Carn le Destructeur. Barbare n'ayant pas d'égal au combat, il a combattu l'ancien dieu de la guerre il y a mille ans, l'a vaincu et a pris sa place. Un barde en a fait des chansons qui se sont transmises de manière orale depuis lors. Ses membres croient que la force est la seule qualité valable et pensent qu'à leur mort ils rejoindront Carn dans son palais au-dessus des nuages. C'est pourquoi ils brûlent les défunts pour que l'âme, dans la fumée, rejoigne leur dieu. Les membres des frères de Carn ne se marient pas, car l'amour rend faible, et leur seul rituel est l'épreuve du courage ultime, nécessaire pour entrer dans la religion. Celle-ci consiste à enduire le futur frère de Carn d'une

huile spéciale puis à ce qu'un ancien y mette le feu. Lorsque le futur frère le demande, on éteint les flammes. Plus il résiste longtemps à la chaleur qui met à rude épreuve son corps et sa volonté, plus il obtient de respect de la part de ses aînés. Au bout de quelques minutes, l'huile est totalement consommée et le feu commence à attaquer le corps du croyant. La religion est minoritaire dans le monde, néanmoins ses membres font de parfaits guerriers sans peur et sans pitié. Ils sont souvent engagés comme mercenaires par les armées de tous les royaumes. Il n'ont pas d'autre but que de devenir plus forts. ■

ÉRIC BLAISE

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR CLOOMS  
([HTTP://CLOOMS.WEBNODE.FR](http://CLOOMS.WEBNODE.FR))



Aide de jeu

## *Femmes de foi*

PAR SOPHIE PÉRÈS

Vaste sujet ! Il ne s'agit pas d'entrer dans des débats autour de la place des femmes dans la hiérarchie religieuse (quelle que soit la religion concernée, d'ailleurs) et dans la société de manière générale. Le sujet est bien trop vaste et complexe pour être traité de façon pertinente en si peu de temps. Nous dresserons ici le portrait de quatre femmes méconnues qui ont marqué à la fois leur temps et leur famille spirituelle.

**D**es personnages à intégrer dans un scénario historique, qui pourront servir de base pour la création de personnages non joueurs, au gré des envies du meneur curieux d'explorer la part féminine de la foi.

**Antiquité  
(V ou VI<sup>e</sup> siècle avant J.-C.)  
Mahaprajapati Gautami**

Cette honorable nonne est la première femme à être nommée *arahant*, ce qui constitue un



degré très élevé dans le parcours spirituel bouddhiste. Elle n'est autre que la tante et la mère adoptive de Siddhārtha Gautama, autrement dit le premier Bouddha de l'Histoire. Dès la naissance, elle semble promise à un destin hors du commun, puisque les sages la voient comme une *cakkavattin* (« tourneuse de roue », ayant une grande influence sur le cours des choses).

Elle est assez vite reconnue pour sa pratique spirituelle des perfections enseignées par son neveu après son Éveil. Il ne lui manque qu'une occasion pour demander à intégrer la communauté des moines mendiants autour du Bouddha... mais ce dernier rejette sa demande, ainsi que celle de nombreuses épouses de disciples. Qu'à cela ne tienne, Mahaprajapati est tenace. Elle décide, avec ses compagnes, de se raser la tête, de s'habiller en jaune et de suivre le Bouddha dans son périple.

Au bout de nombreuses demandes (et de nombreux refus), Siddhārtha Gautama accepte d'intégrer les femmes, sous la pression de son cousin et fidèle assistant, Ânanda. Mais le Bouddha pose des conditions : il ajoute huit règles supplémentaires pour les femmes,

qui doivent rester assujetties à leurs homologues masculins. Mahaprajapati poursuit son parcours spirituel, peu à peu légitimé par le Bouddha, qui lui demande, entre autres démarches spirituelles et afin de prouver sa valeur aux yeux du monde, de réaliser des miracles. Ce qu'elle fait... par exemple, en s'élevant dans les airs. À sa mort, à plus de 120 ans, son corps se serait transformé en perles sur le bûcher funéraire. Un dernier miracle...

## Moyen Âge (XII<sup>e</sup> siècle) : Hildegarde de Bingen

Née en 1098, elle entre au couvent des bénédictines de Disibodenberg à huit ans. Mais elle a déjà des visions mystiques, dès l'âge de trois ans. Elle prononce ses vœux perpétuels autour de quinze ans et progresse dans la hiérarchie du couvent, puisqu'elle est élue abbesse par ses compagnes à l'âge de 38 ans. Elle rédige le *Scivias* (« Sache les voies du Seigneur »), son ouvrage le plus connu, qui décrit 26 de ses visions, dans la tradition prophétique de l'Ancien Testament. Ce texte avait clairement un objectif pédagogique, en utilisant des images pour aborder les questions théologiques, plutôt que la logique ou la dialectique.



Mais l'activité de Hildegarde ne se limite pas à sa vie religieuse, loin de là. Elle crée une langue, la *Lingua Ignota*, destinée à son usage personnel, assez proche du latin. Elle compose plus de 70 morceaux, dont un hommage au moine irlandais Disibod, dont elle est la biographe. Parmi les pièces de sa « musique inentendue », elle compose un drame liturgique intitulé *Ordo virtutum* (Le jeu des vertus), qui décrit le tiraillement d'une âme entre le démon et les vertus.

Elle est enfin connue de nos jours, de façon un peu détournée (grâce aux tisanes) pour sa science des plantes. Hildegarde de Bingen était en effet reconnue comme un des plus éminents médecins de son temps. Elle maîtrise l'usage des simples, ces plantes médicinales bien connues des praticiens de l'époque, mais aussi des minéraux. Elle se garde bien d'attribuer aux pierres des vertus magiques, mais signale simplement que Dieu a laissé en elles des vertus qui aideront les hommes à guérir : ainsi l'agate sera utilisée pour combattre le somnambulisme, le cristal de roche améliorera la vue, pour n'en citer que quelques-unes. Elle s'intéresse en particulier à la mélancolie, qu'elle voit comme une conséquence du péché originel.

Assez rapidement nommée bienheureuse par l'Église, reconnue comme sainte par le peuple, elle devra attendre 2012 pour recevoir du pape Benoît XVI une double distinction : la canonisation et le titre de docteur de l'Église, au même titre que Thomas d'Aquin ou Thérèse d'Avila.

### Moyen Âge (XIII<sup>e</sup> siècle) : Aïcha Manoubia

Toute petite, Aïcha impressionne son entourage. Son père l'a confiée à l'école coranique, près de Tunis, et elle manifeste de grands élans mystiques. Un comportement atypique pour une fille, qui lui vaudra d'être traitée de folle. Ses conversations avec Abou Hassan al-Chadhili, ascète et saint marocain, finissent par inquiéter son père. Aïcha est belle, les rumeurs vont bon train, il est temps de la marier pour la faire « rentrer dans le rang ». Mais Aïcha refuse et préfère quitter sa famille



pour enchaîner retraites spirituelles, méditation et la recherche active de la science.

Elle s'installe dans les faubourgs de Tunis, travaille pour gagner sa vie, partage ses faibles ressources avec les miséreux, les femmes en détresse, les marginaux... Ses actions la rendent vite célèbre, et déplaisent fortement aux autorités religieuses (et masculines) de l'époque : Aïcha représente un contre-pouvoir, un modèle de femme indépendante, et une pratique religieuse populaire et contestataire. De nouveau, sa beauté fait naître des rumeurs de libertinage, son mysticisme est vu comme déviant. Mais les faits sont là : Aïcha rassemble autour d'elle hommes et femmes en quête de contact avec le monde des esprits, des saints et de prophètes. Certains oulémas (théologiens sunnites) viennent même lui présenter leurs vœux le jour de l'Aïd. Elle vivra jusqu'aux alentours de 80 ans. À sa mort, toute la ville de Tunis suit son cortège et deux monuments sont élevés à sa mémoire.

Elle est considérée comme la sainte de la ville de Tunis jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle. Sa sépulture devient un lieu de pèlerinage pour certaines grandes familles de la ville,

pour les femmes qui souhaitent voir un vœu exaucé, un malade guéri... Sa sépulture est incendiée par des hommes cagoulés en octobre 2012. Un groupe de salafistes avait tracté sur les lieux, quelques mois plus tôt, dénonçant un culte blasphématoire, sans rapport avec l'islam. Il faut croire que cette érudite qui allait prier avec les hommes et dirigeait des imams en dérange encore beaucoup, à travers les siècles...

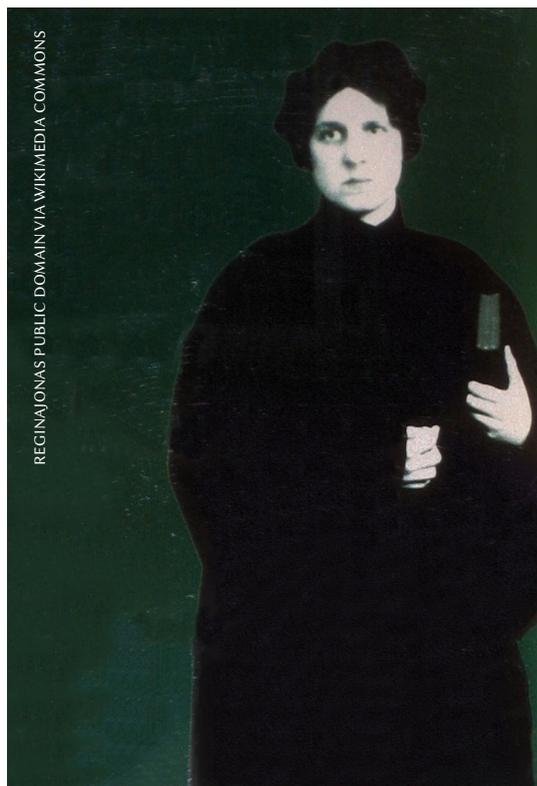
## XX<sup>e</sup> siècle (années 1930) : Regina Jonas

« Une femme peut-elle être rabbin selon les sources halakhiques ? » Tel est l'intitulé d'une thèse de 88 pages, défendue en 1930 par Regina Jonas en Allemagne. Cette jeune institutrice, venue des quartier pauvres de Berlin, a la ferme intention d'obtenir son ordination. Mais malgré son diplôme à l'Institut supérieur d'études juives, la mention « bien » qu'obtient sa thèse et sa pratique orthodoxe, ses professeurs refusent de la soutenir. Elle devra attendre décembre 1935 pour devenir la première femme ordonnée rabbin, grâce à Max Dienemann, qui est à la tête du Mouvement des rabbins libéraux d'Allemagne. Elle reçoit tout de même une lettre de félicitations de Léo Baeck, professeur à l'Institut.

Regina prêche alors que les persécutions contre les Juifs se font de plus en plus intenses en Allemagne ; elle s'engage auprès des malades et des nombreuses victimes de la Nuit de cristal (9 et 10 novembre 1938). Arrêtée en 1942, elle est déportée au camp de Theresienstadt. Là-bas, elle accompagne Victor Frankl, psychologue, pour soutenir les nouveaux arrivants et prévenir de nombreux suicides. Elle y croise aussi le rabbin Baeck qui, lui, survivra à la Shoah.

En octobre 1944, elle est déportée à Auschwitz. On ignore la date exacte de son assassinat.

L'existence même de Regina Jonas reste longtemps ignorée. Aucun de ses compagnons d'infortune n'a jugé utile de mentionner son statut de rabbin ou son travail effectué auprès de la population. Si bien que dans les années 70, lorsque Sally Priesand est ordonnée à



son tour dans les milieux juifs libéraux, on la désignera comme « première femme rabbin », faisant fi de Regina Jonas et de son parcours pour le moins avant-gardiste.

Elle refait enfin surface dans les années 90, après la chute du Mur, grâce à deux universitaires qui découvrent, un peu par hasard, une enveloppe contenant des documents à son sujet.

Parmi ces documents, une photo de Regina en robe rabbinique, un livre à la main, son certificat signé par Dienemann et la lettre de félicitations de Léo Baeck... qui a toujours passé sous silence le rôle actif de sa consœur à Theresienstadt. ■

SOPHIE PÉRÈS

### Sources :

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mahaprajapati\\_Gautami](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mahaprajapati_Gautami)  
[http://fr.wikipedia.org/wiki/Hildegarde\\_de\\_Bingen](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hildegarde_de_Bingen)  
[http://fr.wikipedia.org/wiki/Regina\\_Jonas](http://fr.wikipedia.org/wiki/Regina_Jonas)  
[http://fr.wikipedia.org/wiki/Lella\\_Manoubia](http://fr.wikipedia.org/wiki/Lella_Manoubia)  
<http://thalasolidaire.over-blog.com/article-les-salafistes-agissent-le-mausolee-de-saida-manoubia-incendie-par-des-cagoules-en-l-absence-d-111342982.html>

# Les Thanatroces

PAR OLIVIER GRASSINI

**Il est temps de lever un voile sur le plus grand fléau que le multivers ait jamais connu : les Thanatroces.**

Il était une fois, en des temps immémoriaux, lorsque dans le multivers la magie battait son plein, une troupe de grands mages qui se posa la question ultime : mais quelle est donc l'origine de la magie, la source de son pouvoir ?

Et ces braves gens se sont mis à chercher, encore et encore.

Cela leur prit du temps. Énormément. Mais peu leur importait. Sur certains, la vieillesse n'avait pas de prise, d'autres conservaient leur quête d'une incarnation à l'autre, leur corps ne représentant qu'un réceptacle qui leur permettait de pouvoir poursuivre leurs recherches.

Ils finirent par trouver une mer de Puissance. À n'en point douter, ils étaient face à la source de la magie des vastes mondes. Leur quête était terminée face à ce pilier des myriades de mondes, cette étendue chatoyante.

Ils n'y résistèrent pas et s'y baignèrent.

Ils acquirent des pouvoirs qui dépassent l'imagination, qui firent d'eux des dieux vivants.

Mais leur structure mentale ne leur permettait pas de canaliser cette formidable puissance et beaucoup succombèrent à la folie. Ils détruisaient des mondes, devenaient des dangers dotés d'une puissance incroyable. D'autant que plus on se baignait dans cette mer, plus on avait augmentait sa puissance, peut-être même de manière illimitée.

Alors l'un d'entre eux érigea la première règle cosmique qu'on peut résumer en termes peu techniques par : « Les conneries ça suffit... »

Il s'immergea au plus profond de la mer et en interdit l'accès à tous les autres. Il devint le dieu suprême.

Du fond de sa mer, il se mit à rêver et huit autres de ses incarnations virent le jour, chacune reprenant un des aspects de sa personnalité et des facettes de ses pouvoirs. La légende du Grand Cthulhu et de ses Rêves Indicibles était née.

Les autres furent contrariés. Ils durent se résoudre à habiter certaines parties du multivers et à subsister comme ils le pouvaient. Ils se répartirent entre eux des domaines de compétence et façonnèrent leurs pouvoirs en vertu de leur domaine. Ils ne pouvaient plus accéder à la mer chatoyante alors ils se sont mis à absorber l'essence de magie ou de vie directement au travers des créatures vivantes et conscientes. Mais le résultat était très décevant. Alors ils se mirent à se structurer en sociétés pyramidales. Des serviteurs allaient leur apporter l'énergie qui leur manquait en contrepartie de pouvoirs mineurs. Le concept d'adoration divine et plus tard de panthéon était né.

Mais ces « dieux » sont tous intéressés. Même s'ils peuvent se présenter sous la forme la plus séduisante d'entités de pure Lumière prônant l'élévation spirituelle, ils en veulent à votre âme à n'en point douter.

Ils pourront vous couvrir de puissance et de cadeaux tant que vous servirez leurs intérêts et que le profit que vous leur amèneriez couvrira cette dépense d'énergie, mais gare à vous si vous leur déplaisez, même un dieu prônant de magnifiques valeurs se dévoilera alors sous son vrai jour. ■

OLIVIER GRASSINI

Nom	Autre(s) nom(s)	Sphère
<b>DIEU SUPRÊME</b>		
Le Grand Cthulhu	Gardien du fluide primal	Chaos
<b>DIEUX MAJEURS</b>		
Pyaray	Poséidon	Morts en mer
Reflet de Cthulhu 1*		Océans
Reflet de Cthulhu 2*		Cauchemars
Reflet de Cthulhu 3*		Rêves, désirs
Reflet de Cthulhu 4*		Monstres marins gardiens
Reflet de Cthulhu 5*		Rêves inaccessibles
Reflet de Cthulhu 6*		Rêves hypnotiques
Reflet de Cthulhu 7*		Rêves qui ne devraient pas être
Reflet de Cthulhu 8*		Peuple profond
Nyarlatotep	Arioch	Arrivisme, voyage, intermédiaire
Le Serpent	Dara	Chaos, mort de jade
Déesse rouge*	La Chauve-Souris Rouge	Fertilité, magie chaotique
Chardhros le Faucheur	Hadès	Mort, destruction
Xiombarg*	Laurent	Haine
Mabelrode*	Joseph	Peur
Slortar l'Ancien	Morax	Beauté, art
Eequor	Kraasht	Propagande, police inter-dieux noirs
Tiamat, le Dragon Chromatique	Gatathoa	Dragons, destruction de masse
Malchin	Malthus	Maladie, folie
Narjhan	Nisroch	Mendiants, misère, drogue
Voroon		Ténèbres, assassins
Balan	Malphas	Argumentation, discours, mesquinerie
Balo	Tsattogha	Rire, dérision, sarcasmes
Maluk	Seseïne	Sexe, vice, perversion
Wendigo*	Crocell	Froid
Baal	Arès	Guerre, combats
Cthugha*	Surtur	Feu
Malianamaliana	Thed	Maladie chaotique, viol
Thanatar	Chronos	Voleur de connaissance
Bad Man	Zoda	Haut-Rêvants de haut vol (veut les tuer)
Shudde M'ell		Profondeurs, terre
Vivamort	Woxal	Vie au-delà de la mort
Daoloth	La chose qui ne devrait pas être	Non-sens
Zeus	Jupiter	Panthéon grec
Odin		Panthéon viking

Aide de jeu

# La Foi en jeu

PAR YOHANN DELALANDE



**Jouer et mettre en scène des personnages croyants ou voués au culte d'une divinité comporte de nombreux éléments pour rendre vos aventures plus passionnantes. Voici donc quelques astuces et idées pour mettre la foi de vos personnages un peu plus au cœur de vos parties.**

## Élévation et profondeur

**D**e nombreux jeux et univers mettent en avant des mondes où les dieux existent, agissent et utilisent les personnages comme vaisseaux pour la réalisation de leurs desseins. Dans *Dungeons & Dragons* par exemple, un paladin tirera ses pouvoirs du lien qu'il possède avec sa divinité tutélaire. Quels sont les outils utilisables par les joueurs afin de rendre l'interprétation plus vivante et ainsi donner plus de corps à son personnage ?

Si la dynamique de jeu s'y prête, le meneur de jeu ne devrait pas hésiter à discuter avec

ses joueurs afin de déterminer l'importance que tout le monde autour de la table souhaite donner aux dieux, aux cultes et aux actes de foi en jeu, à la fois au niveau du roleplay, mais aussi de l'intrigue en général. Avoir dans sa partie des personnages croyants représente en effet une véritable aubaine pour un Méga-joueur qui désire ajouter une dimension mystique à ses parties.

Une première étape consiste donc à demander aux joueurs qui incarnent des personnages croyants de noter quelques particularités de leur mode de vie, certains tabous et obligations, des rituels simples, ainsi que, dans les grandes lignes, les fondements principaux de leurs croyances. Par exemple, des guerriers

vikings redoubleront de bravoure sur le champ de bataille dans l'espoir de rejoindre Odin au Valhalla au moment de leur mort.

Dans un univers à panthéon comme *Glorantha*, où les dieux influent fortement sur la stabilité de l'univers, mais aussi sur la cohésion sociale, et dans lequel le choix d'un dieu tutélaire dépend de l'occupation du personnage, le meneur de jeu peut accorder une certaine flexibilité dans la pratique de rituels et l'interprétation des mythes et des obligations religieuses qui régissent sa vie quotidienne. Ainsi, le joueur sera en mesure de s'approprier plus rapidement une optique de jeu afin de créer une ligne directrice à suivre en cours de partie.

Le meneur de jeu peut ensuite demander à ses joueurs de réfléchir aux besoins émotionnels d'un personnage qui déterminent son appartenance à un culte plutôt qu'un autre. Pourquoi notre paladin sert-il une déesse d'abondance plutôt que la déesse de la guerre ? Au-delà d'un simple souci de cohésion avec un alignement et des pouvoirs précis, quelles gratifications le personnage retire-t-il d'une telle dévotion ?

Enfin, quelles faiblesses personnelles le personnage possède-t-il qui pourraient mettre son code de conduite en échec ? Après tout, jouer un personnage avec des failles permettra de donner plus de matière aux scénarios du meneur de jeu et donnera bien plus de profondeur à un personnage. Par exemple, l'acolyte d'un inquisiteur à *Dark Heresy* peut dissimuler une curiosité malade pour des cultes hérétiques, malgré sa foi farouche dans le credo de l'Empereur. Le meneur de jeu pourra ainsi toucher la corde sensible de ce personnage au moment venu afin de donner plus d'impact au conflit clé d'une scène.

Néanmoins, que retirent les joueurs de tels efforts de préparation, à part le plaisir de rendre leur personnage plus intéressant à jouer ?

## La foi, moteur scénaristique

Certains joueurs peuvent se demander où réside l'intérêt de jouer en roleplay l'utilisation de pouvoirs lorsqu'un simple jet de dé suffit.

Afin d'éveiller leur intérêt, le meneur de jeu peut considérer l'octroi de bonus à certaines actions pour l'utilisation judicieuse dans la partie de préceptes religieux préétablis ou improvisés par un joueur, si le système de règle utilisé ne le propose pas déjà. Le joueur d'un magicien théiste à *RuneQuest* qui récite une litanie sacrée avant de lancer son sort de guérison devrait se retrouver avantagé lors de son lancer de dés.

Inversement, le meneur de jeu pourra aussi pénaliser certaines actions contraires aux idéologies du personnage. De toute évidence, ce système de bonus/malus doit représenter avant tout pour les joueurs une incitation à intégrer à l'aventure un jeu de personnage basé sur une idéologie religieuse particulière, et qui influera d'une certaine manière sur le cours de l'aventure, de manière parfois très intéressante si, en roleplay, la personnalité du personnage s'en trouve affectée pendant un certain temps.

En outre, le meneur de jeu ne doit pas hésiter à renforcer le caractère sacré d'un contact avec le divin, que cela soit au travers d'un pouvoir, d'un sort, d'un objet, d'un rituel ou d'une quête. Par exemple, *Loup-garou, l'apocalypse* met des rituels à la disposition de tous les personnages avec bonus à la clé. Si le personnage du joueur applique des peintures de guerre rituelles sur son corps pour obtenir un bonus au combat, rendre ce moment de la scène moins anodin renforcera la tension narrative.

Un acte de foi représente toujours un moment de communion avec le divin. Chaque action entreprise en ce sens renforce la dimension sacrée d'une croyance. Et donc, un groupe de personnages de joueurs qui souhaiterait accomplir un rituel ou une quête sacrée, comme la quête du Graal, doit avant tout disposer de tous les éléments-clés. D'ailleurs, cela peut donner lieu à une aventure qui mettra l'accent sur leur découverte.

Meneur de jeu et joueurs auront tout intérêt à discuter du rituel ou de la quête sacrée afin d'en établir les passages essentiels déjà connus des personnages. Cela donnera des repères narratifs aux joueurs pour préparer leur personnage, et des ouvertures supplémentaires au meneur, pour ajouter des éléments de

surprise, des conflits inattendus. Dans ce cas, le meneur de jeu peut très bien rendre cette étape plus immersive et, qui sait, inciter les joueurs à y contribuer.

En revanche, le meneur doit garder en mémoire l'aspect ludique de sa partie en évitant de modifier les caractéristiques religieuses inhérentes au jeu, ou définies communément. Si vos joueurs souhaitent partir sur une quête d'illumination qui transcendera leur personnage, évitez de donner à cette aventure une fin nihiliste qui se conclurait sur la non-existence du divin et une remise en cause fondamentale de l'univers de jeu.

Enfin, gardez en tête la dimension sacrée d'une aventure axée sur une rencontre avec le divin, et n'hésitez pas à vous poser les questions suivantes lors de la préparation de votre partie. Quels sont les objectifs du meneur de jeu vis-à-vis des personnages ? Des conflits idéologiques et une remise en question des croyances sont-ils à l'ordre du jour ? Si oui, sous quelles formes, quels en seront les bénéfices pour le groupe ? Quel en sera l'impact possible sur le cours de votre campagne ? Quels outils et règles peuvent être utilisés afin de rendre la partie plus ludique et plus immersive ?

### La foi comme opposition

Bien évidemment, le religieux n'est pas uniquement l'apanage du héros. Les antagonistes et les alliés peuvent eux aussi constituer d'excellents outils pour introduire une dimension mystique à votre partie.

Souvent, la mise en scène de personnages non joueurs croyants emprunte lourdement aux stéréotypes. Le fanatisme et la folie d'un gourou de secte dans *l'Appel de Cthulhu* permettront certainement de créer un sentiment d'oppression, de danger, voire d'horreur, mais cela peut vite lasser les joueurs.

Ce gourou ainsi que ses sectateurs pourraient surprendre par leur comportement altruiste. Ainsi votre grand méchant gagnera à la fois en profondeur et en influence. Imaginez que le grand prêtre d'une secte vouée au culte de Shub-Niggurath soit avant tout

un industriel bienfaiteur d'une petite ville de Pennsylvanie. Grâce à lui, tous les habitants vivent décemment. Puis, lorsqu'il s'agit de le confronter aux atrocités commises par sa secte, son discours enflammé et convaincu n'hésitera pas à se baser sur les manquements des Églises locales, du gouvernement et de la société en général. Il insistera lourdement sur le malheur d'autrui pour promettre une forme de valorisation de soi introuvable ailleurs. Il pourra d'ailleurs tenter de se renseigner sur certains personnages afin de tenter de les convertir.

Une autre manière d'aborder les rencontres avec des représentants religieux ou des membres de sociétés secrètes consiste à laisser de côté toute attitude bienfaitrice/antagoniste du personnage non joueur en possession d'éléments clés à la suite de l'aventure. Un prêtre ou le dirigeant d'une société secrète pourra souhaiter éduquer nos héros, leur révéler certains préceptes de sa foi ou leur confier une quête mystique pour son compte.

Cela pourra se faire à travers des énigmes posées, d'une discussion en roleplay, d'un mythe récité, voire d'une initiation au culte en question pour certains personnages joueurs qui souhaiteraient en découvrir plus, ou bien se convertir. En outre, ce type de rencontres pourra tout à fait donner lieu à des conflits idéologiques avec des croyants, et participera ainsi à remettre en valeur la dimension religieuse qui leur est attachée.

De toute évidence, la religion, la foi et le sacré contiennent de nombreux éléments utilisables à la fois par les joueurs et le meneur de jeu pour donner une saveur mystique à tout type de jeu. Réduire une divinité à un simple élément de l'univers de jeu qui justifie l'utilisation de pouvoir revient à se priver d'une dimension ludique fascinante. N'hésitez donc pas à explorer cette facette-là de votre univers de jeu. Approfondissez les mythes et confrontez les personnages à leurs propres limites idéologiques, afin qu'ils en ressortent grandis. ■

YOHANN DELALANDE

# La chronique

de Christophe Dénouveaux

## Un dieu, un Meujeuh



D.R.

La plupart des univers de jeux de rôle ont des dieux, des déesses, des religions et cultes aussi variés que les cultures qui les composent.

Qu'ils soient en toile de fond ou sur le devant de la scène, ils représentent toutes les tendances et idéologies de ce dernier. Il existe aussi des jeux de rôle où la religion n'existe pas, soit parce qu'elle est un lointain souvenir ou simplement parce qu'elle n'y a pas sa place.

Sauf qu'autour de la table de jeu, il y a un truc encore plus important. C'est toujours le Meujeuh qui décide.

Parce que le Meujeuh est la seule religion possible autour de la table. Il est le dieu du scénario et de l'univers, celui qu'on implore pour ne pas perdre son personnage, celui qu'on corrompt par des offrandes pour obtenir des faveurs, celui qui décide comment le monde évolue et si tout va bien se passer. D'un coup il peut mettre fin à un univers entier. Il est au-dessus des dieux et déesses, c'est le grand patron et il a toujours raison !

Une amie disait : « La différence entre le MJ et Dieu, c'est que Dieu ne se prend pas pour le MJ. »

Cette phrase m'a toujours bien fait rire au vu du comportement que nous avons, nous Meujeuhs, face à nos malheureux joueurs terrorisés. Meujeuhs émérites, nous avons le pouvoir des démiurges. Vous vous rendez compte ? Tout un univers à gérer ! Je voudrais vous y voir, moi.

Alors pour que ça tourne, il faut s'imposer. Pas le choix. Vénérez-moi. Le Meujeuh est votre dieu. Pensez à l'obole en sortant. Une malédiction est si vite arrivée... ■

**CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX**

# et l'antichronique

de Fabrice Pouillot

## Religions réelles



D.R.

« Oui, allo ? Ah Benoît, oui...  
Oui, oui ! Mais... Oui ! Mais...  
t'es sûr que c'est une bonne  
idée une antichronique à propos de la religion... ? J'ai  
pas de gardes du corps et je suis pas forcément très costaud... Ha ! Oui ! Ha ? D'accord, oui... Oui ! »

Bon, puisque je n'ai pas le choix... allons-y ! Soyons tout à fait clair je n'évoquerai pas de religions réelles. Vous voyez ? Si ! Celles qui provoquent ravages, guerres, tortures, sentiments haineux et à peu près tout le bordel ambiant. N'étant pas suicidaire ni friand de procès intentés par des associations aussi nerveuses qu'extrémistes, je ne parlerai pas des religions qui nous entourent au quotidien. Elles sont beaucoup trop dangereuses et compliquées pour moi. Revenons à un niveau qui est le nôtre, celui de l'imaginaire. Combien de PJ sont capables de casser les noix du MJ avec le choix d'un religion ou d'une divinité ? Ma foi, tous je dirais ! Ces andouilles de PJ, évidemment noyés dans la culture religieuse qui les entoure, se repaissent d'avance des avantages que va leur apporter une entité à laquelle ils vont généralement vouer obéissance, y ajoutant toutes sortes de pratiques plus ou moins perverses, plus ou moins propres. Car, en plus de récupérer de soi-disant bonus, la divinité va permettre au PJ de s'excuser pour toutes les actions à la con qu'il va entreprendre, pour toutes les catastrophes qu'il va déclencher. « Pourquoi tu l'as tué ? – Pas le choix, dieu de la Mort ! – Pourquoi tu nous voles ? – Désolé, dieu des Enculés ! – Arrête de me toucher ! – Pardon, dieu du Cul ! » Merde, attendez, là ! Arrêtez-ça tout de suite, je vous entends penser ! Non, je ne parle pas des vraies religions sous couvert du jeu de rôle ! Ce ne sont que des réflexions d'un MJ parmi d'autres... Alerte ! Vite des gardes du corps ! Un bunker ! Une protection !

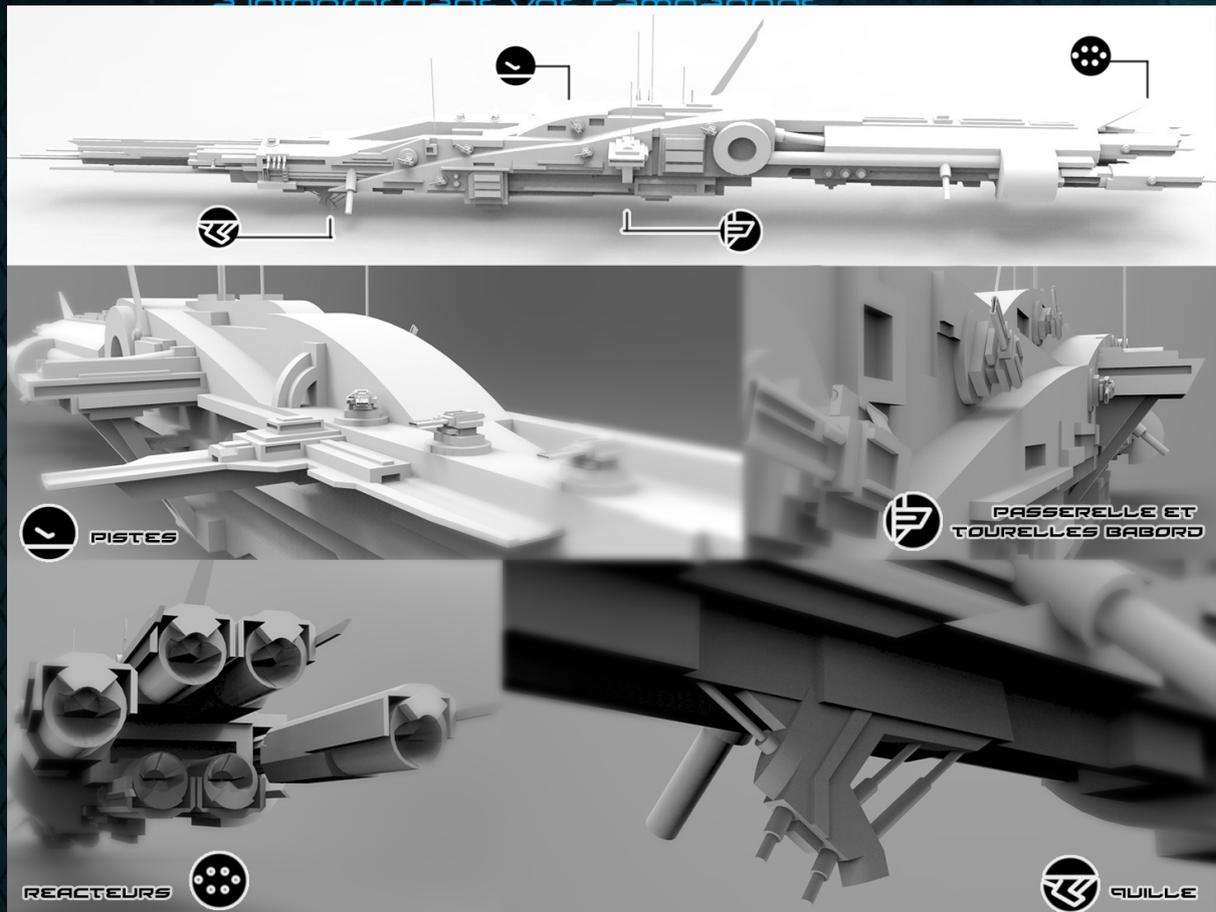
« Allo Benoît... Oui, je préfère chuchoter...  
Je pars me mettre au vert... je t'avais prévenu, c'est pas un sujet raisonnable ! » ■

**FABRICE POUILLOT**

# Bar

# 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 collections.



## L'Inquisitor

**L**e destroyer stellaire *Inquisitor* est un bâtiment de la marine galactique lourdement armé représentant toute la puissance de la religion officielle des mondes civilisés.

Ce vaisseau imposant sillonne la galaxie afin de mater toute velléité de rébellion spirituelle.

Le croiseur possède en ses flancs d'innombrables barges de débarquement permettant une intervention rapide des soldats du dieu véritable sur les planètes en proie au désarroi.

Les soldats formés à toutes les formes de répressions utilisent une arme psychologique d'une redoutable efficacité : l'excommunication.

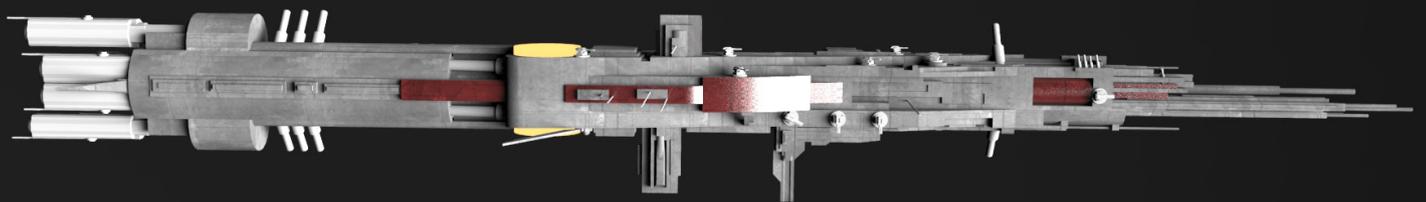
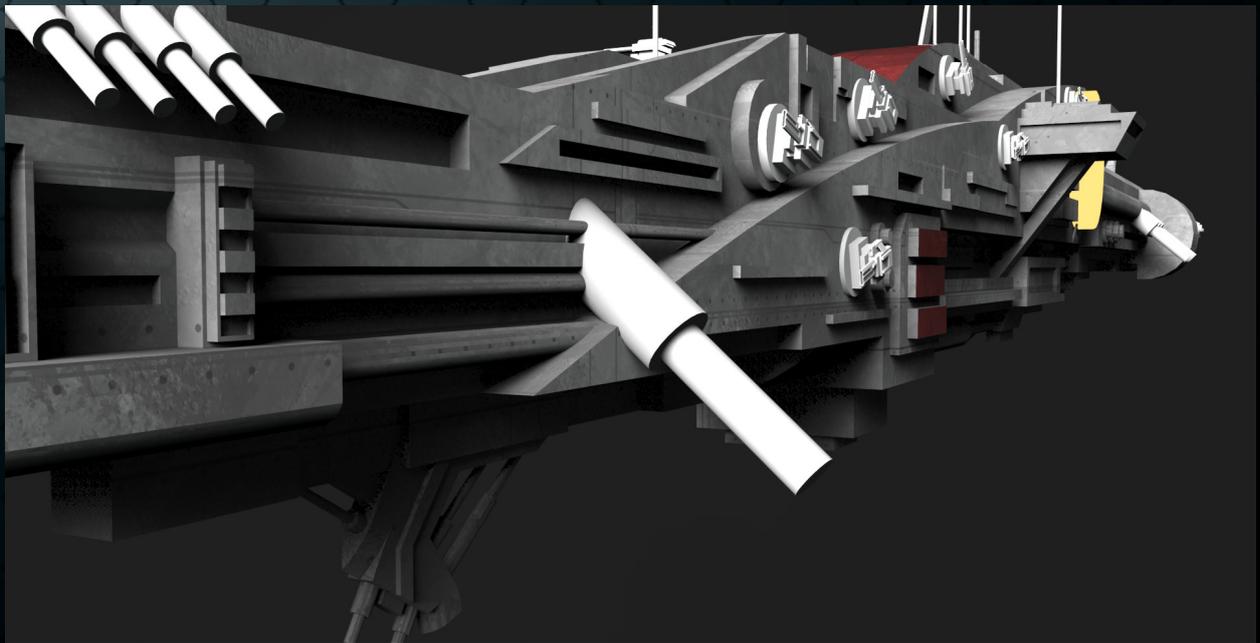
Nombre de planètes et de gouvernements dépassés par le désir d'autonomie spirituelle de leurs habitants ont dû faire intervenir l'*Inquisitor*.

Le dernier voyage de l'*Inquisitor* l'a amené aux confins des mondes connus en mission de collaboration avec la flotte d'exploration planétaire. En effet, dès qu'un nouveau monde est découvert, l'*Inquisitor* impose, par la force si nécessaire, la vraie foi.

L'*Inquisitor* est désormais plus un symbole d'une oppression passée et caduque. Avec les siècles, les individus ont appris à penser par eux-mêmes et n'ont plus besoin de despotes religieux pour leur dicter les lois.

Plusieurs attentats contre l'*Inquisitor* ont eu lieu ces dernières décennies. Il est même question de tout simplement désarmer le sinistre bâtiment.

L'avenir nous le dira. ■



## Témoignage

# Rôliste à la foi

PAR JULIUS KOLLER



### Croire et jouer

**L**e fait de croire a une influence quelconque sur ma pratique du jeu de rôle. Lorsque le jeu implique une notion religieuse, j'essaie d'utiliser mes « ressources » de croyant pour rendre la partie crédible. Cela ne se traduit pas par du prosélytisme et j'endosse le rôle aussi bien de croyants que d'athées. J'essaie plutôt, quand je le peux, de mettre en évidence les pratiques et la « logique » religieuses. Bien entendu, l'honnêteté me pousse à montrer toutes les facettes des croyants, bonnes comme mauvaises. J'utilise plutôt ma foi comme un outil. Je ne fais jamais cas de mes propres croyances pour orienter la partie. Lorsque le sujet ne s'y prête pas, je laisse cet outil de côté, tout simplement.

### La foi en jeu

Généralement, je fais complètement abstraction de ma foi quand je joue. Le jeu de rôle doit rester un jeu avant tout. Il m'arrive pourtant de me heurter à des joueurs (et je dissocie là volontairement « joueur » de « personnage ») plutôt réticents envers la foi. En soi, cela n'est pas dérangeant, mais ça le devient lorsque le joueur essaie de faire passer cette idée de manière visible à travers son personnage. Ce n'est pas tant une gêne pour moi mais plutôt du fait qu'il ne joue pas le jeu. De la même manière que je fais abstraction de ma foi à travers mon personnage, j'attends la même chose des joueurs et du meneur de jeu.

### Dieu et le meneur

Il m'est toujours étrange de comparer un meneur de jeu à Dieu. Quand on sait appréhender la religion, qu'on soit croyant ou non, on peut comprendre que cela représente un certain décalage. Néanmoins, cela ne me choque pas au sens fort. Le meneur de jeu est le créateur de l'histoire, et parfois même de l'univers lui-même. Il est le garant de sa cohérence et le metteur en scène des aventures des joueurs. De là, il n'est pas malaisé de comprendre que le meneur de jeu a les « pleins pouvoirs » sur l'univers et les personnages.

Quant au personnage, il possède forcément sa part de « divin » puisqu'il est libre de ses choix. On retrouve cette notion de libre-arbitre dans la vie réelle, même celle des croyants. Ainsi, le parallèle est assez simple à faire.

### Les personnages et la foi

Comme je le disais au départ, je ne fais pas cas de mes croyances en jeu. Mes personnages sont tout autant croyants, du tolérant à l'extrémiste, qu'athées, là encore du tolérant à l'extrémiste. Je prends autant de plaisir, par exemple, à jouer un prêtre qu'un démon, un homme honnête qu'un traître. Je trouverais dommage de limiter les possibilités qu'offrent le jeu de rôle à ce qui me ressemble. ■

**JULIUS KOLLER**

Témoignage

## Rôliste athée

PAR NIKO DUBAMIX

**E**n tant que non-religieux convaincu, j'étais tombé amoureux de l'univers de Croc : *Nightprowler* avec son culte très présent et son potentiel d'intrusion dans la vie des personnages. Je prenais un malin plaisir à pouvoir utiliser ce temps pour faire une projection de la place que prend l'Église catholique dans notre pays, comme d'autres religions d'ailleurs. Rappelons que l'État et l'Église étaient liés à une époque pas si lointaine. Je suis retombé dans le jeu de rôle récemment.

J'ai lancé la recherche « JDR PDF » et suis tombé sur le fameux PDF de secte.info daté de 2000. En le survolant, une seule chose m'a convaincu : il a été écrit par des croyants puisque beaucoup de passages font référence à la Bible... Cela m'a suffi pour que je referme ce document (comment peut-on convaincre de la dangerosité d'un élément en utilisant des faits qui ne sont pas admis comme vérité générale et scientifiquement prouvé ?).

Le jeu de rôle et la multiplicité d'univers et de personnages, donc de combinaisons possibles, ne font que renforcer en moi l'idée portée par Dali : la religion est la béquille de la réalité. Si je suis capable de créer tout un panthéon pour un monde imaginaire et de baser celui-ci sur des prophéties et des écrits mystérieux passés de mains en mains, de génération en génération, pourquoi d'autres avant moi n'auraient pas eu la même idée mais dans un but basé sur le réel et le concret au contraire de nous, rôlistes, ou tout autre créateur de support média lié à l'imaginaire ? ■

NIKO DUBAMIX



SYMBLES RELIGIEUX BY BEN SUTHERLAND (CC BY 2.0), VIA FLICKR

# Fumoir



Depuis 2013, j'ai finalement rencontré quelques croyants et quelques membres du clergé « de qualité ». J'avais indiqué dans les « traits » : « passé d'hérétique », car je suis issu d'une famille athée et profondément critique, qui, sous la pression sociale et familiale, avait tout de même fait tous les sacrements. C'est ainsi que j'avais reçu le sacrement initial à toute vie de croyant, puis qu'adolescent j'avais suivi un enseignement religieux, sans être très encouragé par mes parents, et dans un petit village, avec des enseignants bénévoles mal formés eux-même. Cela n'avait abouti à rien. Adulte, pour mon premier emploi, j'ai migré de mon département natal du Grand-Est, pour la préfecture de l'Yonne (Auxerre, 89).

C'est là, il y a environ douze ans, que j'ai à la fois découvert le jeu de rôle et cheminé réellement dans la religion de mes ancêtres. Je croyais qu'il s'agissait de la religion du dieu unique, mais j'ai découvert immédiatement que ce dieu bizarre était trinitaire ; un mystère qui n'est pas fait pour être compréhensible. Je croyais que les croyants et le clergé formaient une sorte de bloc : j'ai découvert une grande diversité, voire des divisions. Il y a même derrière l'apparente unité d'une même cérémonie, des nuances très importantes entre les croyances dans la tête des gens. Il ne m'est plus surprenant de constater qu'Untel a enchaîné la cérémonie officielle avec un rendez-vous chez une cartomancienne/médium/extra-lucide, alors que pour d'autres, ce genre de pratique, c'est la perte de l'âme...

J'ai donc découvert le jeu de rôle et ma religion au même endroit et pratiquement au même moment. Et j'ai aussi instantanément été marqué par la profonde défiance de ma religion, pour cet étrange loisir.

## L'influence de la foi sur le jeu

Débutant en jeu de rôle, il me fallait faire partie d'un club pour réussir à jouer. Malheureusement, ma zone était quelque peu « sinistrée » de ce côté-là. J'ai finalement fondé mon premier club, né en un claquement de doigt via une grosse structure : l'AJA

Omnisports. En réalité, je pense que c'est ma foi qui m'a permis d'avoir le courage de créer mon ancien club et d'y avoir fait tant de choses positives. L'idée et l'envie même étaient sans doute guidées par « l'inspiration », que certains traduisent par « souffle divin ». Je me suis tourné vers l'AJA Omnisports parce que le responsable parlait beaucoup de « la famille AJA ». En effet, l'AJA a été fondée par un religieux, et si actuellement la grande « famille AJA » est en pratique laïque, voire athée, les statuts, l'histoire et certaines personnes ressources se souviennent très bien de cette filiation. Et je connaissais le maître de cérémonie, cela a bien aidé à l'avancée du projet de club. Du coup, il y a là un premier rapprochement très concret entre ma foi et ma pratique du jeu de rôle.

Notez que grâce à mes travaux pour rendre accessible le jeu de rôle au public aveugle, j'ai publié deux articles sur ce loisir dans des revues religieuses locales...

## Croire et jouer

D'une façon ou d'une autre, je crée des personnages « paladins », ou assimilables à des paladins si cela n'existe pas dans le jeu. Si par malheur les règles me forcent à faire un « voleur », c'est un voleur qui tend à aider la veuve et l'orphelin (façon Robin des Bois). En tant que meneur, je présente d'ailleurs moi-même le voleur comme un combattant qui sait moins bien se battre qu'un guerrier pur, mais qui a d'autres cordes à son arc. Au niveau de la personnalité, je renvoie au film de Walt Disney *Aladdin* (1992). Le héros commence comme voleur des rues, mais il finit par vaincre le maléfique sorcier qui voulait prendre le contrôle de la capitale. Entre les deux, le film montre un Aladdin malheureux de devoir voler pour survivre. Cette approche influence beaucoup les actes de mes joueurs, surtout quand j'interdis le vol et autres mauvais coups à ma table.

Le jeu de rôle est pour moi une rencontre humaine et une libération. Le temps de la séance de jeu, je me libère de mes limites réelles pour vivre en imagination tout un tas de situations. Pour moi, cela correspond

bien souvent à faire « des trucs de paladin ». Mais j'imagine même très bien une personne croyante et pratiquante jouer un voleur/assassin, mauvais et sanguinaire. Parce que dans la vraie vie, être gentil, courageux, c'est vraiment fatiguant : la séance de jeu devient alors un très bon exutoire. Avant le retour au réel.

## Dieu n'est pas meneur de jeu

Il n'y a aucune comparaison possible entre être meneur de jeu et être un dieu. Je distingue nettement les choses. Ma religion, c'est la vérité et la vie. Le jeu de rôle, c'est un loisir. Je suis passionné, alors je trouve forcément qu'il n'y a pas plus formidable comme activité, mais ce n'est pas comparable. Il y a quelques années, je présentais le jeu de rôle aux autres croyants en rajoutant notamment que c'était génial : être le meneur, c'était être comme dieu. J'y voyais peut-être en effet une légère similitude, mais surtout je m'amusais à les faire rire jaune. Ce n'était pas la meilleure chose à faire pour bâtir une saine relation avec les autres croyants... Avec les années, j'ai continué à approfondir ma foi et à approfondir ma passion, et j'affirme maintenant solidement que cela n'a rien à voir. Le jeu de rôle m'amène à organiser et à gérer des séances de jeu, et je me confronte ainsi à nombre de problèmes logistiques : annonces et promotion, trouver un lieu, veiller à l'approvisionnement en pommes et en eau (et autres consommables), veiller à rendre le lieu propre, etc. Il y a aussi tous les problèmes humains : je dois veiller à la bonne entente entre les participants, que chacun y trouve sa part de rêve, son moment de gloire, d'expression, d'écoute... L'air de rien, c'est de la diplomatie et du compromis convivial et joyeux, à l'état brut. Je considère que c'est, à petite échelle, tout ce qui régit la vie quotidienne, y compris la vie de couple. Du coup, quand je joue, je vis réellement une rencontre humaine, et je m'entraîne aussi à vivre, à organiser. Même à 35 ans, avec les séances de jeu, je continue à en découvrir sur mes congénères, mes amis... sur l'humanité. Être meneur de jeu, c'est un vrai exercice de responsabilité, mais ce n'est pas être un dieu.

Être joueur et créer son personnage, je ne

pense pas que c'est comme créer/donner de la vie (dans l'imaginaire) et encore moins s'approprier un fragment divin. Pour moi, on crée un personnage pour y mettre une part de soi. Volontairement ou involontairement, consciemment ou pas. Toutes sortes de choses que l'on n'est pas « réellement », mais que l'on a envie d'être, ou d'essayer d'être, le temps d'une séance ou pour une durée plus longue. Ainsi, le joueur vit (idéalement) un truc qui lui correspond (au moins en partie). Il ne crée pas un personnage et de la vie, il vis lui-même des choses qui, même imaginaires, vont lui permettre de mûrir, de développer sa personnalité.

J'ai mené une campagne de dix séances, durant les vacances de Pâques, avec des adolescents, il y a quelques temps de ça. L'un d'eux souhaitait créer l'historique et la personnalité de son personnage. Ses idées de départ étaient toutes aussi dramatiques les unes que les autres. Finalement il a décidé que sa mère humaine avait été violée par un elfe déchu, que lui-même était demi-elfe, qu'elle en était morte de chagrin, et que sa quête personnelle était donc de venger sa mère en tuant son père. J'étais d'accord... à condition de rajouter une particularité physique au père, afin qu'il soit réellement retrouvable. Nous avons décidé qu'il avait six doigts à une main. Finalement, il a bien fallu qu'il rencontre un bandit surnommé Six-doigts. Là, le joueur est presque entré en transe : il vivait l'action à 300%. Il est parti dans un délire de combat singulier. Il s'est mis debout, s'agitant, décrivant, mimant... La rencontre a été fatale pour le bandit, le joueur était ravi. Après un temps d'hésitation, je lui ai annoncé qu'une fois le combat terminé et l'adrénaline retombée, il pouvait ausculter mieux l'homme... et se rendre compte que sous son épaisse tignasse, il n'avait pas d'oreilles pointues, qu'il avait des mains gantées à cinq doigts. Le bandit était surnommé Six-doigts parce qu'il ne lui restait justement que six doigts, et non parce qu'il avait six doigts à une main. Le joueur est tombé du haut de son enthousiasme au bas de la réception. Le lendemain, il me serrait la main en me disant qu'il était encore dégoûté de la veille. Il a quand même tué son père quelques séances plus tard.



J'étais un témoin privilégié de tout ça, et surtout cela raisonnait en moi. J'ai pu en parler à une psychologue trentenaire, croyante et très pratiquante. Je prenais donc le risque qu'elle m'accuse d'avoir un loisir malsain. J'étais inquiet, je me disais que ce pauvre adolescent, qui vivait dans une famille recomposée, en voulait peut-être à mort à son père adoptif ou à son père biologique, et qu'un drame était peut-être en gestation. Elle m'a rassuré, j'ai compris que si consciemment ou inconsciemment il avait voulu pouvoir vivre quelque chose, cela pouvait n'avoir aucun rapport avec les individus qu'étaient ses pères, ni même avec la notion stricte de père.

Je pense donc que le jeu de rôle permet de se confronter, en quelque sorte, à l'humanité qui est en nous, et forcément, on se confronte à l'humanité des autres joueurs.

### Le croyant décomplexé

Habitant à la préfecture du département, je suis aussi proche d'un centre névralgique de

ma religion. Je peux donc facilement bénéficier de cérémonies quotidiennes. Pour la belle cérémonie hebdomadaire, il y a la version officiellement en cours, mais aussi l'ancienne version que des « traditionalistes » (extrémistes ?) maintiennent, même si c'est largement passé de mode. Il y a plusieurs groupes de prières différents, avec des procédures très différentes. Je fais moi-même partie d'un groupe de prière qui chante, qui danse (un peu), qui reçoit des visions et des paroles de prophétie (ne rigolez pas, c'est très sérieux ces choses-là). J'ai aussi le bonheur d'avoir intégré un groupe récent de croyants 18-35 ans ; il y a les rencontres cadrées avec prières méditatives, repas partagés et échange libéré autour d'un thème... Bref, tout une vie de foi, active et décomplexée.

C'est ainsi qu'après la cérémonie officielle hebdomadaire, nous allons acheter le pain ensemble, parfois nous mangeons ensemble, parfois on fait ensuite des jeux de société ensemble (je vais leur faire découvrir prochainement le jeu de rôle). Bref, quand nous

sommes au centre-ville à faire la queue à la boulangerie, ou autour de la table au restaurant... nous discutons de notre religion, de nos textes sacrés, des cérémonies, des prières... Que doivent penser les passants qui nous observent, qui nous entendent ? Cela ne ressemblerait-il pas à la caricature du groupe de rôlistes, qui, loin de la table de jeu, rediscutent encore et encore, en riant, des scènes d'action, des répliques heureuses ou malheureuses, des « critiques »... avec les passants qui les entendent et les regardent d'un drôle d'œil ? Croyants et rôlistes, même combat ?

### Drôle de relations entre croyants

Encore aujourd'hui, je vis un dialogue intérieur entre ma foi et ma passion, puisque certains croyants qualifient ma passion de maléfique : activité notamment prompte à faire perdre pied avec la réalité, quand elle n'invoque pas carrément des démons... C'est donc aussi un dialogue extérieur entre moi et certains croyants avec qui je partage des heures et des heures de prière, de cérémonies, d'échanges d'expériences et de réflexions.

En tant que croyant, je crois forcément en mon dieu et en la valeur de ses textes sacrés, mais il reste que dans le clergé, dans la population des croyants et dans la variété des pratiques, il y a à boire et à manger (voire à vomir, désolé). Ainsi, je me suis déjà retrouvé à demander le soutien par la prière de mes amis croyants pour réussir des projets liés au jeu de rôle. Je suis conscient que parmi ces « amis croyants » certains ont des doutes quant au bien fondé de mon loisir, et que certains sont carrément hostiles. Malgré tout, prier « pour mon bien » et pour « que je fasse le bien », ça, ils ont dû tous le faire, chacun avec leurs nuances.

J'ai aussi pu recevoir des aides plus concrètes (par la fabrication d'aide de jeu en bois, par exemple). Ou pas. Je pense notamment à une personne avec qui je prie, qui dispose de tout un réseau dans le domaine du handicap. À plusieurs reprises, elle aurait pu m'aider dans mes activités de loisir accessible aux handicapés, mais elle ne l'a pas fait. Car si notre dieu

ne m'a pas encore fait tomber une tuile sur la tête, c'est son affaire divine, mais elle, en tant que personne, comme elle est sûre que mon loisir est plus néfaste qu'autre chose, elle ne m'aidera pas. Cela ne nous empêche pas d'avoir des relations amicales.

Plus les croyants sont âgés, plus il y a de chance / risque qu'ils soient réfractaires à ma passion. Cela n'empêche cependant pas de rencontrer des croyants trentenaires enflammés, eux aussi hostiles à ma passion. Nous avions prévu un stand de présentation de notre groupe, lors d'une sorte de festival local. Ils voulaient agrémenter le stand de jeux de société pour meubler la discussion avec les gens que nous pourrions rencontrer, mais ils ne trouvaient aucun jeu à leur goût. Finalement, j'ai proposé dans la dernière ligne droite de faire du jeu de rôle. Un de ces trentenaires enflammés méfiants a poussé le groupe à m'imposer un cahier des charges très... sain. Pas de magie, pas de monstres, pas de combats, pas même de jolies filles dénudées (encore moins du sexe). Le scénario consistait donc à un groupe d'enfants (enfants de paysans dans un cadre médiéval) chargés de retrouver la brebis égarée. Les déboires ludiques allaient consister en des escales, attaques de bouquetin ayant subi une insolation...

Inversement, avec le même groupe de jeunes adultes croyants, dont d'autres « enflammés », nous allons faire une ou deux séances découvertes du jeu de rôle, mais avec consignes d'y avoir tout les trucs marrants typiques du jeu de rôle. Et quand, personnellement échaudé, je leur demande si eux n'ont pas peur du « qu'en dira-t-on ? », ils me répondent que si on devait avoir la permission du clergé ou craindre les reproches de certains croyants, on ne ferait jamais rien de la vie que notre dieu nous a donné. De plus, pour eux, ce qui compte dans une activité, c'est ce que l'on en fait : qu'une activité est rarement mauvaise en soi. ■

**NICOLAS JOLY**

## Témoignage

# Mon rôliste chez les curés

PAR STÉPHANE GALAY

**L** y a un peu plus de treize ans, je commençais un nouveau travail en tant que graphiste... pour une organisation religieuse. Pour un semi-agnostique dans mon genre – option « rôliste » et « fan de métal » en prime –, la situation était quelque peu cocasse.

C'est dans ce genre de situation qu'on apprend beaucoup de choses. Oh, pas tant professionnellement, mais plus au niveau du contexte : une organisation internationale, qui se définit comme une « communion d'Églises », et dont l'activité principale se situe dans l'aide humanitaire, mais avec également un profond ancrage régional (via les Églises-membres) et dans la recherche théologique.

De cette expérience, en regardant d'un œil « extérieur » de non-croyant, j'aimerais vous faire partager quelques éléments qui peuvent vous aider à rendre plus vivants les différents cultes ou personnages religieux que l'on peut rencontrer dans le jeu de rôle.

## Diaconie

Un des termes que j'ai découvert dans ce nouveau travail, c'est « diaconie ». Le mot vient du grec *diakonia*, qui signifie « témoignage » ; Wikipédia le définit comme « l'institution qui organise la charité envers les pauvres et les malades de la communauté » dans les Églises chrétiennes. C'est une partie très importante du travail des Églises, que l'on a souvent tendance à oublier : les religieux s'occupaient autrefois des hospices, des soupes populaires ; aujourd'hui, ils auraient plutôt tendance à gérer des camps de réfugiés, des centres de formation ou des centres d'accueil pour femmes battues.

Le fait est que les organisations religieuses ont souvent un ancrage local qui s'avère très efficace pour mettre en place de telles structures, recruter du personnel, organiser des activités. Elles ont également une visibilité et une influence – ainsi que, le plus souvent, une réputation positive – qui leur permettent de recueillir des fonds pour le financement des activités. De nombreux pays qui ont encore une religion d'État recueillent des impôts ecclésiastiques qui forment la base de ces financements.

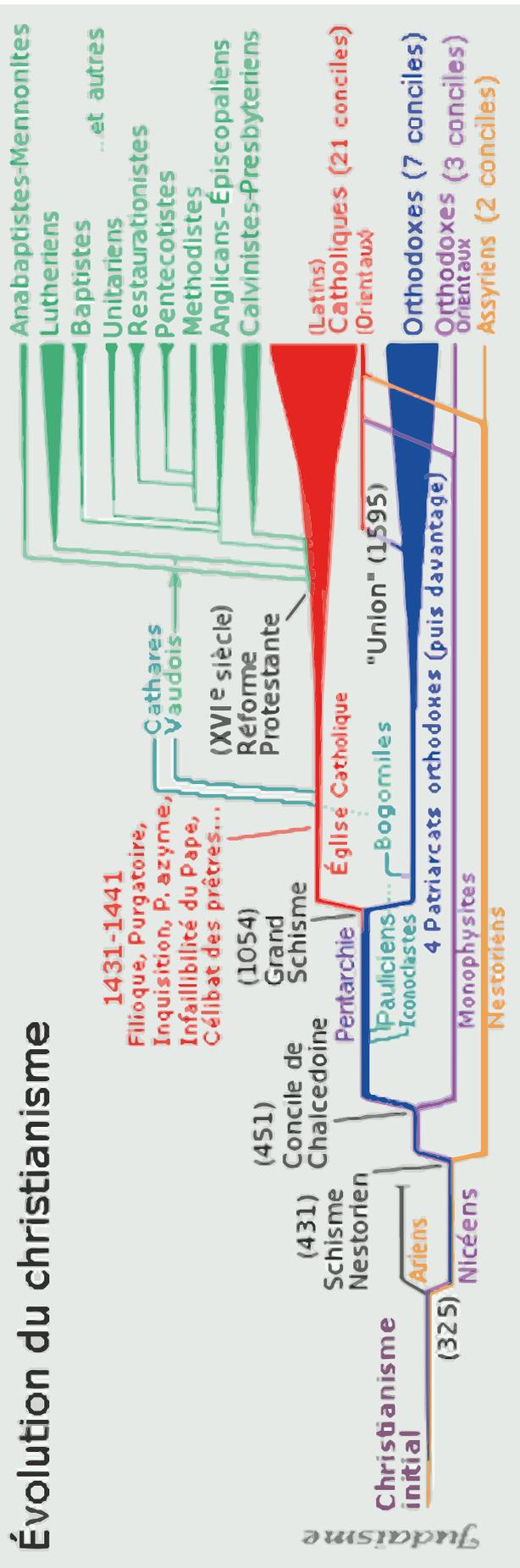
La présence dans des pays lointains, où souvent la confession chrétienne est très minoritaire et connaît un afflux de réfugiés, est peut-être plus étonnante. Dans le cas de l'organisation qui m'emploie, elle a une origine historique : le rapatriement de populations déplacées à l'issue de la Seconde Guerre mondiale. C'est une expérience qui s'est prolongée dans de nombreux pays africains, pendant la décolonisation et, aujourd'hui, c'est un des partenaires reconnus du Haut-Commissariat des Nations unies pour les réfugiés.

## Théologie

Toutes les religions ont une histoire. Et tous les historiens vous le diront, dès que ça dépasse l'espérance de vie humaine (et les psychologues ajouteront « et aussi avant »), la réalité officielle commence à déconner. Un peu toutes les religions monothéistes ont beau se baser sur un corpus de textes sacrés, ces textes ont beaucoup changé au cours des siècles.

D'abord, pour de bêtes raisons techniques : ces textes sont souvent des retranscriptions tardives de traditions orales, originellement écrits dans des langages qui ne sont plus comprises que par une poignée de professeurs

## Évolution du christianisme



BRANCHES DU CHRISTIANISME - BY SPIRIDON ION CEPLEANU (OWN WORK) [CC BY-SA 3.0], VIA WIKIMEDIA COMMONS

barbichus – et encore, souvent de façon parcellaire – et traduits des myriades de fois. Les originaux ont été perdus, parfois volontairement détruits ; dans le cas du canon chrétien, il a été composé de textes soigneusement choisis pour des raisons politiques. Et ceci sans parler des traductions de mauvaise foi, également pour des raisons plus politiques que théologiques.

Ensuite, pour des questions de contexte. Même si certains conservateurs prétendent le contraire, on ne peut pas faire lire un texte du IV<sup>e</sup> siècle, relatant des événements ayant eu lieu trois cents ans avant au Moyen-Orient, à un citoyen européen du XXI<sup>e</sup> siècle. Enfin, si : on peut, mais ça fonctionne moins bien. C'est bien souvent là que se situe le travail des théologiens : partir de textes vieux de plusieurs siècles, voire de plusieurs millénaires, et tenter de leur donner une signification qui résonne encore dans le contexte contemporain.

Évidemment, quand on se penche sur l'histoire des religions, on s'aperçoit assez rapidement que cette théorie a un impact sur leur évolution. Si on prend le christianisme, on note assez rapidement que, dès le II<sup>e</sup> siècle, on a des schismes un peu partout, certains finissant par disparaître (comme les suivants d'Arius, qui niaient la divinité du Christ), d'autres évoluant dans l'une ou l'autre des multiples branches.

Et même au sein de branches données, on voit apparaître des différences liées aux cultures dans lesquelles les religions sont pratiquées. On ne va pas à la messe de la même façon en Allemagne qu'au Sri Lanka, même si on y lit les mêmes textes et qu'on se base sur la même compréhension générale de la religion.

Un autre élément intéressant dans l'aspect théologique, c'est la notion d'œcuménisme et de dialogue interreligieux. L'œcuménisme, au sein des religions chrétiennes, c'est l'idée que, même si on est de branches différentes, on œuvre pour l'unité finale de l'Église. Après, les modalités divergent :

certaines prônent le dialogue, d'autres – au hasard, les catholiques romains – partent du principe que c'est aux autres de se convertir. Ce à quoi certains taquins répliquent qu'eux aussi sont catholiques, au sens étymologique (« universel ») du terme. Si l'œcuménisme ne concerne que les chrétiens, il y a aussi des dialogues avec d'autres religions.

## Les gens

Une de mes maximes préférées, c'est « les gens sont des gens ». Quelles que soient leurs passions, leur culture, leurs idées, leur religion, ce sont toujours de vraies personnes, qui mangent, respirent et vont aux toilettes. Ils ont aussi souvent des enfants, ce qui implique également du sexe. Les religieux ne font pas exception – ceux qui y sont autorisés, s'entend.

Ainsi, j'ai des collègues pasteurs qui écoutent du métal, d'autres qui sont fans de *Doctor Who* ; j'en ai même rencontré qui sont rôlistes (et francs-maçons, mais je ne crois pas que ça ait un rapport). Je me souviens également d'un dîner où plusieurs collègues partageaient leur amour pour *La Vie de Brian*, le film des Monty Python, peu de temps avant la bénédiction du repas.

Bon, il faut aussi avouer que le contexte d'une organisation internationale est, par définition, propice aux confrontations entre de multiples cultures, ce qui a souvent un impact sur la tolérance. Ce qui n'empêche pas les différences culturelles dont je parlais plus haut : certaines approches – notamment tout ce qui a à voir avec la sexualité – qui sont parfaitement acceptables dans les pays scandinaves sont impensables dans des nations du sud-est asiatique, par exemple.

## Et pour mon jeu de rôle, je fais quoi ?

Une fois posée toute cette tranche de vie, façon tartine à base de demi-baguette, vous devez vous demander quel est le rapport, sinon avec la choucroute, du moins avec le jeu de rôle.

Là où je veux en venir, c'est qu'en jeu de rôle (et dans la fiction en général), on a souvent

tendance à représenter la religion comme une institution monolithique, où seul le dogme compte et tout ce qui dévie est passé au lance-flammes – oui, c'est à toi que je parle, *Warhammer 40K* !

Dans les faits – et de mon expérience, mais je soupçonne que c'est vrai pour la plupart des époques et des contextes –, on a plutôt affaire à un vaste éventail de pratiques, de croyances, du fait que les religieux ont également tendance à être des personnes comme les autres et ont leurs petites manies, positives ou négatives.

De même, les cultes avec une hiérarchie monolithique et pyramidale ne sont pas forcément la norme. L'Église catholique romaine est assez dans ce modèle, mais les Églises protestantes fonctionnent selon des structures bien plus « fédérales », avec des autorités régionales ou nationales et des organisations supranationales bien moins pesantes – et encore, ce dernier point est assez récent, datant du XX<sup>e</sup> siècle ; ce n'était pas forcément le cas avant.

On peut aussi s'intéresser à l'histoire des religions : il n'est pas très logique qu'une croyance – et l'institution qui va avec – survive à plusieurs siècles de changements sociétaux et politiques sans elle-même changer, évoluer, donner lieu à des schismes et des hérésies plus ou moins établies. Il ne faut pas non plus oublier que, dans un contexte où plusieurs cultes cohabitent, il peut y avoir des structures mises en place, formellement ou non, pour faciliter les échanges académiques. Surtout s'ils sont censés avoir une source commune.

Je ne pense pas me tromper de beaucoup en disant que la plupart des joueurs de jeu de rôle sont, sinon athées, du moins non croyants ou non pratiquants – même si je connais quelques contre-exemples. Ce n'est pas une raison pour traiter la religion par-dessus la jambe : les stéréotypes ont leur utilité pour pouvoir poser rapidement un décor, mais sur le long terme, avoir une religion (et des religieux) qui collent mieux à une réalité complexe – même fictive – est un bonus. ■

STÉPHANE GALAY



## PACIFIK, UCHRONIE FLIBUSTIÈRE

PAR JULIEN POUARD

J'ai eu l'occasion il y a peu de rencontrer deux des porteurs du projet *Pacifik*. Disons-le tout net, ce sont des amis de longue date. Contrairement à d'autres projets que j'ai soutenus dès le début, ou auxquels j'avais participé, *Pacifik* est arrivé sans prévenir. Il y a bien eu quelques signes avant-coureurs, comme cette discussion pendant un barbecue autour de la piscine d'un ami pendant laquelle Ben m'a décrit les prémices de l'univers et l'envie d'en faire un peu plus qu'une campagne entre potes. Mais quand j'ai vu le résultat de leur travail j'ai été complètement bluffé.

Cela dit, j'anticipe un peu. De quoi *Pacifik* est-il donc le nom ?

C'est un projet créatif multiforme :

- ▶ C'est à la base un univers de jeu de rôle et une campagne jouée par des amis autour d'une table de jeu.
- ▶ C'est ensuite un GN (grandeur nature)

autour de la flibuste dans un univers uchronique qui aura lieu pendant l'été 2015 près de Paris.

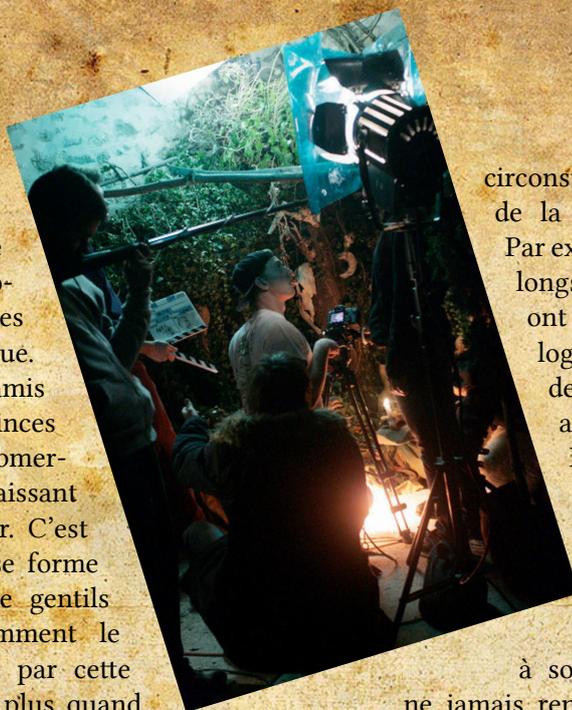
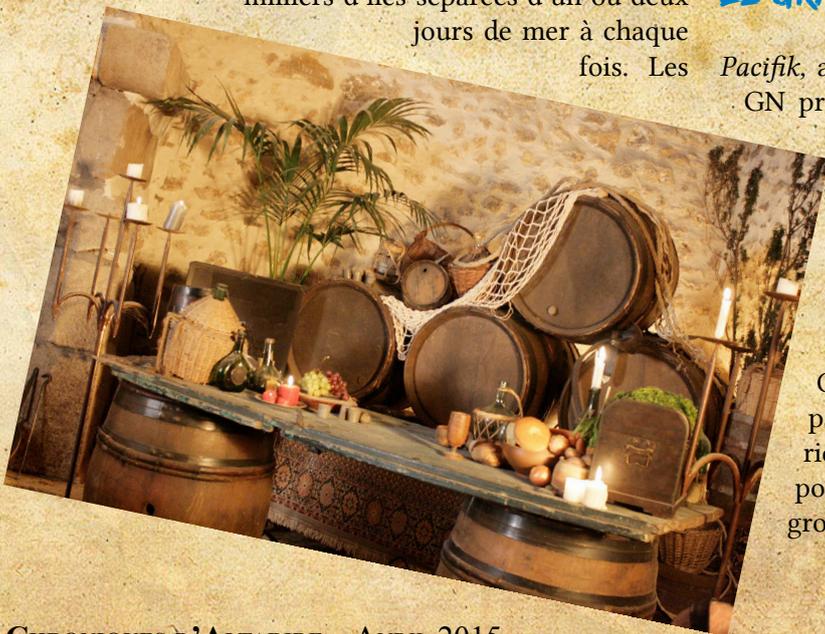
- ▶ C'est une websérie d'une qualité rare qui est née de la rencontre entre les créateurs de l'univers et les étudiants d'une école de cinéma de Nanterre.

### L'UNIVERS DE PACIFIK

Quand Ben et Vincent me décrivent l'univers de *Pacifik* je suis tout de suite embarqué dans cet archipel lointain. Ben voulait un univers de pirates et de corsaires, de chasse au trésor et d'aventure, un univers haut en couleurs. Mais les Caraïbes, ça lui semblait bien petit finalement. Qu'à cela ne tienne, notre bougre de créateur transpose l'action dans l'océan Pacifique, bien plus vaste. Mais le soucis c'est que le Pacifique, c'est quand même assez vide comme coin. Alors, dans un élan digne des superproductions hollywoodiennes, il décide que l'Australie ça sert un peu à rien, alors autant la flinguer d'un bon gros météore.

Et comme à l'époque on a pas inventé Bruce Willis, paf : cataclysme. Le continent est fracassé, projette des morceaux énormes partout dans le Pacifique. Raz-de-marée et tsunamis déferlent sur les provinces côtières de la région, submergeant les plages et ne laissant que les sommets affleurer. C'est un monde nouveau qui se forme sous nos yeux ébahis de gentils spectateurs. Bien évidemment le monde entier est affecté par cette transformation. D'autant plus quand on se rend compte que le cataclysme a fait affleurer des gisements précieux jusque là inaccessible un peu partout. Si y'a de l'or et du métal, faut aller l'exploiter, et si on l'exploite, y'aura forcément des convois chargés de richesses, et par conséquent des pirates pour arraisonner ces navires.

À partir de là, l'univers se construit avec ces milliers d'îles séparées d'un ou deux jours de mer à chaque fois. Les



circonstances habituelles de la flibuste évoluent. Par exemple, puisque les longs séjours en bateau ont disparu, la raison logistique à l'absence des femmes à bord a disparu aussi. Et dans l'univers de *Pacifik*, la superstition est renversée : un bateau qui part sans femme à son bord risque de ne jamais rentrer au port ; les femmes sont devenues des porte-bonneurs des expéditions marines (et tout ça pour offrir aux femmes une vraie expérience de pirate, plutôt que celle de fille du gouverneur guindée ou de fille de taverne facile).

Dans cette uchronie, le monde est différent à bien des niveaux, la religion est différente, la sorcellerie existe...

### LE GRANDEUR NATURE

*Pacifik*, au-delà d'un univers, c'est aussi un GN prévu pour une centaine de joueurs dont les inscriptions sont désormais ouvertes (<https://www.weezevent.com/gn-pacifik>). C'est été il y aura une partie préparatoire (13 juin 2015) et un GN sur plusieurs jours, en région parisienne (7, 8 et 9 août 2015). Mais la Compagnie des inspirés ne compte pas s'arrêter là, si la première expérience est concluante ils désirent proposer un univers persistant avec une grosse partie annuelle et une ou deux



parties intermédiaires, à la taverne. Entre les phases de jeu en GN ils veulent aussi laisser la possibilité aux joueurs de pratiquer un jeu de gestion, inspiré de nombreux jeux de plateau, dont les résultats viendront nourrir l'intrigue du GN suivant.

Rien ne dit aujourd'hui si ces projets verront le jour, mais connaissant un certain nombre de membres de l'équipe, je peux vous dire que si ça ne tient qu'à eux, ils iront loin.

Mais un des grands intérêts de *Pacifik* c'est qu'on peut en profiter sans nécessairement participer au GN.

### LA WEBSÉRIE

Tout a commencé avec l'envie de réaliser une bande-annonce vidéo, un teaser pour attirer le chaland vers le GN d'août 2015. Le hasard a fait que dans les connaissances de la petite bande, il y avait Olivier, étudiant à 3IS (Institut international image et son). Le projet lui plaît et en 24h il réunit une équipe de tournage complète et obtient le prêt du matériel nécessaire. Heureusement Ben, Vincent et Sébastien, scénariste du projet, savent réagir et organisent en un rien de temps le premier tournage de *Pacifik*. Seulement ils n'avaient pas réalisé l'ampleur du projet et ont dû travailler d'arrache-pied pour être à la hauteur. Plusieurs longues journées et courtes nuits

plus tard, impressionnés par le professionnalisme de l'équipe de tournage et l'investissement des acteurs et figurants, les scénaristes se rendent à l'évidence. Ce n'est pas un teaser qu'ils ont. Et pas non plus une bande-annonce mais bien une série de plusieurs courts films de cinéma.

C'est en cherchant sur le Net à quoi ressemble leur programme qu'ils découvrent le terme de websérie. C'est donc ce que va devenir *Pacifik* : une websérie en costumes dans l'univers du GN, avec un lien fort avec celui-ci. Tous les acteurs ont d'ailleurs accepté de jouer leur rôle pendant le GN lui-même, ce qui fait de la série une superbe introduction au jeu.

Les trois premiers épisodes de *Pacifik* sont sortis à l'heure où j'écris ces lignes. Et la réalisation, l'image elle-même sont bluffantes. Le jeu d'acteur est ce qu'il est, parfois bon, parfois mauvais, mais dans tous les cas, il nous plonge dans cet univers et ces intrigues. Personnellement j'ai hâte de voir la suite, en GN ou sur mon écran. Faites-vous donc une idée en allant voir ça là : [www.pacifik-legn.com](http://www.pacifik-legn.com).

### LA SUITE ?

Et la suite, me direz-vous ? Pour le moment il y a la partie introduction du 13 juin, et le

GN de 7, 8 et 9 août. Mais il y a aussi les épisodes 4, 5 et 6 de la websérie. Pour les tourner, la Compagnie des inspirés a besoin d'un peu de soutien et organise pour ce faire un financement participatif sur Ulule (lien). Et il faut être honnête, ça revient en gros à leur payer un coup à boire. Ils demandent 800 euros pour trois jours de tournage, de quoi nourrir les troupes en fait. C'est même inférieur à ce que ça leur coûtera au total, mais ils y tiennent. Ils ne demandent pas d'argent pour en gagner mais pour leur permettre de continuer l'aventure autant que possible. Aujourd'hui nous sommes à 13 contributeurs et 64% de la somme réunie. Et le financement continue jusqu'au 6 mai 2014. Alors n'hésitez pas à rejoindre l'aventure, que ça soit en vous inscrivant au GN (s'il reste des places), en suivant la websérie ou même en soutenant financièrement leur projet. ■

**JULIEN POUARD**

**Dans les mois à venir, les *Chroniques d'Altaride* vous tiendront au courant de l'avancée du projet *Pacifik*, alors restez attentifs !**



- ▶ **Crédits photo** : Anne-Marie Panigada.
- ▶ **Site Internet** : [www.pacifik-legn.com](http://www.pacifik-legn.com)
- ▶ **Facebook** : [www.facebook.com/gnpacifik](http://www.facebook.com/gnpacifik)
- ▶ **Ulule** : <http://fr.ulule.com/pacifik>
- ▶ **La compagnie des inspirés** : [www.facebook.com/cieinspires](http://www.facebook.com/cieinspires)

## ORIGINE DE PACIFIK

Le monde fut bouleversé il y a 247 ans quand survint le Cataclysme. Pour certains c'étaient les flammes de l'enfer, pour d'autres un signe des Dieux ; pour tous ce furent la nuit et les cendres. La terre trembla et des milliers de projectiles parcoururent le ciel ; océans et volcans se lancèrent dans une danse folle et cessèrent juste à temps pour permettre à quelques-uns de survivre; cela dura une décennie. À la fin, le continent austral avait volé en éclats ; depuis, ses abords sont inaccessibles : vents charriant la mort, eaux troubles cachant des récifs, tempêtes subites, maelströms... Les nuages grondant laissent l'endroit dans une perpétuelle obscurité, d'où son nom désormais :

" **BLACKBOX** ".

Vinrent les années sombres, cent ans de disette, le chaos : très peu de notes conservent le souvenir de ces âges tristes. Les centres de pouvoirs isolés, l'absence de bétail, les pillards, des cultures ne donnant plus suffisamment ; les terres étant dévorées par les sels marins, les hommes se tournèrent vers la mer. Abondantes et vierges de toute civilisation, les nouvelles îles fournissaient un exil bien préférable à toute opportunité sur le continent. Le grand exil commença quand une expédition découvrit une île où les veines d'or couraient à même le sol. La nouvelle faisant rapidement son chemin, ce fut la fameuse ruée vers l'or. Depuis, une course folle a commencé et tous, marchands, aventuriers, pirates se sont tournés vers le Pacifik en quête de gloire et de fortune. ■



# MATRAE CRÉATION

Interview

## *Rencontre avec le collectif d'écriture Matrae*

Rencontrés lors de la convention La Cage aux rôles, à Douai, il y a quelques mois, les membres du collectif Matrae Creation ont d'emblée démontré un enthousiasme à créer du jeu de rôle en ayant un certain nombre de points communs avec la démarche proposée par la guilde d'Altaride et son collectif ouvert. Du coup, profitons du thème de ce mois, la religion, pour découvrir plus en détail leurs activités, et particulièrement le développement du jeu de rôle *Antychrist*.

**Chroniques d'Altaride** : Matrae, c'est donc un peu comme la guilde d'Altaride, un collectif de créatifs... comment fonctionnez-vous ?

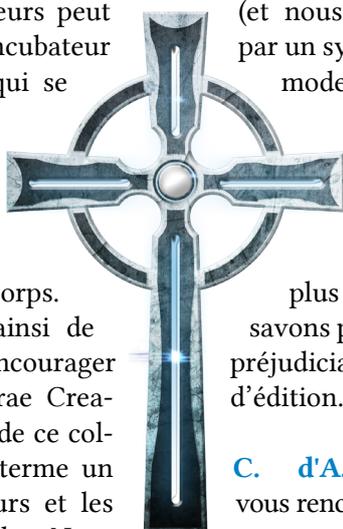
**Matrae Creation** : Matrae Creation est une association loi 1901 créée en août 2014, même si nous existons non-officiellement depuis bien plus longtemps. Nous avons pour but de regrouper auteurs et créateurs de tous types, que nous appelons « bâtisseurs », afin de les rassembler sous une même bannière, et permettre un travail en commun. Notre collectif d'auteurs peut donc se rapprocher d'un « incubateur à idées », type de structure qui se répand de plus en plus dans le monde professionnel.

Chaque créatif apporte ses compétences et/ou un univers auquel il désire donner corps. Notre regroupement permet ainsi de pouvoir s'entre-aider et s'encourager mutuellement. Le but de Matrae Creation est d'être la tête pensante de ce collectif et surtout de devenir à terme un intermédiaire entre les créateurs et les maisons d'éditions traditionnelles. Nous espérons ainsi développer une légitimité plus importante, que notre nom soit signe de confiance et de qualité afin d'augmenter les chances de faire éditer les différents univers sur lesquels nous travaillons sous différents médias comme les jeux de rôle, les romans, la bande dessinée, les nouvelles, les jeux de sociétés, etc. Car ce que nous développons c'est avant tout et surtout des univers, et non un média en particulier. Ces derniers peuvent être ensuite développés sous la forme que désire son auteur ou prendre une nouvelle forme à la demande d'un passionné qui voudrait s'approprier un univers pour le décliner sous une autre forme. C'est donc en quelque sorte un système de licensing que nous cherchons à mettre en place.

Chaque bâtisseur reste maître de son univers et travaille en corrélation avec un chef de projet qui lui permet de ne pas se perdre dans la dure tâche de la création, mais surtout de le mettre en relation avec les différents contributeurs (graphistes, nouvellistes,

maquettistes...) qui pourront lui apporter leur aide. Grâce aux compétences de chacun et aux bénévoles, nous arrivons à créer un média qui s'enrichit de jour en jour. Le but de Matrae est de permettre aux passionnés de participer et d'agrémenter nos différents projets.

Il est cependant très important de comprendre que Matrae Creation n'a pas pour le moment vocation à devenir une structure d'édition. Nos projets seront bien sûr édités, mais nous passerons soit par un éditeur partenaire (et nous en cherchons justement) soit par un système de crowdfunding très à la mode en ce moment. Dans ce dernier cas, nous ne lancerons aucun appel de fond tant que nos créations ne seront pas entièrement finalisées. Beaucoup trop de crowdfunding mettent plus d'un an et demi à sortir et nous savons par expérience que cela peut être préjudiciable au créateur ou à la maison d'édition.



**C. d'A.** : Comment vous êtes-vous rencontrés ?

**M. C.** : Les fondateurs se composent principalement de deux frères et d'amis proches, et nous nous connaissons depuis de très nombreuses années. Ce n'est pas le premier projet que nous menons ensemble et nous avons tous appris à travailler en équipe et dans le respect mutuel.

Les membres qui nous ont rejoints par la suite sont pour la plupart des connaissances ou des personnes que nous avons pu rencontrer au cours des différents événements et conventions auxquels nous avons pu participer.

**Quels sont vos projets ?**

**M. C.** : Nos projets à court termes sont en priorité d'éditer les kits de démos d'*Anty-christ* (un pour chaque style de jeu : Univers Céleste, Univers Cendreaux, Univers Déchus), d'éditer sous forme de PDF téléchargeable sur notre site internet, le jeu de rôle gratuit *Sépulcre*.



Nous allons aussi très rapidement proposer une boutique de goodies et un site dédié pour les différents univers les plus avancés.

À moyen et long terme, le but est d'éditer, en premier lieu, *Antychrist* et ses suppléments. Puis d'avancer sur les autres univers que nous développons à l'heure actuelle (*Veritas*, *Eden*, *Chroniques d'écailles* et *le Conseil des Dragons*), dont certains sous des médias différents (deux projets de jeux de société sont actuellement en cours de développement) que nous créerons nous-mêmes ou avec l'aide de partenaires.

Nous espérons aussi attirer d'autres artistes de tous types qui se passionneraient pour nos univers et pourraient proposer de les concevoir sous des médias autres que le jeu de rôle par exemple.

**C. d'A.** : *Antychrist* sonne comme un univers en lien avec notre thématique

du mois... Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur la place de la religion dans ce jeu ?

**M. C.** : *Antychrist* est un jeu de rôle dans lequel la religion a une place prépondérante. Il ne pourrait pas exister sans elle et elle est même sa clé de voûte.

En effet, l'univers d'*Antychrist* est en train de subir l'Apocalypse selon saint Jean et l'humanité a plongé à nouveau dans l'obscurantisme et la terreur. Les gouvernements n'ont pas su trouver de solution face à la destruction du monde par la pollution et les guerres. La Terre n'en pouvant plus de souffrir semble avoir décidé de considérer l'humanité comme un cancer et tente de la faire disparaître ou de la faire changer. Face à tout cela, les gens se sont donc tournés vers la seule chose qui pouvait leur apporter un quelconque réconfort... la foi.

Pour des raisons qui vous seront expliquées dans le kit d'initiation à paraître bientôt, les différentes religions monothéistes ont décidé, pour survivre mais aussi pour se reconstruire, de toutes se regrouper sous une même force, le « Néo-Christianisme », sous

## ANTYCHRIST



© COLLECTIF MATRAE CREATION



© COLLECTIF MATRAE CREATION

le contrôle d'un homme considéré comme un saint, le pape Pie XIII qui aurait reçu de Dieu le moyen de sauver l'espèce humaine, la Technologie étrange. Technologie qui permet ainsi aux croyants de quitter le sol corrompu et mutagène pour le ciel, devenant les Célestes, les habitants de Cités volantes appelées « Arches de vie ». En ce qui concerne les religions polythéistes, ce sont les premières à avoir décidé de se regrouper en une foi unique, la Foi Antique, et de trouver un moyen de sauver la Terre de toutes ses souffrances. Terre appelée maintenant « Terres brûlées », qui a été entièrement ravagée par les guerres, la pollution et dont le contact direct semble faire muter les êtres vivants.

En 2100, date du jeu, il ne reste plus que 10% de la population qui tente de survivre dans un monde dévasté. Certains, les « Cendreaux », vivent donc sur les terres brûlées, tentant de survivre ou de soigner la Terre acceptant les mutations comme un don de Gaïa. D'autres vivent en vase clos, enfermés dans les « Arches de vie », retombant dans une société gouvernée par la foi et sous le contrôle d'une inquisition maîtresse de leurs âmes et de leur intégrité, de peur que les forces démoniaques viennent les corrompre

et faire d'eux des pêcheurs.

*Antychrist* a donc pour nous une portée « philosophique » (à son échelle, bien sûr) et sociétale, nous amenant à nous poser des questions sur nos comportements actuels face au monde mais aussi face à la religion, et essayant de conduire le lecteur à regarder l'évolution actuelle de notre société. Il y a aussi bien entendu un message écologique ; le jeu ayant pour but la survie de la planète Terre, berceau de l'humanité.

**C. d'A.** : Vos propres croyances ont-elles eu un impact sur vos créations ou sur votre manière de gérer le collectif ?

**M. C.** : Les croyances religieuses ont eu un impact très fort à la création d'*Antychrist*. Mais c'est surtout une philosophie humaniste, écologique et critique envers la société moderne qui nous guide au travers de la majorité de nos créations. En ce qui concerne le collectif, la religion n'a pas eu d'impact particulier, sauf bien entendu sur les règles de vie en commun et sur le respect de chacun tant dans son humanité que justement dans ses croyances. Nous pourrions donc dire que ce sont surtout les valeurs judéo-chrétienne





qui nous ont guidés, beaucoup d'entre nous étant athées, agnostiques ou d'une autre obédience.

**C. d'A.** : Si on veut tester vos jeux, comment fait-on ? Et si on veut participer à la création ?

**M. C.** : Nous sommes en bêta-test en ligne depuis plusieurs mois avec certains membres du collectif, les personnes souhaitant y participer sont invitées à s'inscrire sur notre site afin de nous le faire savoir. Nous participons également à de nombreuses conventions à travers la France pour faire découvrir nos univers au plus grand nombre.

La possibilité d'ici les prochains mois de télécharger les kits de démo de plusieurs de nos créations pourra permettre à tous ceux qui nous suivent de vivre leurs aventures dans nos univers. Nous mettrons régulièrement en ligne des scénarios ou des aides de jeu permettant de continuer la découverte des univers d'*Antychrist* ou de *Sépulcre* en attendant la sortie définitive des livres de règles (en tout

cas pour le premier, *Sépulcre* étant mis gratuitement à la disposition de la communauté).

Pour ceux qui souhaitent apporter leur pierre à l'édifice, il suffit de s'inscrire sur notre site ([matraecreation.fr](http://matraecreation.fr)) et notre forum ([forum.matraecreation.fr](http://forum.matraecreation.fr)) pour proposer ses idées, voire son univers.

Nous sommes à la recherche de graphistes, illustrateurs, relecteurs et maquettistes, prêts à donner un peu de leur temps en rejoignant notre association. Nous savons que le bénévole n'a qu'un temps, mais nous sommes tous dans la même situation et nous ne pourrions exister qu'au travers justement de ce que chacun est prêt à offrir aux autres.

**C. d'A.** : Comme les *Chroniques d'Altaride*, Matrae Creation a un podcast... Quelles sont ses spécificités ?

**M. C.** : Les spécificités de notre podcast sont de donner des nouvelles du collectif, de présenter nos univers, de montrer le travail de



nos illustrateurs par le biais de teasers. Nous essayons aussi de faire des interviews de nos membres, ou de personnes extérieures comme des organisateurs de convention. Nous réfléchissons par la suite à l'agréments de conseil, et de tutoriaux.

**C. d'A.** : Avez-vous des news à annoncer ?

**M. C.** : La nouvelles la plus fraîche est que nous sommes présents à notre stand lors de la convention Éclipse, les 10 et 11 avril à Rennes. Comme nous l'avons expliqué un peu plus haut, nous allons proposer dans les mois à venir des kits de démonstration d'*Antychrist*, et le jeu de rôle gratuit *Sépulcre* pour commencer. Sans compter que nous devrions ouvrir une boutique en ligne pour se procurer des goodies aux symboles du collectif et de nos univers.

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

**M. C.** : Nous souhaitons tout d'abord remercier les personnes qui nous aident ponctuellement ou quotidiennement sur l'évolution de nos univers et de notre collectif. Pour les personnes qui ont un projet et qui apprécient nos valeurs, nous vous invitons à venir nous proposer vos créations, nous ferons le maximum pour vous aider et pour les présenter dans les nombreuses conventions auxquelles nous ne manquerons pas de participer.

Et, surtout, toi, oui toi, qui lis ces lignes, qu'attends-tu pour venir nous voir ? Nous sommes sympa, drôles et en plus on a un site Internet... [www.matraecreation.fr](http://www.matraecreation.fr) ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL  
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR LE COLLECTIF  
MATRAE CREATION**



## Interview

# Le financement participatif d'*Insectopia* avec Florent Moragas



PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Nous avons déjà parlé d'*Insectopia* à plusieurs reprises dans les *Chroniques d'Altaride*. Nous avons vu grandir le jeu au fil des mois, passant peu à peu d'un jeu de rôle amateur porté par un créateur enthousiaste à une véritable publication, actuellement en cours de financement participatif sur Ulule. C'est le moment ou jamais d'en savoir plus sur la publication de ce jeu original qui permet d'interpréter... des insectes !

**Chroniques d'Altaride** : *Insectopia* a lancé un financement participatif en même temps que des poids lourds du milieu ; n'est-ce pas un danger de mettre ainsi en concurrence un nouveau jeu avec des licences déjà éprouvées ?

**Florent Moragas** : C'est peut-être un risque effectivement, mais pour l'instant la souscription marche bien. Nous avons souhaité faire ce financement participatif pendant la grosse période des conventions de mars à mai et les grosses pointures ont fait le même choix. On les comprend ! Ceci dit, les grosses machines poussent aussi notre projet, puisque nous sommes visibles en même temps.

**C. d'A.** : Pourquoi avoir choisi Ulule ? Et d'ailleurs... pourquoi un financement participatif ? Je sais, ça peut paraître un peu bête comme question alors qu'actuellement pratiquement tous les jeux de rôle passent par là... mais justement, pas tous...

**F. M.** : Ulule est la plateforme qui soutient le plus de projets de jeu de rôle. Aussi, il nous a semblé naturel d'y figurer. La communauté rôliste est représentée. Nous avons choisi un financement participatif car nous souhaitons maîtriser ce projet assez particulier et s'assurer du soutien de la communauté avant de le lancer.

**C. d'A.** : Vous avez monté votre propre structure pour publier le jeu : il n'avait pas retenu l'attention des éditeurs déjà installés ou bien est-ce un choix d'indépendance ?

**F. M.** : La démarche d'indépendance fut fixée dès le départ, du moins pour moi. Ce n'est pas par défense absolue de nos idées ni par rejet des éditeurs. Je souhaite personnellement mener ce projet à bien, pour vivre cette aventure. La conception, la rédaction, le travail de chef de projet, la conception avec les illustrateurs, voilà toutes les choses palpitantes qui constituent notre projet. Autant vivre ces moments en tant qu'acteur !

**C. d'A.** : En cas de financement réussi, la livraison du jeu aux souscripteurs est prévue pour quand ?

**F. M.** : Décembre 2015. À l'heure actuelle, 60 à 70% du livre est réalisé. Les illustrateurs sont trouvés et ils ont déjà commencé à travailler sur le projet, notamment sur le livret de découverte.

**C. d'A.** : D'ici là, si on veut jouer à *Insectopia*, c'est déjà possible ? On fait comment ? On va où ?

**F. M.** : Le livret de découverte est disponible sur le site d'*Insectopia* : <http://insectopia-jdr.com>

Mais vous pouvez vous le procurer avec les sachets de blattes, nécessaires au jeu, sur notre site de vente : <http://odonataeditions.e-monsite.com>

Vous pouvez y voir toutes les conventions auxquelles nous allons participer ! Nous sommes en contact avec Opale, l'association de jeu de rôle, il y a des meneurs formés prêts à faire jouer en convention ou sur Paris.

**C. d'A.** : *Insectopia* propose vraiment une nouvelle manière de jouer... quels sont les points forts de votre jeu ? Quel public visez-vous ?

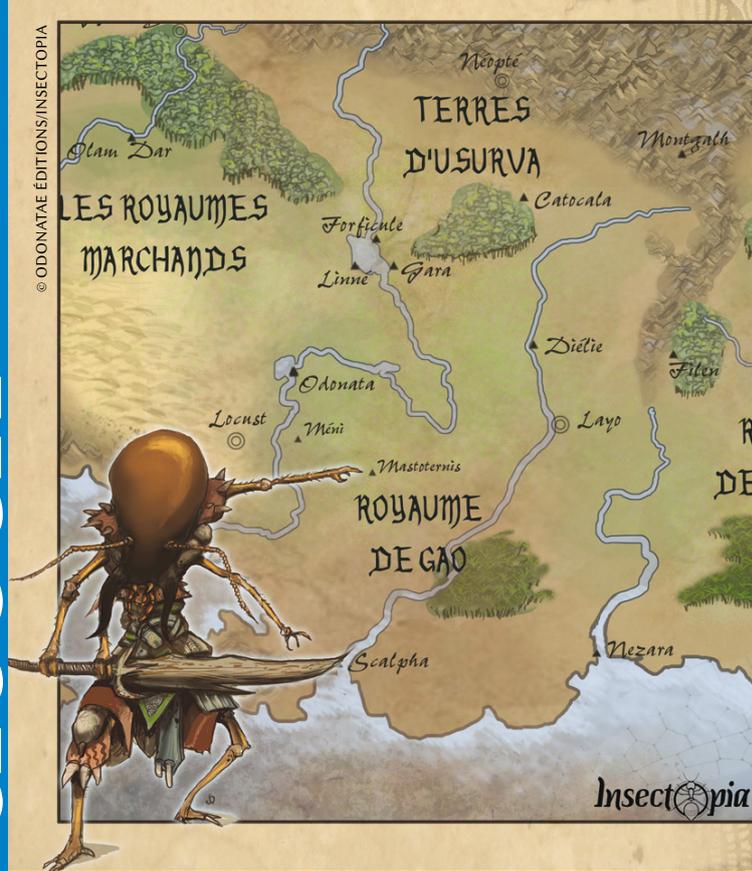
**F. M.** : C'est un jeu qui change d'échelle, d'univers et de système tout en vous gardant des points de repère... (cf. présentation à la page suivante.) Il est tout public, au sens large. ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**



**Le financement participatif**

<http://fr.ulule.com/insectopia-jdr>



## ***Insectopia*, le jeu de rôle**

*Insectopia* est un jeu de rôle basé sur un monde imaginaire, où les repères des joueurs sont à construire. Ils se fondent cependant sur plusieurs catégories : insectoïdes, humains, idéologiques et rôlistiques.

### **Insectoïdes**

Les Intres sont à l'image de leurs ancêtres, dotés d'une chitine rigide, d'ailes, d'antennes, d'yeux à facettes et de six membres. Chaque race fait usage de ses attributs naturels comme la morsure venimeuse ou les ravisseuses. Aussi, ces pouvoirs insectes renforcent l'impression d'incarner des « super-héros ».

Ces créatures ont des facultés communes et des organisations sociales qui renforcent le gameplay d'*Insectopia*. Ainsi, la communication phéromonale, outil de communication et de domination propre aux insectes, est mise en valeur dans le système de jeu. Les organisations sociales des différentes races sont reprises et adaptées pour donner une touche réaliste à cet univers.

### **Humains**

Une touche d'humanisation est intégrée à ce jeu de rôle pour permettre aux joueurs d'incarner des personnages évolués et sensibles. Les vingt races jouables possèdent leur propre niveau de

développement, leur propre vision idéologique, sociologique et politique du monde.

Les royaumes, les peuples et les races sont façonnés pour offrir de multiples idées de scénarios d'intrigues, impliquant des jeux de cours. Le pouvoir politique, les intérêts économiques et les pulsions exacerbées des insectes sont autant de pistes scénaristiques.

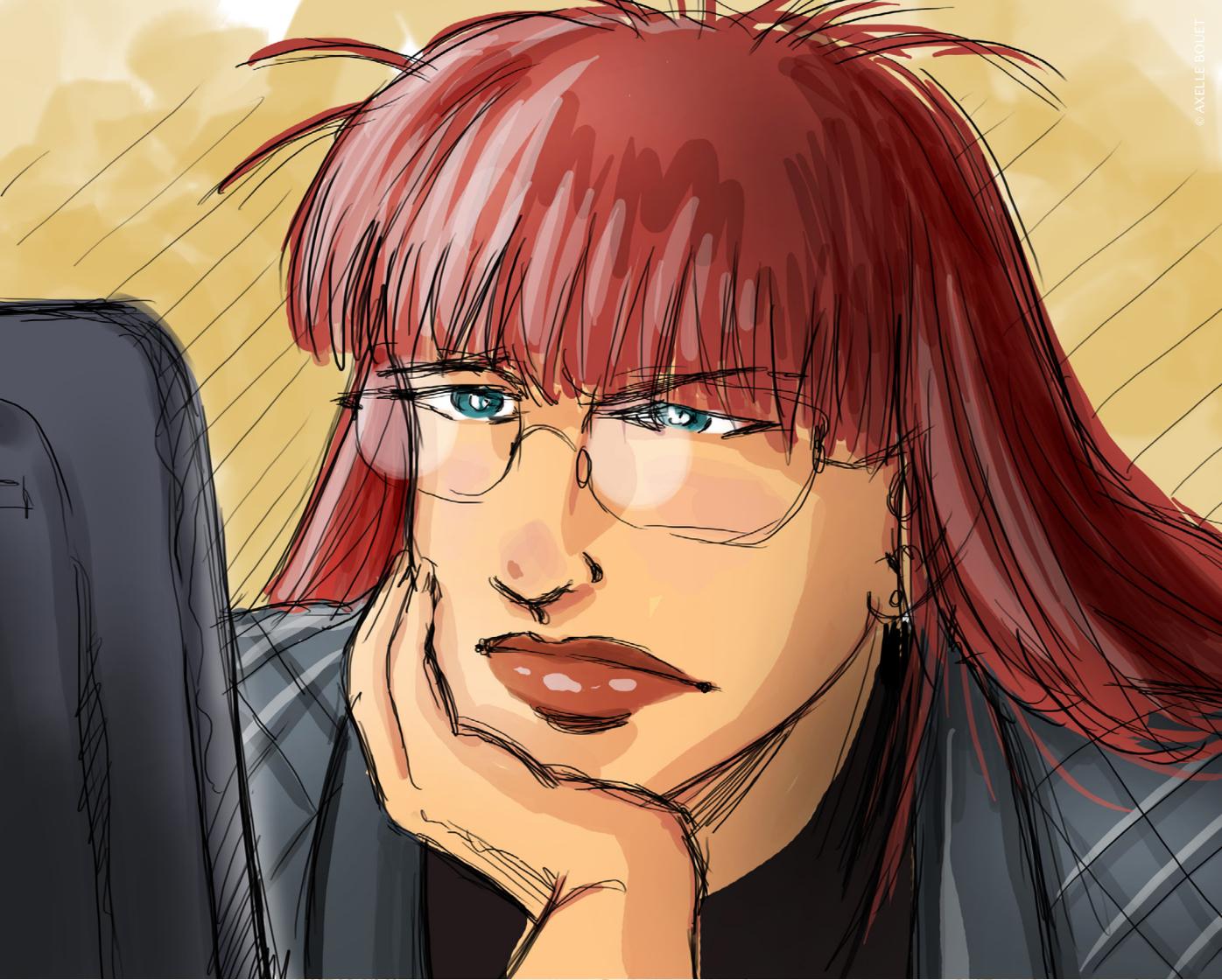
### **Idéologiques**

La force des religions et des croyances est un élément primordial d'*Insectopia*. La construction de l'univers met en valeur plusieurs questions idéologiques. *Insectopia* porte certaines questions : qui, des animistes ou des cultistes (ceux qui croient aux dieux disparus), a la bonne vision du monde et de l'univers ? Les Intres doivent-ils dominer leur environnement et suivre l'exemple d'une race disparue, ou suivre des idéaux millénaires tournés vers le respect des équilibres ?

### **Rôlistiques**

*Insectopia* est un jeu de rôle où la magie est omniprésente. Il existe six formes de magie résolues par un système de magie libre. Les joueurs incarnent des héros combattants, des diplomates, des jeteurs de sorts, des troubadours, des marchands ou des roublards, comme dans la plupart des jeux de rôle. ■

**FLORENT MORAGAS**



## Interview

# Axelle Bouet raconte... Les Chants de Loss

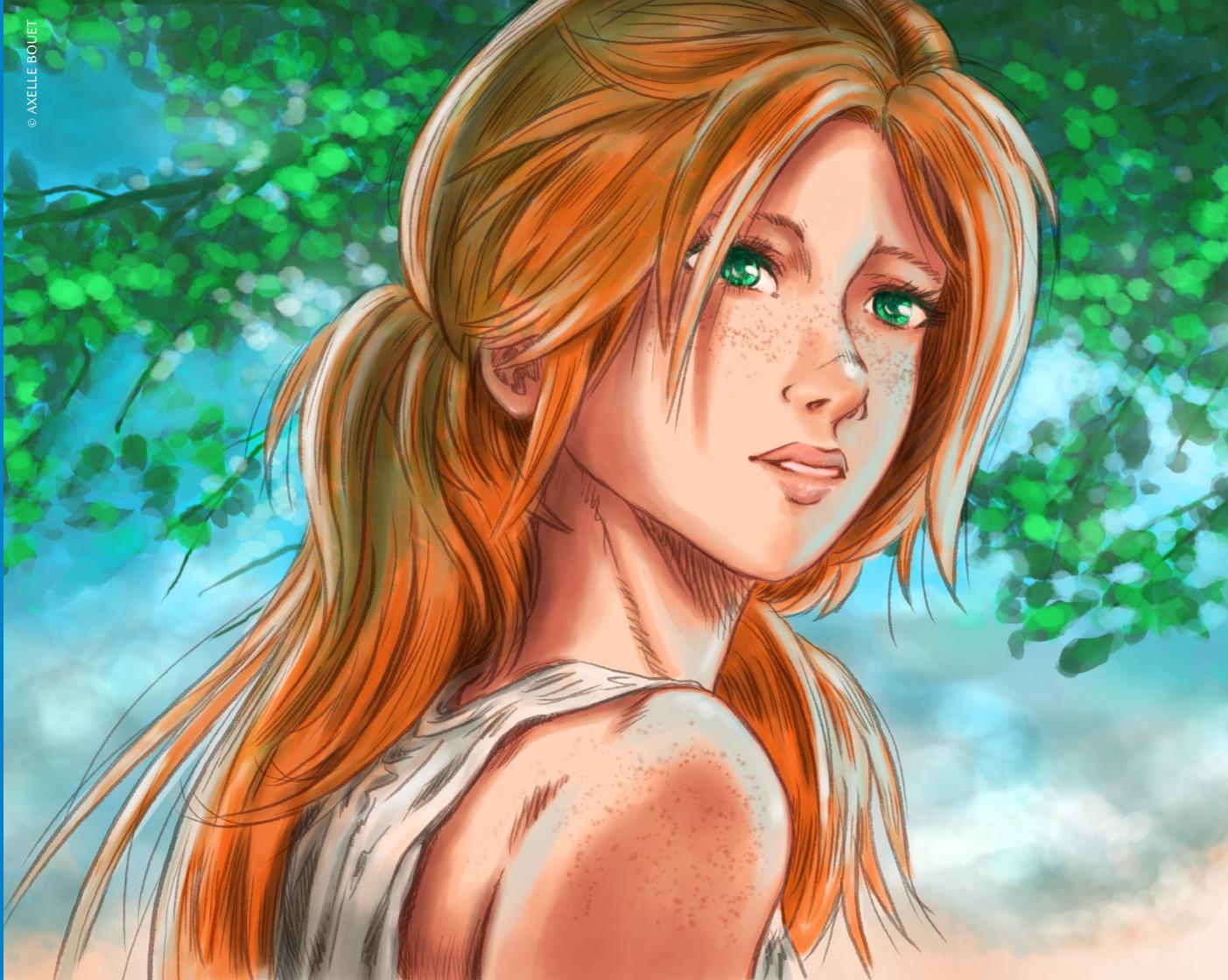
PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

**Illustratrice et romancière, rôliste et auteure, Axelle ne manque pas de cordes à son arc... et donne enfin vie à son monde de fantasy avec le tome 1 des *Chants de Loss*. Alors, il y a quoi au programme ?**

**Chroniques d'Altaride** : Nos lecteurs ont pu découvrir votre « Portrait de rôliste » dans un précédent numéro. Pour les retardataires, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

**Axelle Bouet** : Donc, je m'appelle Axelle « Psychée » Bouet, illustratrice

professionnelle quadragénaire, romancière débutante, rôliste impénitente depuis trente ans, créatrice de mondes, faiseuse de rêves, et aussi de temps en temps emmerdeuse *epic level* à mes heures perdues, le plus souvent pour défendre ma profession et celle des créatifs et auteurs indépendants en général, ou le



militantisme humaniste, laïque, féministe et LGBT (lesbiennes, gays, bi et trans).

**C. d'A.** : *Loss*, c'est un roman ou un jeu de rôle ?

**A. B.** : Les deux, mon général ! Mais avant tout, c'est un monde, né de mes pires rêves et de mes plus splendides cauchemars, devenu un roman, dont le premier tome est sorti il y a une poignée de jours aux éditions Stellamaris. Il devrait en compter neuf au final. Et puis, ce monde, que je décris et dont je dévoile des chapitres du tome 2 sur internet en parallèle de la publication, est apparu comme un univers de jeu de rôle, du moins, c'était une évidence pour mes proches et amis. Alors je me suis prise au jeu, et, comme mon éditeur fait partie des gens qui soutiennent ce projet, *Loss* est en train de devenir un jeu de rôle, après être devenu un roman, un univers et un de mes sujets d'illustratrice, auquel je prévois de faire un artbook sur mon monde de fiction.

**C. d'A.** : Décrivez-nous l'univers de *Loss*, quelles sont ses spécificités ?

**A. B.** : En faisant court ? Vous voulez ma mort, c'est ça ? L'univers de *Loss* est une planet-fantasy Da Vinci-punk : un néologisme pour parler d'un cadre qui évoque la Renaissance italienne, et le XVI<sup>e</sup> siècle européen dans un monde de fantasy. En cela, *Loss* est en quelque sorte un monde de science-fiction baroque, où créatures étranges, pouvoirs mystérieux, secrets oubliés et civilisations anciennes côtoient les débuts de la science moderne, les merveilles des génies et des ingénieurs, les exploits des navires lévitants et des premières machines électriques, et les effrois des premières expériences sur la vie. *Loss* est surtout un monde dur, étranger, exotique, aussi bien merveilleux que cruel, où je n'épargne ni les personnages, ni les lecteurs, des pires aspects de la nature humaine : le totalitarisme, le sexisme, l'esclavage, l'oppression d'une religion tyrannique et hégémonique, la lutte permanente entre le progrès et l'obscurantisme. Quelque part, je suis forcée d'admettre qu'en soi le monde de *Loss* est engagé, car derrière tous ces thèmes se cachent ceux qui me touchent, et que je dénonce ou montre du doigt.

**C. d'A.** : Est-il possible de tester le jeu de rôle ? Et si oui, comment faut-il s'y prendre ?

**A. B.** : Fin avril, le kit de démonstration sera normalement prêt, et pourra être téléchargé depuis mon blog *Les Chants de Loss*. Une première démo du jeu sera faite le samedi 18 avril, au soir, pendant la convention Orc'idée, à Lausanne, où je serai aussi présente tout le week-end pour des dédicaces de mon livre, avec quelques cartons de celui-ci, voire des posters et des goodies.

**C. d'A.** : Vous vous sentez plutôt illustratrice ou plutôt auteure ?

**A. B.** : Les deux, mon général, bis ! J'invente des mondes, je rêve et donne à rêver. Je suis une illustratrice au talent assez moyen, il n'est pas difficile de trouver meilleur que moi, mais ma manière de mettre en scène et de donner vie à mes illustrations semble être la raison de leur succès. Je ne peux pas vivre sans tenir un crayon, peindre et dessiner. Mais c'est en écrivant que j'ai retrouvé ma motivation, ma capacité à rêver, et que je me ressource quand j'illustre et peins. Ces deux qualités sont alors finalement indissociables désormais à mes yeux. Et, d'un point de vue financier et aussi marketing, le fait de développer des univers visuels tirés de mes propres créations m'offre un parfait terrain pour me faire connaître et assurer une promotion, autant que pour faire plaisir à mes fans et lecteurs. Je trouve assez merveilleux de faire rêver en racontant des histoires, et de le faire en dessinant des choses tirées de ces histoires. Finalement la casquette d'auteure de jeu de rôle se rajoute bien à celles d'illustratrice et romancière.

**C. d'A.** : Vous êtes illustratrice... Pourquoi ne pas avoir choisi de développer votre univers à travers une bande dessinée ?

**A. B.** : Ce serait un sujet qui en soi mériterait un débat, mais la déliquescence des conditions de travail et de rémunération de ce milieu pour les auteurs de bande dessinée est devenue une catastrophe. C'est un milieu de travailleurs pauvres et déconsidérés, alors que c'est un travail et une compétence qui demandent un



véritable sacerdoce et ne se nourrit que de passion et de reconnaissance. Ce constat,

rajouté à mon sentiment d'imperfection personnelle et ma frustration vis-à-vis de mon perfectionnisme, m'ont fait renoncé à faire de la bande dessinée, alors que c'était mon rêve de gosse devenu ma formation professionnelle. Il est moins frustrant d'écrire et d'illustrer, de créer des histoires, des mondes, et de peindre tout cela de temps en temps, que de passer des jours et des nuits sur des cases de bande dessinée en sachant qu'on ne sera jamais payé à la hauteur des énormes efforts consentis.

**C. d'A.** : Comment se passe la réalisation d'une telle création ?

**A. B.** : De manière un peu chaotique parfois, mais rien d'étonnant, je suis bordélique par nature. Fort heureusement, pour le jeu de rôle, nous sommes trois : Alysia Lorétan et Émilie Latieule travaillent avec moi, et sont co-créatrices. Elles sont nettement plus organisées et tatillonnes que moi, ce qui me permet aussi de leur laisser des pans entiers du jeu à rédiger et à créer en collaboration, tandis que je travaille aux romans et au monde de *Loss*.

Quant à l'essence de la création de cet univers, en fait, au fur à mesure que mon roman avance, j'ai besoin de décrire un aspect du monde, afin de le formaliser et le détailler, dans un souci de cohérence. Partant donc de deux synopsis, les romans et le monde de *Loss*, je travaille à en détailler chaque aspect par des articles, illustrés ou non, tandis que je suis le synopsis de mes romans chapitre par chapitre. Ce qui est passionnant, c'est que plus on avance dans la rédaction, plus apparaissent de concepts et d'idées qu'on n'avait pas du tout prévus au départ. Un bon exemple dans *Loss* sont les Vertus, qui sont une philosophie en soi, des lossyans et du monde matériel et spirituel de *Loss*, et qui n'existaient pas du tout quand j'ai achevé la rédaction du tome 1 du roman. Ce qui n'est pas gênant pour le roman, car on découvre ce concept au fur à mesure. Mais je n'avais pas du tout prévu cela au départ... L'idée est née

comme une nécessité, pour le jeu de rôle, pour l'esprit du monde de *Loss*, puis s'est imposée comme quelque chose de fondamental et de totalement cohérent capable d'expliquer la mentalité des *lossyans*, de se retrouver comme mécanique du jeu de rôle, et de donner réponse à pleins d'éléments de l'univers. C'est donc un travail itératif, on fait beaucoup de retours en arrière et on modifie certaines choses, parfois fondamentales, dans une perpétuelle création qui s'enrichit. Et en cela, beaucoup d'idées viennent de mes amis, mes fans et mes lecteurs, plus par leurs questions, en fait, que leurs idées... car les questions doivent toujours avoir des réponses. Et c'est ainsi que je travaille. Tout doit avoir une réponse et tout doit se tenir de manière cohérente dans le même paradigme.

Et sinon, quelque part, on est un peu seule, même avec deux personnes qui travaillent avec vous, et vous soutiennent - sans compter les amis. On est toujours tiraillée entre le travail sur son bébé et le travail pour payer les factures. Ce qui est une des raisons pour laquelle je fais au mieux pour monnayer ce travail via des boutiques de vente en ligne de posters, ou encore mon Tipeee qui permet aux gens de me commander des dessins personnalisés, des fonds d'écran, etc. Chaque rentrée d'argent de cette manière est un peu plus de temps que je peux consacrer à *Loss*.

**C. d'A.** : Vous êtes publiée par Stellamaris, un éditeur breton qui semble se spécialiser de plus en plus dans la littérature rôliste... Pourquoi ce choix ?

**A. B.** : C'est simple : Michel Chevalier, qui dirige les éditions Stellamaris, est très tôt devenu un fan de mon roman. Il était enthousiasmé, depuis le départ. J'ai cherché des éditeurs, mais lui insistait pour que je signe avec lui, et finalement, pourquoi pas ? Je ne le regrette pas, il est très respectueux du contenu des ouvrages de ses auteurs, très professionnel et très dis-

ponible ; ce fut un immense plaisir de travailler avec lui, et je vais réitérer la chose, car je l'apprécie énormément. Et, comme il n'édite que des coups de cœur, on ne se demande pas s'il aime ce qu'on fait. Sinon, il ne voudrait pas l'éditer. Et puis, je ne cherche pas à devenir riche et célèbre (pas encore), alors, il a beau être un petit éditeur, au départ spécialisé dans la poésie, puis la littérature, il souhaite désormais et avec enthousiasme étendre son activité aux jeux de rôle, sa seconde passion, et il a pensé de suite à *Loss RPG*. C'est bien suffisant pour moi ; à moi de faire connaître mon roman et le jeu de rôle, et je sais que je peux compter sur son aide.

**C. d'A.** : Le roman est publié... Et maintenant, quel est le planning pour *Loss* ?

**A. B.** : Ce n'est que le livre 1 ! Le tome 2, *Mélisaren*, devrait être fini entre mai et juin, et sortir dans la foulée, vers juillet, et, sauf nouvelle de dernière minute, chez le même éditeur parce que y'a pas de raison, et j'adore Stellamaris. Le rythme sera ensuite environ de deux à trois tomes par an, pour un total prévu de neuf romans.

Pour le jeu de rôle, le projet est d'avoir une maquette finale à la fin de l'année 2015, pour un produit qui sera alors prêt à être finalisé et publié. L'idée est que je l'illustre en grande majorité, mais je ne serai et ne pourrai pas - et ne le souhaite pas - être la seule illustratrice à bosser dessus. Une fois cette étape passée, il sera temps de songer à publier le jeu de rôle.

**C. d'A.** : Envisagez-vous, vous aussi, de faire un financement participatif ?

**A. B.** : C'est déjà d'une certaine manière le cas avec ma page Tipeee. Des fans et contributeurs versent une petite somme mensuelle ou achètent une contrepartie unique, en échange de quoi, ils sont cités dans la préface du roman et remerciés. Ils reçoivent aussi une



version numérique des romans et peuvent donc commander un fond d'écran, un portrait personnalisé réalisé par mes soins, voir un dessin original de l'un des personnages de *Loss*. Chaque contribution est autant d'argent qui me permet de consacrer plus de temps à *Loss*, aux romans et au jeu de rôle, ou aux illustrations pour *Loss*. Pour le moment, ce ne sont pas des sommes bien élevées, mais ça aide à mettre du beurre dans les pastas !

Quant à un financement participatif de type Ulule pour la sortie du jeu de rôle, j'y songe quelque peu, pour prévoir un artbook des *Chants de Loss*, dont je parle sur mon Tipeee, et une version collector du jeu de rôle qui inclurait par exemple la carte de *Loss* en grand format et détaillée, un paravent, un manuel de la faune et de la flore, voire un atlas de *Loss* et pour le moment, je n'ai pensé qu'à cela, et à l'objet collector, ce qui se fait un peu en ce moment. Mais ce serait de toute manière toujours sous la supervision et la houlette de Stellamaris et en collaboration avec lui.

**C. d'A.** : Avez-vous d'autres projets d'écriture et/ou d'illustration ?

**A. B.** : Oui, les autres projets sont en collaboration avec Stéphane Gallay, l'auteur du jeu de rôle *Tigres Volants*, qui d'ailleurs prévoit de faire publier son roman dans cet univers. Je travaille à une série de romans-feuilletons qu'il écrit et que j'illustre, et de mon côté, toujours avec lui, j'écris un autre roman, plus léger que les *Chants de Loss*, qui se passe dans une uchronie de son univers, sur lequel lui aussi travaille. C'est une série érotique-pulp qui se nomme *Héritages*, et dont j'illustre chaque chapitre d'un nouveau dessin.

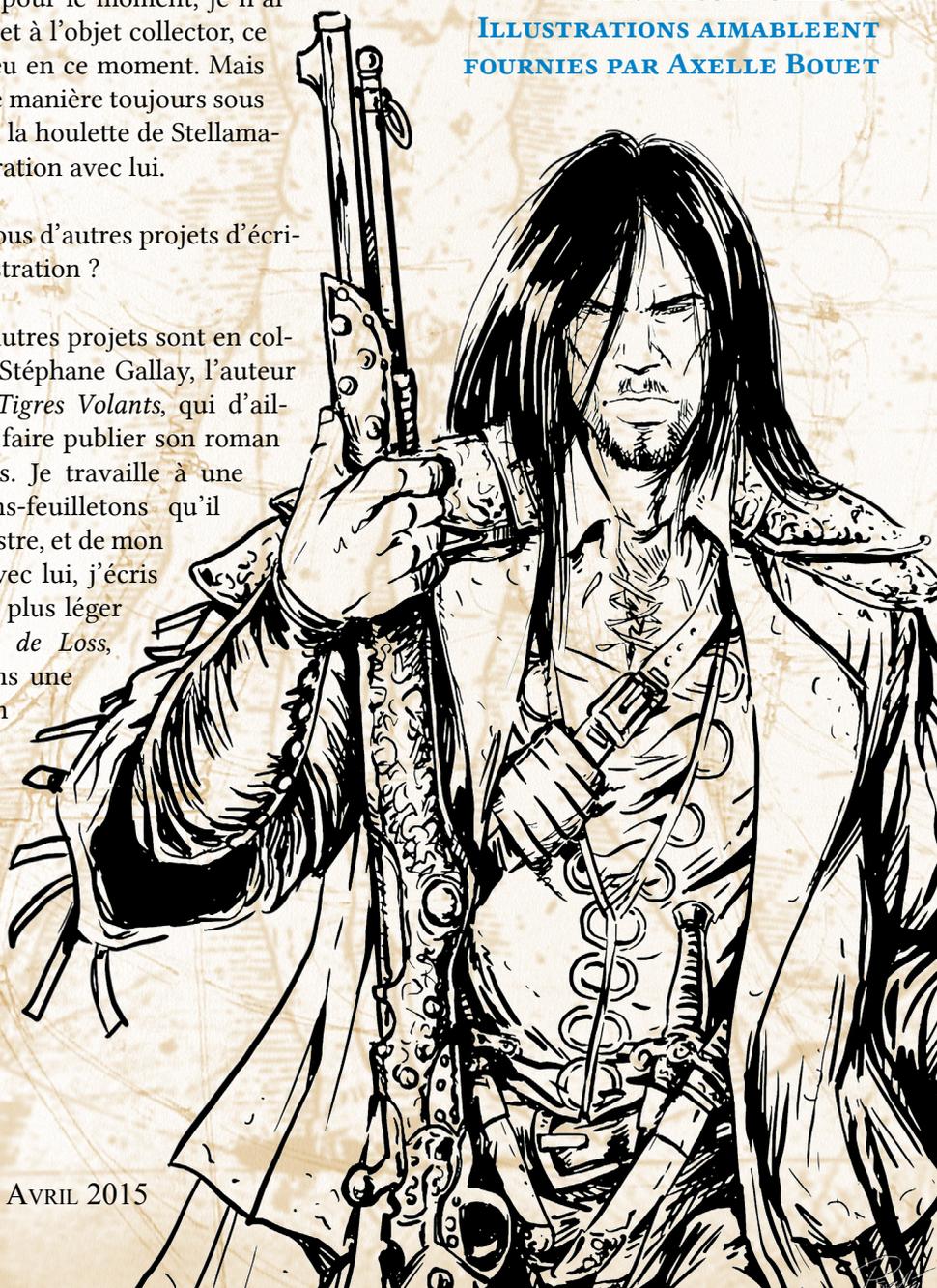
Pour être honnête, j'écris *Héritages* par plaisir, pour la détente - le monde de *Loss* est parfois difficile, même pour moi - et aussi un peu en réaction allergique à cette daube infâme qui m'a pas mal agacée qu'est *50 nuances de Grey*. Finalement ce bouquin mal foutu aura eu le mérite de me donner une idée d'histoire plaisante, légère, et dans un contexte très différent des *Chants de Loss*.

Et sinon, j'attends que mon Tipeee franchisse la barre des 200 euros par mois pour lancer le projet de l'artbook des *Chants de Loss*. Mais à mon avis, qu'il la dépasse ou pas, celui-ci sera sûrement déjà bien avancé à la fin de l'année 2015.

Et... à part ça, je bosse pour mes clients. ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHEREL

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR AXELLE BOUET





## Interview

# Éric Nieudan, auteur de *L'Archipel des nuées*

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

**Vous venez de découvrir son portrait de rôliste, il est temps de se pencher à présent sur son actualité. Éric Nieudan est rôliste, mais aussi écrivain, et il vient de publier un roman, *L'Archipel des nuées*, dans la collection Mille saisons aux éditions Le Grimoire. Les *Chroniques d'Altaride* le soumettent à la question...**

*Chroniques d'Altaride* : Quel impact le jeu de rôle a-t-il sur votre métier d'écrivain ?

**Éric Nieudan** : Un impact pas forcément toujours positif, à vrai dire. Le jeu de rôle m'a appris à créer des univers, mais pas forcément à y intégrer des personnages. En littérature, il n'y a pas d'intrigue sans personnage, ni de personnage sans intrigue. Alors que dans un

scénario de jeu de rôle, on écrit une histoire sans en connaître les protagonistes. Du coup, mes premiers textes littéraires et scénarios de bande dessinée étaient assez impersonnels : leurs héros n'avaient que peu de prise sur leur toile de fond. Ceci dit, je serais bien moins fort en construction de monde si je n'avais pas pratiqué pendant trente ans. Nous les rôlistes, on s'y entend pour détailler l'imaginaire.

**C. d'A.** : Quelles différences voyez-vous entre écrire un jeu de rôle et écrire un roman ?

**É. N.** : Je dirais que la différence est simple : un roman tu l'écris, un jeu tu le conçois. On écrit fatalement un livre de base, mais le cœur du travail c'est le game design. L'univers, l'ambiance, le type de personnages qu'on joue, ce sont des décisions ludiques.

Plus j'avance dans ma carrière de rôliste, plus il me semble que le style d'écriture est secondaire pour un manuel de jeu. Justement parce que c'est un manuel et que son rôle est d'enseigner le jeu, puis de servir de référence pendant les parties. À mon sens, il y a de meilleurs moyens de transmettre une atmosphère que les nouvelles d'introduction qu'on aimait tant jusque dans les années 2000.

**C. d'A.** : Vous aviez, il y a quelques années, désavoué *L'Archipel des nuées*, que vous avez qualifié d'œuvre de jeunesse... Pourquoi ce désaveu, et pourquoi revenir en arrière ?

**É. N.** : Ah merde, tu fais partie des trois personnes qui lisent encore mon blog ? Je ne sais pas si *L'Archipel des nuées* était une œuvre de jeunesse, mais c'était certainement un bouquin qui ne me ressemblait plus. Écrit il y a plus de six ans pour répondre à la demande d'un éditeur, bâti sur un projet de bande dessinée refusé, lui-même inspiré d'une nouvelle jamais finie, il était à l'origine destiné à un public jeune adulte (et assez maladroitement calibré en ce sens, je dois dire). Au moment où j'ai publié ce désaveu, je m'étais éloigné de la fantasy et j'étais en pleine science-fiction, à traiter des sujets qui m'importaient plus directement. En me replongeant dans le texte pour le retravailler, j'ai pourtant retrouvé des choses qui m'ont touché, et je suis heureux de donner une chance à ces personnages que j'ai portés pendant tant d'années.

**C. d'A.** : C'est l'histoire d'un goblin en montgolfière ?

**É. N.** : Pas loin. C'est l'histoire d'un goblin qui quitte un cirque. Dans un monde où son peuple est systématiquement réduit en esclavage, Molesto a la chance de vivre libre à

bord du Cirque-Blème, un navire d'amuseurs qui sert de couverture à une fratrie d'espions et d'assassins. Il rêve d'autre chose que de passer sa vie dans les ombres. Le jour où son frère disparaît en mission pour le compte d'une jolie elféline, il décide de tout risquer pour le retrouver. Il croisera la route d'un gentilhomme de fortune doté de plus de courage que de cervelle, avec qui il cherchera à déjouer les plans du mythique docteur Kogg, mi-homme mi-machine. Car les Nuées sont un monde de science. Les peuples qui se sont réfugiés au sommet des montagnes ont eu besoin de leurs machines aéthérogiques pour survivre, et pour voguer de cime en cime.

**C. d'A.** : Votre roman vient donc de paraître chez Mille saisons. Quel a été le rôle de votre éditeur ?

**É. N.** : En plus de croire à un roman dont personne n'avait voulu auparavant ? Ils m'ont conseillé sur la façon d'en faire quelque chose de publiable, et ce sans jamais me dire quoi faire. Du manuscrit initial au produit fini, j'ai travaillé avec une équipe de premier ordre. Sébastien Boudaud notre éditeur, le directeur de collection Olivier Portejoie qui m'a tout de suite donné les références dont j'avais besoin pour améliorer le style, Natacha Wagner, chargée de veiller au grain à la cohérence du texte, Clémence Chanel qui a traqué la moindre coquille, Éric Tranchefeu et sa couverture répondant exactement à nos attentes, et Julien de Jaeger, maquettiste et graphiste au petit poil. Une véritable Agence Tous Risques de l'édition. On a repris le ton, amélioré le rythme, viré les sempiternelles scènes d'auto-apitoiement du personnage principal, fait sauter des passages entiers et ajouté une vraie fin, sur un gros quart du livre. Le roman originel était censé démarrer une trilogie. Il se suffit désormais à lui-même.

**C. d'A.** : Y aura-t-il une suite ou un jeu de rôle tiré du livre ?

**É. N.** : Dans l'ordre : je ne sais pas, et je ne sais pas. Le roman conclut l'histoire, mais certains personnages ont encore des choses à dire. J'ai dans mes tiroirs le début d'une histoire de pirates qui se passe vingt ans plus



tard, mais je ne sais pas ce qu'elle deviendra. Quant au jeu de rôle, bien sûr que j'y ai pensé, mais je n'ai encore rien mis sur le papier. L'avenir le dira. J'ai beaucoup trop de travail en ce moment de toute façon.

**C. d'A.** : Sur quoi travaillez-vous maintenant ?

**É. N.** : Sur trop de choses, pour changer. J'essaie de mettre un point final au design de *White Books*, dont je parle dans le portrait rôliste de ce numéro, je me remets à l'écriture avec la préparation d'un roman en projet depuis deux ans (encore de la fantasy, mais carrément plus dark), je réfléchis à reprendre la rédaction de mes nouvelles de science-fiction, et en plus de ça, on a repris avec Willy Favre le travail sur un jeu de chasseurs de vampires dont le titre commence par *Inca*. Évidemment, il y a toujours des projets secondaires et des campagnes de jeu de rôle à préparer.

**C. d'A.** : Des jeux en particulier ?

**É. N.** : Je suis un peu retombé en enfance cette

année. Sans doute par nostalgie, et après avoir pas mal joué avec *Dungeon World*, j'ai ressorti les vieilles éditions de *Dungeons & Dragons* (et j'ai acquis quelques vieux tomes que je n'avais pas). J'avoue que l'exploration de la façon de jouer de nos ancêtres – par là, j'entends les gamins que nous étions dans les années 80 – donne beaucoup à réfléchir. Du coup je maîtrise une campagne en bac à sable dans un donjon publié en 83 avec un système à ma sauce. Comme on faisait dans le temps, quoi ! ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

# L'Archipel des Nuées, premier chapitre

PAR ÉRIC NIEUDAN

Et pour se donner une idée de l'œuvre, rien de tel qu'un petit extrait. Voici donc, en exclusivité, le premier chapitre du roman, publié aux éditions Le Grimoire, collection Mille saisons.

## Chapitre 1 : Les toits de Port-Peix

Molesto s'arrêta pour reprendre son souffle. Il avait pris de l'avance sur son équipe et il ignorait où se trouvaient ses adversaires. À l'abri d'une imposante cheminée circulaire, il observa les toits de la cité. Le vent du large mourait et une brume encrassée par les reliquats d'une journée de labeur s'installait dans les rues. Bientôt, les étoiles disparaîtraient et on n'y verrait plus goutte. Entre deux pans grisâtres qui déviaient devant les hautes bâtisses, il distingua pourtant quelque chose. Un œil non averti n'y aurait pas regardé à deux fois. Mais le jeune goblin avait appris à interpréter les mouvements des ombres, les reflets qui révélaient une présence. À quelque distance, deux silhouettes vêtues de noir escaladaient une gouttière. Sans doute Nella et Berrie, se dit-il. Ces deux-là étaient incapables de faire quoi que ce soit l'une sans l'autre. Y compris pendant une course-pugilat où chacun devait démontrer ses capacités propres. En voilà deux qui finiraient disqualifiées ! Avec un sourire, il s'apprêta à repartir, inspirant l'air acide de la nuit citadine. Il vérifia que la ceinture témoin était bien attachée à sa taille et s'élança le long de l'arête du toit. En contrebas, la ruelle était silencieuse.



Personne ne se risquait autour des entrepôts après la tombée de la nuit. Les miliciens qui protégeaient les cargaisons considéraient quiconque comme un voleur potentiel. On trouvait souvent dans le ruisseau des mains tranchées pour le principe.

Molesto sentit un mouvement au-dessus de lui. Sa course se transforma en plongeon, puis en roulé-boulé sur les tuiles. Il se releva juste à temps pour éviter un coup de pied qui l'aurait projeté sur les pavés, cinq étages plus bas. Avec la rapidité acquise pendant ses années d'entraînement, il contre-attaqua d'une série de crochets que son assaillant bloqua en partie. Le dernier coup fit mouche et l'attaquant recula en se tenant la mâchoire. Molesto se remit en garde, une main ouverte tendue devant lui, l'autre au niveau de son visage.

Le goblin qui lui faisait face était plus grand que lui, plus costaud aussi. Dans sa combinaison de cuir d'oiseau, il ressemblait à tous les autres apprentis, mais Molesto avait reconnu son principal rival. Il n'y avait que Hornatio pour anticiper le parcours de l'autre équipe et s'embusquer en haut d'une cheminée. Quelqu'un d'autre attendait sans doute non loin. Hornatio avait toujours un compère pour le couvrir en cas de pépin. Molesto risqua un coup d'œil à droite et à gauche. Cela s'avéra être une erreur. Son adversaire en profita pour bondir vers lui le genou en avant.



Il n'eut d'autre choix que de bloquer l'attaque et tous les deux se retrouvèrent en équilibre au bord du toit.

Sans perdre un instant, Molesto riposta d'une violente poussée des deux mains. Un mouvement aussi peu académique qu'efficace : Hornatio dut reculer de cinq pas pour garder l'équilibre. C'est alors qu'un bruit de course sur sa droite alerta Molesto. Sorti de nulle part, le compère se ruait sur lui.

— Non ! cria Hornatio. Il va te...

Mais c'était trop tard. Sans même réfléchir, Molesto s'était baissé pour éviter l'attaque et, dans un mouvement de pivot, il avait fait basculer son assaillant dans le vide. Celui-ci eut une exclamation surprise qui se mua en cri de terreur, vite interrompu par un bruit mat quand il rencontra le pavé.

— L'idiot, cracha Hornatio.

Sa voix, étouffée par son masque, tintait comme de l'acier froid. Pétrifié d'horreur, Molesto n'osait pas regarder par-dessus le rebord.

— Tiens, on dirait qu'il bouge encore.

Molesto se précipita. Le maladroit avait survécu à la chute. Les gobelins, comme leurs lointains ancêtres volants, étaient légers et résistants. Celui-ci remuait faiblement sur la pierre humide, à moitié conscient.

— Il faut descendre le chercher, dit Molesto.

— T'es fou ? Il est à moitié crevé. S'il passe la nuit, il se fera alpaguer par une patrouille et bon débarras. Aucun baladin ne devrait être aussi stupide.

— C'est qu'un apprenti, comme toi et moi ! Et puis c'est ma faute si...

— T'écoutes jamais les maîtres ? le coupa Hornatio en faisant un pas en avant. La mission passe avant tout. *Jusques au trépas*, comme dit notre devise. Et d'ailleurs...

La main d'Hornatio jaillit comme un serpent vers la ceinture témoin. Molesto esquissa un geste de défense, mais l'autre main se referma sur sa gorge. Sa vision se brouillait déjà. Hornatio serrait si fort que Molesto dut se mettre sur la pointe des pieds. La pression se relâcha enfin et il tomba à genoux, les oreilles bourdonnantes. Quand il releva la tête, Hornatio s'enfuyait avec la ceinture qui lui vaudrait la victoire.

« Jamais de la vie ! »

Molesto allait se lancer à sa poursuite quand il perçut une plainte venant d'en bas. Le pauvre gobelin qu'il avait envoyé à la mort appelait à l'aide. Hornatio avait raison, il n'y avait pas de place pour les faibles dans la fratrie du Cirque-Blême.

— Ah, la peste soit de la fratrie ! grogna-t-il.

Prudemment, il descendit dans la rue. Le mur de la manufacture était fait de briques lisses, mais les coins du bâtiment étaient renforcés de grosses pierres de taille. Pour un gobelin comme lui, c'était un escalier. La ruelle où gisait son condisciple était perpendiculaire à l'un des principaux canaux de la ville de Griseiye. Comme en attestaient les ornières creusées dans le pavé par d'innombrables chariots, elle serait bondée dès l'aube. Molesto se faufila hors de la lumière des lampes à gravier et se porta au secours du blessé.

Celui-ci avait perdu conscience. L'angle impossible que formait sa jambe indiquait une fracture sévère. Molesto lui enleva son masque et reconnut Vidallo, un gamin un peu enrobé que tout le monde surnommait « Gros Vide ». Son nez était en sang. Molesto espéra qu'il n'avait pas de blessures internes. D'après le chirurgien du Cirque, on pouvait survivre à des os en morceaux, mais les entrailles en bouillie, c'était la mort assurée. Molesto n'avait pas le choix. Il fallait ramener Gros Vide à bord en espérant que Balbuzard saurait le remettre sur pied.

— Pas si vide que ça, le gros ! grogna-t-il en chargeant Vidallo sur son dos. Et maintenant, comment je remonte ?

Il n'avait aucune chance de grimper à nouveau l'angle de la façade. Molesto avait beau avoir une force considérable pour sa taille – un peu plus de trois pieds, ce qui n'était pas bien grand, même pour un gobelin –, son condisciple était par trop encombrant. Il s'enfonça dans la ruelle aussi vite que son fardeau le lui permettait. S'il se dirigeait vers le nord en évitant les carrefours et les ponts trop éclairés, il rejoindrait tôt ou tard le quai où le Cirque-Blême était tiré.

La venelle débouchait sur une rue de moyenne importance. Près d'un pont, à quelques pas, un unique lampadaire projetait un cercle de lumière incertaine. Sans doute le transmutateur était-il encrassé par un gravier de mauvaise qualité, se dit Molesto, satisfait. Il s'arrêta pour reprendre son souffle en grimaçant. La fumée chargée de pouâcreuse



émise par le lampadaire se joignait aux émanations des manufactures. Près du lampadaire s'ouvrait une autre ruelle qui, d'après sa boussole interne, filait droit au nord. Mais alors qu'il s'approchait de la zone éclairée, des voix retentirent derrière lui.

— Là !

— Il a un sac sur le dos, c'est un cambrioleur !

— Chopez-le !

Molesto se retourna juste assez longtemps pour voir trois hommes sortir de sous une porte cochère, des gourdins à la main. Il détala vers les ténèbres de la ruelle, zigzaguant entre les flaques de boue et les piles de débris. Derrière lui, il entendait les poursuivants trébucher et jurer dans le noir. Peinant sous le poids de Vidallo, il traversa le pont qui enjambait le canal et prit l'allée de droite. Là, il avisa un escalier descendant vers la porte d'un sous-sol. Les marches étaient encombrées de caisses et de sacs moisis. Il sauta dans la pile sans le moindre ménagement pour sa charge, qui émit une plainte étouffée. Molesto retint sa respiration. Les lourdauds, déjà arrivés au croisement, se demandaient quelle direction suivre. Il les entendit discuter de l'opportunité de se séparer, mais la raison l'emporta ; qui se promène seul la nuit dans ce quartier cherche les ennuis. Leurs chances de rattraper le « voleur » étant désormais très minces, ils décidèrent de rebrousser chemin.

Sauté ! Pourtant, le soulagement de Molesto ne dura qu'un court instant. Gros Vide choisit ce moment pour reprendre conscience.

— Ma jambe ! J'ai mal ! hurla-t-il.

— Par ici ! fit un des mercenaires.

Molesto sentit la panique l'envahir. L'escalier était trop encombré pour qu'il puisse remonter au niveau de la rue avant que le trio ne l'atteigne. Surtout avec un blessé qui refusait de se laisser porter. Il lâcha Vidallo et agrippa le rebord du pavé. Résistant à l'impulsion de fuir, il fit face aux hommes qui venaient vers lui, tâtonnant et trébuchant. Malgré le nombre, il avait l'avantage. Il était deux fois plus petit que les mercenaires cuirassés. Plus rapide aussi, et habitué à évoluer dans le noir. Seul problème, il était désarmé. Les courses-pugilats étaient bien assez dangereuses pour qu'on laisse les apprentis emporter matraques et sarbacanes. D'un mouvement fluide, il plongea entre les jambes du premier attaquant et se saisit d'une planche vermouluë qui gisait dans une flaque. Se détendant

de toute sa hauteur, il la projeta vers le haut et cueillit le deuxième mercenaire au menton. Les mâchoires de l'homme claquèrent et sa tête partit en arrière, suivie de près par le reste de sa personne. Le dernier, qui venait juste derrière, dut retenir son compagnon pour ne pas tomber avec lui. L'instant ainsi perdu suffit à Molesto pour rebondir sur le mur de gauche. D'un coup de reins qui le propulsa au niveau du premier lourdaud, le gobelin lui brisa sa massue improvisée en travers du visage. L'homme se plia en deux, crachant ses dents dans ses mains. Molesto fit volte-face pour affronter le dernier mercenaire, qui se débarrassait à peine de son encombrant camarade. Le gobelin s'arrêta net, le canon luisant d'un mousquetonnerre juste sous son nez.

Molesto réfléchit à toute vitesse. Il n'avait aucune chance de désarmer le lourdaud avant qu'il presse la détente. Et même s'il bondissait en arrière, l'onde de choc l'étrécirait pour le compte. Son seul espoir était de parlementer.

— Attendez, monseigneur ! s'exclama-t-il. Je suis sûr qu'on peut s'arranger. J'ai dans mon sac des objets de grande valeur, que je suis prêt à vous céder dans leur totalité.

— De grande valeur, hein ? Et c'est quoi donc que t'as volé, l'oiseau-rat ?

— Des... des bijoux et des épices. Que des meilleures. J'ai eu de la chance cette nuit, si ce n'est pour mon bruyant comparse ici présent qui s'est cassé la jambe.

Molesto indiqua le tas de débris où gisait un Gros Vide toujours geignant. Le mercenaire se renfrogna et recula d'un pas.

— Je te crois pas. Y a aucune chance pour que deux gobe-mouches mettent la main sur de la marchandise de valeur. Mais c'est pas grave. Le gueulard vaut sans doute rien, mais toi tu m'as l'air éveillé. Tu rapporteras une bonne botte chez les marchands de sueur. Et pour être sûr que tu me joues pas un tour, je vais te filer un coup de ma pétoire.

— Non, attendez ! Je peux...

Mais l'homme ajustait son arme sans plus écouter. Le jeune gobelin était impuissant. Son cœur s'emballa, noyant toute pensée dans une cacophonie assourdissante. Il serra les dents, les yeux grands ouverts, prêt à recevoir la décharge qui l'enverrait dans les vapes. Et de là dans les cales d'un vendeur d'esclaves. ■

ÉRIC NIEUDAN



# LE MONDE DE LA TOUR

## *Loués soient les dieux !*

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

Belles lectrices,  
chers lecteurs,  
aujourd'hui nous prions.  
C'est décidé.  
Une saine activité que  
voilà, à laquelle je  
m'adonne... euh... des fois.  
De temps en temps.  
Quand l'envie me  
prend ou que j'ai besoin  
d'obtenir des réponses  
à quelques questions  
épineuses. Notez que  
je n'ai pas toujours de  
réponse, ce qui est assez  
vexant, puisque je suis  
censé avoir un lien  
privilegié avec ma divinité.  
Mais que voulez-vous,  
ces créatures sont souvent...  
imprévisibles.

**A**h, la religion. Une composante très importante du Monde de la Tour. Car des dieux, nous en avons. À la pelle. C'est simple. Nous en avons tellement qu'il devient parfois difficile de faire le tri dans tout ce fatras.

Qu'est-ce qu'une divinité, sinon une créature/entité/chose de puissance supérieure à celle des mortels, capable de faits extraordinaires (plus ou moins) merveilleux ?

Et nous pouvons trouver un nombre considérable de bestioles qui répondent à cette définition. Il est tout de même possible de proposer une sorte de hiérarchie, que je vais de ce pas vous présenter.

### Les dieux des dieux...

Disons pour faire simple que tout en haut, il y a les Consciences. Vous en avez déjà entendu parler. Pureté et Altération sont des concepts qui vous sont forcément familiers

si vous lisez avec assiduité mes chroniques (ce dont je ne doute pas une seconde). Il en existe d'autres, plus ou moins affirmés et dévoilés, plus ou moins sympathiques aussi. L'Équilibre, par exemple – qui, lui, est sympathique, vous pouvez me croire sur parole.

Chacune de ces Consciences peut choisir de se manifester physiquement en de rares occasions. Elles se présentent sous la forme de triangles colorés plus ou moins massifs. Elles ont aussi des petits noms, Linéas pour la Pureté, Alturas pour l'Altération, Miri pour l'Équilibre... mais je les soupçonne de les avoir adoptés pour se rendre plus accessibles aux créatures inférieures que nous sommes.

Les Consciences sont rarement priées directement par les mortels. Ce sont des concepts connus par les gens, mais éloignés de leurs préoccupations matérielles. Les Consciences sont priées par les dieux de puissance inférieure à la leur, j'ai bien sûr nommé les Dieux Anciens (pour la Pureté) et Élémentaires (pour l'Altération).

## Dieux Anciens et Élémentaires

Voici donc notre deuxième niveau de créatures divines. Vous les connaissez forcément puisque je ne cesse de vous parler d'eux. Les Dieux Anciens ont tous des noms qui se terminent en -ar (Nar, Ear, Itar, Nuar...), ce qui permet aux néophytes de connaître facilement leur allégeance mais pas toujours de les différencier avec aisance.

Les Dieux Élémentaires portent le nom de leur Élément, ce qui entre nous est beaucoup plus simple pour les identifier, sauf pour Lumière et Ténèbres, qui sont représentées

par un seul dieu avec qui il est, par conséquent, un peu difficile de discuter.

Ces dieux sont les plus largement priés par les mortels et les Ombres. Ils font l'objet de cultes établis et de rituels spécifiques, ils ont pour la plupart un clergé bien installé qui diffuse leurs préceptes et régit la vie de leurs fidèles. Ils sont, à vos yeux extérieurs, belles lectrices, ce qui ressemble le plus à une divinité classique de panthéon antique.

Ces dieux ont la capacité de créer encore un autre type de divinité, les Jeunes Dieux.

## Jeunes Dieux



Pour simplifier les choses, disons que les Jeunes Dieux sont des demi-dieux. Des mortels et des Ombres, choisis par leur divinité tutélaire selon toutes sortes de critères obscurs pour les représenter auprès de leurs fidèles ou, plus fréquemment dans le cas des représentants de la Pureté, pour aller au casse-pipe sur le front de la Guerre Éternelle.

Ces mortels vivent une sorte d'ascension pendant laquelle un lien est tissé entre eux et leur divinité. Beaucoup d'entre eux ne font l'objet d'aucun culte. Ils combattent et meurent sur le front, ils dirigent des armées de mortels qui les considèrent davantage comme des généraux que comme des dieux. Quelques-uns, cependant, ont la chance de pouvoir échapper à la Guerre Éternelle. Ils sont alors les souverains de mondes satellites pour le compte de leur dieu tutélaire. D'autres, encore plus rares, ont pignon sur rue dans le Plan Central et font l'objet de cultes établis, bien que toujours sous la férule du Dieu Ancien qui les a élevés.

Le mode de fonctionnement est semblable pour les Jeunes Dieux de l'Altération, à ceci près qu'ils combattent davantage d'autres Éléments – particulièrement les représentants de leur Élément contraire – que les ennemis de l'Extérieur.



## Autre dieux et créatures bizarres

Et puis, on a des trucs inclassables. Des sortes d'électrons libres qui ne rentrent pas dans les cases comme par exemple Oïn et les treize archimages de la Tour des Arcanes. Ils n'ont plus grand chose en commun avec les Ombres lambda. Ils manipulent un pouvoir immense qui est l'égal de celui des Dieux Anciens. Ils ne sont pas pour autant priés – que je sache... Ils sont au service de la Pureté mais manifestent une certaine méfiance vis-à-vis des Dieux Anciens (l'histoire a prouvé que ces derniers pouvaient se montrer versatiles dans leurs allégeances, après tout).

Il y a Sith, prié à la fois comme le dieu Élémentaire Némésis et comme une divinité à part entière, sans notion d'Élément. En général, ses cultes ne sont pas les plus joyeux et les plus innocents. Certains murmurent même que des sacrifices humains sont pratiqués dans les terres peu hospitalières d'Alturas Terras. Ça ne donne pas très envie, même

s'il est également question de prêtresses très sensuelles et très accommodantes qui se livreraient à des danses plus que suggestives. Si c'est pour finir en rôti après le spectacle, très peu pour moi !

Citons également Fulin, le dragon multicolore d'Alma. Nous avons là une très grosse bête, très puissante et très peu débonnaire. Fulin est vénéré par tous les dragons d'Alma, comme leur père et leur divinité. Il tient les rênes de son royaume d'une griffe de fer.

Il existe également des cultes qui vénèrent une divinité sans nom ni forme. Par exemple l'église de l'Essence Primordiale, installée dans ma bonne ville d'Istula, qui adore l'Essence même de notre monde, le fluide magique qui le nourrit, le pénètre et le maintient en un tout unique... hum, tiens, il me semble avoir pompé la formule quelque part...

D'aucuns diraient même que je fais partie de cette catégorie de créatures indéfinissables. Il est vrai que je me suis fait passer, fut un



temps, pour un Jeune Dieu. Ce n'était pas totalement faux. Pas totalement vrai, non plus, d'autant que l'alliance qui m'unissait au dieu de l'Innocence était basée sur une petite arnaque (de rien du tout). Je réponds directement à Miri, voilà tout. Quant à savoir ce que je suis vraiment... le sais-je moi-même ?

### Les cultes

Tout cela est bien beau, me direz-vous, mais qu'en est-il des cultes en eux-mêmes ? Je vous propose de nous concentrer sur les plus répandus, ceux qui découlent de la Pureté et de l'Altération.

Côté Pureté, les choses sont – sans surprise – d'un classicisme tout ce qu'il y a de plus ennuyeux. Il existe des hiérarchies sacerdotales plus ou moins complexes selon les Dieux Anciens, des grands prêtres, hiérophantes et archibucoles (si, si, ce terme existe, je vous l'assure !) qui dirigent toute une tripotée de prélats de rang inférieur. Les prêtres et prêtresses sont là pour répandre la bonne parole et s'occuper de leurs ouailles. Chaque dieu

a des prérogatives, certains sont très martiaux (Llar, Ear, Baar...), d'autres cherchent la connaissance (Nar), d'autres encore la glandouille (Nuar)... Cela rejaillit bien sûr sur les populations qui les prient.

En règle générale, nos chers dieux ne sont guère prêcheurs. Si on prie l'un d'eux, on ne prie pas les autres. On ne les déteste pas pour autant, bien sûr, mais on réserve ses suppliques et sa dévotion à une seule divinité. Il serait impoli de faire des infidélités en la matière. Il existe toujours des batailles d'influence, bien entendu. Les Dieux Anciens qui dominent le plus de mondes satellites parodent comme des coqs mais, en général, il n'existe pas de conflit ouvert au sein de la Pureté. Par le passé, de grandes alliances ont même été nouées, pour des résultats... ambivalents.

Côté Altération, c'est plutôt chacun pour soi. Il n'existe pas de consensus entre les différents Dieux Élémentaires. Ils tiennent parfois de grands conclaves, mais davantage pour régler leurs comptes que pour statuer sur des

lignes de conduites communes. De tels rassemblements sont devenus très rares depuis la fin de l'Ère Élémentaire et sont le signe de troubles graves.

Les clergés sont aussi divers que les Éléments, ici très structurés (en général plutôt chez les Éléments Simples comme la Lumière et les Ténèbres), là totalement bordéliques (allez donc voir ce que ça donne chez la Source ou l'Aïon, je vous mets au défi d'y comprendre quoi que ce soit). Tous les élémentalistes sont, à un niveau ou à un autre, considérés comme des prêtres de leur Élément, avec lequel ils ont un lien privilégié. Certains embrassent cette carrière avec ferveur, d'autres se contentent de vivre en accord avec les exigences et les préceptes de leur art. Tous les prêtres ne sont pas pour autant des élémentalistes, sinon ce serait bien trop simple.

### Le clergé

À quoi reconnaît-on un prêtre ou une prêtresse de telle ou telle divinité ? En général, ils aiment porter des signes distinctifs, des symboles ou des vêtements qui marquent leur charge et leur rang. Quand ils sont particulièrement appréciés de leur divinité – on voit ça surtout parmi les plus hauts rangs sacerdotaux –, ils peuvent obtenir des bénédictions et des pouvoirs spécifiques.

Pour citer un exemple connu, la Déesse Ancienne Nar favorise ses élues (toujours des femmes) en leur accordant une très longue espérance de vie et une beauté irréaliste qui leur donne un petit aspect intouchable et glaçant. De même, Baar, un dieu guerrier, accorde la rage du combat à ses prêtres les plus fervents. Source, de son côté, propose à ses plus grands fidèles... des tentacules. Bon, personnellement, je trouve le cadeau plutôt moyen, voire suspect. Mais après tout, tous les goûts sont dans la nature...

### Guerres de religion

Au final, comment tout cela se traduit-il pour le pékin moyen ? Eh bien de la manière la plus traditionnelle qui soit. Chaque culte se définit par des rituels spécifiques, plus ou

moins secrets, plus ou moins réservés à une élite. L'humain de base va régulièrement au temple, assiste aux cérémonies, prie et fait parfois des offrandes de diverses natures. Il doit respecter les principes de sa divinité de son mieux et s'approprie ses rivalités et ses antagonismes. Ceci explique que des populations dévouées à des représentants de la Pureté ne puissent pas souffrir de côtoyer des fidèles de l'Altération. Une situation qui se traduit presque inmanquablement par toutes sortes de guerres désagréables, de tentatives d'éradication du camp le plus faible et par toute une panoplie de joyeusetés parfaitement barbares.

Il faut bien l'admettre, beaucoup des guerres qui déchirent notre monde ont des motifs religieux, couplés à l'ambition bien égoïste des hommes et des Ombres.

Tout le monde, d'une manière ou d'une autre, favorise et prie une divinité, avec plus ou moins de ferveur. Y a-t-il des athées ? Autant dire que ça n'existe pas. Vous pouvez détester les dieux et refuser de les prier. Mais s'il y a bien une chose que vous ne pouvez pas faire, c'est bien nier leur existence. Ils sont tellement interventionnistes, voire encombrants, qu'il serait ridicule de penser qu'ils n'existent pas.

Même des populations qui ne prient ni Dieu Ancien, ni Dieux Élémentaires ont leur propre spiritualité. Par exemple, les humains des cités draconiques vénèrent les mystérieux dragons célestes, représentés auprès des mortels par d'étranges dragons blancs qui dirigent leurs cités depuis la nuit des temps. Les pouvoirs qu'ils accordent à leurs prêtres, dit-on, sont des dons de divination et de prescience, ainsi que l'accès à une immense source de savoir. Je vous invite à relire le numéro 20 des *Chroniques d'Altaride* sur le Rêve pour plus d'informations à ce sujet.

### Après la mort... les mondes sanctuaires

Tout cela est bien beau, me direz-vous, mais quelle en est la finalité ? Dans un premier lieu, avoir un grand nombre de fidèles est



bien entendu un signe de puissance parmi les dieux. Et nos chères divinités sont bien loin d'être au-dessus de telles mesquineries. Cela permet également de diffuser auprès du plus grand nombre des principes et des idées plus ou moins sympathiques en fonction des marottes ou de la nature intrinsèque de chaque dieu.

Avoir pléthore de fidèles vivants est bien, mais cela garantit aussi de faire de bonnes moissons d'âmes. Car tout ne s'arrête pas au moment de la mort physique du fidèle. (Notez que je parle ici exclusivement du cas des humains. Nos amies les Ombres ne fonctionnent pas de la même manière.) À la mort d'un fidèle, l'Æther intervient pour récupérer son âme, détachée de son corps physique. L'âme est ensuite acheminée vers l'un des mondes sanctuaires de sa divinité pour y batifoler gaiement en compagnie des autres défunts. Jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose qui la verra renaître sous une forme ou une autre, mais très rarement identique à celle du fidèle initial. Les différentes divinités

disposent d'un ou de plusieurs mondes sanctuaires et veillent sur eux comme sur la prunelle de leurs yeux (quand ils en ont). Ce sont des mondes hautement stratégiques et des enjeux cruciaux dans la lutte contre nos ennemis de l'Extérieur.

Maintenant que j'en ai presque terminé, je suis sûr que vous allez me poser la question qui fâche. À savoir : « Qu'y a-t-il donc au-dessus de nos amies les Consciences ? » Ah, belle lectrices, je ne devrais sans doute pas vous le dire, mais comment résister à vos beaux yeux ? Je vous le dis en aparté, bien sûr, mais sachez que –

— *Aendo est indisposé pour le moment. Il vous sera rendu (peut-être) le mois prochain, si sa condition et le sujet abordé le permettent.*

M.

**HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS**  
**PLANISPHERE © LES LUDOPATHES**



Nouvelle

## Acte de foi

PAR M'ISEY

**D**epuis que j'ai atteint l'âge de raison, j'ai choisi la voie sacerdotale et consacré chaque jour de mon existence à Dieu et à l'Église. Je suis fier de ce que j'ai accompli au fil de cette vie. J'ai œuvré humblement, j'ai prié, j'ai vécu dans la modestie et la simplicité, sans jamais dévier de ma route vers le Seigneur. J'ai commis plus d'une erreur, naturellement, j'ai péché bien des fois par orgueil, par paresse et par lâcheté. J'ai douté aussi, mais toujours j'ai su retrouver la lumière du Christ. J'ai pardonné souvent, j'ai conseillé parfois, j'ai beaucoup écouté.

J'ai transmis les paroles de Jésus à ceux qui désiraient les entendre, souhaité la paix à ceux qui préféreraient la guerre. J'ai accompagné des novices dans leur cheminement vers Dieu et aidé, de mes maigres mains, à bâtir une Église plus grande, plus éclatante et plus accueillante que jamais.

Au terme de mon existence terrestre, néanmoins, j'ai peur.

Pas de la mort, non. Je sais précisément ce qu'il adviendra de mon âme, et c'est l'esprit serein que j'expirerais, s'il n'y avait eu ces mots, cette malédiction prononcée avec tant de haine et de colère qu'elle hante mes nuits et perturbe mes prières. Quelle étrange et terrible épreuve le Seigneur m'impose-t-il là ! Serai-je assez fort pour la surmonter ? La fin de ma vie terrestre sera-t-elle digne de toutes ces années monastiques qui lui auront précédée ?

Des moines soldats m'ont été assignés par l'évêque. Celui-ci accorde toute sa considération à la malédiction qui me vise, et je ne sais si cela doit me rassurer ou m'inquiéter davantage.

Deux gardes se tiennent constamment devant la porte de ma cellule, d'autres parcourent les couloirs et les allées du cloître, à l'affût du moindre changement parmi les bruits d'ambiance, du plus petit mouvement dans les ombres. Ils appartiennent à notre ordre et connaissent parfaitement nos règles et nos

vœux, ne dérangeant ainsi nullement notre quotidien. Seul le mien s'en trouve modifié. Les heures que je passais au scriptorium, désormais, s'écoulaient alors que je travaillais dans ma propre cellule. À la demande du père supérieur, et avec l'accord de l'évêque, j'ai entamé la chronique précise des événements qui ont conduit à ce que cette malédiction soit prononcée. Ainsi, quoi qu'il advienne de moi, la vérité éclatera et mon exemple sera suivi ou découragé, selon la manière dont je réussirai ou échouerai dans l'épreuve.

J'écris ces lignes après avoir achevé la compilation et le classement des minutes du procès. Il est important, je crois, que la chronologie des faits soit préfacée de mon ressenti, car il s'agit bien ici de sentiments, d'un combat dans lequel mes seules armes seront mon cœur et ma foi. L'initiative de cette épître, je l'espère, contribuera à mieux expliquer mon doute. Elle n'a aucune prétention de mettre ma personne en valeur. Je ne suis qu'un serviteur de Dieu, humble parmi les humbles. Et pour preuve de ma bonne foi, je ne citerai nullement mon nom. Celui-ci n'a guère d'importance.



Ces mots terribles, qui troublent désormais la paix intérieure de cette cellule et de son modeste résident, furent prononcés par une femme que j'eus à interroger, il y a de cela trois semaines, quant à sa fréquentation supposée du Malin. Je n'appartiens pas à la Sainte Inquisition, cette mission n'est pas dévolue à notre ordre. La femme en question habitait le village en contrebas de l'abbaye, aussi dûmes-nous intervenir dans l'enquête avant que n'arrivent les Frères prêcheurs.

L'accusée était de jeune âge et possédait un physique qu'un homme n'ayant pas prononcé ses vœux qualifierait certainement d'agréable. On la connaissait comme fille des Tissentent, éleveurs de chèvres, et femme de Jacques, dit Le Brun, potier chez qui notre communauté s'approvisionne parfois. Les faits qui lui étaient imputés n'étaient pas de nature claire. Les témoignages et les accusations variaient. Les Frères prêcheurs n'avaient pas pour mission de découvrir la vérité, seulement d'identifier le Mal – peut-être était-il

terré dans le cœur d'un accusateur et non dans celui de cette femme, comme cela arrive parfois – et de le combattre selon les règles strictes établies par le Saint-Père Innocent IV, dans sa bulle *Ad extirpanda*.

Les uns comme les autres, nous nous gardons de juger trop hâtivement. C'est d'ailleurs, précisément, pour éviter nombre d'erreurs et d'aveuglements que fut instaurée la question.

Mes frères et moi n'étions pas habilités à interroger ou à enquêter. L'unique demande que je fis jamais à cette femme, alors que la délégation dominicaine n'était pas encore arrivée, fut la suivante : « Désirez-vous vous confesser ? » Elle me répondit d'un silence méprisant, accompagné du plus noir des regards. Qui donc refuserait le pardon de Dieu sinon un suppôt du démon ? J'en fis la remarque à mi-voix. Elle fut alors prise d'une fureur dont l'origine maligne ne fait aucun doute. Elle hurla, cracha, et pleura aussi.

Sur un ton empli de haine et de mépris, elle me répondit que jamais elle ne se confesserait à ceux qui décidaient arbitrairement de sa culpabilité, ceux-là qui se cachaient derrière Dieu et la sainteté pour accomplir les pires crimes dans la plus grande des impunités. Une telle réaction est la preuve la plus évidente de sa fréquentation de son lien avec le démon. Il ne me revient toutefois pas de juger de cela. Je la quittai sans autre mot qu'un salut poli et le souhait sincère et profond qu'elle se repente.

Le procès s'entamait dès le lendemain. Je ne revis l'accusée que lorsque vint mon tour de témoigner. Elle était devenue laide et sale, et son regard n'était plus que haine et férocité. J'eus pitié d'elle et me promis de prier pour son âme. Je répétai aux dominicains, mot pour mot, le court échange que j'avais eu avec cette pauvre créature. Je décrivis brièvement sa réaction de colère et, puisqu'on me le demandait, je répétai aussi la conclusion que j'en avais tiré. Lorsque, très précisément, je prononçai le nom du diable, l'accusée scandala sa malédiction envers moi. Les termes qu'elle employa sont consignés dans les registres du procès, lesquels seront joints en intégralité à la présente compilation.



La condamnée jura par la suite qu'elle n'entretenait aucun commerce avec le Malin. En ce cas, comment aurait-elle pu me maudire ?

Ici s'achève, je le crains, mon épître d'introduction. Les moines guerriers m'appellent à travers la porte et à leurs voix terrifiées je n'ai aucun doute sur ce qu'il advient : la malédiction est en marche. Puisse Dieu m'accompagner dans cette ultime épreuve. Puisse-t-il m'aider à vaincre ce Mal que j'ai eu le courage de dénoncer.



Les moines gardiens, fort éprouvés de cœur et d'esprit, ne surent décrire que très confusément les faits auxquels ils assistèrent. Ils évoquèrent des morts qui marchaient, bien que l'on n'en trouvât nulle trace. Leurs témoignages, toutefois, étaient parfaitement

similaires. Selon leurs propres termes, ces créatures, au nombre de sept, sentaient à la fois la pourriture et l'encens. L'un des morts qui marchaient était une femme qui aurait été certainement belle, si elle avait encore été vivante. Lorsqu'elle fit face au moine maudit, ce dernier se signa et supplia Dieu de le guider dans l'épreuve. Elle lui aurait alors répondu : « Dieu ? Mais c'est lui, ton Dieu, qui nous envoie ! »

Le frère prieur fut retrouvé les yeux exorbités, le corps entier crispé sous le coup de la terreur, la bouche figée dans un cri muet.

Les dominicains qui avaient mené le procès de la femme du potier moururent, les jours suivants, dans d'identiques circonstances. ■

**M'ISEY**



# Kerlaff le rôliste

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

le site de la communauté rôliste  
Rôliste un jour, rôliste toujours!

[www.kerlaff.com/gps-roliste](http://www.kerlaff.com/gps-roliste)

## Le GPS rôliste

Grimoire Pour la Survie du Rôliste

un grimoire pour les rassembler tous  
et dans le jdr et le roleplay les lier!



DOMAINE PUBLIC

Nouvelle

## *Incubation*

PAR SYLVAIN-RENÉ DE LA VERDIÈRE

La chenille hésitante de la procession avançait au rythme des litanies proférées par les membres du culte. Lentement elle se tortillait, battant le marbre que des générations d'adeptes avaient foulé pour rejoindre le cocon de la chapelle, celle-là même qui observait la transformation impitoyable opérant sur la larve indécise jusqu'à maturité.

Plus que quelques années, quelques mois peut-être avant qu'elle ne rejoigne définitivement la prêche, devenant enfin imago, véhicule de la Bonne Parole.

Mais c'était sans compter sur le grain de sable, la larve exogène qui mûrissait au sein même de la chrysalide, louvoyant parmi les fidèles pour mieux les soumettre au culte innommable dont la résurgence était désormais inévitable et qui rampait insidieusement entre les membres engourdis du lépidoptère. ■

SYLVAIN-RENÉ DE LA VERDIÈRE

LITTÉRATURE - CINÉMA - JEUX - BANDE DESSINÉE - MUSIQUE - ILLUSTRATION

LE FESTIVAL DU SUD DE TOUS LES IMAGINAIRES

# NICE FICTIONS

# 2015

17, 18 ET 19 AVRIL

POLE UNIVERSITAIRE

SAINT-JEAN D'ANGELY

EXPOSITIONS - CONFÉRENCES - DÉDICACES  
STANDS- ATELIERS - TOURNOIS - RENCONTRES - JEUX - CONCERT



ENTRÉE GRATUITE

[HTTP://NICE-FICTIONS.FR](http://nice-fictions.fr)

50 ANS





# NICE FICTIONS

Interview

## Sybille Marchetto et Jérôme Gayol présentent le festival Nice Fictions

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

**Chroniques d'Altaride** : Nice Fictions, c'est un tout nouveau festival... pourquoi vous lancer dans cette création ?

**Sybille Marchetto** : Il y a une version longue, très longue (après tout, en tant qu'écrivaine, j'aime d'abord raconter des histoires) et une version plus courte. Dans le Sud, nous n'avions aucune manifestation comparable aux Utopiales (Nantes) ou aux Imaginales (Épinal) et il y avait un vrai manque à combler. Du coup, ça peut sembler un festival « de plus », mais il n'y en avait pas réellement...

**Jérôme Gayol** : Effectivement, il y avait un manque dans notre région. Nous y avons mis tout ce que nous aurions aimé y voir en tant que festivaliers et, au vu de l'enthousiasme rencontré auprès des passionnés de la science-fiction, du fantastique, de la fantasy et de tous les autres, le projet répond à de réelles attentes.

**C. d'A.** : Qui s'occupe de l'organisation ?

**S. M.** : Dès que le projet a été connu, il a suscité une véritable adhésion parmi les amateurs d'imaginaire, autour de nous, et il y a donc plusieurs associations et bénévoles impliqués.

Néanmoins, comme dans toute organisation de ce type, il y a une équipe générale :

- ▶ Ugo Bellagamba, écrivain niçois de science-fiction, s'occupe, à mes côtés, de la programmation des tables rondes ;
- ▶ Olivier Sanfilippo, illustrateur mentonnais, et Anne Larue, historienne de l'art, prennent en charge les expositions ;
- ▶ Hélène Marchetto, écrivaine, illustratrice et chroniqueuse, travaille plus spécialement sur le volet des scolaires ;
- ▶ Samira Karrach, écrivaine et scénariste, est directrice de l'ISEM (Institut supérieur d'économie et de management) et gère la partie du festival en lien avec l'université ;
- ▶ Jérôme Gayol est mon directeur-adjoint et notre régisseur, mais il est également président du GRAAL (Groupement azuréen des associations ludiques) et il a déjà eu l'occasion de parler dans ces colonnes.

**C. d'A.** : Le festival met en avant plusieurs formes de cultures de l'imaginaire ; comment donnez-vous une cohérence à cet ensemble ?

**S. M.** : Cela va sans doute sembler naïf, mais nous ne nous sommes pas posé la question sous cet angle.

Depuis mes premiers fanzines, en 1990, il m'est toujours apparu que les arts formaient un ensemble cohérent : j'y publiais aussi bien des scénarios de jeu de rôle que des nouvelles, le tout illustré.

**J. G.** : Puis nous ne sommes pas « que » rôlistes. Pour ma part, je lis (trop peu), je regarde des séries, je vais au cinéma, aux expositions... Les formes d'expression du fantastique sont multiples et je prends plaisir à les explorer. Il nous a semblé naturel de les proposer toutes, en tous cas le maximum. La cohérence, c'est notre amour du fantastique, de l'imaginaire, de la science-fiction et de la fantasy.

**C. d'A.** : Quels seront les temps forts du festival ?

**J. G.** : Très subjectivement, je vais parler de mes chouchous :

- ▶ la Saturday Gaming Night durant laquelle vous jouerez à tous types de jeux une bonne partie de la nuit ;
- ▶ la conférence *Weightless* présentée par Richard Taillet, astrophysicien, qui parlera du traitement de l'apesanteur dans les films de science-fiction ;
- ▶ le concert de Kerion, le samedi soir, groupe de métal symphonique ;
- ▶ les expositions d'œuvres, dont certaines illustrations sont issues du jeu de rôle ;
- ▶ la projection de *Noob*, le film, sur grand écran.

Je m'arrête là, mais il y a tellement d'autres animations qui mériteraient d'être citées.

**S. M.** : Pour compléter le résumé tout à fait biaisé de mon acolyte, avec Ugo Bellagamba, nous avons le plaisir de recevoir de nombreux écrivains et amis (je ne les cite pas, ils sont trop nombreux, mais la liste complète est en ligne sur notre site) et nous proposerons des tables rondes tout au long des trois jours de ce week-end.



Et, évidemment, les auteurs seront disponibles pour des dédicaces, moments d'échanges privilégiés...

**C. d'A.** : Nos lecteurs sont bien souvent des rôlistes... Quelles seront les propositions de Nice Fictions en matière de jeu de rôle ?

**J. G.** : Les rôlistes trouveront leur bonheur sur les tables de démonstrations permanentes. Plusieurs jeux y seront proposés (principalement *Warhammer*, *Adventure Party*, *Star Wars*, *Krystal* et *Necropolice*), certaines parties étant animées par leurs auteurs (voir ci-dessous).

Les auteurs seront également présents pour rencontrer les joueurs et dédicacer leur jeu. Ils pourront y rencontrer François Cedelle pour *Venzia*, Julien Guibert pour *Terres Suspendues*, Yoan Oggero pour les *Chroniques de Kurdan* et Aldo 'Pénombre' Pappacoda pour *Chiaroscuro*.

Enfin, ils pourront jouer jusqu'à très tard dans la nuit, lors de la Saturday Gaming Night : une partie multivers, multitable, retraçant une épopée sur différents âges, leur proposera de vivre plusieurs époques passées et futures. Mais, là, difficile de vous en dire plus, il faut laisser la surprise aux joueurs... D'autre part, il y a fort à parier que les rôlistes seront conquis par les autres événements du festival.

**C. d'A.** : Ce sera donc une première... mais il y en aura d'autres ?

**S. M.** : Évidemment.

Une telle organisation est un très gros travail, mais, pour une seule fois, cela n'aurait pas bien de sens, ne serait-ce que parce que tout le monde ne peut pas venir à la même édition et que l'art est vivant, il évolue, il propose, il se répand... Bref, cette première édition est le début d'une aventure, certainement pas sa conclusion. ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

# ÉVEIL

Campagne Eclipse Phase  
Épisode 4

## DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA PORTE

- ▶ *Éveil 1 : Lotus rouge - Chroniques d'Altaride n°16* - 38 pages
- ▶ *Éveil 2 : Nouvel Éden - Chroniques d'Altaride n°20* - 18 pages
- ▶ *Éveil 3 : Coup de lune - Chroniques d'Altaride n°27* - 26 pages
- ▶ *Éveil 4 : De l'autre côté de la porte - Chroniques d'Altaride n°35*
- ▶ *Éveil 5 : à venir prochainement dans les Chroniques d'Altaride*

### Résumé des épisodes précédents

Sur Parvati, la cité des pêchés flottant sur l'atmosphère épaisse de Vénus, les personnages se retrouvent mêlés au trafic d'une drogue nanoorganique nouvelle : un pétale du nom de Lotus Rouge. Alors qu'ils démêlent l'affaire, ils font la rencontre d'une femme peu ordinaire, Ève 231. Issue d'une lointaine colonie de la bordure du système solaire, elle est porteuse d'un virus exurgent, Éden, qui tend à

attirer ses victimes vers la colonie pour les transformer à l'image des fondateurs Adam et Ève 0. Ils rencontrent le professeur Nogami lors d'une excursion dans la couronne solaire et apprennent de sa bouche qu'ils sont contaminés par un étrange parasite, qui semble résister à toutes les tentatives de purger leur égo. Grâce au professeur et au groupe qu'il a rejoint, les Enfants du soleil, les personnages trouvent un moyen de passage vers Nouvel Éden.

Le voyage vers la colonie est semé d'embûches, les personnages se mettent à avoir d'étranges rêves, où ils rencontrent Adam et Ève 0 lors de discussions animées. Enfin arrivés à la colonie, ils découvrent un décor paradisiaque peuplé exclusivement de copies conformes du même couple originel. Après un court séjour sur place, alors que l'influence du virus Éden se fait sentir de plus en plus fort, ils pénètrent dans les entrailles de la colonie. Au cœur de l'habitat ils rencontrent Adam et Ève 0, en symbiose avec une horrible machine TITANesque, au cœur d'une



chambre de clonage. Alors que la confrontation devient violente, ils sont confrontés aux fils du couple originel : Abel et Caïn. Abel réussit à s'enfuir en emportant avec lui le noyau de la machine des TITANs. Désespérés, toujours contaminés, les personnages partent à sa poursuite alors que le virus Éden semble leur laisser un répit.

Leurs rêves leur montrent maintenant Abel et ses machinations. De son côté l'exhumain enTITANé s'infiltré dans le Bunker de la famille Walcott et y prépare une armée de soldats surhumains. Au cœur de son repaire secret il construit même (ou déterre ?) une porte de Pandore jusque-là inconnue. Les personnages s'efforcent de combattre Abel. Ils réussissent finalement à l'acculer et l'obliger à emprunter la porte seul. Tout aurait été parfait si Abel n'était pas parti avec la source de Virus, l'œuf d'Éden.

Notre nouvel épisode commence donc avec la traversée par les personnages de la porte de Pandore à la suite d'Abel...

### De l'autre côté

De l'autre côté de la porte, il y a une exoplanète lointaine, Kepler 64b. Ce monde fut autrefois le siège d'une grande civilisation technologique, disparue bien avant que les TITANs ne le visitent. Les créatures de Kepler 64b ont laissé des ruines énigmatiques derrière eux. À proximité de la porte, une route de verre bleu mène à ce qui ressemble à une grande cité vide, composée de piliers et de flèches acérées sans communication visible avec l'extérieur. Ces structures abritent une strate neurale semi-organique, dans laquelle ont été stockés les égos des habitants anciens. À plusieurs endroits les TITANs se sont infiltrés dans la strate et leurs machines étranges bourdonnent encore autour des brèches. Ils ont quitté le système depuis longtemps, mais la technologie qu'ils ont laissée derrière eux permet toujours de charger s'interfacer avec les systèmes aliens et potentiellement d'en prendre le contrôle. C'est ce qu'Abel va tenter de faire. C'est ce que les joueurs devraient tenter d'empêcher.

## Pourquoi suivre Abel à travers la porte ?

La curiosité pousse souvent les joueurs à entraîner leurs personnages dans des situations potentiellement catastrophiques juste pour voir ce que ça va donner. Et il faut dire que, dans le contexte de cette histoire, cela nous arrange bien. Après tout, avant de la franchir les personnages n'ont aucun moyen de savoir où mène le passage et la plupart portent probablement des morphes incapables de survivre si les conditions ne sont pas favorables. Pour jouer ce scénario on considère que les personnages vont franchir la porte juste après Abel, mais s'ils se montrent plus prudents, ça ne pose pas de problème particulier. Au meneur d'adapter la situation à son groupe de joueurs, leur mettre la pression en indiquant que le passage semble instable peut aussi bien les pousser à l'emprunter que les retenir pour éviter de périr bêtement. Cependant nous jouons ici à *Eclipse Phase*, si les égos des personnages n'en réchappent pas, une sauvegarde sera réactivée quelques temps plus tard et leur vie continuera. S'ils veulent étudier la porte avant de la franchir, laissez-les faire, cela donnera plus de temps à Abel de s'organiser. S'il s'agit de quelques heures, ça ne changera pas grand-chose. Plusieurs jours d'étude lui permettra de renforcer sa position sur Kepler 64b mais de façon irrémédiable. S'ils attendent plusieurs semaines ou mois, qu'ils se désintéressent de la porte que vous avez, en tant que meneur, vraiment envie de jouer ce scénario, on peut envisager un scénario

d'enquête sur des exactions commises par des morphes inconnus qui les mènera droit vers le Bunker et la porte qu'il abrite. Mais celui-là c'est à vous de le mettre au point. Tant qu'Abel restera hors du système solaire, le virus Éden les laissera tranquilles, entrant dans une phase dormante. Quelques années plus tard, quand il reviendra à la tête d'une armée de conquête, le virus se réactivera d'un coup, ce qui promet des opportunités intéressantes de jeu, mais c'est une autre histoire.

## Ambiance générale du scénario

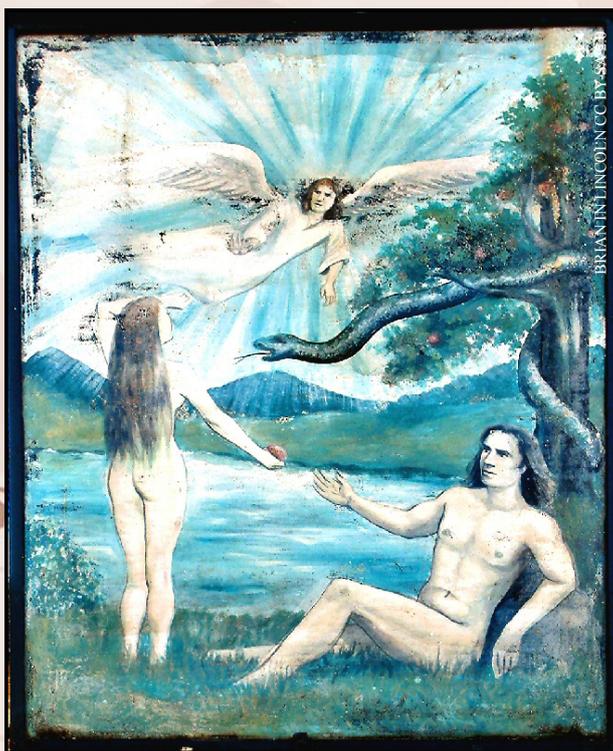
Le voyage sur Kepler 64b est présenté ici pour être joué en mode survie. Dans ce mode, l'environnement de ce monde étranger est hostile, dangereux. Il présente comme une volonté propre de ronger les personnages jusqu'à leur chute, d'éroder leur résolution autant que leurs enveloppes physiques. Et ils sont sur un monde où leur pile corticale ne pourra pas être récupérée facilement. Dans le système d'*Eclipse Phase*, ce n'est pas sans conséquences. Le stress va s'accumuler et les personnages peuvent finir par péter un plomb. Dans *Eclipse Phase*, l'égo d'un personnage est quasiment immortel. Dans la campagne *Éveil*, cet égo est contaminé par un terrible virus, mais les personnages peuvent toujours réactiver une copie datant d'avant le premier épisode (*Lotus Rouge, Chroniques d'Altaride* n°16). Dans *De l'autre côté de la porte*, le danger est réel. Si les personnages veulent retrouver Abel ils devront lutter contre l'environnement mais aussi contre eux-mêmes. C'est aussi un scénario relativement linéaire : les personnages arrivent sur une



plage, et leur ennemi s'est réfugié dans une cité pas si lointaine. Ils doivent aller l'y dénichier et franchir les obstacles qui se dresseront sur leur route. Ces obstacles géographiques et les dangers qui les accompagnent seront donc décrits dans les paragraphes suivants. Dans la première partie du scénario les personnages seront confrontés à des adversaires avec lesquels il ne sera pas raisonnablement possible de communiquer, il leur restera le choix de les affronter ou de s'enfuir. Aucune des deux voies n'est sans conséquences...

### Kepler 64b

La traversée de la porte de pandore mène les personnages sur une exoplanète inconnue. Se retrouver sur une planète dotée d'une atmosphère respirable est un soulagement certain pour les porteurs de morphes biologiques. Mais la porte s'ouvre sur une plage au bord d'une mer à l'odeur désagréable, comme si des milliers de poissons y avaient pourri. Sur cette plage d'étranges créatures mi-animales, mi-végétales se déplacent paresseusement,



fouillant un sable gris épais. Juste derrière les dunes s'étend une forêt de cheminées de pierres hautes comme des arbres dont s'échappent parfois des bouffées de gaz colorés. Derrière cette jungle gazeuse s'étendent les ruines d'une cité des anciens habitants de la planète. Mais le plus étonnant dans tout cela est probablement la route grossière qui mène à la cité antique, une route qui a été visiblement utilisée il y a peu...

Je vous propose ici une présentation de quelques lieux que les personnages vont rencontrer pendant leur périple pour trouver Abel. Ainsi que quelques événements ponctuels à utiliser si la tension retombe. Cette fois-ci, pas de chronologie des événements.

Abel a besoin de temps pour mettre en place ses plans, que les joueurs arrivent un peu plus tôt ou un peu plus tard ne change pas grand-chose. Plus le temps passe, plus il pourra construire des forces puissantes pour déferler sur le système solaire, mais il ne sera pas prêt avant des années.



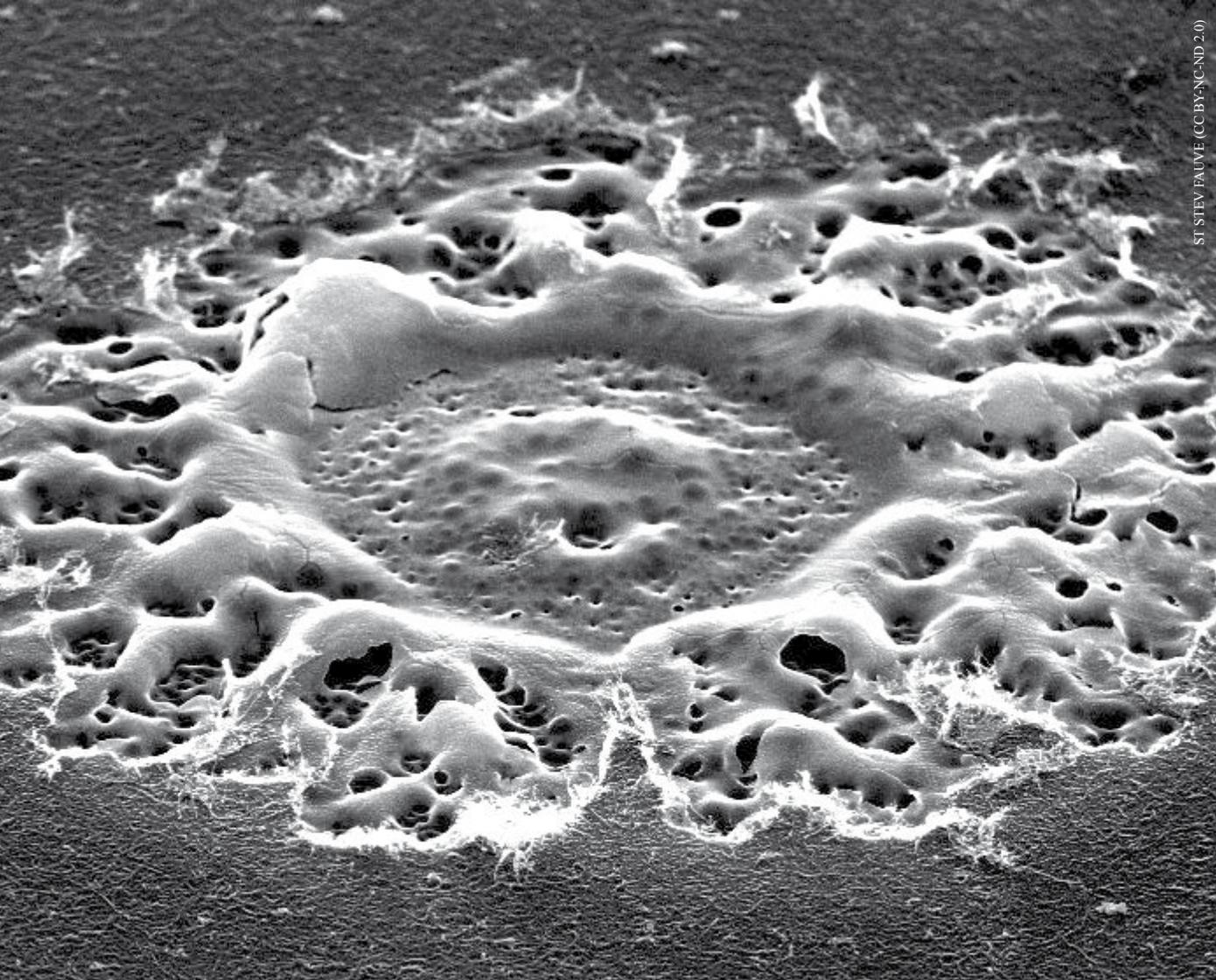
## La plage des crabes-roseaux

La porte donne sur une plage de sable gris épais. La plage est balayée par des vagues d'eau verte et malodorante, chargée d'ammoniac et de soufre. Le ciel est violet pâle, parsemé de nuages blancs qui obscurcissent régulièrement le petit soleil bleu qui éclaire ce monde. Un décor dont les personnages devraient ressentir l'étrangeté. Ils sont sur une planète différente, pas dans un environnement simulé ou sur une station dont le moindre paramètre environnemental est contrôlé et surveillé avec attention. Ils ne sont pas sur une lune où la vie n'est rendue possible que grâce à des morphes adaptés ou de lourds équipements de survie. Mais ce monde sent mauvais, la lumière n'est pas ce qu'elle devrait. Les personnages ne sont pas seuls sur la plage. À peine ont-ils eu le temps de prendre conscience de l'endroit où ils sont qu'un groupe de créatures étranges se jette sur eux pour les attaquer [Rencontre avec des aliens hostiles VS 1d10+3 (8)] compter

environ un crabe par personnage pour cette première rencontre.

L'objectif de cette attaque est double : montrer aux personnages qu'ils sont sur un monde différent, potentiellement hostile et les faire entrer de plein pied dans la partie. Le combat devrait être sans pitié, usant les ressources des personnages. Il convient donc de l'adapter aux capacités du groupe. C'est le cas de l'ensemble des confrontations jusqu'à la rencontre finale avec Abel. Isolée, aucune d'entre elles ne devrait mettre en danger de mort l'ensemble du groupe. C'est l'attrition qui devrait être à l'origine d'une défaite (temporaire) éventuelle.

Il ne faut pas oublier que sur Kepler 64b, les personnages sont coupés de leurs soutiens habituels, chaque balle, chaque ration de survie compte. Si vous n'avez pas l'habitude de gérer les ressources des personnages c'est l'occasion de le faire. Je vous propose quelques conseils pour le faire dans le cadre de ce scénario en annexe.



Sur la plage on peut trouver les corps en rapide décomposition des crabes qui ont attaqué Abel lors de son arrivée, un examen du terrain pourra montrer qu'il les a combattus seul et qu'il a été blessé. Les traces de sang sont encore visibles sur les galets pour qui sait les chercher. Par défaut elles datent de quelques heures (plus si les personnages ont mis du temps à le poursuivre, moins s'ils ont été très rapides à prendre leur décision). Un pisteur de talent mènera le groupe à travers la jungle gazeuse jusqu'à la route de verre. En l'absence d'un pisteur dans le groupe, les personnages finiront par trouver sa trace mais cela prendra beaucoup plus de temps. Il a volontairement laissé derrière lui une trappe pour attirer le groupe ou tout autre infecté une fois parvenu à son but, et les utiliser dans sa croisade contre l'humanité, une fois qu'Éden aura suivi son cours.

S'ils s'attardent sur la plage d'autres crabes-roseaux seront attirés par leur délicieuse odeur organique, n'hésitez pas à décrire leur approche prudente, un crabe se met à

les suivre, puis deux, puis quatre ; quand ils sont plus nombreux que les personnages, ils attaquent. Une fois vaincus, les suivants commenceront à se rassembler autour des personnages comme pour lancer une nouvelle attaque, mais soudain, ils se disperseront à tous vents et le silence se fera entendre sur la plage. Seul le bruit du ressac viendra troubler le silence jusqu'à ce qu'une créature énorme émerge des profondeurs océaniques, un prédateur marin attiré par cette bonne odeur de crabe... Je vous laisse l'imaginer ce prédateur, j'aime particulièrement les poulpes géants radioactifs décrits par Stefan Wul dans *Niourk*, capable d'évoluer sur terre (et qui ont l'avantage d'être modélisés dans *Eclipse Phase* par les différents morphes poulpesques existants, en les améliorant un peu).

La plage se termine sur une falaise érodée d'une dizaine de mètres de haut. Au sommet de celle-ci s'étend une vaste plaine envahie par ce qui semble être une forêt de troncs pétrifiés, irréguliers. Au-dessus de ces troncs, flottent des nuages de gaz pâles qui semblent



voyager d'un tronc à l'autre, sans avoir besoin de l'aide du vent.

### **La jungle gazeuse**

Après la plage, la piste d'Abel traverse une vaste zone densément peuplée de cheminées minérales (penser aux cheminées hydrothermales du fond des océans terrestres) abritant des nodules organiques. Les cheminées respirent et émettent des gaz complexes. Certains sont des composés chimiques plus ou moins complexes et plus ou moins toxiques, une représentation en fausses couleurs présenterait l'équivalent d'une jungle touffue et complexe habitée de plantes très diverses. Ils sont émis par les nodules organiques ou nés de l'interaction des autres nuages.

Parmi ces nuages inertes, des nuées de nanovie flottent, récoltant les composés des gaz-plantes ou chassant les nuées-herbivores. Les plus dangereux sont les gaz-fauves qui s'attaquent directement aux nodules organiques cachés dans les cheminées de pierre.

Et les personnages représentent de délicieux nuages organiques.

La piste d'Abel se poursuit dans la jungle, elle est assez facile à suivre, il s'est taillé un chemin à travers les cheminées, sans aucune considération pour la vie qu'elles abritent. Quelque chose en lui a éloigné les gaz-fauves, probablement le virus Éden modifié dont il est l'hôte. C'est aussi le cas des joueurs dans une certaine mesure. Les gaz-fauves auront l'effet d'une nuée de désassemblage (1d10/2 dégâts physiques par tour, l'armure protège mais est peu à peu détruite), mais s'infiltreront pour tenter de détruire le virus Éden. C'est un procédé douloureux, générateur de stress mental mais qui libèrera les joueurs du virus. Cependant, ils ne doivent pas immédiatement le savoir, dans un premier temps, ce qui doit ressortir c'est la douleur, sous la forme d'attaque directe de stress mental [semblable à de la torture SV 1d10/tour, jet de volonté normal pour résister]. Pour lutter contre les gaz-fauves, les personnages doivent utiliser les méthodes qui toucheraient les

nanonuées (Règles d'*Eclipse Phase* : chaque fauve a une durabilité de 50 et est immunisée aux blessures. La plupart des attaques infligent un point de dégât. Les armes à aire d'effet, les fusils à plasma et le feu infligent 1d10 dégâts, les grenades à plasma font leurs dégâts normaux.)

Tant qu'ils restent dans la jungle gazeuse, harcelez les personnages avec les fauves et pourquoi pas d'autres formes de nanovie plus exotiques. Faites en sorte que tous soient touchés par les gaz-fauves, pour les débarrasser de la composante physique du virus Éden. Leur égo est toujours contaminé mais les fragments des gaz-fauves qu'ils portent en eux traquent désormais le virus au fur et à mesure de sa formation. Malheureusement seuls les morphes exposés aux gaz-fauves seront immunisés.

En suivant la piste d'Abel, on aboutit en une bonne demi-heure sur une route visiblement artificielle, composée d'une sorte de verre bleuté au sein duquel on peut apercevoir une multitude de fils, de câbles et de fibres

optiques baignées parfois parcourus d'éclairs lumineux. La route est parallèle à la côte. Loin au nord, on distingue une grande cité aux flèches de verre bleu.

### La route de verre

L'arrivée sur la route de verre devrait sembler être un moment de répit pour les personnages. Mais malheureusement pour eux il n'en est rien. La route abrite en effet une strate neurale dans laquelle circulent les égos numérisés de l'ancienne civilisation qui peuplait autrefois cette planète, avant de connaître la singularité et de se réfugier dans un univers complètement artificiel. Tant qu'ils ne tentent pas d'atteindre la strate neurale, tout se passera bien. S'ils l'attaquent, d'antiques gardiens s'éveilleront pour la défendre. Et malheureusement pour les joueurs, il y a des endroits où la strate affleure, usée par les années ou abîmée par les événements climatiques ou tectoniques. S'ils s'approchent de ces zones sensibles, là encore les gardes-influx s'activeront.



Un garde-influx est un synthétique de combat digne des meilleures compagnies mercenaires du système solaire. Il convient d'en user avec parcimonie et de respecter ses conditions d'activation. Le garde-influx n'attaque que si la strate est en danger, c'est-à-dire :

- ▶ si les personnages interagissent d'une quelconque manière avec elle
- ▶ si les personnages restent à moins de 5m d'une zone sensible

Pour décrire l'arrivée d'un garde-influx, commencez par décrire un bourdonnement, une vibration de basse profonde. Alors que le bourdonnement s'approche il devient plus mécanique et un synthétique de combat autoporté arrive sur place en suivant la route. Il braque ce qui semble être des armes meurtrières sur les personnages avant de leur envoyer des ordres sous la forme d'ondes électromagnétiques détectées par leurs implants. Seulement le code est incompréhensible... Sans réponse si les personnages ne s'éloignent pas du lieu de l'activation, le gardien donne l'assaut.

L'épisode de la route est l'occasion de mettre en scène des courses-poursuites entre des robots meurtriers et des personnages. En leur permettant toujours de fuir si c'est leur choix, mais en faisant en sorte que cette fuite leur coûte quelque chose. Les gardiens poursuivent les contrevenants sur quelques centaines de mètres avant de rejoindre le lieu du délit pour le surveiller, en attendant des équipes de réparation qui ne viendront jamais. Ils finiront par revenir en mode dormant au bout de quelques heures.

Si un garde-influx est détruit, deux autres s'activeront pour aller neutraliser la menace (donc si deux sont détruits, quatre s'activeront etc...). L'activation de nouveaux gardes-influx demande quelques minutes pendant lesquelles les personnages seront libres d'agir à leur guise. Cependant ils entendront rapidement le vrombissement caractéristique des synthétiques.

Si les joueurs évitent la route, aucun problème, ils devront travers la jungle gazeuse jusqu'à la cité. C'est possible mais terriblement

dangereux et usant. À eux de choisir. Au bout de la route, la cité neurale apparaît.

## La cité neurale

La grande cité circulaire présente les ruines de hautes tours de matériau isolant semblable à du verre poli, reliées entre elles d'une multitude de connexions faites de fils métalliques et de fibres optiques enchâssées dans le verre. Parfois la couche protectrice est abîmée et on peut apercevoir un gel épais, à l'odeur désagréable, hautement conducteur du courant et très corrosif pour la peau humaine. Sous le gel commence la véritable strate neurale, composée de nodules ressemblant aux nodules organiques de la jungle gazeuse, mais visiblement artificiels. Là où elle affleure la strate neurale est morte, mais plus profondément où sous les parties intactes de la couche polie, elle est très riche d'activité. Toutes les connexions sont cependant filaires et les muses des personnages ne pourront que détecter la présence de champs magnétiques intenses liés à la circulation d'une très importante quantité de courant électrique dans les entrailles de la ville. De loin en loin des modules technologiques semblent avoir été greffés sur les affleurements de la strate. Ils sont visiblement issus d'une technologie différente de celle qui a donné naissance à la cité, et les plus avisés des personnages pourront noter la ressemblance avec l'œuf d'Éden que transporte Abel.

Comme la route de verre, la cité neurale est protégée par des gardiens synthétiques. Mais ces synthétiques sont différents des gardes-influx, ils sont pilotés par des IA beaucoup plus évoluées, capable de communiquer avec les personnages. Les gardiens de la cité sont les résidus d'expérience menées par les TITAN sur des IA étrangères pour les mener à la conscience. Ce sont des êtres composites qui parlent certaines langues humaines sans en comprendre vraiment les concepts émotionnels par exemples. Ils sont froids et logiques, n'ont aucune considération pour la vie humaine en tant que telle mais ont de la considération pour la vie intelligente. Ils se souviennent de leur vie passée au sein des mondes virtuels dans lesquels leur peuple

## Événements imprévus

- ▶ [Plage] Une carcasse métallique dépasse du sable. C'est un artefact ancien, alien et datant de la visite des TITANS.
- ▶ [Plage] Une pluie alcaline et chargée d'ammoniac commence à tomber doucement, obligeant les personnages à chercher ou confectionner un abri.
- ▶ [Plage] Alors que les personnages explorent la plage, la marée monte à toute vitesse. Les personnages doivent gagner un point surélevé ou être immergés.
- ▶ [Jungle] Une cheminée à proximité est bouchée par des débris organiques, les gaz qui en sortent sont sous pression et produisent un sifflement inquiétant. Si les personnages ne font rien elle va éclater en projetant du shrapnel acéré.
- ▶ [Jungle] Non loin de l'endroit où évoluent les personnages un incendie se déclare, embrasant les gaz au-dessus des cheminées comme autant de bougies d'anniversaire. Rester sur le trajet des flammes coûtera sûrement leur vie aux personnages.
- ▶ [Jungle] Un prédateur volant approche de la zone où évoluent les personnages. C'est une méduse presque transparente qui laisse traîner des filaments empoisonnés au sol.
- ▶ [Route] La route enjambe un ravin et est très endommagée. Il n'y a pas d'autre pont à moins de faire un gros détour.
- ▶ [Route] Au bord de la route, les personnages tombent sur une réserve de gardes-influx désactivés. Il ne leur manque qu'un égo pour les animer.
- ▶ [Route] Un gros animal local est tombé dans le gel à un endroit où la route a cédé. Il souffre et est en train de se faire ronger par la substance étrange.
- ▶ [Cité] Les vibrations liées au passage des personnages dans la zone font s'écrouler une flèche endommagée sur le chemin des joueurs qui doivent éviter les débris.
- ▶ [Cité] Les personnages tombent sur une cache d'artefacts TITANS ouverte... ■



s'est réfugié. Et ils se souviennent aussi d'une vie sur terre. Le dialogue devrait mener les personnages à comprendre qu'ils sont en fait des êtres hybrides, issus des expériences des TITANs, composés d'une âme de la cité neurale et d'une âme terrienne. Évidemment cette révélation s'accompagnera d'un choc à la fois pour les personnages et pour les revenants (rencontre avec une forme de vie exurgente 1d10+3). Ces revenants se sont soumis naturellement aux ordres d'Abel et leur santé mentale est très affaiblie. Il convient de compter les chocs que leurs infligeront les personnages pour voir s'il ne basculent pas dans la folie (voir le sous-système de gestion de la santé mentale des personnages non joueurs). Face au groupe, leur première réaction sera de tenter de les convaincre de les suivre jusqu'à un point d'interface des TITANs, pour numériser leur esprit et le mettre à disposition d'Abel. Ils ne sont pas immédiatement agressifs, ils veulent convaincre, n'hésitent pas à user de stratagèmes et de mensonges. Jusqu'à ce qu'ils craquent.

Je ne vous livrerai pas ici de plan de la cité, arrangez-la comme il vous plaira, les flèches et les tours ont pour fonction de collecter la lumière et les particules flottant dans l'atmosphère d'une part et de jouer le rôle d'antennes de transmission d'autre part. La cité neurale faisait autrefois partie d'un immense réseau de cités réparties sur l'ensemble du système stellaire, toutes reliées en permanence grâce à ces antennes. Aujourd'hui la plupart de ces cités sont vides, les anciens habitants ayant déserté les strates neurales depuis longtemps pour un destin inconnu. Peut-être ont-ils évolué totalement au-delà de l'existence physique, peut-être ont-ils simplement disparu.

Suivre les revenants propulsera directement les personnages dans l'épisode 5 de la campagne et leur permettra d'accéder à la strate neurale par un module TITAN. Ce n'est probablement pas la meilleure solution pour eux, mais ce n'est pas pour autant la fin de l'histoire. S'ils explorent la cité, ils finiront par découvrir une spire récemment fracassée

et baignant dans le gel qu'elle contenait, le corps d'Abel, relié par de nombreux câbles à la cité. Abandonné près de lui, l'œuf d'Éden gît, ouvert et envahi lui aussi de filaments.

### Le secret d'Éden

La strate neurale a été utilisée par les TITANs pour y stocker de nombreux égos volés aux populations terriennes pendant la chute, il y a des années. Dans un environnement numérique étrange, ces humains ont été reconditionnés et transformés au contact d'échos des aliens disparus. Ils sont des milliers à attendre le bon vouloir des TITANs, mais les TITANs ont disparu. L'interaction avec ces âmes perdues sera l'objet du scénario suivant.

Abel utilise le virus Éden pour pirater la strate neurale et accéder à ces égos : les humains de la terre et les échos, les traces des intelligences locales. Il va recréer Éden dans la cité neurale et utiliser les ressources laissés par les TITANs et la civilisation perdue pour constituer une armée d'invasion du système solaire.

Il semble trop tard pour arrêter Abel. Il a laissé son corps derrière lui pour prendre le contrôle de la strate neurale. Mais quand les joueurs examinent l'œuf d'Éden, ils peuvent se rendre compte qu'il semble inactif. S'ils mènent des analyses, ils apprendront très rapidement (par leurs muses par exemple) que le virus que l'œuf contenait a disparu. Qu'il a été détruit par les défenses immunitaires de la cité. Les personnages disposent alors d'une opportunité exceptionnelle : utiliser les défenses immunitaires de la cité neurale pour détruire le virus qui les parasite. Pour ce faire ils devront s'interfacer directement avec la cité, sans passer par les modules TITANs. L'égo des personnages sera alors envoyé dans une zone de quarantaine créée par la cité. Le code d'Éden sera séparé de leur propre code, mais la cité ne les reconnaissant pas comme les membres de son peuple original, elle s'arrêtera là, ne sachant pas si le code d'Éden fait vraiment partie d'eux ou pas. Les personnages auront alors plusieurs façon de se débarrasser d'Éden :

- ▶ Convaincre la cité qu'Éden est un parasite. Il va falloir discuter avec elle, répondre à ses questions dont la principale sera : qu'est-ce qu'un être humain ? C'est à mon sens une question centrale dans *Eclipse Phase* ; la cité a besoin d'une réponse suffisamment claire pour pouvoir distinguer la partie qui doit survivre. Bien entendu Éden argumentera qu'il fait partie de leur essence car il est né de leurs idées. Que le séparer d'eux serait les séparer d'un organe. Il pourra utiliser sa capacité à faire évoluer leur organisme pour convaincre qu'il fait partie d'eux. Cette option fait surtout appel à du roleplay, des jets de dés peuvent permettre de suivre l'évolution de la situation. Leurs motivations et leurs réputations peuvent aussi entrer en compte, la cité les interrogeant à ce sujet-là aussi. Cette scène devrait être

### Quelques revenants et leur personnalité

Pour chaque revenant présenté ici, une progression de leur état psychique est proposé.

- ▶ **Bask**, mère de famille sauvage, très inquiète pour ses enfants. [Anxiété>Panique>Blackout]
- ▶ **Jerom**, trafiquant de drogue, persuadé d'être en manque, agressif. [Faim>Frissons>Hallucinations]
- ▶ **Kol'z**, musicienne inspirée, hypersensible à tendance hippies prononcées. [Logorrhée>Tremblements>Hystérie]
- ▶ **Riadelrad**, employé de bureau anonyme, passionné de culture celtique, [Indécision>Mutisme>Paralyse]
- ▶ **Jonas**, vieux beau, séducteur kitsch. [Fixation>Narcissisme>Handicap psychosomatique]
- ▶ **Marion**, avocate d'affaires de haut vol, sociopathe hypercompétitive. [Écholalie>Échopranie>Frénésie]
- ▶ **Gil**, étudiante délurée, à la recherche d'un coup médiatique pour son diplôme. [Désorientation>Confusion>Démence] ■

un des points culminants de la campagne *Éden*, les personnages passent de l'état de victimes infectées à la recherche d'une rédemption, à la possibilité de choisir leur destin. Cela ne se fera pas sans qu'ils s'interrogent sur leur nature.

- ▶ Cependant, comme les questions philosophiques n'intéressent pas tous les joueurs, il est possible d'agresser directement Éden pour tenter de le détruire. La cité restera neutre et posera tout de même ses questions pour comprendre pourquoi les deux faces de ce qui semble un même être pour elles s'affrontent (règles des espaces simulés, p. 262 du livre). Ses interventions devraient surtout contribuer à l'ambiance de la scène à ce stade. La raison étant jetée à bas. Je laisse au meneur de jeu la tâche de décider des caractéristiques d'Éden, c'est un infomorphe viral vicieux, puissant qui devrait donner beaucoup de fil à retordre aux personnages (un espion jovien du livre de base, amélioré en fonction de l'expérience du groupe peut être intéressant). Les personnages apparaissent a priori sans arme dans cet espace de quarantaine simulé.

Quelle que soit la nature de la confrontation choisie, deux issues sont possibles : les personnages se débarrassent d'Éden ou les personnages passent sous le contrôle d'Éden. S'ils passent sous le contrôle d'Éden, ils seront envoyés dans les profondeurs de la strate neurale, au sein de l'armée d'Abel. Avec possibilité de s'en échapper lors de l'épisode 5 de la campagne. S'ils se débarrassent d'Éden, ils sont alors libres de choisir leurs actions suivantes.

Une fois libérés d'Éden, les personnages apprennent de la cité qu'Abel les a précédés et qu'il est au sein des égos dont elle a la charge. Elle pourra leur montrer Abel aux commandes d'une armée terrifiante d'égos contrefaits. La cité pourra leur dire qu'il a relancé la production de gardes-influx pour y intégrer ces égos, que bientôt ils trouveront tous un corps. Les personnages ont alors un choix terrible à faire : réinitialiser les mémoires de la cité, éliminant purement et simplement les égos qui y vivent ou trouver un moyen de priver Abel de son emprise.

La porte vers l'épisode 5 s'ouvre : plonger au cœur des mémoires de la cité neurale pour libérer les égos enfermés.

## Galerie de portraits

Comme toujours les statistiques peuvent être prises dans le *NPC file : prime d'Eclipse phase*, que vous pouvez trouver pour environ 5 euros sur [drivethrurpg.com](http://drivethrurpg.com) par exemple.

### ▶ Crabes-roseaux

Les crabes-roseaux sont des créatures qui ressemblent à une version géante d'une créature terrestre : le crabe flèche (*stenorhynchus seticornis*), la flèche du crabe se prolongeant par un tube creux surmonté d'organes de récolte des gaz nutritifs émis par l'océan, qui présente une ressemblance étrange avec un roseau. Ils se nourrissent à la fois des gaz et des animaux marins venant s'échouer sur la plage, se comportant autant en charognards qu'en prédateurs.

*Statistiques : AGI pod worker (NPC File 1 p. 2)*

### ▶ Gaz-fauves

Les gaz-fauves sont des nuages de nanovie, semblables aux nanorobots mais d'origine organique. Il n'est donc pas possible de les contrôler par une voie électronique. Ils sont quasiment invisibles à l'œil nu. On peut parfois les repérer comme une brume opalescente.

*Statistiques : Disassemble nanoswarm (EP p. 329)*

### ▶ Gardes-influx

Les gardes-influx sont des forces de sécurité antiques mises en place par la civilisation à l'origine de la cité neurale de Kepler 64b. Ce sont des machines volantes armées et rapides, programmée pour une tâche : protéger le route de verre et ce qu'elle recouvre. Leur forme est étrange, ressemblant à une sorte de larme. Le système leur permettant de léviter est invisible, mais génère un bourdonnement



qui permet de les repérer de loin. Elles ressemblent beaucoup à la route, une carapace de verre bleuté protégeant un intérieur empli de gel et de circuits. Leur arme principale est un faisceau de particules généré à leur sommet, sur la pointe la plus fine de la larme.

*Statistiques : Direct action mercenary* (<http://eclipse-phase.wikispaces.com/Direct+Action+Mercenary/>)

#### ► Revenants

Les revenants se présentent dans des morphes synthétiques composés comme toute la technologie extraterrestre de verre bleuté contenant un gel dans lequel baignent des circuits. Ils sont cependant humanoïdes, sans visage. Ils ressemblent beaucoup à des humains, mais c'est l'action des TITANS autrefois qui en est responsable plutôt que leur forme d'origine.

*Stats : Security Troopers (NPC File 1 p. 13)*

#### ► Éden

L'incarnation numérique du virus Éden, sa personnification par les systèmes de la cité neurale, donnent un résultat surprenant. Au lieu d'une sorte de monstre difforme, il s'agit d'un être androgyne, élégant, combinant les traits d'Adam et Ève 0 que les personnages ont pu rencontrer dans leurs périples. Il apparaît vêtu d'une tunique blanche immaculée. Seuls ses yeux trahissent sa nature : ils sont d'un rouge profond, sanguin, intégral. Pas de pupille, pas de blanc, juste du rouge. Tatouée au creux de ses poignets, une fleur de lotus, rouge elle aussi.

## Outils narratifs : attrition

Plutôt que de gérer l'attrition dans le cadre du scénario en comptant le détail de ce que transportent les personnages, l'utilisation de systèmes alternatifs peut être intéressante. Voici une proposition de système à utiliser dans ce cadre qui emprunte beaucoup à d'autres jeux comme *FATE* ou *Apocalypse World*.

**Santé mentale** : Dans le cadre de ce scénario le suivi de la santé mentale des personnages devient particulièrement important. C'est un ressort que j'ai peu utilisé dans les épisodes précédents du scénario, explorant beaucoup plus le côté science-fiction transhumaniste d'*Eclipse Phase*. Mais dans *De l'autre côté de la porte* c'est différent. Les attaques contre la santé mentale des personnages seront constante, répétées, rythmant le récit. Chaque scène se voit attribuer ici d'une valeur de stress à utiliser contre les personnages au moment qui paraîtra le plus opportun au meneur, généralement lors de l'arrivée de l'adversité, mais pas toujours. Le but ici n'est pas d'infliger des traumatismes aux personnages, mais d'éroder leur résistance jusqu'à les amener au bord de la crise de nerfs.

La règle d'*Eclipse Phase* indique que face à une source de stress les personnages doivent faire un jet de (Volonté)x3 pour résister. En cas de réussite tout va bien, en cas d'échec ils subissent une attaque de stress (valeur variable). Les règles prévoient aussi qu'en cas de situation particulièrement horrifique, des modificateurs peuvent s'appliquer au jet. Je conseille ici un modificateur dépendant du nombre de jets réussis par le personnage jusque-là : -10/jet réussi paraît être une bonne idée si le scénario contient relativement peu de situations de stress, -5/jet si les situations sont nombreuses ou le scénario long. Ainsi, les personnages seront tous affectés par le stress. Une fois un jet raté, le compteur est remis à zéro.

**Fuite** : Face à un danger difficilement surmontable, permettez toujours aux personnages de fuir, en indiquant qu'il y a un prix à cette fuite. En échange de leur survie, ils subissent une perte d'équipement, quelques blessures non mortelles, du stress mental...

**De Charybde en Scylla** : Chaque situation devrait être plus difficile que la précédente, si les joueurs ont perdu de l'équipement ou des ressources ça sera facilement le cas, mais s'ils s'en sortent sans grande difficulté, il convient de manipuler l'adversité en conséquence. Il ne s'agit pas nécessairement d'une variation importante de la difficulté, et ça n'a pas besoin de s'affirmer à chaque jet de dé. C'est au niveau global que ça devrait se faire sentir. Par exemple, franchir un bout de terrain inconnu mais dangereux peut demander un jet de survie. Le suivant sera de difficulté équivalente, mais celui d'après aura une pénalité de 5 ou 10, qui stagnera un peu puis augmentera à nouveau etc...

**Pas de répit** : pas de repos, pas de répit pour les personnages. Dans *De l'autre côté de la porte*, c'est marche ou crève. Les joueurs devraient ressentir la tension s'accumuler. Attention cependant de ne pas aller trop loin, la pression doit motiver les joueurs, pas



les décourager ou les empêcher de jouer leurs personnages comme ils l'entendent. N'interrompez pas les discussions mais indiquez qu'un danger s'approche par exemple. Si les personnages décident de prendre une pause, laissez-les le faire. Pendant un petit moment, mais dès qu'ils commencent à s'installer, un danger devrait les assaillir. Pensez à utiliser les règles de santé mentale d'*Eclipse Phase*.

**Plus on est de fous, santé mentale des PNJ :** Dans *Eclipse Phase*, les personnages accumulent du stress. Lorsqu'ils en acquièrent trop d'un coup ils risquent de développer un trauma (l'équivalent d'une blessure), et lorsque le stress dépasse la lucidité du personnage, la psyché du personnage est durablement endommagée. Les Revenants de la cité neurale sont des composites déjà endommagés, susceptibles de craquer presque à n'importe quel moment si le contact avec les personnages est trop violent. Pour simplifier la gestion de leur santé mentale, je propose le système suivant :

- ▶ Chaque revenant commence avec un dérangement mineur (que le meneur de jeu choisit au hasard ou selon ce qui l'arrange, p. 210 du livre de base d'*Eclipse Phase* en anglais).
- ▶ Chaque fois qu'un personnage hausse le ton, évoque la vie sur terre, évoque la civilisation disparue de la cité neurale, raconte des horreurs, tente de pirater leur système... le personnage non-joueur aggrave son dérangement d'un rang ou le remplace par un dérangement plus grave (mineur vers modéré, modéré vers majeur).
- ▶ Petit rappel des dérangements majeurs :
  - ▶ **blackout** : passage en fonctionnement automatique, le revenant ignore les personnages pour reprendre une patrouille, il se défend si on l'attaque ;
  - ▶ **frénésie** : le revenant attaque immédiatement les joueurs ;
  - ▶ **hallucinations** : le revenant se croit ailleurs sur terre ou dans la cité d'avant, il est incohérent et ignore les personnages, il risque de ne pas se défendre en cas d'attaque ;
  - ▶ **hystérie** : le revenant se met à hurler

sur les personnages, à craquer complètement devant leurs yeux ;

- ▶ **démence** : le revenant devient complètement irrationnel, ses réactions n'ont plus de lien avec les actions des personnages, il peut aussi bien les attaquer que les aider, pour changer juste après ;
- ▶ **paralysie** : le revenant semble s'éteindre, incapable de faire un mouvement ;
- ▶ **handicap psychosomatique** : des éléments du revenant ne fonctionnent plus : ses sens, ses armes, son système moteur peut-être. ■

JULIEN POUARD

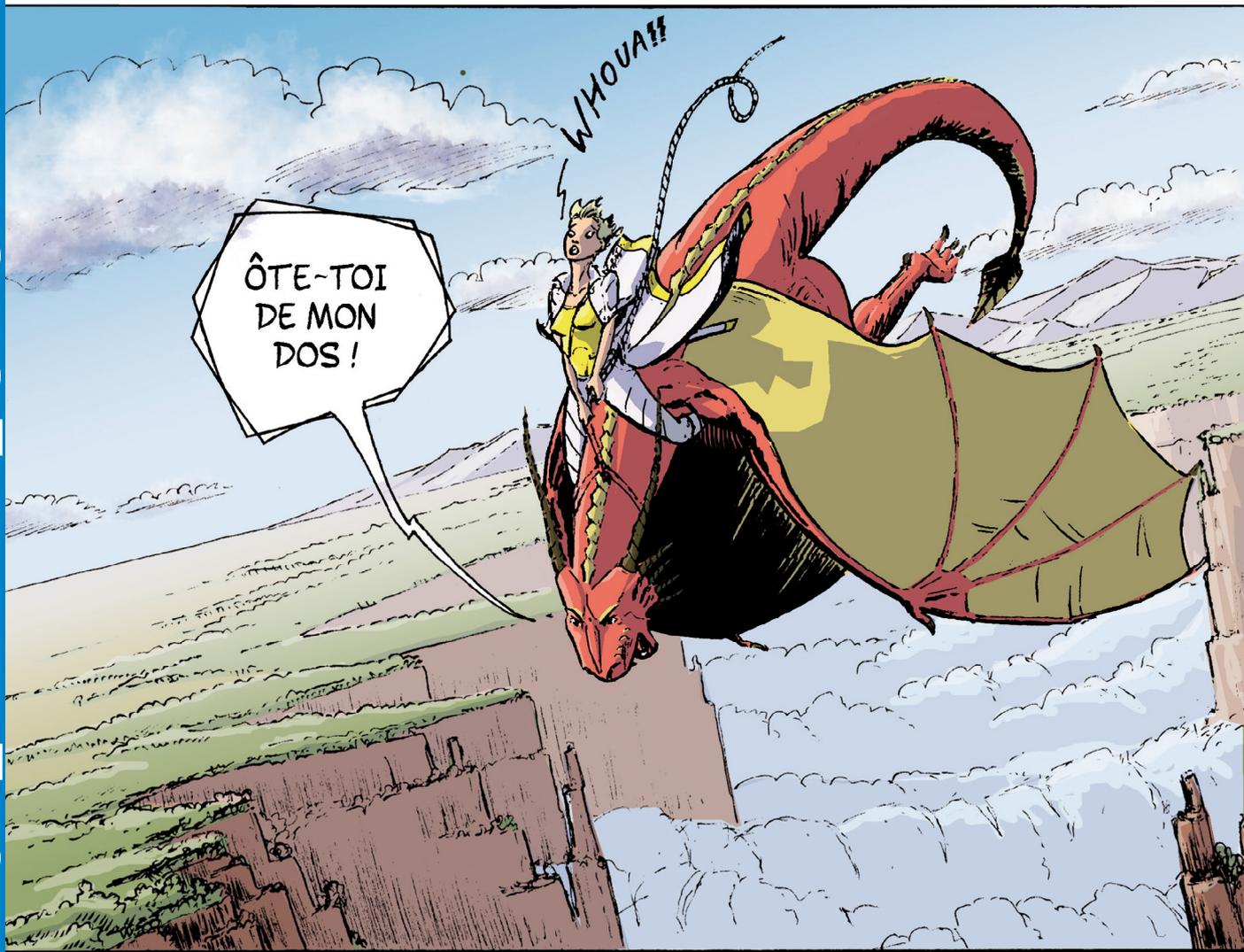
Prochainement  
dans les *Chroniques  
d'Altaride*

## Éveil 5 - Le Roi des âmes

Le chemin vers l'éveil a été long et douloureux. Dans les profondeurs virtuelles de la cité neurale de Kepler 64b s'est réfugié Abel, le prophète d'Éden, le roi des âmes. Il prépare son retour vers le système solaire à la tête d'esclaves enlevés par les TITANS lors de la chute de la terre, armés d'une technologie volée à un peuple extraterrestre disparu. Les personnages pourront-ils l'empêcher de conquérir le monde ? Réussiront-ils à ramener à l'humanité une partie de la fine fleur qui lui a été enlevée par les TITANS ? Décideront-ils d'être des héros ou des bourreaux ?

*Éveil 5 - le roi des âmes* verra la conclusion de la campagne *Éveil* pour *Eclipse Phase* dans un épisode qui réservera encore quelques surprises et révélations aux personnages de la campagne.

Bientôt dans les *Chroniques d'Altaride*. ■



Nouveau feuilleton en bande dessinée

## Rencontre avec Agénor Le Ruyer et Leonor Weyland

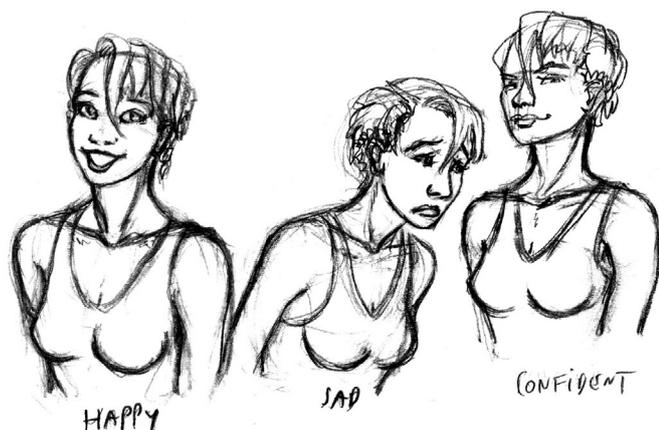
Agénor Le Ruyer a scénarisé et illustré la nouvelle bande dessinée que vous retrouverez en feuilleton dans les *Chroniques d'Altaride* à partir de ce numéro. Leonor Weyland en est la coloriste.

Rencontre avec deux artistes en herbe !

**Chroniques d'Altaride** : C'est votre première bande dessinée ?

**Agénor Le Ruyer** : Non, j'ai déjà réalisé plusieurs petites histoires de trois à six pages, réalisées pour des collectifs de bandes dessi-

nées publiées dans des micro-publications : *Le Tour du monde en 80 bulles* et plusieurs volumes du 9<sup>e</sup> parallèle. *Âme de dragon* : *Thaïlla* est une séquence plus longue que les autres.

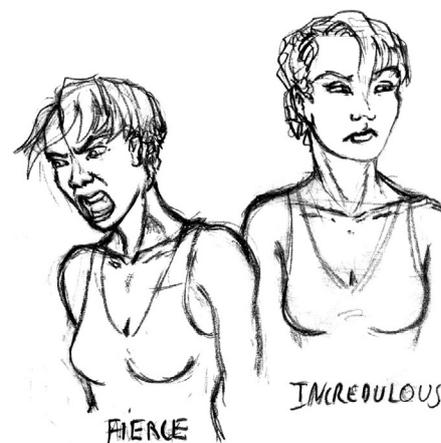


**Leonor Weyland** : Auparavant, j'avais déjà fait des planches en amateur au sein d'une association, et à l'occasion de divers concours de planches organisés dans la région nantaise.

**C. d'A.** : Quel parcours avez-vous eu pour en arriver là ?

**A. L. R.** : Un double parcours. J'ai suivi des études en architecture et en même temps des cours de dessin avec les auteurs de bande dessinée Jean-François Miniac et Kkrist Mirror. Les études m'ont appris la productivité, la communication de son projet et l'usage des outils en infographie ; les cours m'ont appris la rigueur du dessin, la narration et la créativité. Une fois devenue DPLG (diplômé par le gouvernement), j'ai commencé à réaliser des petites productions durant mes temps libres. Aujourd'hui l'activité du bâtiment et des travaux publics diminue fortement, ce qui me laisse beaucoup plus de temps pour réaliser des commandes en free-lance. L'illustration et la bande dessinée deviennent aujourd'hui un revenu complémentaire.

**L. W.** : J'étais très investie dans la bande dessinée durant mes années de collège et de lycée. Mais je me suis vue dans l'obligation de mettre cette activité en pause durant mes études universitaires (je suis maintenant professeur des écoles). J'ai repris contact avec ce monde via Agénor, et c'est ce qui nous a conduits à travailler ensemble.



**C. d'A.** : Faites-vous du jeu de rôle ? Si oui, est-ce que le jeu a une influence sur votre travail artistique ?

**A. L. R.** : Je suis rôliste en effet, joueur régulier et jeune game master. Ce sont les illustrations des livres de règles qui m'ont attiré dans cet univers. Les univers médiévaux, fantastiques et steampunk m'intéressent plus particulièrement. Ce sont d'ailleurs mes sujets de création.

**L. W.** : Cela fait cinq ans maintenant que je pratique très régulièrement le jeu de rôle en tant que joueur ou maître du jeu. J'ai également été présidente d'une association de jeu de rôle (l'ARES [Association rôlistique extrêmement sympathique] à Nantes). Et j'ai pu, à cette occasion, effectuer divers projets artistiques (affiches d'événements, gobelets, illustrations pour des soirées à thème, décors d'ambiance...) qui ont directement été inspirés par le jeu de rôle.

**C. d'A.** : De quoi parle votre bande dessinée ?

**A. L. R.** : *Thaïlla* est un épisode d'introduction à *Âme de dragon*, qui invite à entrer dans l'univers des Terres d'Adéo. Un univers où se côtoient les hommes et les créatures fantastiques.

Thaïlla est une dragonne qui fuit son royaume convoité et accaparé par les humains pour ses richesses minières. Son peuple est mal compris par les autres peuplades car les



dragons sont des créatures rustres, obscures et solitaires. La situation devient intenable dans le royaume. Les dragons, ravagés par la disette, s'entretuent pour se partager les dernières ressources.

Elle rencontre durant son exode l'aventurière Sydney Tamaris, qui se passionne pour les dragons. Après une entrevue mouvementée, toutes deux vont sympathiser et se lancer à la reconquête du royaume des dragons.

En se lançant dans cette quête, Sydney va ainsi découvrir que la coexistence des populations n'est pas aussi idyllique qu'il n'y paraît. La vie harmonieuse dont jouit Adéo serait en réalité orchestrée pour ne satisfaire que les profits des dirigeants peu scrupuleux.

**C. d'A.** : Quelle(s) technique(s) utilisez-vous ?

**A. L. R.** : Je réalise le tracé à la plume et au feutre puis je colorise à la palette graphique. Je réalise mes carnets de voyage et mes études au crayon et à l'aquarelle. Pour *Âme de dragon* nous sommes deux coloristes. La technique est mixte avec des planches colorées à l'encre délébile puis retouchées par ordinateur.

**L. W.** : Je me suis occupée de la coloration de cette bande dessinée. Je travaille entièrement à la main. Je colorise en uti-

lisant des aquarelles et des encres de Chine colorées. Je superpose les couleurs dans un premier temps, puis je peux les retravailler avec des pastels secs et des crayons de couleur.

**C. d'A.** : Avez-vous d'autres travaux actuels ou projets dans vos cartons ?

**L. W.** : Oui, j'aime sauter de projet en projet. Mais avant les projets liés à l'ARES et à la bande dessinée d'Agéonor, tous mes projets étaient restés dans un cadre privé (excepté aussi le fanzine que l'on publiait annuellement dans notre association de bande dessinée). J'ai beaucoup aimé le fait de faire des projets répondant à une demande précise et voués à être vus par un grand nombre de personnes.

J'aimerais effectivement continuer à travailler de cette manière. J'ai trouvé ce partenariat avec Agéonor très agréable et enrichissant.



**A. L. R. :** J'ai un projet de roman graphique actuellement en attente et l'illustration du jeu de rôle *Fils des siècles*, de Benoît Chérel, qui est en cours de développement. Sinon, je recherche actuellement un scénariste pour réaliser avec lui un projet d'album de bande dessinée en one shot ou en série, à soumettre aux éditeurs. À bon entendre !

**C.d'A. :** Gageons qu'avec tous nos lecteurs créatifs, vous allez bientôt recevoir quelques appels... Merci beaucoup de nos offrir cette nouvelle série de planches de bandes dessinées dans les *Chroniques d'Altaride* ! ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**



# AME DE DRAGON

THALLA

ÉPISODE 1



Texte et dessin d'Agénor Le Ruyer  
Couleurs de Léonor Weyland

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS CETTE DRAGONNE S'ATTAQUE À VOTRE VILLAGE?

ELLE PILLE NOS RÉCOLTES DEPUIS MAINTENANT 3 ANS.

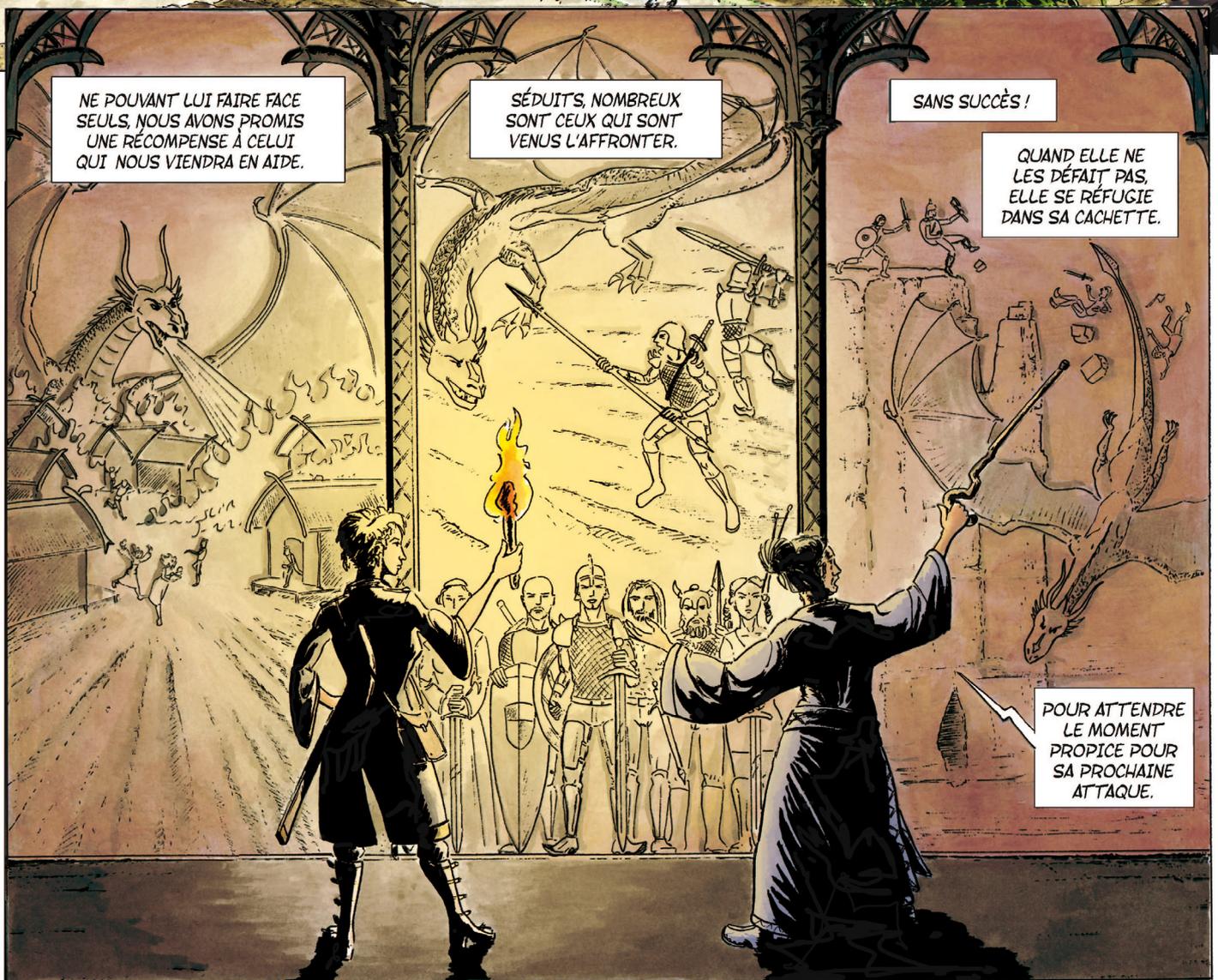
NE POUVANT LUI FAIRE FACE SEULS, NOUS AVONS PROMIS UNE RÉCOMPENSE À CELUI QUI NOUS VIENDRA EN AIDE.

SÉDUITS, NOMBREUX SONT CEUX QUI SONT VENUS L'AFFRONTER.

SANS SUCCÈS !

QUAND ELLE NE LES DÉFAIT PAS, ELLE SE RÉFUGIE DANS SA CACHETTE.

POUR ATTENDRE LE MOMENT PROPICE POUR SA PROCHAINE ATTAQUE.



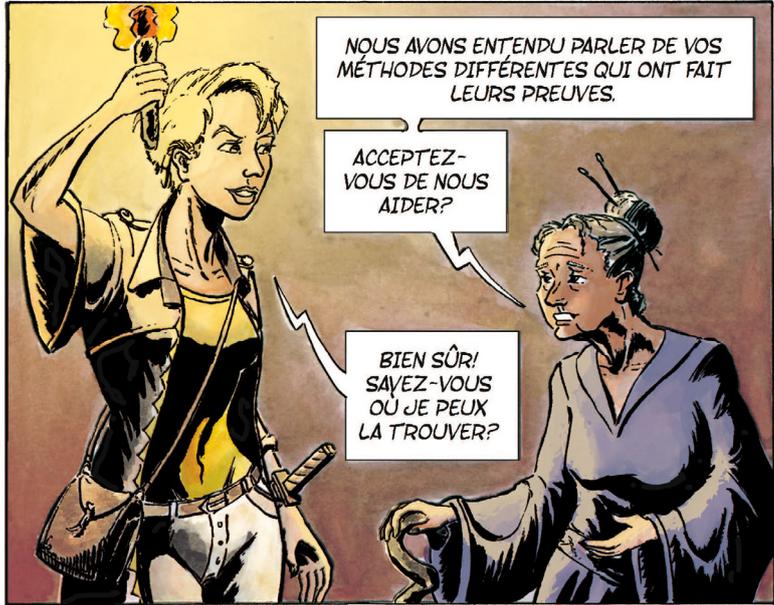
NOUS AVONS ENTENDU PARLER DE VOS MÉTHODES DIFFÉRENTES QUI ONT FAIT LEURS PREUVES.

ACCEPTEZ-VOUS DE NOUS AIDER?

BIEN SÛR! SAVEZ-VOUS OÙ JE PEUX LA TROUVER?

ELLE SE CACHE DANS LES GORGES DES BRUMES, PAR-DELÀ LA FORÊT.

ET PRENEZ GARDE! LA SAUVAGEONNE RÔDE, CETTE PAUVRE FILLE DOIT ÊTRE POSSEDÉE PAR LA DRAGONNE!



LE RUYER



UNE "FORÊT" ?!



CETTE JUNGLE EST UN ENFER!!

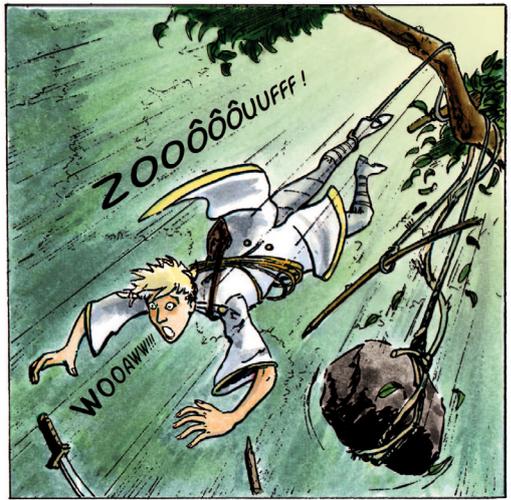
HOW!!



JE NE VOIS PAS À 5 MÈTRES.



ET J'AI LA DÉSAGRÉABLE IMPRESSION D'ÊTRE OBSERVÉE.



ZOOOôôoufff!

WOONNN



JE DOIS ABSOLUMENT ME TROUVER UN MEILLEUR MOYEN POUR ME DÉPLACER!



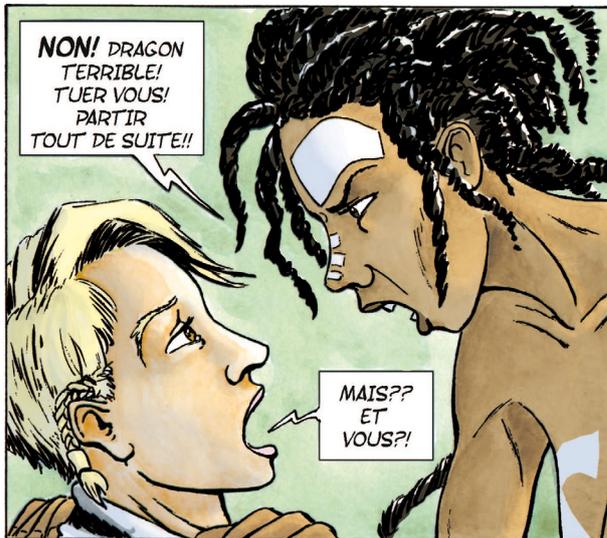
CRACK!



?? IL Y A QUELQU'UN?

À L'AIDE!

LE ROYER



# Vérandas graphiques

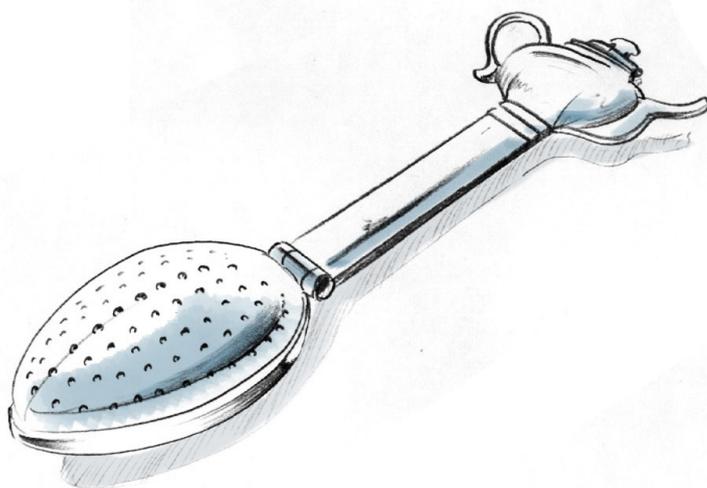


© STÉPHANE SABOURIN



© CHARLOTTE DÉNOUVEAUX

Crazy... cuillère



**CUILLÈRE À THÉ**



**CUILLÈRE CROYANTE**

17470

# MARRE DE VOS DIEUX ?

RÉPONDEZ À L'APPEL DES GRANDS ANCIENS

## KALL OF PWALOU



LA LOUTRE RÔLISTE

JEUX DE RÔLE *KALL OF PWALOU*



BÉBÉ RÔLISTE



LE MEUJEUH A TOUJOURS RAISON



JEUX DE RÔLE *Vétéran*



# LA LOUTRE RÔLISTE

JEUX DE RÔLE

ROMANS

GOODIES



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

YES I PLAY JDR



GENTILLE RÔLISTE



GENTIL RÔLISTE



MOI  
MEUJEUH ET  
MÉCHANT

# STAR-WARS



LES AMIS ! ON VIENT DE RECEVOIR UNE PROPOSITION DE MISSION DE LA PART DU NOUVEL ORDRE JEDI. ILS NOUS DEMANDENT DE DÉMANTELER UNE SECTE QUI SE FAIT APPELER "L'ÉGLISE DU COURANT CLAIR"

[JE LES CONNAIS. Y'A DES TÉMOINS DE DAGOBA QUI ONT ESSAYÉ DE M'ENRÔLER, IL Y A QUELQUES TEMPS. MAIS LEUR POLITIQUE CONCERNANT LE JUS DE PAPAYE, N'ÉTAIT PAS CLAIRE.]



J'AI ENCORE LE FASCICULE DANS MA CHAMBRE.



BONJOUR LES GARS ! FAIT VOIR LA MISSION DORIAN.



"RÉCOMPENSE : TOUTE NOTRE CONSIDÉRATION" ....

C'EST BIEN UN ORDRE OFFICIEL.

[QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE "DÉMANTELER" ? ON DOIT LES TUER ?]



C'EST PAS PRÉCISÉ, MAIS ILS INSISTENT POUR QU'IL LA FASSE PARTIE DE L'ÉQUIPE.

YOUHOU ! ON VA TUER DES JEDI !



HEIN ?? MAIS C'EST PAS DES JEDI C'EST DES ILLUMINÉS !

TU SAIS MOI : DES MECS EN ROBE QUI CROIENT EN DES TRUCS INVISIBLES...



ÇA N'A RIEN À VOIR !

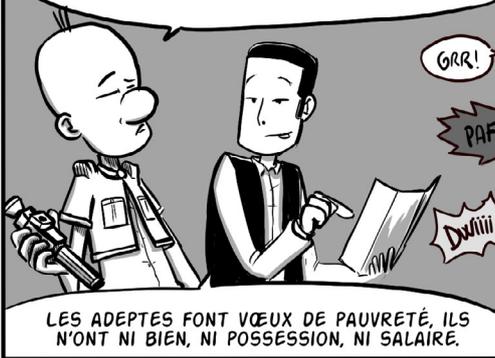
TU DOIS RECONNAÎTRE QU'IL Y A DES RESSEMBLANCES ISAK : ILS PEUVENT LÉVITER, ONT DES VISIONS PENDANT LEURS MÉDITATIONS ET UTILISENT LA FOI POUR FAIRE DES MIRACLES.



ON COMPTE LES POINTS ?

[TU VAS ENCORE PERDRE ILLA!]

ILS COMBATTENT AVEC DES BÂTONS, ON A DES SABRE-LASER ! C'EST COMPLÈTEMENT DIFFÉRENT !



LES ADEPTES FONT VŒUX DE PAUVRETÉ, ILS N'ONT NI BIEN, NI POSSESSION, NI SALAIRE.

AH TU VOIS ! NOUS ON LE DROIT À UN SABRE-LASER !



RAPPELLE MOI COMBIEN ON EST PAYÉ ?

COMME LES JEDI ILS ONT UNE HIÉRARCHIE...



[ET 100 PTS. POUR LE GRAND PRÊTRE !]

ET MERDE !

J'ENTENDS RIEN ! J'ENTENDS RIEN !

MAIS ILS ONT LE DROIT D'AVOIR DES COMPAGNES EUX.



DÉSOLÉ VIEUX, JE SAVAIS PAS ! C'EST TROP TARD POUR S'INSCRIRE ?



# RENCONTRES LUDIQUES EN PAYS BASQUE CONVENTION DE JEUX DE RÔLES ET DE SIMULATION

**23 & 24 MAI**  
MVC POLO BEYRIS  
28 AV. DE L'URSUYA  
64 100 BAYONNE



**TOURNOI DE JEUX DE RÔLES**

# LA MER AUX TROUSSES

Proposé par Les Forgeurs de Merveilles et Club Table Ronde avec le soutien des partenaires



EDITIONS SANS-DÉTOUR



Inscription et renseignements  
e-mail : clubtableronde@free.fr

et retrouvez-nous aussi sur la page facebook  
Rencontres Ludiques en Pays Basque 2015

Prix d'entrée : 5€  
PASS 2 jours : 8€