Chroniques d'Altaride

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

N°36

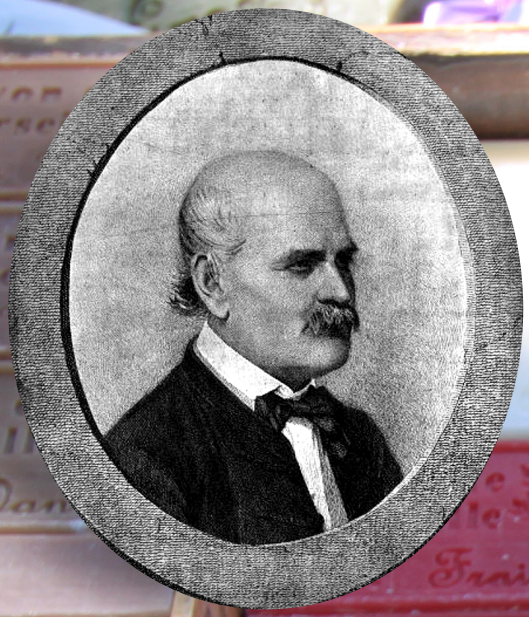
© AXELLE BOUET

▶ SCÉNARIO CATS :
DE RETOUR
DE LA GUERRE

▶ CHRONIQUE PODCAST :
DES DÉS DANS
LES OREILLES

▶ GRAND DOSSIER :
LE JEU DE RÔLE
ET LA MÉDECINE

Fenêtre sur...



Opération mains propres

Par Sophie Pérès

Fenêtre sur...

Au XIX[e] siècle, il ne fait pas bon accoucher en milieu hospitalier. La fièvre puerpérale touche les mères et les nourrissons. C'est un fait connu, si bien que beaucoup préfèrent même la rue aux bons soins des médecins. Ignace Philippe Semmelweis, obstétricien et chef de clinique à l'hôpital de Vienne, se creuse les méninges à essayer de comprendre les causes de cette hécatombe. Pour ses collègues, pas besoin de chercher bien loin : le confinement, la mauvaise aération, la promiscuité suffisent à expliquer le phénomène qui touche parfois 18% des femmes. Mais Semmelweis n'est pas convaincu. Dans le service voisin du sien, qui pratique les mêmes techniques et qui emploie surtout des sages-femmes, on ne connaît que 3% de décès.

En 1847, Jakob Kolletschka, professeur d'anatomie dans le même hôpital (qui assure une formation universitaire), décède d'une fièvre infectieuse, suite à une blessure au bistouri en disséquant un cadavre. Ses collègues procèdent à l'autopsie, parmi eux Semmelweis. Les résultats lui sautent aux yeux : l'infection est la même que celle qui touche les jeunes mères de son service. Il doit se rendre à l'évidence : c'est bien lui-même et ses étudiants qui apportent sur leurs mains, depuis la salle d'autopsie, des « substances invisibles » et mortelles aux patientes de la maternité. Il recommande alors à tous les médecins en contact avec les cadavres le lavage des mains à l'hypochlorite de calcium. Le taux de mortalité des femmes chute alors à 1,3%.

Mais sa découverte est rejetée par le corps médical. En effet, nous sommes plusieurs décennies avant les travaux de Pasteur sur les microbes, la découverte de Semmelweis ne peut donc s'expliquer de façon scientifique. De plus, le protocole de lavage des mains est long, contraignant, le produit irritant. Enfin (surtout ?) aucun médecin n'a envie de s'avouer qu'il est responsable de tant de morts.

Malgré le rejet de ses travaux par la communauté médicale, Semmelweis poursuit son activité d'obstétricien, faisant encore baisser le taux de mortalité des patientes en nettoyant le matériel médical, dans les établissements où il exerce. Il meurt à 47 ans d'une infection, après avoir été interné pour des troubles mentaux dans un asile psychiatrique.

En 1924, Louis Destouches (alias Louis-Ferdinand Céline) soutient sa thèse de médecine, publiée sous le titre : *La Vie et l'œuvre de Philippe Ignace Semmelweis*. Un hommage tardif à ce médecin visionnaire et incompris par ses pairs, qui aura tout de même sauvé, par sa pratique de l'asepsie avant la lettre, la vie de nombre de ses patientes... ■

Sophie Pérès

► **Source :** http://fr.wikipedia.org/wiki/Ignace_Philippe_Semmelweis

Éditorial

Dites « 36 »…

© BENOÎT CHÉREL

Un thème donne au numéro une couleur particulière. Certains attirent l'attention des lecteurs, d'autres déchaînent les contributeurs, certains sont attendus, d'autres moins, inspirants ou amenant à réfléchir… Voici venu le numéro sur la médecine.

36 ! La routine mensuelle s'est si bien installée qu'on en oublierait presque qu'il s'agit du dernier numéro de notre troisième année d'activité. Eh oui, les *Chroniques d'Altaride* vous sont fidèles depuis trois ans, tous les mois, sans discontinuer. Vous êtes de plus en plus nombreux à nous connaître et à nous lire, à nous apprécier et à parler de nous : merci à toutes et à tous ! Après les Elfics et FantastiLandes (dont il est question dans ce numéro) en ce début de mois de mai, l'équipe enchaîne avec un stand et une conférence à Geekopolis, la grand messe des geeks à Paris. Nous aurons un illustrateur (Clooms, auteur de la couverture du numéro 35) sur le stand, le rédacteur en chef (moi-même) et le podcasteur en chef (Julien Pouard) donneront une conférence sur la presse rôliste aujourd'hui, avec l'exemple particulier des *Chroniques d'Altaride*, et Sophie Pérès, conteuse et collaboratrice indéfectible de la revue (rédactrice et correctrice), proposera un spectacle de contes dark ciblant tout particulièrement des spectateurs geeks… et rôlistes. Brrr !

> « L'implication continue de nouvelles personnes est cruciale pour faire vivre une revue indépendante comme la nôtre

Bref, l'équipe foisonne d'idées et ne rêve que de s'agrandir pour donner corps à ses nouveaux projets, on croise les doigts pour que suffisamment de gens motivés se lancent à leur tour dans l'aventure altarienne avec nous. J'ai parfois un peu l'impression de me répéter sur ce sujet, mais l'implication continue de nouvelles personnes est cruciale pour faire vivre une revue indépendante comme la nôtre. Le nerf de la guerre, ce n'est pas tant l'argent que l'implication des participants, le cœur à l'ouvrage, le temps offert, le sérieux engagé… Avec tout ça, on est les rois du monde.

À vos dés !

Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride Mai 2015 N°36
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 – 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédacteur en chef adjoint : Julien Pouard. Rédaction : Éric Blaise, Benoît Chérel, Michel Chevalier, Nicolas Chevalier, Arnaud Desfontaines, Bruno Guérin, Christophe Hénin, Vincent Henry, Mathilde Lenoir, M'Isey, Batro Noban, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Léandre Proust, Hélène et Romain Rias, Antoine Riot, Michael A. Stackpole. Correction / relecture : Clémence Chanel, Sophie Pérès. Illustrations originales : Thibault Boube, Jems. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Agénor Le Ruyer/Leonor Weyland, © Christophe Hénin, © Nicozor. 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, Grégoire Macqueron, 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 : © Axelle Bouet.

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

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

Sommaire

Fenêtre sur...
- Opération mains propres par Sophie Pérès 2

L'Entrée
- Éditorial – Dites « **36** »... par Benoît Chérel 4

Chambre des rêves
- Tipeee et l'avenir altarien par Benoît Chérel 7

Portrait de rôliste
- Léandre Proust, rôliste minimaliste propos recueillis par Benoît Chérel **10**

Feuille de personnage
- Feuille de personnage de Léandre par Léandre Proust **12**

Salle de jeu
- Léandre Proust, créateur de *Tower Defense* propos recueillis par Benoît Chérel **13**
- Grand dossier – La Médecine et le jeu de rôle **17**
- Aide de jeu – Médecine rôliste par Benoît Chérel **18**
- Aide de jeu personnage *Ladies* – Docteur Regard par Vincent Henry **22**
- Aide de jeu personnage Super héros – Alexander Vassili par Éric Blaise **23**
- Aide de jeu – Is it safe? par Sophie Pérès **24**

Cuisine du MJ
- Aide de jeu *Antika* – La médecine antique pratiquée à Épidaure par Bruno Guérin **28**
- Scénario *Antika* – Les Serpents d'Asclépios par Bruno Guérin **30**

Bar
- Bon d'abonnement **34**
- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot **35**
- *FU: The Freeform/Universal RPG*... bientôt une version française chez Stellamaris par Michel Chevalier et Benoît Chérel **36**

Hangar d'Altaride
- Le Caducée par Jems et Arnaud Desfontaines **38**

Atelier du créateur
- Batro Noban et *Le Royaume des légendes* en version française propos recueillis par Benoît Chérel **40**
- Le jeu de stratégie *Requiem chevalier vampire* présenté par Antoine Riot propos recueillis par Benoît Chérel .....

Auditorium
- Des dés dans les oreilles par Julien Pouard **48**

Bibliothèque
- Le Monde de la tour – *De bons docteurs...* par Hélène et Romain Rias **50**
- Histoire dont vous êtes le héros *Tunnels & Trolls – Course-poursuite* par Michael A. Stackpole **56**
- Nouvelle – *L'Homme au masque de chien* par M'Isey **64**

Hangar aux scénarios
- Scénario *Cats – De retour de la guerre* par Mathilde Lenoir **68**

Jardin des conventions
- FantastiLandes, convention rôliste landaise propos recueillis par Benoît Chérel **90**

Véranda graphique
- Rencontre avec Christophe Hénin, auteur d'une bande dessinée rôliste propos recueillis par Benoît Chérel **92**
- Bédé – Extraits de *Semaine entre potes* – tome **1** par Christophe Hénin **95**
- Bédé – *Âme de dragon – Thailla* – Épisode **2** par Agénor Le Ruyer et Leonor Weyland **100**
- Crazy... *Dune* par Nicozor **102**
- Bédé - *Star Wars, le jeu de rôles* – épisode **36** *La Médecine* par Cowkiller **103**

Chroniques d'Altaride

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

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

N°37 Juin 2015 La Misère
N°38 Juillet 2015 La Révolution
N°39 Août 2015 Le Voyage
N°40 Septembre 2015 L'Enfance
N°41 Octobre 2015 La Vieillesse
N°42 Novembre 2015 L'Improvisation
N°43 Décembre 2015 Les Souverains
N°44 Janvier 2016 La Foule
N°45 Février 2016 La Solitude
N°46 Mars 2016 Le Sexe
N°47 Avril 2016 La Drogue
N°48 Mai 2016 La Loi
N°49 Juin 2016 Le Jeu
N°50 Juillet 2016 Le Sport

Soumettre un texte : 10 000 signes max. (ou contactez-nous)
Deadline : le 20 du mois précédent.
Contact : altaride@gmail.com
Forum : altaride.forum2discussions.com
Facebook : facebook.com/chroniquesdaltaride
Twitter : twitter.com/Altaride
Google+ : plus.google.com/+Altaride
Abonnement : bit.ly/abochroalta
Nous soutenir : tipeee.com/chroniques-d-altaride

www.altaride.com

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipeee et l'avenir altarien

Grâce au financement participatif continu, la revue se maintient dans sa version imprimée, en parallèle de la version numérique gratuite. Et si on imaginait ensemble les *Chroniques d'Altaride* de demain ?

Si la générosité des contributeurs ne se dément pas au fil des mois, ce qui permet de continuer à imprimer quelques exemplaires papier de la revue pour les fans, les amateurs d'arbre mort et de beaux objets collectors rôlistes, on se dit qu'il serait dommage de s'arrêter en si bon chemin. Ce 36e numéro achève trois années de publications mensuelles sans fausse note. Les *Chroniques d'Altaride* l'ont prouvé, elles sont régulières, cohérentes, ouvertes à toutes et à tous. Certainement aussi remplies d'imperfections, mais le principe collaboratif nous permet d'encourager les personnes qui repèrent des défauts à venir nous aider à les éliminer ensemble.

En parallèle de la revue rôliste, nous avons lancé il y a quelques mois le podcast rôliste, *Voix d'Altaride*, initié par le talentueux Julien Pouard. Un complément utile à un organe de presse « papier », qui amène le collectif à coloniser une autre manière de communiquer avec la sphère rôliste, toujours dans une optique de curiosité bienveillante.

On le voit bien lors des déplacements en conventions, les principes de la revue sont appréciés : sa gratuité en ligne, son souci de donner la parole aux acteurs du milieu au lien de critiquer leur travail... pourtant il reste bien difficile de mobiliser les bonnes volontés pour développer tout cela. L'organisation interne actuelle repose encore sur bien peu de monde, ce qui rend les possibilités d'améliorations pour le moment bien maigres.

Alors, en arrière-boutique, comment ça marche ? Comment prépare-t-on un numéro des *Chroniques d'Altaride* ? Puisque c'était là le sujet de notre conférence à Geekopolis, prenons le temps de détailler un peu ces rouages techniques... Peut-être que vous vous sentirez l'envie de participer à l'une ou l'autre de ces étapes ?

On commence d'abord par le thème. Celui-ci est déterminé longtemps à l'avance, sur le forum des Altariens. Nos thèmes sont universels, ils sont prévus pour fonctionner dans n'importe quel univers de jeu, à n'importe

Chambre des rêves

Contreparties… les paliers

Niveau 1 « e-Soutien » 1 €

Votre nom dans les remerciements sur Facebook.

Niveau 2 « Pilier numérique » 2 €

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

Niveau 5 « Ours gentil » 5 €

Idem + votre nom dans l'ours.

Niveau 15
« Scribe généreux » 15 €

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

Niveau 30 « Lecteur mécène » 30 €

Idem + un exemplaire papier envoyé par la poste.

Niveau 40
« Collectionneur mécène » 40 €

Idem + une dédicace sur votre exemplaire papier.

Niveau 50
« Bienfaiteur sympathique » 50 €

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

Niveau 100
« Ange d'Altaride » 100 €

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

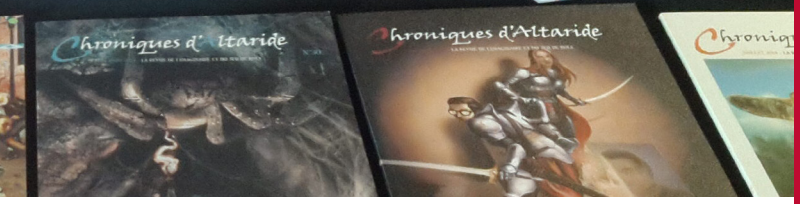
quelle époque, dans n'importe quel monde. Les zombies ? Non, il n'y en a pas dans tous les jeux. Les vaisseaux spatiaux ? Non plus ! Le voyage, l'enfance, l'Histoire, voilà des thèmes qui passent partout !

Une fois le thème défini, on fait passer le mot sur les réseaux sociaux : la revue cherche des contributions autour de ce sujet, avant le 25 du mois précédent (pour juin 2015, on demande des contributions sur le thème de la misère avant le 25 mai 2015, par exemple). Là, la solidarité des rôlistes internautes est indispensable pour que le message puisse toucher rapidement un maximum de monde. Il est toujours compliqué de sensibiliser de nouveaux contributeurs, il faut souvent prendre un peu de temps pour leur expliquer la logique de la revue, son fonctionnement interne, ses valeurs… mais ça vaut le coup, car une personne qui accroche pourra ensuite participer à d'autres numéros par la suite, voire devenir un pilier d'une rubrique !

Vient ensuite le moment des relances. Tout le monde n'envoie pas son texte ou son illustration dans les délais, il faut donc veiller au grain, revenir à la charge, gentiment, mais fermement, pour rassembler un maximum de matériaux de qualité.

En parallèle, les correcteurs commencent à se mettre au travail dès que les premiers textes nous parviennent. Le responsable de rubrique ou le rédacteur en chef coordonne les améliorations effectuées sur les textes pour qu'on puisse avoir un niveau de qualité maximum, tout en conservant le sens voulu par les auteurs : pas toujours facile, d'autant que certains bénévoles négligent parfois d'aller jusqu'au bout de leur projet et de peaufiner l'accès à leurs idées avec des titres clairs, des paragraphes fluides, illustrés d'exemples… C'est tout un art !

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.



Vient alors la mise en forme. Tout cela doit rentrer dans la maquette, pour prendre une apparence qui donne envie de lire. Le maquettiste doit travailler très vite et mêler efficacité avec esthétique et innovation. En parallèle, de la recherche iconographique nous aide à compléter les illustrations fournies par les collaborateurs, pour donner une apparence vivante et colorées aux pages. Sans images, rares sont les lecteurs à s'accrocher aux articles arides !

Enfin, quand tout est prêt, il faut encore mettre en ligne, préparer une présentation claire, avec des liens, des images... et diffuser la bonne parole au plus grand nombre : les *Chroniques d'Altaride* nouvelles sont en ligne ! Il n'y a plus qu'à finaliser le fichier à destination de l'imprimeur pour qu'il réalise au plus vite la version papier, à destination des tipeurs concernés, des abonnés et des personnes qui achètent des exemplaires via le site ou sur le stand des *Chroniques d'Altaride*, en conventions. À noter que nous proposons également ce mois-ci un nouveau mode de diffusion pour la version papier : elle est disponible sur demande dans le bar geek parisien Les Caves Alliées. Qui, elles aussi, viennent de souffler leurs trois bougies !

Merci à vous, que vous soyez tipeurs, abonnés, contributeurs ou lecteurs : c'ests grâce à vous tous que les *Chroniques d'Altaride* continuent d'exister ! ■

Benoît Chérel

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

L'abonnement : bit.ly/abochroalta

Tipez la revue sur tipeee.com

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

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

Chambre des rêves

Objectifs... ce qu'on vise

Mini-tirage papier
100 € par mois

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

Licence Adobe Indesign CC
150 € par mois

La revue est réalisée avec un logiciel de mise en page. Cet objectif nous permettra de financer l'abonnement mensuel à la dernière version d'Indesign, la Rolls de la PAO.

Flyers
200 € par mois

Pour inonder les lieux ludiques et les festivals de l'imaginaire, la revue a besoin de flyers qui présentent, en quelques mots, les infos utiles : le site, le contenu ouvert à tous, la gratuité du PDF...

Affiches
250 € par mois

Pour faire connaître la revue, rien de tel que des affiches à placarder dans vos clubs et boutiques préférés (avec l'accord des gérants, bien entendu) !

Stand pour convention
300 € par mois

La communication autour de la revue passe par une présence forte dans les festivals et conventions rôlistes, ludiques et dédiés à l'imaginaire. Cet objectif consiste à nous équiper d'un stand à la fois beau, pratique et fonctionnel pour ces événements. Il comporte un grand panneau aux couleurs de la revue, une borne d'accueil et une bannière-drapeau (le budget est supérieur à 300 € mais le matériel peut s'acquérir en plusieurs étapes).

Impressions papier
400 € par mois

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

© LÉANDRE PROUST

Portrait de rôliste

Léandre Proust, rôliste minimaliste

Propos recueillis par Benoît Chérel

Qui êtes-vous ?

Moi, c'est Léandre ! En 2010, j'ai commencé en tant qu'auto-entrepreneur dans la vente de carte à jouer et à collectionner (*Magic the Gathering*). C'était une super expérience, j'ai pu pour la première fois de ma vie mêler ma passion pour le jeu avec le métier que j'exerçais. Puis en 2013, j'ai découvert le métier de ludothécaire en travaillant six mois à la ludothèque municipale d'Issy-les-Moulineaux. Je me suis dis : « Léandre, c'est ça le métier que tu as toujours voulu faire ! ».

J'ai alors quitté la région parisienne pour m'installer à Bordeaux, afin de me former à ce métier. En 2014, j'ai passé avec succès le Diplôme universitaire de gestion et d'animation de ludothèques à l'IUT Montaigne (mention bien, s'il vous plaît...). Pendant cette formation, j'ai aussi eu l'occasion de réaliser des stages dans plusieurs structures : au Jeux Barjo – bar et boutique de jeux de société, à la ludothèque municipale de Bouliac et à la ludothèque associative La Coccinelle. Chacune de ces structures m'a apporté une vision nouvelle sur le jeu et une multitude d'expériences enrichissantes. C'est aussi cette année-là que je me suis découvert une passion pour la création de jeux de société.

J'ai profité de cette année pour participer à plusieurs festivals de jeux en tant qu'auteur pour présenter mes prototypes : Festival international des jeux de Cannes, Vill'à Jeux, Paris est ludique, Toulouse l'Alchimie, Parthenay, Panazol Joue, Ludix. C'est grâce à cette formation et aux rencontres réalisées lors de ces festivals que j'ai pu commencer à me constituer un réseau ludique. C'est en participant à tous ces festivals que j'ai constaté qu'il n'existait pas sur Internet de plate-forme pour mettre en avant les prototypes des auteurs de jeux de société. J'ai donc décidé de créer le site Fabrik Ludik[1]. Aujourd'hui c'est un site Internet qui

1 www.fabrikludik.fr

regroupe une communauté ouverte de 50 auteurs et de 120 fiches de prototypes de jeux de société. J'ai aussi été un membre actif des Créatesteurs Ludophages – une association d'auteurs et de testeurs de prototypes de jeux de société – jusqu'à mon départ de Bordeaux pour la Mayenne. Pourquoi la Mayenne ? Pour réaliser un projet professionnel autour du jeu et du jouet en bois avec ma compagne (elle aussi ludothécaire, comme par hasard !).

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

J'ai découvert le jeu de rôle à l'âge de treize ans, l'été 2002 ! Avec un de mes cousins, nous étions déjà fans de l'univers de *Warcraft* et de Tolkien. Et ce même cousin avait créé un jeu de rôle papier mêlant ces deux univers : système de combat, carte originale, personnages récurrents, inventaire des objets, fiches de personnages personnalisables. Les puristes peuvent crier au scandale, pour moi c'était une découverte fabuleuse ! Même en dehors de la table de jeu, on parlait de nos personnages, de l'univers, des alliances, des trahisons... Ce qui nous arrêtait le soir, c'était la fatigue du maître du jeu. Ce que j'en retiens, c'est l'immersion et les interactions entre les joueurs ! Et les crises de rire ! Et les deux fameux points de règles que le maître du jeu nous a balancés dès qu'on a commencé à vouloir négocier : « Première règle : le maître du jeu a toujours raison. Deuxième règle : s'il y a un litige dans le jeu, se référer à la première règle. » Suite à cette expérience, chaque été suivant, mon cousin a créé un nouveau jeu de rôle papier, avec un univers qui lui était propre.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Pour mon premier jeu de rôle, nous étions cinq cousins/cousines (âgés de onze à quatorze ans) à nous retrouver dans une grande tente de camping. Nous étions complètement néophytes, mais on a joué tous les jours, plusieurs heures par jour pendant toutes les vacances d'été, pendant cinq ans ! J'ai toujours joué avec le même groupe pendant ces cinq ans. Mais aujourd'hui, je ne joue plus aux jeux de rôle papier. Pas par manque de goût, au contraire. Le jeu de rôle est une activité chronophage, et le temps est un luxe que je n'ai plus. Quand je retrouve mes cousins le temps d'un week-end, on discute, on rigole, on joue à des jeux de société... mais on n'a plus le temps de s'investir sur un jeu de rôle. Alors, suis-je encore rôliste ? Est-ce qu'il faut qu'un rôliste soit en train de jouer pour qu'il soit considéré comme rôliste ? N'est-il plus rôliste quand il dort ? Je suis un rôliste en sommeil.

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

Le jeu de rôle n'a pas eu d'impact dans ma vie professionnelle puisque quand je jouais, je ne travaillais pas. Dans ma vie personnelle, ça a été un exutoire, un moyen d'expérimenter l'interdit, de m'exprimer. Avec le recul, il y avait beaucoup de moi dans mon personnage de jeu de rôle. Aujourd'hui, je suis beaucoup plus centré sur les jeux de société. En effet, le jeu de société est à la fois une passion et l'objet de mon activité professionnelle.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

J'ai été joueur et j'ai beaucoup aimé ça. Mais plus je crée des jeux de société, plus j'aime créer et moins je joue. Aujourd'hui, si je devais choisir une casquette, je prendrais celle d'auteur de jeu de rôle.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Faire du jeu de rôle, c'est jouer un rôle, c'est apprendre à être empathique. C'est-à-dire jouer une identité cohérente qui n'est pas soi. Mais j'ai constaté que le jeu de rôle est une forme de jeu où l'on exprime ses propres

envies/frustrations à travers le filtre de son personnage. Et ça implique que le joueur doit avoir le recul nécessaire pour dissocier l'imaginaire du réel, son personnage de lui-même. Un des grands atouts du jeu de rôle, c'est d'expérimenter dans le cadre du jeu tout un tas de situations sans qu'il y ait de conséquence sur la réalité.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Je suis en train de développer une gamme de jeux minimalistes « Une carte, un jeu ». Mon premier projet d'édition du jeu – *Tower Defense* – va voir le jour en juin 2015 grâce au succès d'une campagne de financement participative sur KissKissBankBank2. J'ai eu la chance d'être soutenu par 177 contributeurs et d'être financé à hauteur de 392% ! *Tower Defense* est un jeu de société minimaliste, avec très peu de matériel et aux règles simples, dont je suis l'auteur et l'éditeur. Pour jouer à *Tower Defense* on n'a besoin que d'une carte et de pièces de monnaie. On peut y jouer à partir de huit ans, pour un à quatre joueurs et pour une durée de partie de quinze minutes. Le jeu *Tower Defense* devrait être dans les boutiques de jeux spécialisées prochainement (en juin ?) grâce au distributeur Paille Édition, qui a été très enthousiaste. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

2 www.tower-defense.fr

Feuille de personnage de Léandre

- **Nom, prénom** : Léandre Proust, ludopathe multirécidiviste.
- **Classe de personnage** : Auteur-éditeur de jeux de société-calvitie.
- **Force** : Dans mes bons jours, j'arrive à briser une biscotte en serrant le poing !
- **Dextérité** : En-dessous du niveau de la mer.
- **Intelligence** : 128 QI, faut bien justifier la taille de ma tête.
- **Charisme** : Pas de cheveux, mais un charisme et un crâne éblouissants.
- **Compétences** : penser à créer des jeux, se préparer à créer des jeux, se lancer dans la création de jeux, créér des jeux, puis manger, boire, dormir… et rêver de création de jeux.
- **Armes** : Imagination et sueur !
- **Équipement** : Tasse de café, un ordi, un stylo, du papier et deux implants dentaires ! ■

Léandre Proust

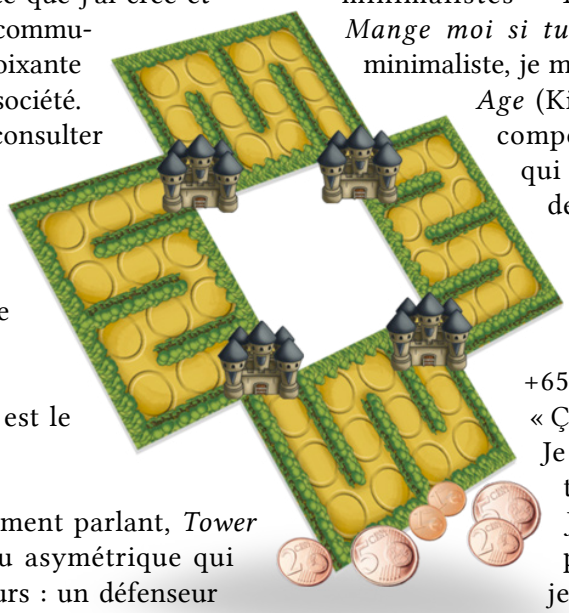
Interview

Léandre Proust, créateur de Tower Defense

Propos recueillis par Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride : *Tower Defense* est-il votre premier jeu ?

Léandre Proust : Oui, *Tower Defense* est le premier jeu que j'édite. Mais je suis auteur depuis décembre 2012 et j'ai une trentaine de prototypes dans les cartons. Deux de mes créations sont actuellement à l'étude chez des éditeurs. Mais chut, je ne peux pas en dire plus. Il est également possible de consulter une partie de mes créations sur Fabrik Ludik. fr. Il s'agit d'un site que j'ai créé et qui regroupe une communauté ouverte de soixante auteurs de jeux de société. Il est possible de consulter les règles de plus de cent quarante prototypes de ces auteurs et de leur donner votre avis sur leurs jeux.



C. d'A. : Quel en est le principe ?

L. P. : Mécaniquement parlant, *Tower Defense* est un jeu asymétrique qui oppose deux joueurs : un défenseur et un attaquant. Le défenseur doit résister à des assauts menés par les soldats de l'attaquant contre son château-fort. L'attaquant quant à lui doit réussir à détruire le château-fort du défenseur le plus vite possible.

Vous pouvez consulter la vidéo de présentation du jeu[3]. Et aussi la vidéo explicative des règles[4].

C. d'A. : D'où vous est venu ce concept minimaliste ?

L. P. : À la base, j'aime beaucoup les jeux minimalistes – *Love Letter*, *BraveRats*, *Mange moi si tu peux !* – Pour le côté minimaliste, je me suis inspiré du jeu *Coin Age* (Kickstarter) qui est aussi composé d'une seule carte et qui se joue avec des pièces de monnaie. À mes yeux, c'est un succès d'édition sur plate-forme de financement participatif (+9 000 contributeurs, +65 000$). Je me suis dit : « Ça, c'est un concept génial ! Je vais faire des jeux qui tiennent sur une carte ! » J'aime avoir un cadre fixe pour travailler sur un jeu, ça me permet de me canaliser. Pour la mécanique du jeu *Tower Defense*, je me

3 www.youtube.com/watch?v=FlihHA7nW0k
4 www.youtube.com/watch?v=9t6KBpNJtiM

suis inspiré de la mécanique des jeux vidéo comme *Warcraft III* ou *Kingdom Rush*.

C. d'A. : Y aura-t-il des extensions pour *Tower Defense* ?

L. P. : Pour l'instant, il n'y a pas d'extension prévue. Je suis un peu hostile quant aux jeux avec extensions, j'ai l'impression d'acheter un jeu en plusieurs fois… Mais s'il y a une forte demande, j'y réfléchirai. Je préfère ne pas me fermer de portes.

C. d'A. : Avez-vous d'autres jeux du même genre en projet ou pensez-vous vous tourner vers un autre format par la suite ?

L. P. : Après *Tower Defense*, j'ai déjà deux-trois prototypes de jeux minimalistes « Une carte, un jeu » sous le coude… Je compte développer tout une gamme minimaliste à 3€ le jeu. D'ailleurs, cette gamme sera distribuée en boutiques spécialisées grâce à Paille Édition. Sinon, j'ai un autre projet avec ma compagne : la création d'un atelier de fabrication de jeux et de jouets en bois où je compte développer une autre gamme de jeux de société d'adresse et de réflexion en bois. Ce projet devrait voir le jour en 2015… Affaire à suivre ! ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

Seigneurie 3 des Rivieres

FantastiLandes

Convention de Jeux de Rôles

16 et 17 MAI 2015

Saint Pierre du Mont

Salle du temps libre

http://s3rjdr.wix.com/laseigneurie

FANTASTILANDES

Suivez-nous sur Facebook

SAINT PIERRE DU MONT

S3R

LudoPathes Les Zediteurs

Sans-Détour

Ludik Bazar

Poivre rouge Restaurant & Grill

Chroniques d'Altaride

Mont de Pizza

05 58 75 27 40

Salle de jeu

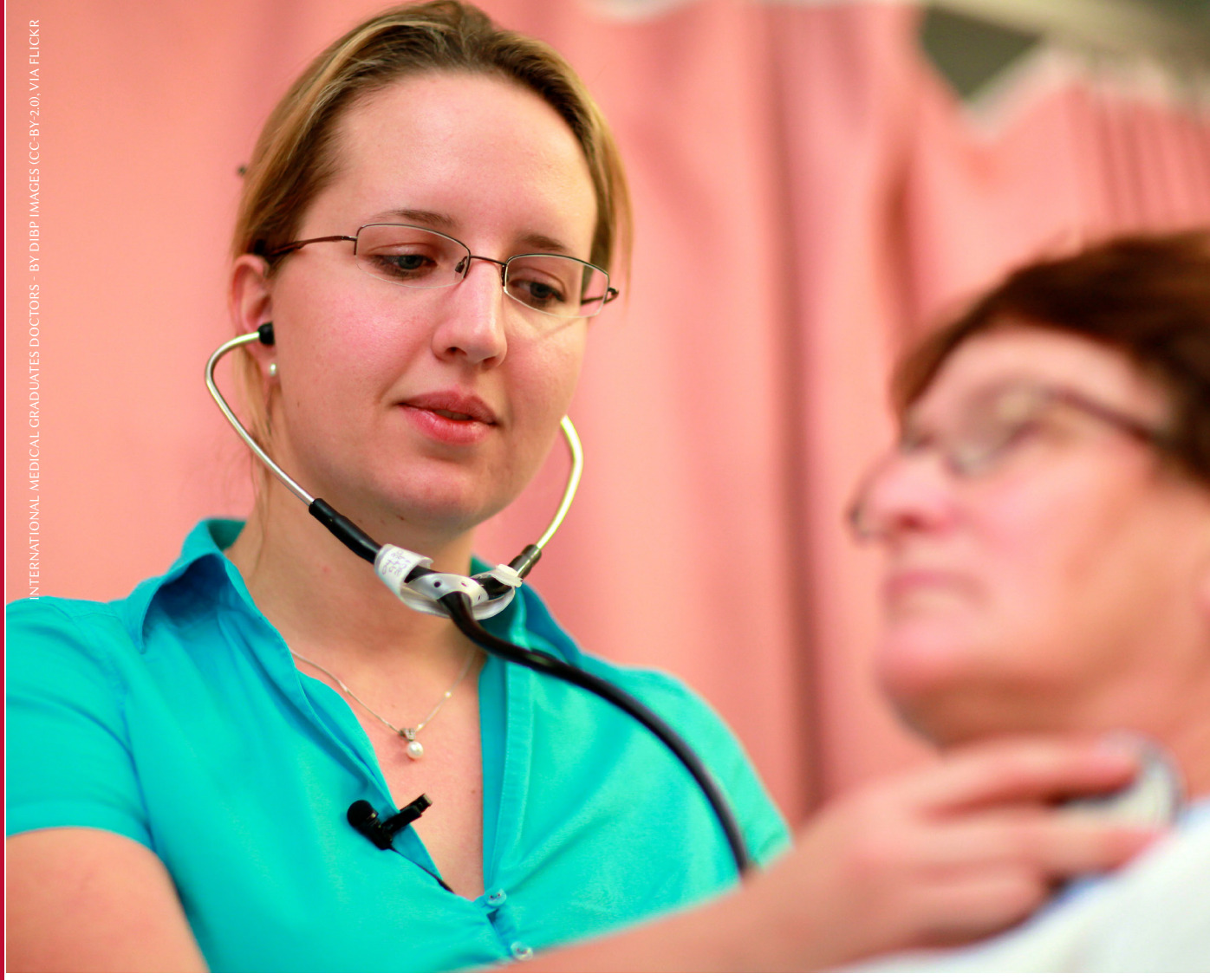
En jeu de rôle, on a souvent des points de vie, qu'on perd au fil des blessures... en regagner, c'est donc faire appel à une forme de médecine, non ? Quelles possibilités s'offrent à nous pour gérer cela d'une manière originale ? Grand dossier pour visiter quelques pistes autour de ce vaste sujet...

Salle de jeu

OPÉRATION CHIRURGICALE - BY PHALINN OOI (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Grand dossier

La Médecine et le jeu de rôle



INTERNATIONAL MEDICAL GRADUATES DOCTORS - BY DIBP IMAGES (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Médecine rôliste

par Benoît Chérel

En jeu de rôle, le médecin a souvent pour unique fonction de soigner les héros avant qu'ils ne repartent vers de nouvelles aventures. Mais la place du soin est pourtant centrale car c'est lui qui donne le ton. S'il est difficile de se soigner, l'ambiance devient réaliste, voire cruelle. Si on peut se rétablir facilement, on bascule vers l'héroïsme, le fantastique, l'épique : les personnages n'hésiteront plus avant de sauter pour sauver la victime poussée dans le ravin et se rattraper avec les dents... et avec panache.

Prompt rétablissement

Bien souvent, en jeu de rôle, les personnages se retrouvent dans des situations de danger physique. Il n'est pas rare qu'ils soient blessés. Dans la vraie vie, cela aboutirait généralement à un arrêt maladie de quelques semaines à quelques mois, avec nécessité de rester au repos ou alité, et un peu de rééducation.

En jeu de rôle, les personnages sont souvent des héros et se remettent d'aplomb en quelques heures. Votre avatar s'est pris une balle dans le ventre ? Un ami lui extrait le projectile avec une pince à épiler chauffée au briquet, serre bien le bandage bricolé avec un t-shirt déchiré… et c'est reparti ! On retrouve ce phénomène aussi bien au cinéma qu'en bande dessinée ou dans les jeux vidéo. La blessure n'a pas vraiment d'autre conséquence qu'une petite baisse de régime momentanée.

La raison en est essentiellement ludique. On considère qu'il est bien plus amusant d'avoir un personnage en pleine possession de ses moyens plutôt qu'un mourant qui pisse le sang en gémissant.

Trop de dégâts… tue le personnage !

Un bon système de dégâts trouve donc l'équilibre entre ce que le jeu invite à faire et ce qu'il cherche à limiter. Dans *Les Secrets de la 7e mer*, un personnage ne peut pas être tué en combat (sauf exception) : le joueur sait qu'il peut prendre des risques. Dans *L'Appel de Cthulhu*, il est possible de tuer un adversaire en un seul coup (et c'est généralement terminé au bout de trois ou quatre blessures grand maximum) : on hésite déjà nettement plus à plonger dans la bagarre !

Trop de soins… génère des bourrins ?

Le système de blessure joue un rôle crucial… mais celui des soins également. Dans *Vampire*, il suffit de dépenser un point de sang pour régénérer la plupart des dégâts reçus (et de boire du sang pour récupérer des points de sang) : l'effet est instantané ! Dans *Star Wars*, n'importe quel personnage peut utiliser en toute simplicité un medpack et soigner une blessure en quelques minutes. À l'inverse, dans *Sombre*, il n'est possible que de limiter les pertes de sang, pour empêcher un décès à très court terme, mais jamais de soigner les blessures, qui sont donc définitives dans un scénario !

Il est donc important de veiller à ce que les temps de rétablissement restent cohérents avec l'ambiance recherchée dans la partie.

Héros ou quidam ?

Bien entendu, il faut prendre garde à ne pas généraliser. Tous les jeux de rôle ne proposent pas d'interpréter des héros. D'innombrables autres possibilités existent, comme les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu*, les victimes de *Kult*, les gens normaux de *Maléfices*, les clones de *Paranoia*, etc. Ce genre de jeu d'ambiance prône alors une approche générale plus réaliste, voire excessivement rigoureuse concernant les conséquences des blessures.

L'approche ludique en est alors transformée. Quand on sait que son avatar risque sa peau au moindre affrontement, on commence par chercher une autre approche avant de tenter sa chance ! Au final, plus les conséquences de la blessure sont importantes, moins les joueurs voudront envoyer leurs personnages au combat. C'est l'équilibre entre le danger et la prudence, avec des règles plus ou moins agressives dans le domaine de la santé.

Le rôle du soigneur

Les amateurs de jeux vidéo en équipe le savent bien, soigneur est un poste-clef dans un groupe de combat. Même le plus puissant des guerriers devient inutile s'il n'est pas soutenu par des soins intelligemment distribués.

ÉQUIPEMENT MÉDICAL ABANDONNÉ - BY [ANDREASS] (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Cet équilibrage est directement issu du jeu de rôle sur table, en particulier des jeux où le combat tient une place importante, comme *Dungeons & Dragons*.

Certains joueurs refusent catégoriquement de jouer le soigneur, d'autres y trouvent leur place et s'y épanouissent. L'un des charmes de ce type de jeux est d'ailleurs de proposer des rôles très différents, qui correspondent à des envies de jeu variées, selon le caractère du joueur ou simplement l'humeur du moment.

Dans les jeux d'enquête, le soin d'urgence a une place moins importante, aussi le soigneur doit-il souvent utiliser ses compétences dans d'autres buts, comme la récolte d'indices sur une scène de crime, la fabrication d'un antidote ou encore l'identification d'une caractéristique physiologique chez un antagoniste monstrueux ou extraterrestre.

De l'intérêt de soins difficiles

Dans les jeux où le soin est aisé, en particulier quand la magie s'en mêle, le danger lié aux blessures diminue fortement. C'est peut-être dommage car on se prive alors d'un levier narratif très intéressant.

Au cinéma ou en littérature, les périodes de repos et de reconstruction qui suivent une blessure sont parfois très riches, en particulier socialement. Il peut être intéressant de gérer des scènes plus lentes, capables de pousser le groupe à développer son relationnel, puisque les aventuriers se retrouvent temporairement incapables de combattre.

Éloge de la faiblesse

La faiblesse associée à la convalescence est aussi un moteur d'intrigues. Des personnages affaiblis devront complètement repenser leurs stratégies s'ils ne disposent pas,

MEDIC! - JESSICA PATERSON (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

temporairement, de tous leurs moyens habituels. Dans la plupart des films d'action, le héros est légèrement blessé avant ou au début de son combat contre l'antagoniste principal : cela rend l'affrontement plus intense, plus intéressant, en imposant au personnage principal de puiser dans des ressources nouvelles ou inattendues.

Au-delà du système de règles en lui-même, le meneur peut donc imaginer des situations pour ses joueurs où les personnages seraient affaiblis, que ce soit par une blessure, une maladie, un gaz ou toute autre chose.

La quête de la guérison

En jeu de rôle, on est toujours à la recherche d'idées d'intrigues, de moteurs à aventures. Dans le cas d'une faiblesse avérée, qui aurait tendance à rester, les personnages des joueurs devront entamer une enquête pour comprendre l'origine du mal et découvrir une solution pour l'éradiquer. Par exemple en partant à la recherche d'un médecin légendaire, d'un éprouvette contenant un antidote, d'un parchemin de guérison particulièrement puissant, etc.

Cette aventure se fera alors sous le coup de la faiblesse que les personnages combattent, qui pourrait même aller grandissante au fil des jours, faisant ainsi monter la pression. ■

Benoît Chérel

Personnage médecin – *Ladies*

Docteur Regard

PAR VINCENT HENRY

Le docteur Regard

Le docteur Regard est un personnage du roman de *Ladies* : *Prise de sang*, dont certaines illustrations et certains extraits sont disponibles sur le site Internet.

- **Site web** : http://ladies-jdr.com
- **Facebook** : facebook.com/LadiesJdR

Crowdfunding

Pour financer la création de son jeu de rôle, l'équipe de Ladies publie le roman Prise de sang via Ulule. Vous pouvez participer en suivant ce lien : fr.ulule.com/ladies-roman. ■

VINCENT HENRY, ILLUSTRATION ORIGINALE THIBAULT BOUBE

Ladies

Un jeu de rôle d'ambiance victorienne dans lequel des jeunes filles nobles vont devenir de vraies ladies...

L'univers de Ladies

L'univers de *Ladies* est un univers qui se veut oppressant pour le personnage car il regroupe les pires éléments de plusieurs périodes historiques : la justice inquisitoriale, l'obscurantisme clérical du début de la Renaissance, l'éducation victorienne, le capitalisme sauvage de la révolution industrielle et l'absolutisme de l'Ancien Régime.
Dans un tel univers, les joueurs et joueuses partent avec tous les handicaps possibles : femmes dans un univers machiste, adolescentes dans un univers où seul l'adulte a raison, et parfois même magiciennes chassées par l'Inquisition.
Seul petit espoir : leur haute naissance qui, si elle implique de grandes responsabilités, offre heureusement quelques petits pouvoirs.

Le système de jeu de *Ladies*

Le système de jeu est axé sur les relations sociales des personnages les uns par rapport aux autres ainsi que sur leur psychologie. L'habituelle barre de points de vie est remplacée par quatre jauges de santé mentale correspondant aux sentiments négatifs que l'on peut éprouver suite à des interactions sociales qui auraient mal tourné : humiliation, rage, terreur et remords. De même, la magie n'est qu'inspiration, une influence mentale de l'autre ou encore un puissant effet placebo. Elle nécessite de se rapprocher, de s'ancrer socialement ou psychologiquement chez sa cible.
Le combat physique, simplifié, est à éviter, car il est non seulement mal vu socialement, mais il est aussi, et surtout, à mort. ■

Famille
Nationalité : Française
Religion : Catholique
Devise : Aucune

Titre : Chevalier
Ancienneté : Parvenus
Patrimoine :
Revenu :
Réputation :
Influence :

Patrimoine
Trésor :
Terres :
Résidences :
Mécénat :
Autres : Cabinet médical

Revenu
Rentes :
Entreprises :
Pensions :
Impôts :
Autres : Soins privés

Industries

Personnage
Nom : Docteur Regard
Age : 64 ans

Ladies

Attributs

Scolarité	■■■■□ ■■■□□	■■□□□ ■■□□□	Athlétisme
Argutie	■■■■□ ■■□□□	■■■■□ ■■■□□	Caractère
Manière	■■□□□ ■■□□□	■■□□□ ■■□□□	Charme
Créativité	■■□□□ ■□□□□	■■■□□ ■■■□□	Malice

Préjugés ■■■□□ Courtois — Vulgaire ■■■□□

Compétences

Premiers soins	◆◆◆◇◇	Pistolets	◆◆◇◇◇
Repérer les non-dits	◆◆◇◇◇	Autorité	◆◇◇◇◇
Compréhension humaine	◆◆◇◇◇		

Occulte

Ve Evangile

Mental
Rage :
Humiliation :
Terreur :
Remords :

Ancrages

	Interne	Externe
	□	□
	□	□
	□	□

Expérience

Obtenue	Dépensée
0	0

Dépassements de soi
Vrai courage ◇◇◇◇◇
Vue de sorcière ◇◇◇◇◇
Clé des sciences ◇◇◇◇◇
Sang bleu ◇◇◇◇◇

Bizarreries

Atouts

Handicaps
Parvenu ■■■□□
Famille ■■■□□
Activités illégales ■■■■■

Protecteur
Patron : Aucun
Enseignement : ◇◇◇◇◇
Protection : ◇◇◇◇◇
Confiance : ◇◇◇◇◇

Statut Familial
Bienveillance : ◇◇◇◇◇
Considération : ◆◇◇◇◇
Légitimité : ◆◆◇◇◇
Mérite : ◆◆◇◇◇

Langues connues
Français : ◆◆◆◆◆
Autre : Latin ◆◆◆◇◇
Autre : Allemand ◆◆◆◆◇
Autre : ◇◇◇◇◇
Autre : ◇◇◇◇◇

Historique
Médecin de la petite ville de Gritzburg, le docteur Regard est au courant de nombreuses petites choses qui se déroulent en ville. Il a aussi parfois - rarement - quelques activités qui ne sont pas toujours légales, telle que soigner des sorcières.

Personnage médecin – Super héros

Alexander Vassili

Par Éric Blaise

Alexander Vassili est un médecin légiste russe de la quarantaine qui travaille en tant que consultant pour la police de Los Angeles.

Loin d'être un médecin de renommée internationale, c'était un étudiant très moyen mais c'est son talent particulier qui intéresse fortement les forces de police de la cité des anges.

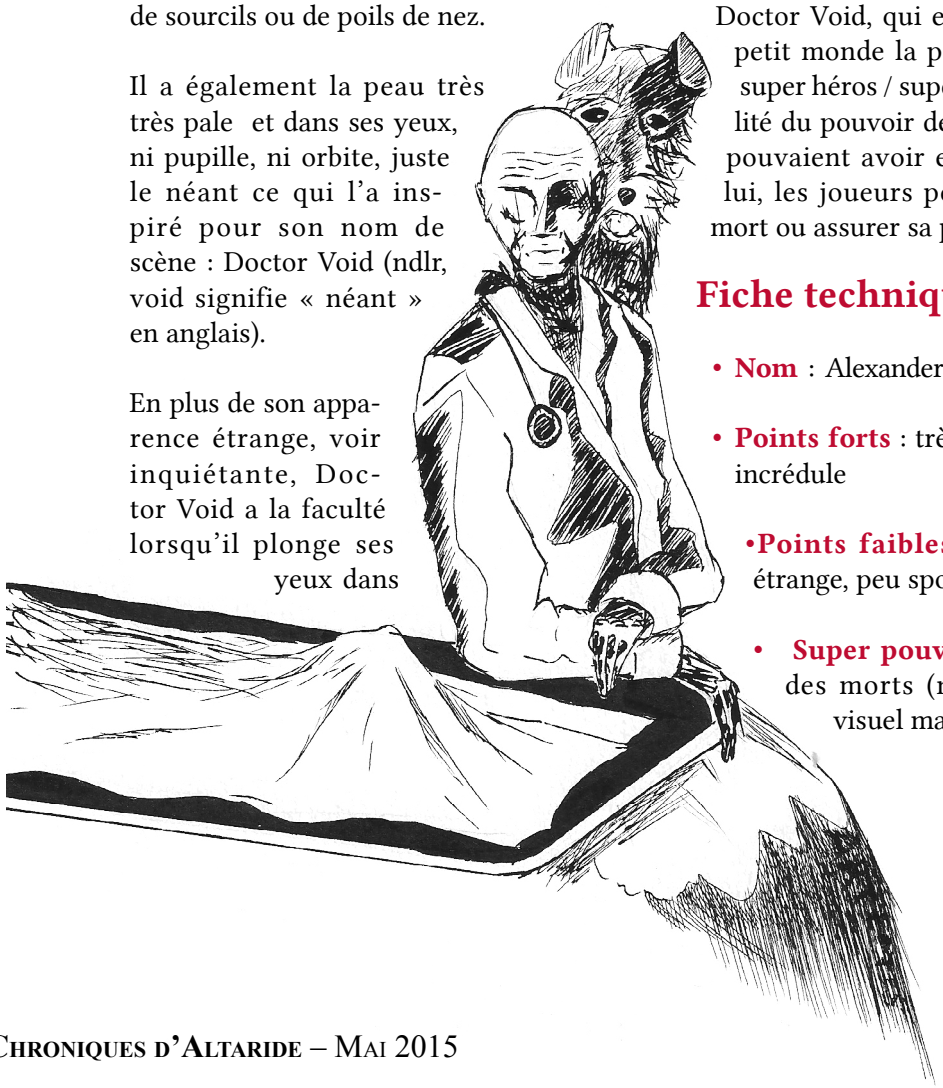
Atteint d'une maladie génétique extrêmement rare (il est le seul porteur connu), Alexander est totalement imberbe, pas même de sourcils ou de poils de nez.

Il a également la peau très très pale et dans ses yeux, ni pupille, ni orbite, juste le néant ce qui l'a inspiré pour son nom de scène : Doctor Void (ndlr, void signifie « néant » en anglais).

En plus de son apparence étrange, voir inquiétante, Doctor Void a la faculté lorsqu'il plonge ses yeux dans celui d'un cadavre, de voir l'ensemble des souvenirs de ce dernier. Pouvoir plus qu'utile pour résoudre un crime, car même si ce n'est pas une preuve qu'un juge de Los Angeles pourrait accepter, les souvenirs ainsi récupérés permettent de guider les policiers sur la bonne piste pour les aider à faire leur travail : protéger la ville.

Alexander semble détaché du reste de l'humanité, il parle très peu, ne semble se lier d'amitié pour quiconque et aime à rester enfermé dans sa morgue avec pour seule compagnie les cadavres et un chien, un magnifique Jack Russel mâle plein de vie appelé Waith.

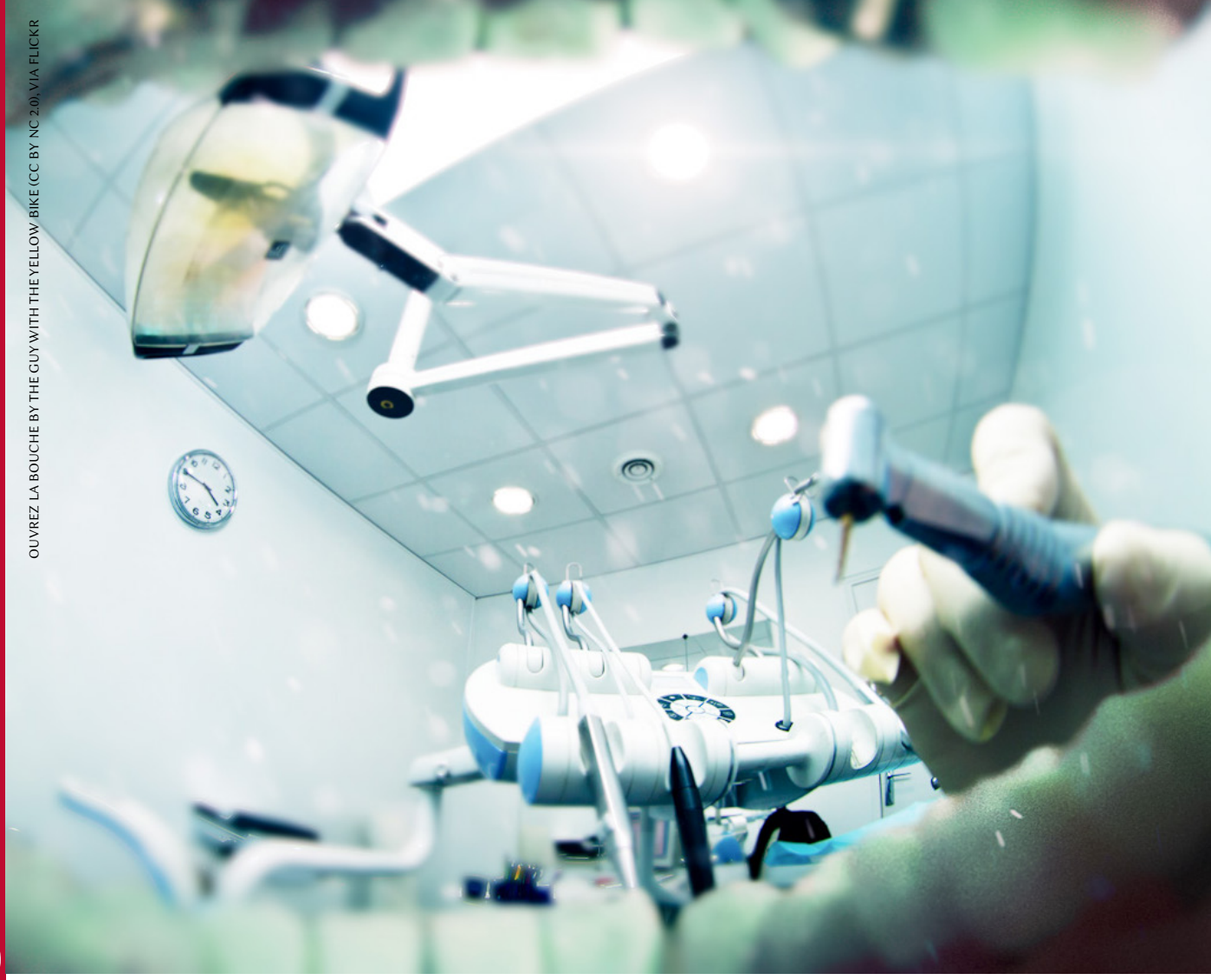
Vos joueurs peuvent le rencontrer dans le cadre d'une enquête pour meurtre particulièrement difficile à élucider où le docteur serait ravi d'aider. Le docteur pourrait également demander de l'aide aux joueurs car un meurtrier décapite ses victimes et sans les yeux de ces dernières, le docteur est incapable de confondre le criminel. Ou bien encore, les joueurs pouvaient avoir entendu parler de Doctor Void, qui est une célébrité dans le petit monde la police ainsi que chez les super héros / super vilains. Enfin, vu l'utilité du pouvoir de Void, des super vilains pouvaient avoir envie de s'en prendre à lui, les joueurs peuvent enquêter sur sa mort ou assurer sa protection.



Fiche technique générique

- **Nom** : Alexander Vasili alias Doctor Void
- **Points forts** : très intelligent, sang froid, incrédule
- **Points faibles** : associal, apparence étrange, peu sportif
- **Super pouvoir** : voir les souvenirs des morts (nécessitent un contact visuel maintenu et rapproché)

Éric Blaise, illustration originale Thibault Boube



OUVREZ LA BOUCHE BY THE GUY WITH THE YELLOW BIKE (CC BY NC 2.0), VIA FLICKR

Is it safe?

Par Sophie Pérès

En plein assaut militaire, lors de l'exploration d'un donjon, dans les coulisses d'un événement historique ou au beau milieu d'une invocation démoniaque... Le pouvoir de nuisance d'une carie est sans limite. De la simple gêne à l'abcès dentaire qui vire en infection généralisée, comment gérer cet ennemi discret, mais redoutable, de nos personnages ?

Aux sources du problème

Homo habilis travaillait déjà les dents de ses congénères : on a retrouvé sur des crânes de profonds sillons creusés entre les dents, sans pour autant savoir si cela correspondait à un usage médical ou non. C'est autour du Néolithique (9 000 ans av. J.-C.) que les premières caries font leur apparition chez l'Homme, avec le changement de régime alimentaire et l'augmentation du taux de sucre. Les premiers instruments de soins datent eux aussi de

SILVIA AT WORK – BY CONOR LAWLESS (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

cette époque, taillés dans divers matériaux, comme les coquillages ou la turquoise. Des instruments qui permettent de faire des trous d'une assez grande précision (quelques dixièmes de millimètres). Les chercheurs supposent que des plantes anesthésiantes étaient utilisées pour rendre l'opération plus supportable…

Dans l'Antiquité

L'idée que les caries sont dues à des vers est globalement partagée par de nombreuses civilisations, y compris en Amérique du Nord. Le papyrus Ebers, un des plus anciens traités de médecine (XV^{e} siècle avant notre ère) fait état de soins dentaires. On y apprend, par exemple, que la souris écorchée et cuite constitue un traitement pour les malformations dentaires des enfants - une technique qui aura cours dans les civilisations voisines… – Les dentistes de l'époque pratiquent déjà l'obturation (le fameux plombage) à l'aide d'éclats de pierres ou d'or. En Chine, à la même époque, on préfère appliquer des excréments de chauve-souris. Les Romains et les Grecs développent leur connaissance du sujet, notamment grâce à Claude Galien, qui décrit l'anatomie précise de la bouche, découvre les nerfs et vaisseaux sanguins dentaires, mais qui considère encore les dents comme des os. Un groupe de joueurs évoluant dans la Rome antique pourra entretenir son haleine en mastiquant des feuilles de myrrhe, voire avec un petit bain de bouche à l'urine d'Espagne (à condition d'avoir le budget adéquat), ou plus simplement avec une brosse à dents. Et si, malgré tout, la dent doit partir, elle pourra être remplacée par une élégante prothèse, retenue par un fil d'or.

La Renaissance

Si le Moyen Âge n'a pas apporté en Europe de découverte majeure, les siècles suivants permettront d'avancer sur tous les sujets médicaux, y compris dentaires. Souvent aux risques et périls des praticiens qui cherchent à approfondir leur connaissance du corps humain, car l'Église voit les recherches

MATÉRIEL DE DENTISTE BY FRÉDÉRIC BISSON (CC BY 2.0), VIA FLICKR

sur le corps humain d'un très mauvais œil. Nous devons à Léonard de Vinci les premiers dessins exacts des dents. André Vésale, médecin personnel de Charles Quint, met à jour grâce au microscope la structure des dents et la fonction de la pulpe. Il souligne, au passage, que ce ne sont pas des os. Mais la pratique spécifique du dentiste n'existe pas. On navigue encore aux frontières de la superstition… et en cas de douleur persistante, l'arracheur de dents est la seule solution.

Siècle des Lumières

Il faudra attendre le *Traité des dents* ou le *Chirurgien dentiste* de Pierre Fauchard, en 1728, pour parler vraiment de dentisterie moderne. Cet ouvrage compile les dernières connaissances anatomiques, bon nombre de pathologies dentaires de l'enfant et de l'adulte, ainsi que le matériel et les techniques opératoires. C'est Fauchard qui, entre autres avancées, associe état de santé général et santé dentaire, et établit le lien entre le sucre et les caries. Mais ses avancées ne sont pas toutes aussi radicales, puisqu'il continue de prescrire l'urine en bain de bouche… En 1789, on assiste (entre autres événements) à une grande avancée technique. On remplace l'ivoire d'hippopotame, qui a tendance à se dégrader, par de la porcelaine, plus durable, dans la fabrication de prothèses. Bien entendu, nous sommes encore dans des pratiques réservées aux plus fortunés. Le commun des mortels devra attendre 1844 et l'utilisation du protoxyde d'azote (gaz hilarant) pour affronter la chaise du dentiste sans trop souffrir…

De nos jours

Depuis 1839, les écoles d'odontologie se sont développées partout dans le monde. Même si de grandes disparités subsistent entre les régions du monde (et les classes sociales), il est relativement facile de se faire soigner les dents grâce aux techniques modernes.

N'oublions pas non plus l'aspect esthétique : de belles dents bien blanches et alignées

MEDPRO (CC BY 2.0) VIA FLICKR

peuvent constituer un atout social non négligeable. Un beau sourire en or en impose aussi, dans un genre différent. Au contraire, les dents noircies au bétel sont tout à fait admises dans certaines régions asiatiques. Question de point de vue et de codes sociaux.

Et dans un scénario ?

Suivant les époques et les contrées, les occasions sont nombreuses de croiser la route d'un praticien plus ou moins scrupuleux, qui soulagera un des personnages d'une vilaine dent douloureuse (et d'une somme conséquente par la même occasion). Mais un joueur peut aussi décider de s'installer à son compte, sur le Pont-Neuf dans le Paris du Grand Siècle ou une place de marché au pied des pyramides. Après tout, même les plus puissants ont leurs petits soucis bucco-dentaires. Un moyen un peu détourné d'aborder de hauts personnages ou d'enquêter sur des cercles bien fermés, avec en prime un moyen de pression aussi cruel qu'efficace (cf. titre[1]). Une bonne brosse à dents sera parfois aussi utile, si ce n'est plus, qu'une hache à deux mains, dans un scénario. Et ça ne prend pas trop de place dans un paquetage d'aventurier... ■

Sophie Pérès

Sources :

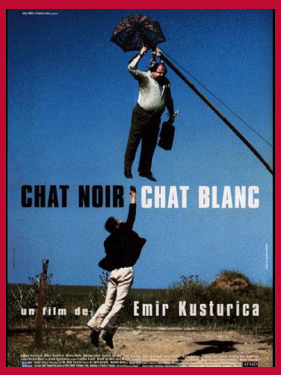
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Odontologie
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Chirurgien-dentiste
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre_Fauchard
- Is it safe ? : http://fr.wikipedia.org/wiki/Marathon_Man#Autour_du_film

1 La terrible question du dentiste dans le film culte *Marathon Man*, avec Dustin Hoffman et Laurence Olivier.

Galerie de personnages

▶ Dans *Django Unchained* (Quentin Tarentino, 2012), Christoph Waltz joue le rôle d'un dentiste pour approcher de ses cibles sans se faire remarquer.

▶ Dans *Marathon Man* (John Schlesinger, 1976), un ancien S.S. utilise le métier de dentiste comme couverture... et il met à contribution ses compétences d'une manière assez désagréable pour le héros.



▶ Dans *Chat noir, chat blanc* (Emir Kusturica, 1998), le parrain Grga a placé une bonne partie de sa fortune dans sa bouche... sous la forme de dents en or.

▶ Dans de nombreux films d'espionnage ou évoquant la Résistance, on parle de dents creuses, où se cachent microfilms, capsules de cyanure et autres objets miniaturisés... qui irait chercher dans une dent ? ■

Aide de jeu *Antika*

La médecine antique pratiquée à Épidaure

Par Bruno Guérin

La cité sanctuaire d'Épidaure est dédiée au dieu de la médecine, Asclépios, fils d'Apollon et de la princesse Coronis. Asclépios étudia la médecine auprès du centaure Chiron, surpassa vite son maître et alla même jusqu'à ressusciter un mort. Cette dernière action lui valut d'être foudroyé par Zeus pour avoir modifié le cours des choses mais les hommes le prièrent et il devint le dieu de la médecine.

« Voici maintenant ce que la ville d'Épidaure elle-même offre de plus remarquable. C'est d'abord une enceinte consacrée à Asclépios, avec sa statue et celle d'Épioné, son épouse, à ce qu'on dit. Elles sont en marbre de Paros et en plein air. »

D'après Pausanias, *Périègèse*,
livre II, chap. XXIX.

Entouré de montagnes, Épidaure est l'un des plus grands centres d'adoration du dieu de la médecine, même s'il faut attendre le Ve siècle avant notre ère pour qu'Hippocrate y enseigne et que le site acquière sa véritable renommée. Ce haut lieu de pèlerinage, réputé pour son temple d'Asclépios, est si sacré qu'à l'image de Délos, on ne laisse personne y mourir, ni même y naître.

Au nord, on entre sur le site par un propylée, constitué de deux rampes symétriques interdisant le passage des chars et constitué de quatorze colonnes corinthiennes soutenant une toiture, qui apporte ombre et protection aux pèlerins qui s'agglutinaient après la longue marche les menant jusqu'au sanctuaire.

Le temple d'Asclépios se dresse au milieu du site avec ses 24,30 mètres de long sur 13,20 mètres de large. Il est décoré de scènes représentant l'Amazonomachie, la Centauromachie et la prise de Troie. En son centre, une statue chryséléphantine représente Asclépios que Pausanias décrit ainsi : « Le dieu est assis sur un trône, il tient un bâton dans une main et de l'autre, effleure la tête d'un serpent. Un chien est couché à ses côtés. »[1]

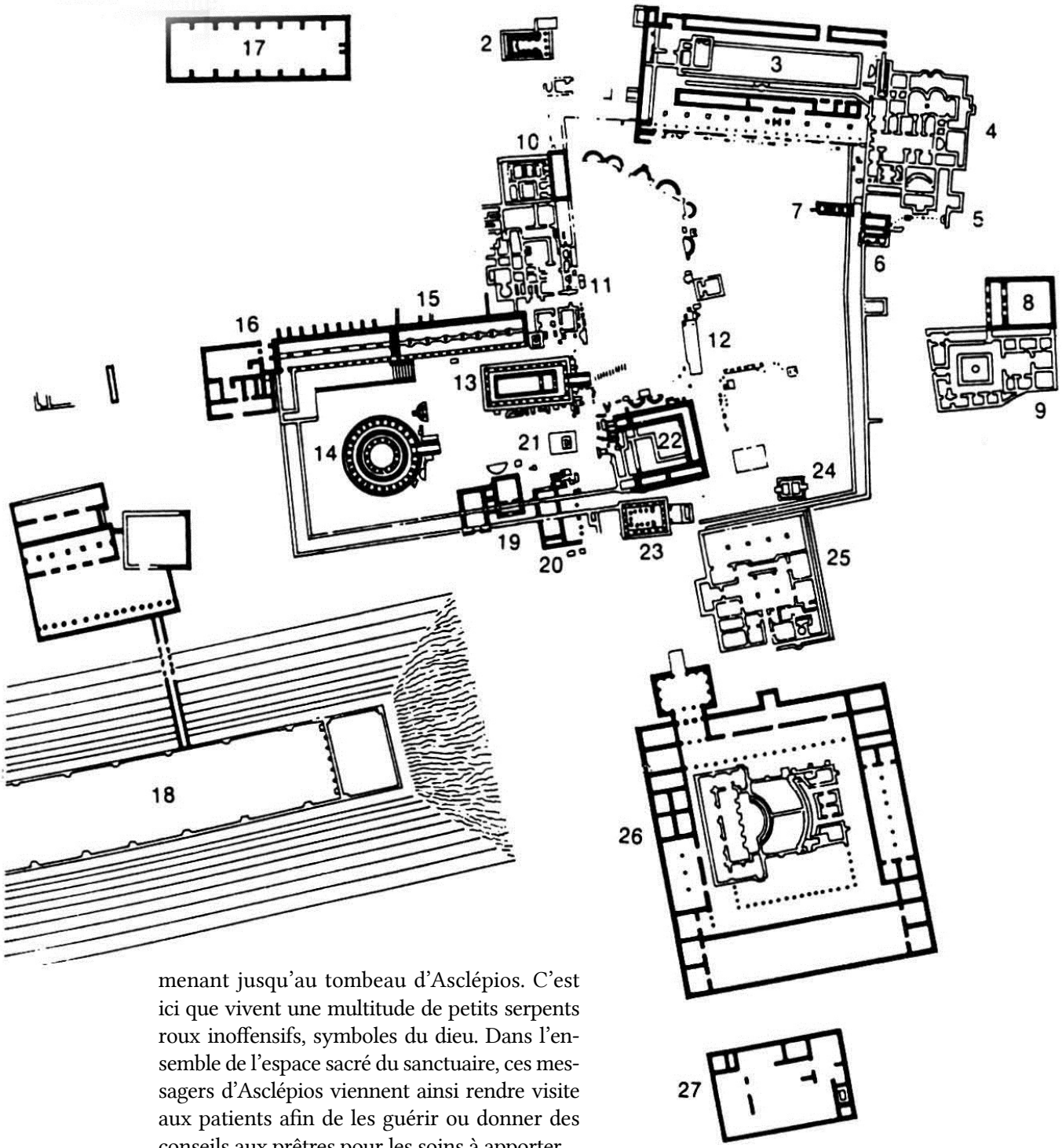
Pour pouvoir accéder au temple, où vivent les prêtres, les malades doivent offrir un sacrifice au dieu, au sein de la *tholos*, puis se purifier avant d'entrer par les portiques d'incubation (*abaton*), et rejoindre les dortoirs (*enkoimêtêrion*), car ces lieux sont interdits aux profanes.

Les dortoirs forment un long bâtiment de 70 mètres sur 9,50 mètres de large, permettant ainsi aux pèlerins de se reposer en attendant la guérison.

La *tholos* est un bâtiment circulaire de marbre blanc, constitué de 26 colonnes doriques externes et de 14 colonnes corinthiennes internes. Ce bâtiment recèle en son centre la *cella*[2] où un prêtre officie et pratique les sacrifices en l'honneur des dieux à l'attention des malades.

Sur le sol est disposé un dallage noir et blanc, tandis que les murs sont décorés de fresques racontant l'histoire d'Asclépios. Au centre de la *cella* se trouve une dalle blanche mobile donnant accès au sous-sol, où les fondations, constituées de plusieurs murs concentriques de 21,82 mètres de diamètre, forment un labyrinthe

1 Pausanias, *Périègèse*, livre II, chap. XXVII
2 Salle centrale d'un temple.



menant jusqu'au tombeau d'Asclépios. C'est ici que vivent une multitude de petits serpents roux inoffensifs, symboles du dieu. Dans l'ensemble de l'espace sacré du sanctuaire, ces messagers d'Asclépios viennent ainsi rendre visite aux patients afin de les guérir ou donner des conseils aux prêtres pour les soins à apporter.

Les patients viennent ainsi de très loin pour se faire soigner par les prêtres médecins appartenant aux Asclépiades. Lorsqu'ils retrouvent la santé, suite aux traitements administrés, les patients font le plus souvent don d'une offrande sur laquelle l'organe affecté est représenté.

Les traitements se font principalement de deux façons :

- soit le patient entre en relation avec Asclépios durant son sommeil et le dieu le guérit dans l'instant ou lui indique le remède à prendre ;
- soit les prêtres prescrivent au malade une cure parmi les nombreux bains présents sur les lieux.

Dans tous les cas, les serpents sacrés peuvent venir susurrer, à l'oreille du patient endormi ou à celle du médecin, la conduite à tenir. ■

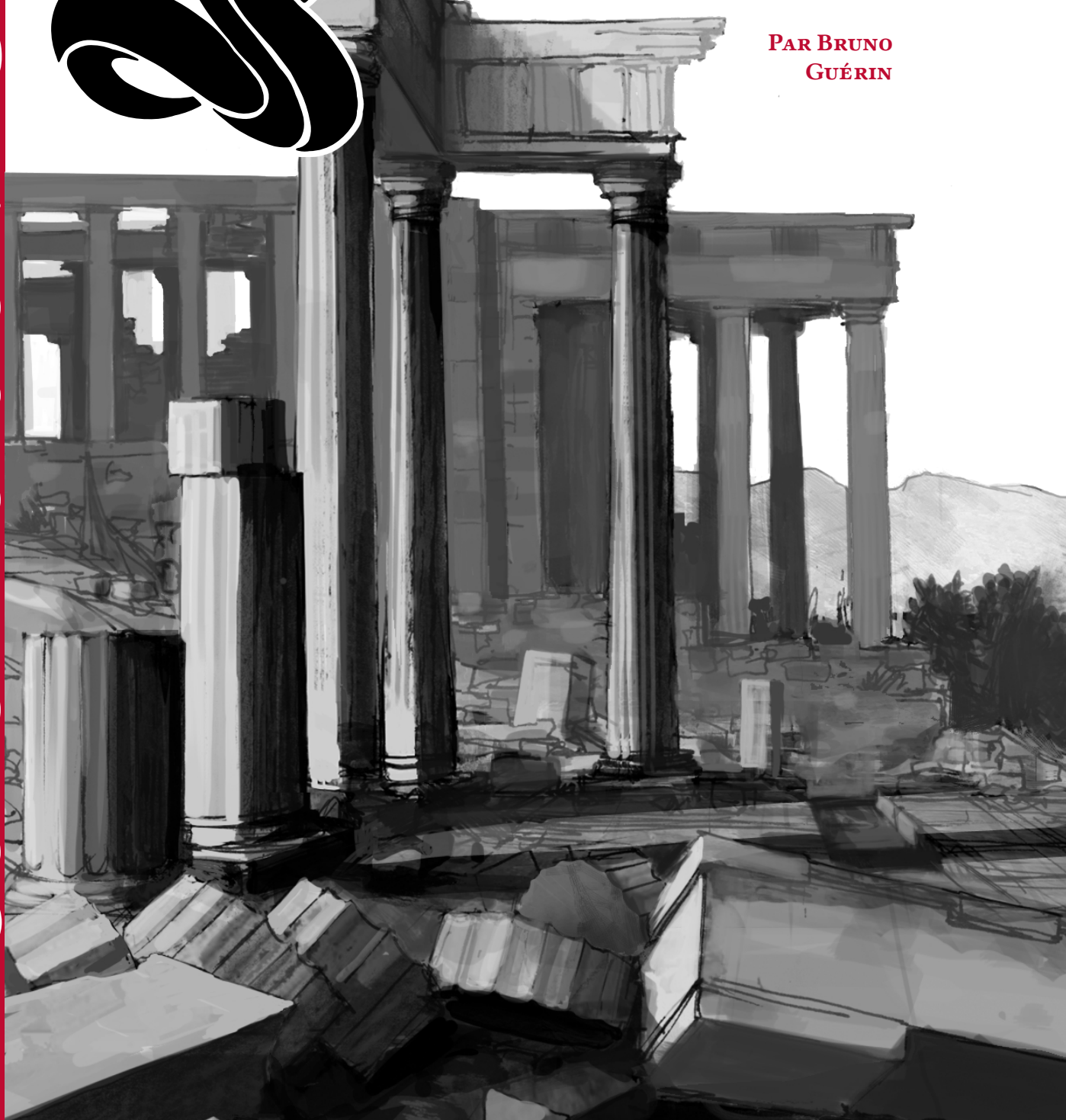
Bruno Guérin

ANTIKA

Scénario pour *Antika*

Les Serpents d'Asclépios

Par Bruno Guérin



Pour une raison quelconque, les personnages se rendent à Épidaure, que ce soit pour être soignés d'une maladie grave ou accompagner un compagnon jusqu'au sanctuaire, à moins que l'un d'entre eux ne soit déjà aux portes de la mort. Une fois sur place, les malades sont pris en charge par les prêtres selon leur état et conduits aux dortoirs.

Cependant les prêtres semblent être désemparés. Depuis plusieurs semaines, plus aucune guérison n'a eu lieu sur le sanctuaire et ce depuis qu'ils n'ont plus l'aide de la voix d'Asclépios. En effet, plus aucun serpent n'est présent dans le sanctuaire et l'herbe aux serpents, nécessaire aux remèdes, n'est pas présente à Épidaure, car ce sont les serpents qui l'apportent des profondeurs de la terre.

Au sein des pèlerins et des malades, de nombreuses interrogations se font jour, car la place commence à manquer dans les dortoirs et chacun constate que si le flux entrant est constant, le flux de ceux qui repartent s'est tari. Si nos héros questionnent les prêtres, ces derniers auront beaucoup de mal à avouer la vérité, car il en va de la survie économique du sanctuaire. En étant un peu persuasifs ils finiront par apprendre la vérité sur la disparition des serpents et sur le remède qu'ils rapportent des portes de l'Enfer.

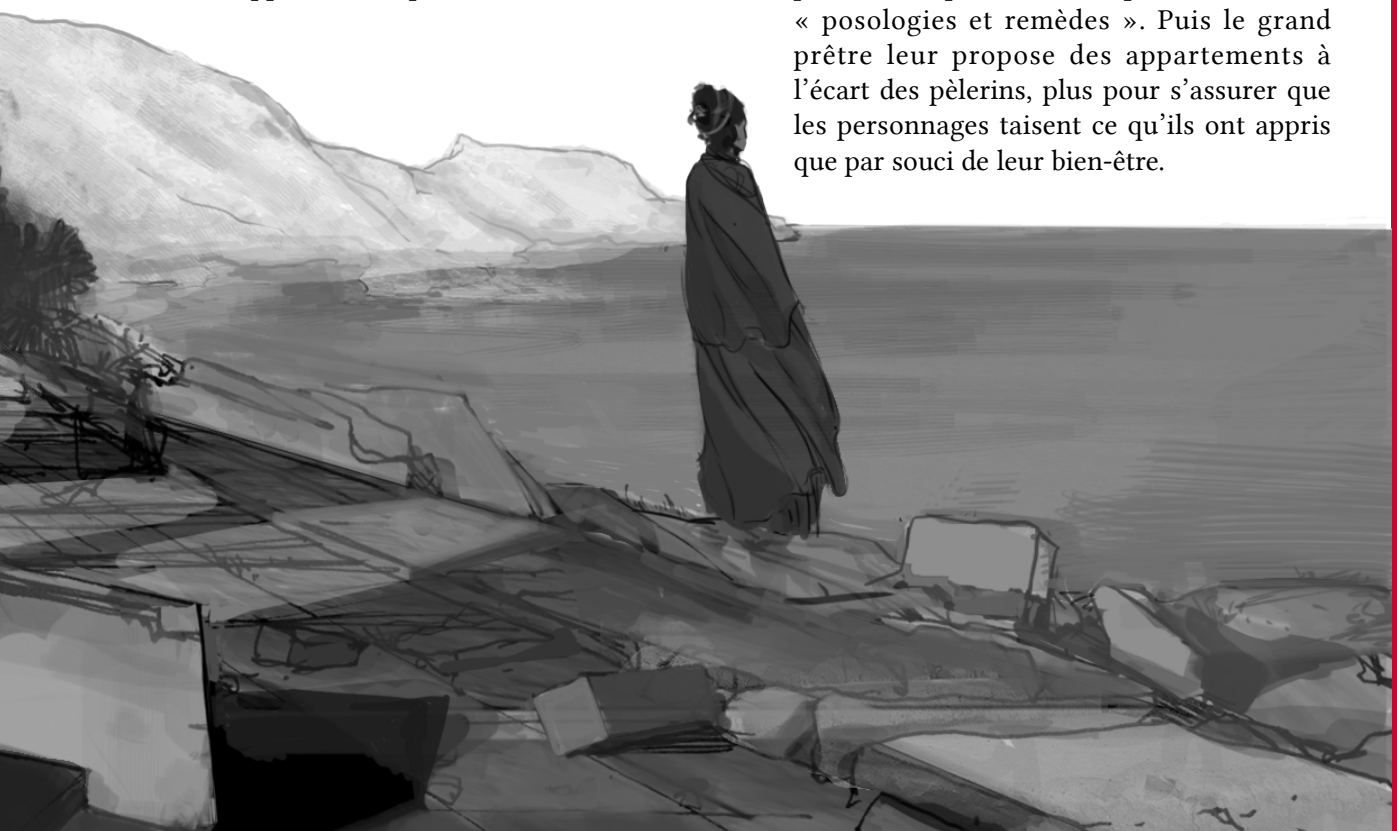
La malédiction

Les offrandes ou les prières au temple n'y feront rien : une malédiction est bien à l'œuvre ici sur le sanctuaire. Si les héros poursuivent leur enquête et veulent se rendre à la *tholos* dans la tombe d'Asclépios, les prêtres de garde refuseront car les lieux sont strictement réservés aux prêtres du sanctuaire. Si les personnages passent outre d'une quelconque façon, ils s'enfoncent dans le temple circulaire de marbre blanc et constatent l'incroyable vérité : la tombe d'Asclépios a été profanée.

À peine constatent-ils la chose que le grand prêtre du sanctuaire, accompagné de plusieurs acolytes, arrive et leur demande de quitter immédiatement les lieux et de garder pour eux ce qu'ils viennent de voir, s'ils ne veulent pas encourir les foudres d'Apollon.

L'enquête

Si les personnages joueurs proposent d'aider le sanctuaire et d'enquêter sur la disparition du corps d'Asclépios, le grand prêtre, membre de la confrérie des Asclépiades, les recevra alors dans ses appartements pour leur dire tout ce qu'il sait. La seule chose qu'ils apprennent, c'est que depuis le jour où la tombe a été profanée, plus aucun serpent d'Asclépios n'en sort pour transmettre « posologies et remèdes ». Puis le grand prêtre leur propose des appartements à l'écart des pèlerins, plus pour s'assurer que les personnages taisent ce qu'ils ont appris que par souci de leur bien-être.



Le serpent

Durant la nuit, l'un des personnages joueurs médecin ou fils d'Apollon ou d'Asclépios entendra un petit serpent lui susurrer à l'oreille : « Ssssuis-moi ! »

Le serpent ne peut rien dire d'autre, à moins qu'un personnage ne soit capable de communiquer avec les animaux. L'animal n'est autre que le serpent d'Asclépios. Il sait ce qui est arrivé au corps du dieu et aux serpents d'Épidaure, car il est le seul à avoir échappé au monstre. Si les personnages joueurs le suivent, il les conduit jusqu'à la *tholos* et ouvre la voie en susurrant à l'oreille des prêtres qui laisseront alors passer nos héros. Puis la petite couleuvre les guide dans les profondeurs du tombeau d'Asclépios et de son labyrinthe.

Face au tombeau éventré, elle s'enfonce dans la cavité qui s'y est formée et encourage les personnages à la suivre jusqu'au centre du nid du monstre responsable de tout ça.

Le cœur du tombeau

Là, sur le sarcophage d'Asclépios, sommeille un serpent géant issu de Gaïa et fils de Pythô.

Le Fils de Pythô

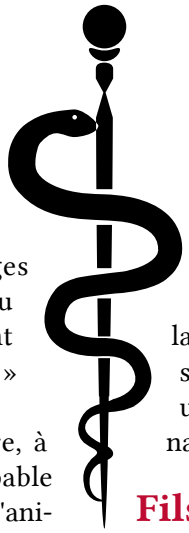
- **SOMA 13**
- **SOPHOS 7**
- **SYMBIOSE 2**
- **ARISTEIA 4**
- **UBRIS 7**
- **PV 130**
- **Armure** : Peau écailleuse (2 PA)
- **Armes** : Morsure (DG 8 + *poison), Constriction (spécial**)

* **Poison** (Force 15, DG 6/tr)

** **Constriction** : permet une immobilisation de la cible, lui faisant perdre 8 PV/tr tant qu'elle ne réussit pas un jet de Souplesse de 13.

Particularités :
Ses blessures libèrent des vapeurs toxiques (Poison Force 12) provoquant des hallucinations pouvant rendre fou.

Compétences :
Arme naturelle 4, Discrétion 2, Endurance 3, Esquive 3, Grimper 9, Résistance 2, Stratégie 3. ■



Le monstre dévore alors chaque serpent sacré qui sort du tombeau d'Asclépios, rendant ainsi le sanctuaire inefficace. De cette façon, Gaïa venge la mort de son fils Pythô et la perte de son sanctuaire à Delphes, en attaquant un lieu dédié à Apollon et en s'en prenant à son fils Asclépios.

Fils de Pythô

Pythô ou Python était un fils de Gaïa et il protégeait son sanctuaire oraculaire de Delphes. Cela dura jusqu'au jour où Apollon, aidé d'Artémis, tua Pythô et s'appropria le site. Gaïa chercha un moyen de faire la même chose à Apollon et elle envoya un des fils de Pythô prendre le sanctuaire du fils d'Apollon.

Le fils de Pythô n'est autre qu'un serpent gigantesque de plus de dix mètres qui avale les serpents sacrés à leur sortie du tombeau d'Asclépios.

Terrible victoire

Au moment où les personnages joueurs lui donnent le coup final en lui ouvrant le ventre, un flot de petits serpents, ressemblant à ceux d'Asclépios, se déverse sur le sol en grouillant, tandis qu'une vapeur toxique (Poison de Force 18 provoquant la perte de conscience) prend les personnages joueurs à la gorge.

Qu'ils ressortent par leurs propres moyens, ou que les serpents sacrés ramènent leur corps à la surface, leur vie n'est plus en danger en ces lieux.

Dès lors, les personnages joueurs atteints d'un mal incurable, de blessures ou simplement empoisonnés par les vapeurs de l'engeance de Gaia rêveront, la nuit suivante, de la cure à suivre pour guérir et se réveilleront avec, sur le ventre, un petit serpent tenant dans sa gueule trois brins d'une herbe médicinale inconnue mais capable de guérir tous les maux.

Épilogue

Il ne leur reste désormais qu'à reprendre la route vers de nouvelles aventures mythologiques. ■

Bruno Guérin

ANTIKA

NOM: HIPPOLYTE — JOUEUR

"à la robe sombre"

AGE: 30 ans | RACE: Centaure | DESCENDANT DE: APOLLON
SEXE: F | CARRIÈRE: Politicien | ORIGINAIRE DE: Epidaure (Argolide)
TAILLE: 1,85m | MÉTIER: Prêtresse | DESCRIPTION:
POIDS: 455 kg | MAIN DIRECTRICE: (D) / A / G

PV 30

SOMA	UBRIS	SOPHOS	ARISTEIA	SYMBIOSE
3	2	3	2	2

Arme tranchante	I
Arme perforante	
Arme contondante	2
Arme _____	
Arme Arc	
Arme Fronde	
Arme de jet	
Athlétisme	2
Bouclier	I
Cond. Attelage	
Endurance	2
Equitation	
Esquive	I
Grimper	
Natation	
Pugilat	
Souplesse	
Vol à la tire	

Agriculture	
Alchimie	2
Artisanat Forge	I
Artisanat Charpentier	
Artisanat	I
Epos animaux	I
Epos plantes	2
Epos géographie	I
Epos mythologie	2
Epos créatures fabuleuses	2
Epos Us & coutumes	I
Gestion Patrimoine	
Ingénierie	
Lire/écrire grec	I
Lire/écrire barbare	
Lire/écrire Aegyptien	
Médecine	5
Navigation	
Occultisme	
Pièges	
Résistance	I
Stratégie	
Survie	
Théologie	3

Arts lyriques	
Commandement	I
Comédie/Danse	
Diplomatie	I
Discrétion	
Divination	I
Dressage	
Evaluation	
Fouille	
Intimidation	2
Marchandage	
Parler grec	2
Parler aegyptien	
Parler barbare	
Perception	
Persuasion	I
Pistage	
Politique	2
Séduction	
Sensibilité	I
Vigilance	
Réseau	2

AVANTAGES: Centaure
Don de soigneur

DÉFAUTS: Centaure
Amour sans lendemain
Insensible

POUVOIRS:
Pouvoir de réconciliation
Toucher d'Asclépios
Résurrection d'Asclépios (3pts d'Ubris)

OR: 85 OF

EQUIPEMENTS:
Bâton (DG4)
Bracelet de force en cuir (1PA)
Bouclier moyen en bronze (7PA)
Bijoux de bronze, parchemins, sac de cuir

Les Bonnes Résolutions Altariennes

EN 2015, JE CHANGE DE NIVEAU !

Pour la nouvelle année, il faut que je :

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

JE M'ABONNE !

Chroniques d'Altaride

6 NUMÉROS

66 €

ou

Chroniques d'Altaride

12 NUMÉROS

120 €

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

Rubrique Chroniques d'Altaride

Paiement sécurisé via PayPal™

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

Le service abonnement est à votre disposition :

PAR EMAIL

altaride@gmail.com

La chronique... et l'antichronique

Bar

de Fabrice Pouillot

D.R.

« Presque tous les hommes meurent de leurs remèdes, et non pas de leurs maladies. » (*Le malade imaginaire*, MC Molière)

Et tous ces remèdes, fameux, prohibés, interdits, qui accompagnent l'Homme, et lui permettent de supporter sa condition, sont aussi des fossoyeurs qui se hâtent de l'entraîner au fond d'un trou. Houlaaaa ! Stop ! Arrêtez-tout ! Ça commence très mal tout ça ! Qu'est-ce que c'est que toutes ces âneries ? Le toubib, le doc', le médecin est notre ami, un héros qui nous fait nous sentir bien ! Enfin… plus ou moins, un hypocondriaque comme moi entretenant une relation compliquée et perverse avec les disciples d'Hippocrate. Il faut bien avouer qu'ils n'ont pas toujours l'art et la manière d'annoncer les choses, pire, ils se fichent éperdument des symptômes étranges et des auto-diagnostics réalisés avec un Vidal périmé « Mais doc', merde, je vous assure, ça fait comme une chaleur dans l'mollet… Et j'ai justement trouvé dans un *Science & Vie* de 1974 un article à propos d'une épidémie péruvienne avec précisément le même symptôme… » Imaginez un peu si le prêtre du groupe était aussi regardant à propos des plaintes du guerrier fraîchement mutilé. « Haaaa, je me vide, prêtre, aide-moi ! - Mouais, vous prendrez un gramme de paracétamol. – Haaaaa, non, prêtre, écoute-moi, je pisse le sang ! – Entendu, bonne journée ! ». Il faut bien avouer que voir défiler des péquins plus ou moins malades, et ce toute la journée, a de quoi blaser les plus passionnés. Et pourtant quel métier, que dis-je ? Quelle fonction ! Car au-delà de soi-même c'est finalement le réconfort, l'aide, le support, les bons traitements, offerts à nos proches qui se révèlent importants et qui transforment cet empêcheur-de-tourner-en-rond en quelqu'un d'unique, de providentiel, de capital. Donc, tout simplement, merci Doc'. ■

Fabrice Pouillot

de Christophe Dénouveaux

D.R.

Les mains dans la tripaille

De nos jours, la médecine sauve de nombreuses vies, c'est un fait avéré. Les progrès succèdent aux progrès et les maux de l'Humanité disparaissent un à un… pendant que d'autres réapparaissent et alimentent la machine de la recherche et de la pratique médicale. Mais je m'égare. On m'a demandé de pourrir la médecine dans les règles de l'art. Scie, scalpel, brasero, instruments de torture, c'est bon j'ai tout. L'autopsie et le charcutage peuvent débuter ! On se croirait dans un abattoir, une boucherie industrielle. En effet, combien de morts avant que nous en arrivions là, pour des supposées recherches médicales ? Combien de victimes encore aujourd'hui et dans le futur ? Et je ne parle pas que des êtres humains, mais aussi de tous ces pauvres animaux que l'on torture en laboratoire avant ça ! C'est pour faire avancer la médecine… pas convaincante comme argumentation. « Mais il faut bien faire des recherches et accepter des sacrifices ! Tout développement passe par des phases peu glorieuses », insiste le macchabée allongé sur le billard. Vu que je suis de mauvaise foi(e), je dirai que peut-être oui, pour certains… mais que la plupart du temps, la médecine n'est qu'un prétexte pour dominer les foules en brandissant la peur de la maladie, une excuse pour mettre les mains dans la tripaille et faire joujou avec des organes encore chauds… Regardez autour de vous, on ne vous parle que de maladies de toutes sortes, on ne parle que de santé avec un accent de fatalisme, le tout accentué par les médias et les praticiens pour ne citer qu'eux ! Pour engraisser des multinationales qui usent et abusent de la médecine déjà si perverse ! Ah ! Mais j'ai la solution. Tout serait plus simple, moins dangereux et plus respectueux de la vie si l'on utilisait simplement un bon vieux sort de soin ! Mais si, ma bonne dame, faut m'croire ! Comment ça j'suis parano ? Comment ça je vis dans un monde imaginaire ? Comment ça la médecine magique n'existe pas ? Noooonnn, les Trolls en blouse blanche ne m'emmèneront pas ! Lâchez-moi, lâchez-mmmmooooiii ! ■

Christophe Dénouveaux

FU: The Freeform/ Universal RPG... bientôt une version française chez Stellamaris

La petite maison d'édition Stellamaris, habituée à publier des ouvrages autour du jeu de rôle, se lance de plus en plus dans le jeu de rôle lui-même. Pour preuve, cette annonce d'un financement participatif pour la version française de *FU*...

Le financement participatif pour *FU, le jeu de rôle* sera lancé par les éditions Stellamaris sur la plate-forme Ulule le 1er juin prochain.

Qu'est-ce que *FU* ?

FU est un jeu de rôle générique originaire d'Australie ; autrement dit, c'est un système de règles susceptible d'être utilisé dans n'importe quel univers, à votre convenance.

Ce système motorise, par exemple, l'excellent jeu de rôle *Wastburg*, publié par Les XII singes. Il peut être aussi bien utilisé en l'état, pour une partie rapide prête en quelques minutes, que comme base pour créer un jeu de rôle complet, comme il en existe déjà plusieurs en anglais.

La traduction de *FU* en français est disponible sur Internet, libre de droits. Le projet de Stellamaris prévoit d'en faire un ouvrage richement illustré, enrichi de suggestions pour modifier le système de règles afin de mieux coller à l'univers et à l'ambiance de jeu souhaitée, tout en gardant la simplicité.

L'ouvrage sera un beau carré (21 sur 21 cm) et il pèsera 80 pages tout mouillé (et pareil tout sec alors préférez-le sec).

Pour vous tenir en haleine, voici l'illustration de couverture (ci-contre), qui reste à coloriser (elle le sera pour le lancement de la souscription).

Un ouvrage collaboratif

L'objectif est de faire de cet ouvrage une « boîte à outils » pour permettre à chacun de personnaliser *FU* en fonction des spécificités de l'univers dans lequel il fera jouer, et de l'ambiance qu'il veut donner.

Pour cela, toutes les idées sont bonnes à prendre ! L'éditeur a déjà intégré un bon nombre de règles optionnelles pensées en ce sens avec un forum et l'ouvrage sera ouvert, section dédiée à FU pour vous permettre, entre la fin de la souscription et le lancement de l'impression de l'ouvrage, de faire toutes suggestions qui vous sembleraient utiles en ce sens.

De plus, même si l'ouvrage a déjà été relu plusieurs fois avec la plus grande attention, l'expérience montre tous les jours que même un grand nombre de relectures poussées ne garantit pas un livre totalement exempt de coquilles ; sur ce forum vous aurez ainsi la possibilité de signaler toutes les coquilles qui auraient échappées à l'éditeur, afin que l'ouvrage final soit le plus parfait possible. ■

Michel Chevalier et Benoît Chérel

Bar

Editions Stellamaris

L'équipe

L'auteur du jeu

Nathan Russell est un écrivain, père, concepteur de jeux, professeur et auteur de podcasts, quoique pas forcément dans cet ordre. Il écrit depuis que ses mains sont assez grandes pour tenir un crayon et publie des jeux depuis 2005. Il anime National Game Design Month, accueillait le podcast à succès *Here Be Gamers* et publie des jeux sous le label Peril Planet. (traduction de sa présentation sur son site Internet).

► **Site web : www.nathanrussell.net**

L'éditeur

Stellamaris est un éditeur, poète et rôliste. Sa maison d'édition était plutôt orientée jusqu'à présent littérature générale (poésie et romans), mais elle est en train de se développer également dans le domaine du jeu de rôle.

► **Site web : www.editionsstellamaris.com**

L'illustratrice

Elle s'appelle Jahyra et vous pouvez contempler son magnifique travail sur son site.

► **Site web : www.jahyra.fr**

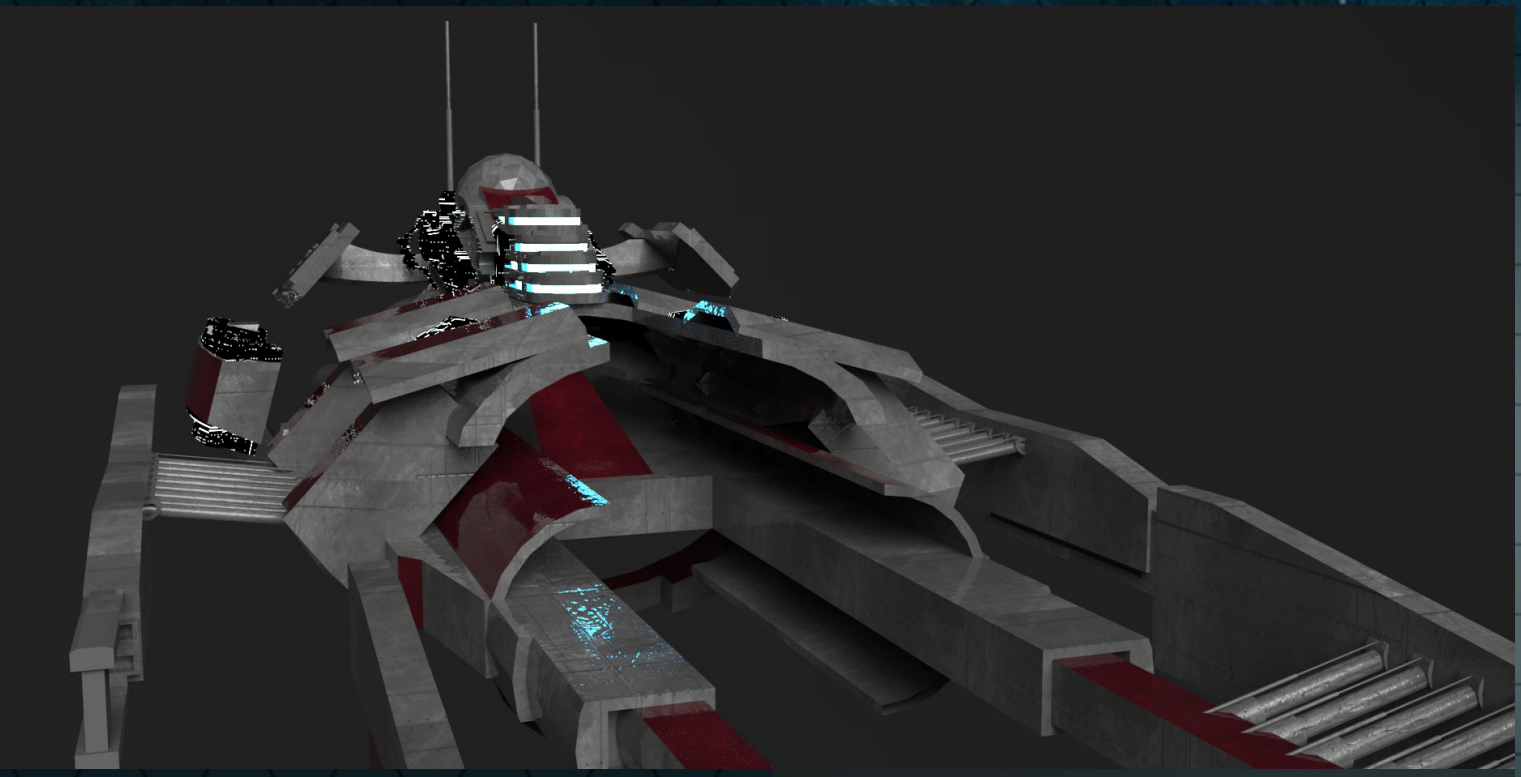
Le traducteur

Bruno Bord : Bruno Bord a l'âge de l'ancêtre des jeux de rôle. Il est geek, père, et a développé une curieuse curiosité pour les jeux idiosyncratiques, bizarres, minimalistes. Il boit beaucoup de café.

► **Blog : www.jehaisleprintemps.net**

Le hangar d'Altaride

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



Le Caducée

À la suite d'un grand conflit aux frontières, responsable de millions de morts et de blessés, le croiseur stellaire Caducée a été inauguré par les autorités scientifiques des mondes civilisés.

À son bord, médecins et chirurgiens parcourent la galaxie pour proposer leurs services aux populations lointaines.

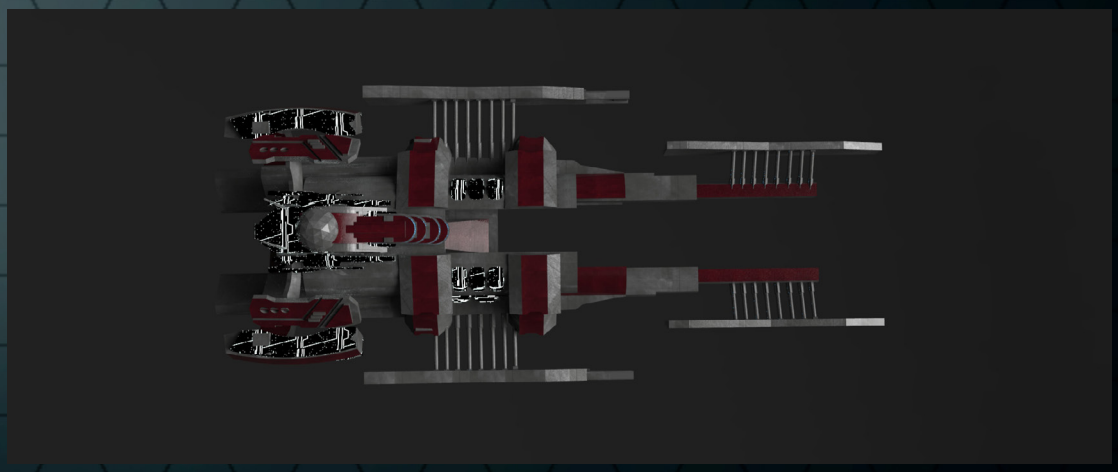
Ce vaisseau ultramoderne dispose de tous les outils nécessaires à ce noble art qu'est la médecine.

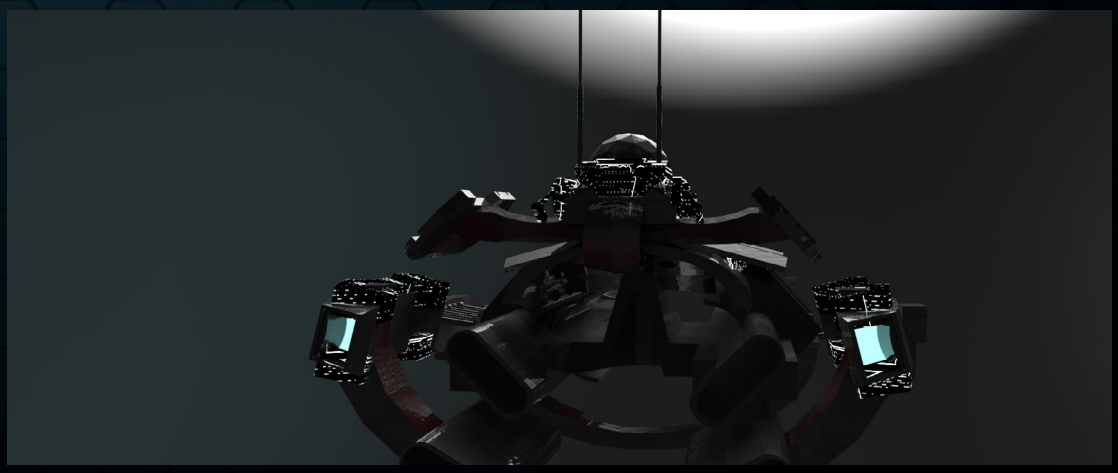
Malheureusement, faute de subventions suffisantes, le Caducée vole désormais principalement grâce aux dons des citoyens, qui couvrent à peine les frais de fonctionnement.

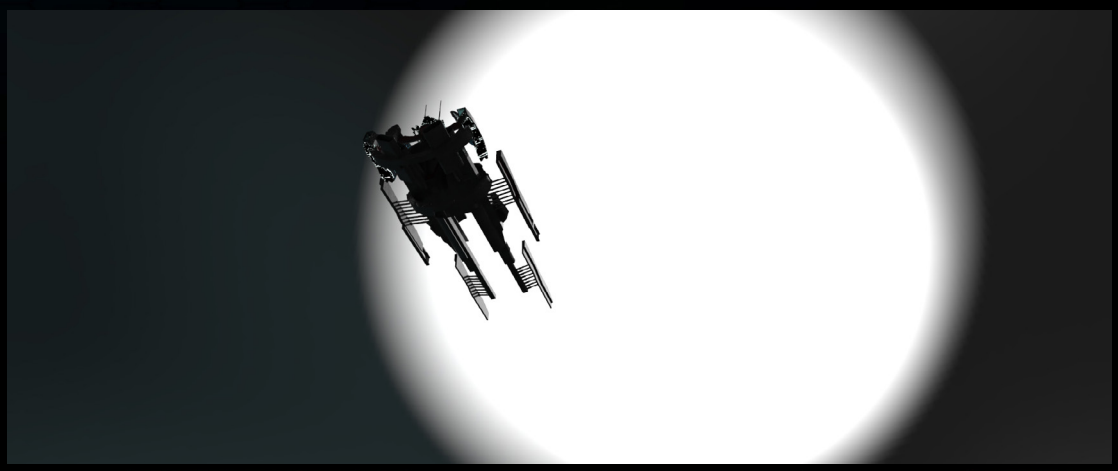
Reconnu d'utilité intergalactique, le vaisseau poursuit sa généreuse mission et multiplie les actions de prévention des épidémies et autres maladies infectieuses.

Un centre de formation, véritable université médicale, a ouvert récemment dans l'ancienne soute du croiseur. De nos jours, des dizaines de futurs experts en blouse blanche étudient et passent de la théorie à la pratique au cœur même du Caducée.

Bien que vieillissant, ce vaisseau demeure performant dans sa lutte contre la misère et les risques de pandémie. ■







Interview

Batro Noban et Le Royaume des Légendes en version française

Propos recueillis par Benoît Chérel

Aventures dans la France médiévale-fantastique

Financé avec succès[1] en décembre 2014, *Le Royaume des légendes* est un jeu de rôle dans la France médiévale-fantastique. Les *Chroniques d'Altaride* ont cherché à en savoir plus sur ce savant mélange historico-fantastique...

1 http://fr.ulule.com/royaume-legende/

Chroniques d'Altaride : *Le Royaume des légendes* est d'abord un monde original pour du médiéval-fantastique... D'où vient l'idée de départ d'un tel univers ?

Batro Noban : En fait c'est une sorte de retour aux sources du médiéval-fantastique : l'Europe médiévale et ses légendes ont inspiré *Dungeons & Dragons*, le premier des jeux de rôle. Quoi de plus naturel que de faire l'inverse, et de prendre pour cadre notre véritable monde (ou une évocation de son passé) et de le mélanger avec l'univers de *Dungeons & Dragons* ? Il y a quelques mois je suis allé à Tarascon, sur les traces du monstre qui a donné son nom à la ville... mais aussi à la plus puissante créature du bestiaire fantastique de *Dungeons & Dragons*. C'est un bon exemple de monstre local à mettre en scène.

La version française, largement remaniée, est adaptée à *Dungeons & Dragons 5*, mais aussi à d'autres systèmes très différents au niveau des sensations ludiques : pour les avoir testées, c'est très intéressant d'avoir ce panel. Prenez *Dungeons & Dragons* ou *Chroniques oubliées* pour l'héroïque, prenez *Brigandyne* ou *RuneQuest* 6 pour patauger dans le sang et vomir vos tripes à Azincourt... à vous de voir si vous voulez faire du *Royaume des légendes* un univers arpenté par des héros ou des gens de tous les jours !

C. d'A. : Que joue-t-on dans *Le Royaume des légendes* ?

B. N. : On joue les derniers des chevaliers, mais aussi des magiciens, des soldats et d'autres aventuriers traditionnels, le plus souvent affiliés à des compagnies de mercenaires. C'est un âge très sombre, très violent. Les gens sont habitués aux pillages, à la peste noire, aux invasions... À cette époque de carnages, d'intrigues politiques et de rois déments, les mercenaires sont partout : il faut faire la guerre, il faut protéger des marchands, il faut convaincre que les dieux sont de notre côté, il faut parlementer avec les mystérieux elfes... les opportunités ne manquent pas.

L'un des concepts du *Royaume des Légendes* est que les dieux favorisent les humains suite à une mystérieuse guerre divine. Ainsi les nains vénérant les Douze dieux, au bout de quelques générations, deviendront des demi-nains puis des humains... on voit beaucoup de métis mais peu de « vrais » elfes ou nains, cachés dans leurs domaines des Alpes ou de Germanie.

Deux peuples inédits sont proposés : les demi-nains et les demi-gnomes.

C. d'A. : Quelle est la place de l'historique par rapport au côté fantasy du jeu ?

B. N. : Je dirais 60 % historique, 40 % fantastique. Pour vous donner un exemple, voilà ma méthode pour écrire un scénario pour le jeu : je me renseigne sur une ville ou une région française sur deux plans : d'abord les légendes (le côté fantastique) locales, comme la présence d'un dragon ou d'une sorcière, puis je fais des recherches pour savoir ce qu'à vécu la ville autour de 1415 : peste, impact de la Guerre de Cent Ans, révoltes, etc. Puis je mélange les deux. La magie reste mystérieuse et les populations peuvent autant apprécier un mage qui fait pousser les récoltes ou le décapiter par simple superstition.

Les magiciens sont rares et contrôlés par leurs pairs de

Rome. Les douze dieux antiques (qui remplacent les religions réelles dans cet univers) sont objectivement réels et apparaissent parfois sur les champs de bataille. Jeanne d'Arc a trois ans, mais elle attire déjà des phénomènes surnaturels...

C. d'A. : Quelles particularités possède *Le Royaume des légendes* par rapport aux autres mondes de type médiéval-fantastique ?

B. N. : Plutôt que d'inventer un monde de fantasy, on a intégré la fantasy dans notre monde. Jouer des demi-elfes à Rouen, à Paris ou dans nos villes et régions préférées a un tout autre cachet que jouer dans les univers imaginaires. Lorsque nous avons fait la tournée des conventions cette année pour présenter le jeu, c'est la première impression positive que renvoyaient les gens.

C. d'A. : Quelles sont les innovations apportées par la version française, qui a réalisé un financement participatif avec succès ?

B. N. : Au-delà du changement de système pour *Dungeons & Dragons* 5, Tony Martin, le maquettiste, a entièrement refait la maquette. Jolie mais simple et lisible. Il a également recréé les blasons des duchés comme aide de jeu visuelle.

Nous avons ajouté plein d'idées et de lieux d'aventure, d'illustrations grâce à la créativité des souscripteurs.

Enfin nous avons ajouté un chapitre destiné aux meneurs de jeu : comment mettre en scène l'Histoire sans se prendre la tête ? Comment jouer en 1415 sans rien y connaître ? Comment profiter du très riche contexte de cette époque et y ajouter du fantastique? Comment moi, meneur, puis-je expliquer l'univers en cinq minutes aux joueurs? Quelle est la place

de la magie dans ce monde? Je pense que ce chapitre va rassurer beaucoup de meneurs !

C. d'A. : Où en est la réalisation de la version française, du coup... et quand sera-t-elle disponible ?

B. N. : Elle est déjà disponible en PDF moins de cinq mois seulement après la fin de la souscription, ce qui est assez unique parmi les jeux de rôle en financement participatif. La version papier sera disponible en impression à la demande sur Lulu.com début été 2015.

Les suppléments sont bien avancés et suivront dans peu de temps, à commencer par *Sombres sillages* pour jouer sur et sous les mers !

C. d'A. : Et si on veut tester dès maintenant, on fait comment ?

B. N. : Allez sur le site officiel, prenez le livre de base en PDF puis téléchargez l'un des nombreux scénarios gratuits déjà disponibles. Vous aurez de quoi jouer longtemps pour seulement quelques euros. Nous pensons que les meneurs d'aujourd'hui ont besoin de scénarios, ne serait-ce que pour s'en inspirer vaguement. C'est pourquoi cinq aventures sont disponibles gratuitement et qu'une grande campagne va paraître bientôt ! De même si vous n'aimez pas *Dungeons & Dragons*, une adaptation pour *Brigandyne* (un système inspiré de *Warhammer* première et deuxième éditions) permet de trouver chaussure à son pied ! ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

Interview

Le jeu de stratégie Requiem chevalier vampire *présenté par Antoine Riot*

Propos recueillis par Benoît Chérel

Le jeu de stratégie illustré par l'illustre dessinateur Olivier Ledroit, basé sur le monde ténébreux de Résurrection imaginé par Pat Mills, c'est pour bientôt ! Rencontre avec Antoine Riot, porteur du projet, en cours de financement participatif sur Kickstarter.

Chroniques d'Altaride : *Requiem chevalier vampire*, c'est à la base une bande dessinée... de quoi parle-t-elle ?

Antoine Riot : Imaginez un monde inversé où les continents que nous connaissons sont les mers de sang. Ce sang par ses propriétés permet un meilleur passage entre les mondes au travers des limbes. Le temps y est inversé : on s'y réincarne à l'âge auquel on meurt sur Terre pour jeunir jusqu'à disparaître à l'état de fœtus. Les codes moraux aussi y sont inversés : les personnes mauvaises sur Terre, s'y réincarnent en monstres, plus elles étaient mauvaises, plus elles y sont puissantes. Le mal est la loi. Vampires, goules, loups-Garous, zombies, dragons, etc.

Ce monde c'est Résurrection.

L'histoire commence avec la réincarnation de Heinrich Augsburg, un soldat de la Luftwafe qui a commis quelques atrocités sur le front de l'Est.

Toujours amoureux de Rebecca la belle juive qui est morte dans les camps, le karma va lui jouer quelques tours qui vont l'amener à se découvrir tout à fait.

L'univers est extraordinaire et le survol que nous permet l'histoire donne envie de

Le financement participatif du jeu de plateau sur Kickstarter

► **Kickstarter** : www.kickstarter.com/projects/dreamship/requiem-vampire-knight-the-game

La bande dessinée d'Olivier Ledroit et Pat Mills

► **Wikipédia** : http://fr.wikipedia.org/wiki/Requiem,_Chevalier_Vampire

► **Site de l'éditeur** : http://nickelbd.com/catalogue/requiemchevaliervampire ■

creuser. De plus les illustrations incomparables de Olivier Ledroit ajoutent des superlatifs à tout ce qu'on pourrait en dire.

C. d'A. : Vous avez lancé un financement participatif sur Kickstarter pour une adaptation en jeu de société... pouvez-vous nous présenter ce jeu ?

A. R. : Nous avons créé un système de jeu basé sur les personnages et événements de la bande dessinée.

Sur un damier composé de cartes terrains aléatoires, vous déplacez vos 5 personnages dans le but de prendre une capitale adverse ou de détruire tous vos ennemis en un tour. En un tour, car sur Résurrection on ressucite...

Les terrains peuvent vous proccurer des ressources qui seront utilisables pour activer des cartes. Ces cartes vous donneront des bonus : force/déplacement/effets.

C. d'A. : Quels sont les points forts du système, quelle est son originalité ?

A. R. : Son originalité première tient au fait que le plateau sera différent d'une partie à l'autre, renouvelant ainsi le plaisir de jeu.

Ensuite nous avons là un jeu abstrait (façon échecs, par exemple, même si nous ne souhaitons pas forcément la comparaison) avec des éléments « vivants » : terrain qui se modifie, cartes et pouvoirs qui évoluent…

C. d'A. : C'est donc un projet sur Kickstarter, une plate-forme américaine… y aura-t-il tout de même une version française du jeu ?

A. R. : Oui, le jeu est développé en français par les auteurs (Youri Faja et moi-même) et traduit pour les besoins de la plate-frome de financement.

Mais le matériel nécessaire sera produit aussi bien en français qu'en anglais. Le succès de la campagne nous confirmera les quantités.

C. d'A. : Avez-vous commencé par créer un jeu et y plaquer un univers ou bien le système est-il plutôt lié à cet univers depuis le début ?

A. R. : Au début est venu le système, apporté par Youri. Puis m'implicant de plus en plus dans le projet, j'ai eu l'intuition que cela conviendrait particulièrement à l'univers de cette BD.

Nous avons contacté l'éditeur et convenu d'un accord de licence.

Depuis le développement s'est intensifié et l'univers a inspiré tellement de choses que les deux sont indissociables.

C. d'A. : Quel est le rôle des auteurs de la bande dessinée dans la conception du jeu ?

A. R. : À part le rôle d'inspirateur bien en amont, il faut avouer que, autant Olivier Ledroit que Pat Mills, les deux auteurs nous font toute confiance pour respecter l'univers, l'esprit de leur création. Mais à part des dédicaces sur des salons, ni l'un ni l'autre ne sont vraiment impliqués dans la création du jeu. Mais c'est assez logique, la réalisation d'une bande dessinée et la création d'un jeu de plateau sont des choses très différentes.

C. d'A. : Êtes-vous rôlistes, les auteurs sont-ils rôlistes ? Et si oui, en quoi cela influence-t-il votre création ?

A. R. : Je l'ai été, mais faute de temps je n'ai pas eu l'occasion de jouer depuis fort longtemps. Cela inspire toujours, mais être joueur ne signifie pas pouvoir créer des jeux. De même, être rôliste donne une vision différente des choses par rapport à l'intégration des événements de la bande dessinée ou l'utilisation de tel ou tel personnage. Pour ce qui est de la mécanique d'un jeu de plateau, c'est différent. Créer une mécanique nécessite une culture ludique, de l'imagination, un peu de maths et des tests, des tests, des tests…

C. d'A. : Un jeu de plateau aujourd'hui… un jeu de rôle demain ? Que prévoyez-vous pour la suite de la gamme ?

A. R. : Alors d'abord le jeu de plateau. Le financement est en cours et nous avons plein d'extensions à débloquer. Plus nous irons loin, plus il y aura de travail à venir. Mais plus il y aura de cadeaux pour les participants.

Ensuite nous avons convenu avec l'éditeur d'une licence pour le jeu de plateau, le jeu de rôle n'est pas entré dans la discussion… pas pour l'instant.

Mais qui sait ? Suivant le succès du jeu de plateau il pourrait y avoir des envies différentes… ■

Propos recueillis par Benoît Chérel. Toutes les illustrations sont copyright Mills, Ledroit, Nickel, KiniGame

MICROPHONE VINTAGE - BY HOLMES PALACIOS (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Chronique podcast

Des dés dans les oreilles

Par Julien Pouard

Les *Voix d'Altaride* débarquent dans vos oreilles.

Grâce à l'expérience d'écriture des *Chroniques d'Altaride* et la diffusion papier de la revue, sa stabilité mensuelle, j'ai décidé d'étendre l'empire médiatique d'Altaride vers de nouveaux horizons. Désormais, chaque mois, vous pourrez retrouver les *Voix d'Altaride* sur www.cendrones.fr. Nous y discutons entre passionnés de thèmes rôlistes liés (ou non) au thème du mois choisi par la revue.

Le podcast respecte une structure simple. Nous commençons par un tour de table des intervenants, pour faire le point sur leur actualité rôliste, d'auteur, de joueur, de maître de jeu. Puis nous abordons le thème en nous laissant le temps d'en discuter, de façon à ce que chacun puisse exposer ses idées et ses réflexions sur le sujet. Enfin nous abordons une rubrique coup de cœur/coup de gueule dans laquelle chaque participant parle en son nom propre pour exposer quelque chose qu'il a aimé, et quelque chose qui l'a mis en colère depuis l'épisode précédent, et cela n'a pas toujours un rapport avec le jeu de rôle.

Les *Voix d'Altaride* du mois : jouer le mal en jeu de rôle

Dans l'épisode du mois de mai 2015 nous abordons une question qui nous a semblé passionnante : « Jouer le mal en jeu de rôle ». Posons d'abord un point important : nous ne sommes pas philosophes et si nos interrogations peuvent sembler naïves parfois, nous essayons de nous concentrer sur le jeu de rôle. La discussion a très vite tourné autour de l'exemple de *Dungeons & Dragons*. Ce n'est pas le seul jeu qui propose ce genre de choix, mais il a l'avantage d'être une référence commune pour beaucoup d'entre nous. La discussion finira par se focaliser sur un point particulier : un personnage est-il maléfique parce qu'il agit de façon maléfique, ou parce que ses intentions sont maléfiques ? Les avis sont partagés autour de la table et je vous invite à les découvrir en écoutant ce sixième épisode des *Voix d'Altaride*.

Mais ce n'est pas tout. Sophie, correctrice des *Chroniques d'Altaride* et conteuse de son état, nous fait aussi le plaisir de répondre à quelques questions sur la place du mal dans ses contes. Et plus encore elle nous offre un des contes de Grimm, raconté de son point de vue : *la Mort marraine*. Courez donc écouter cet épisode bonus d'une vingtaine de minutes à peine et faites-nous savoir si ce format vous plaît !

Voix d'Altaride
PODCAST RÔLISTE

Je tiens d'ailleurs à remercier les auditeurs qui prennent le temps de nous laisser des commentaires sur le site, sur Facebook, sur des forums comme Opale rôliste ou Casus no. Merci les amis, ça nous fait avancer de voir que nos discussions vous inspirent ! N'hésitez pas à nous envoyer vos remarques et vos questions,

nous serons ravis d'en parler lors d'un prochain épisode.

À l'avenir…

Nous avons plusieurs projets pour les épisodes à venir. Par exemple j'espère sous peu être capable d'accueillir un invité en duplex lors d'un enregistrement live (par opposition à un enregistrement sur Skype). Les contraintes géographiques ne nous arrêteront pas longtemps. Et c'est d'ailleurs l'ensemble du podcast qu'il sera bientôt possible de suivre en direct sur le net, avec la possibilité de poser des questions ou de faire des remarques pendant l'émission. Qui sait, cela peut créer une dynamique intéressante.

Dans un autre registre, j'étais présent aux Elfics de l'École centrale à Châtenay-Malabry le samedi 16 mai 2015 et j'ai pu enregistrer quelques entretiens avec des acteurs du monde rôliste qui étaient venus représenter leurs associations et leurs projets pour la dixième édition de cet événement ludique. J'aurai aussi l'occasion de transporter les micros des *Voix d'Altaride* à Geekopolis les samedi 23 et dimanche 24 mai 2015. J'espère recueillir là-bas des témoignages supplémentaires pour monter une émission spéciale sur les conventions. Enfin, alors que le Joueur du grenier lance une émission spéciale présentant une facette du jeu de rôle en table virtuelle, nous projetons d'enregistrer des parties de jeu de rôle avec l'équipe. Pour quand et pour quel jeu nous ne le savons pas encore, mais nous y réfléchissons beaucoup. L'idée serait de produire des épisodes courts (une heure environ), présentant un jeu qui nous intéresse et que nous voulons mettre en lumière.

Vous savez presque tout, mais il reste une chose à annoncer : le sujet de notre prochaine émission ! À vrai dire il est encore tôt pour le dire au moment où j'écris ces lignes, mais le numéro des *Chroniques d'Altaride* du mois de juin aura pour thème la misère et le thème saura nous inspirer j'en suis sûr. Peut-être parlerons-nous par exemple des mécaniques d'attrition en jeu de rôle ? Il faudra nous écouter pour le savoir. ■

Julien Pouard

Auditorium

L'équipe : Julien Pouard, voix d'Altaride

Pour cette première chronique, je vous livre mes réponses aux questions que je vais poser aux Voix d'Altaride dans les mois à venir.

Qui es-tu ?
Julien Pouard, rôliste, prof et désormais podcasteur.

Ta voix, c'est laquelle ?
C'est celle qui débute le podcast et vous accueille à chaque numéro.

Tu fais du jeu de rôle depuis longtemps ?

Voilà qui ne va pas nous rajeunir, mais je pratique le jeu de rôle depuis plus de vingt-cinq ans, un peu moins de trente.

Et les podcasts, ça fait longtemps ?
Que j'en écoute oui. En français et en anglais j'y ai trouvé une source inépuisable de reflexions sur mon loisir préféré : le jeu de rôle.

Que j'en fais, ça va faire six mois, et je ne compte pas m'arrêter en si bon chemin.

Et c'est quoi ton rôle dans le podcast ?

J'organise, j'enregistre, je monte et je publie le podcast. Et parfois j'y cause un peu, donnant surtout la parole aux autres qui ont souvent des choses bien plus intéressantes que moi à dire.

Ah, et puis la dernière je leur ai même fait la bouffe. Des choses saines en plus, pour qu'ils soient d'attaque pour l'enregistrement.

Un dernier mot ?
Répondre à ses propres questions, c'est pas très sain, si tu veux mon avis. ■

J. P.

Le Monde de la Tour

De bons docteurs...

Par Hélène et Romain Rias

Personnellement, je ne suis jamais malade. Je trouve que c'est une perte de temps. Et puis se retrouver grelottant au fond de son lit, à absorber toutes sortes de potions dégoûtantes, n'a rien de bien attirant. Sans parler des médecins, guérisseurs et autres charlatans qui pompent allègrement le peu de vie et d'argent qu'il vous reste sous prétexte de vous soigner... Non, la maladie, c'est pour les autres.

Je dois pourtant admettre qu'il m'arrive d'être parfois blessé. Aussi étrange que cela puisse paraître, un certain nombre de gens nourrissent des sentiments hostiles à mon égard, et vont quelquefois jusqu'à tenter de me trouer la peau (avec divers degrés de succès). Mais dans ces cas-là, je guéris toujours très vite, sans avoir recours aux services des bons docteurs qui officient çà et là dans nos bonnes campagnes. C'est l'un des avantages d'être le chouchou d'une Conscience, que voulez-vous.

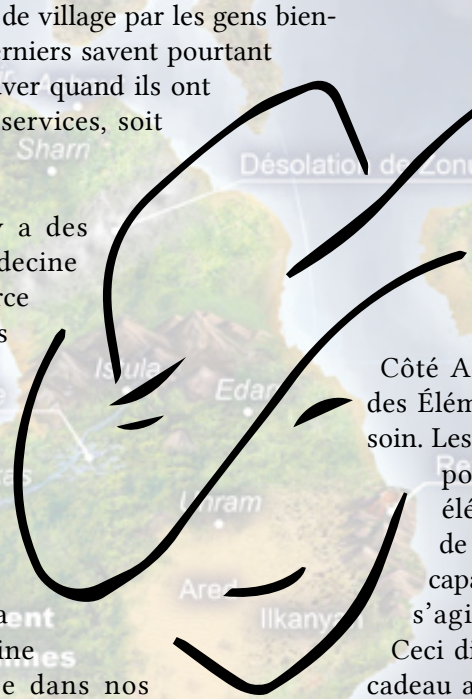
Malheureusement, tout le monde n'a pas la chance d'avoir ma condition physique éblouissante. Les humains ont la fâcheuse manie de tomber malades, du simple rhume qui fait désagréablement couler le nez aux pathologies les plus graves. Ils se blessent, aussi, et ne cicatrisent pas en quelques instants, comme votre serviteur. Il leur faut donc, je vous le donne en mille, des médecins.

Médecins des corps

Ah, les médecins ! Ces gens charmants qui vous saignent et vous bourrent de médicaments à la provenance douteuse sous prétexte de vous soigner... on en connaît tous.

Bon, d'accord, tous les médecins ne sont pas des charlatans. Certains sont même des herboristes de grand talent, capables de soigner en quelques jours une plaie suppurante par l'application de cataplasmes et de baumes qu'ils confectionnent dans leur arrière-boutique – ou dans un vieux chaudron bouillonnant, au fond d'une bicoque sinistre, histoire de donner un peu de corps aux bonnes vieilles superstitions.

Selon les régions, les hommes et les femmes qui pratiquent cet art sont soit acceptés et renommés pour les bienfaits qu'ils apportent, soit qualifiés de sorciers et sorcières et relégués en bordure de village par les gens bien-pensants. Ces derniers savent pourtant toujours les trouver quand ils ont besoin de leurs services, soit dit en passant.



Partout où il y a des humains, la médecine existe, par la force des choses. Plus ou moins artisanale, plus ou moins documentée, plus ou moins efficace aussi. Cela me peine de le dire, mais la mortalité humaine est assez élevée dans nos contrées. Que voulez-vous, les humains sont fragiles. Malnutrition, maladies, guerres prélèvent un lourd tribut sur la population, qui compense en se reproduisant avec ardeur. Grâce à ce dernier trait qui ne manque pas de côtés sympathiques, les humains restent malgré tout l'espèce la plus répandue dans le Monde de la Tour.

Médecine magique

Bien sûr, il n'y a pas que les baumes gluants qui permettent de recouvrer la santé. Vous vous en doutez bien, il existe des moyens d'arriver au même résultat – et même souvent un meilleur résultat – en utilisant la magie.

La magie des Arcanes peut servir au soin. En fait, la magie des Arcanes sert à faire à peu près tout et n'importe quoi, si on est assez puissant pour la maîtriser. Il faut avoir les moyens de ses ambitions. Un mage peut se spécialiser dans les soins et assurer à ses patients une guérison plus rapide qu'avec des moyens plus traditionnels. Typiquement, les Filles de Nar ayant des prédispositions pour ce type de magie sont soigneusement sélectionnées et judicieusement placées par la maîtresse de la Guilde du Savoir auprès des nobles les plus influents. Tant qu'à faire, autant soigner les puissants plutôt que les clodos. Bon, allez, je fais amende honorable en ajoutant que certaines Filles de Nar se consacrent au peuple en apportant soin et assistance à tous ceux qui frappent à leur porte (et c'est bien aimable).

Médecine altérée

Côté Altération, on trouve bien entendu des Éléments particulièrement propices au soin. Les deux principaux sont sans conteste possible la Source et l'Incarnat. Les élémentalistes de Source – l'Élément de la Création, souvenez-vous – sont capables de guérir bien des maux, qu'il s'agisse de maladies ou de blessures. Ceci dit, la Source laisse souvent un petit cadeau aux bénéficiaires de ses bons soins. Des trucs pas forcément très avouables. Quelques signes de mutations, une peau un peu écailleuse, une corne ou un petit tentacule par-ci, par-là... Pour les fidèles de cet Élément, c'est un grand honneur que d'arborer ce genre de marque. Pour les autres... eh bien, il est un peu plus difficile de sortir en soirée. Ceci dit, les élémentalistes de Source ne courent quand même pas les rues.

L'Incarnat soigne aussi. Après tout, quoi de plus logique pour l'Élément de la vie ? Il guérit blessures et maladies, avec moins d'effets secondaires (visibles) que son cousin Source. Les serviteurs de l'Incarnat sont d'extraordinaires sages-femmes, la reproduction était un des grands dadas de cet Élément

sympathique (que je vous ai présenté dans mon sublime article sur la Nature il y a peu de temps, belles lectrices). La proximité d'un node d'Incarnat assure en outre un approvisionnement presque sans limite de toutes sortes de plantes médicinales, le bonheur de l'herboriste en herbe (si j'ose dire).

Bon, il y en a d'autres qui s'adonnent un peu au soin. L'Eau. L'Harmonie (mais c'est de la triche, c'est un Élément Maître, du coup il se permet d'empiéter sur les plates-bandes des autres)... c'est à peu près tout, et ce n'est pas si mal. Le Feu cautérise, mais ne lui en demandez pas plus en la matière. Rien ne vaut un bon petit tentacule de soin de la Source, vous pouvez me croire sur parole.

Médecine Ombre

Autant le dire tout de suite, même si c'est une chose qui va de soi, la médecine ombre est exclusivement pratiquée avec la magie des Arcanes (oublions un instant les Ombres noires, qui sont un cas trop particulier pour être représentatif en la matière).

Vous vous en souvenez certainement, les Ombres sont des créatures humanoïdes de petite taille, constituées d'une sorte de brume grise maintenue à l'intérieur de leur corps par une sorte de barrière magique. Des trucs bizarres, en somme. Malgré leur aspect quelque peu désincarné, elles ne sont pas pour autant immunisées à certaines formes de maladie.

Rien à voir avec une angine ou des cors aux pieds, vous vous en doutez bien. Les maladies contagieuses –ou non – des humains ne leur font ni chaud, ni froid. Les Ombres ne sont pas affectées par le temps qui passe, mais une blessure peut tout à fait avoir raison d'elles. Une épée en travers du bide, ça ne fait plaisir à personne, pas même à moi qui suis d'un naturel notoirement débonnaire.

Une Ombre est blessée (notez que ceci est également valable pour les démons) quand sa barrière corporelle est rompue. Sa substance

interne commence alors à se déverser hors d'elle et, si le flot est trop important et n'est pas stoppé à temps, l'Ombre finit par périr en se dissipant dans l'air ambiant. La médecine Ombre a donc pour objectif principal de refermer la barrière physique endommagée. Ce qui n'est pas toujours aussi simple que ça pourrait le paraître. Une Ombre isolée, traumatisée par sa blessure, peut très bien manquer de force pour se soigner et donc disparaître sans laisser de trace.

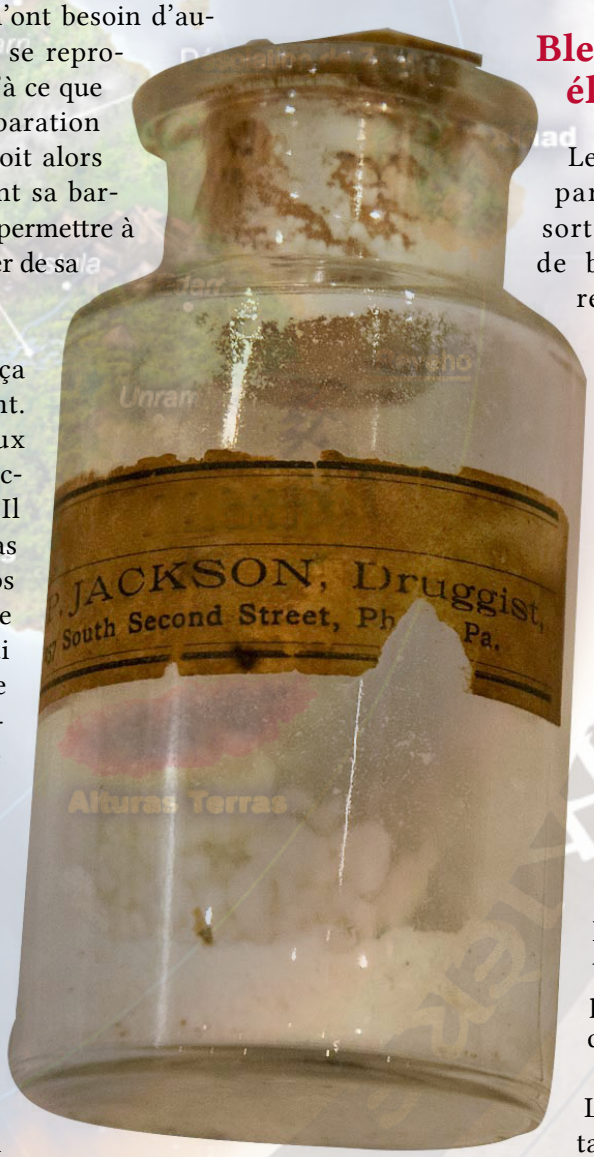
Enfantement

Pour les mêmes raisons, l'enfantement est une période critique pour les Ombres. L'infant grandit dans le corps de son géniteur (souvenez-vous, les Ombres sont des créatures asexuées, qui n'ont besoin d'aucun partenaire pour se reproduire), informe jusqu'à ce que le moment de la séparation arrive. Le géniteur doit alors ouvrir volontairement sa barrière corporelle pour permettre à son infant de s'extirper de sa substance interne.

Oui, dit comme ça, ça a l'air un peu violent. Mais pour des yeux humains, c'est un spectacle très étrange. Il n'y a pas de sang, pas d'organe dans le corps d'une Ombre. Juste cette brume grise qui constitue l'essence de tout son être. La barrière transparente s'ouvre et des fumerolles s'échappent de l'Ombre, en même temps qu'une petite créature à peine formée, qui ressemble à des volutes de fumée. Le géniteur, qui n'est pas au meilleur de sa forme, doit aider son infant à créer sa propre enveloppe physique sous peine de le voir se dissiper aussi vite qu'il s'échappe de son corps. L'Ombre doit ensuite réparer les dommages faits à sa propre barrière corporelle s'il veut survivre à cette épreuve.

Bien souvent, les géniteurs sont assistés par d'autres Ombres au moment de l'enfantement, même si certaines – par exemple El, l'un des treize archimages de la Tour – sont connus pour avoir enfanté sans l'aide de personne, dans le secret de leurs appartements.

En raison du grand traumatisme subi par le géniteur au moment de l'enfantement, les naissances multiples sont très rares chez les Ombres. L'arrivée de jumeaux sonne toujours le glas de leur géniteur.



Blessures élémentaires

Les Ombres craignent par-dessus tout une sorte bien particulière de blessure. Certains représentants d'Éléments infusent leurs armes avec la magie de leur Élément et peuvent, à la moindre blessure, « contaminer » leurs adversaires. Notez que le détenteur de l'arme juge souvent qu'il accorde une sorte d'honneur à sa victime, qui a la joie d'être touchée par son Élément. Si vous avez le malheur de tomber sur Le Néant, le Feu ou l'Æther, je vous assure que le privilège est plus que douteux.

La blessure élémentaire est nocive pour tous. C'est une sorte de

poison qui se répand plus ou moins rapidement sur le corps de sa victime. Les humains s'en trouvent grandement affectés et peuvent en mourir s'ils ne sont pas purgés – magiquement, il va sans dire – de ce poison.

Pour les Ombres, la blessure peut avoir des conséquences catastrophiques. Car la graine élémentaire qu'elle contient va s'ancrer profondément dans l'essence de l'Ombre et progressivement la corrompre. J'utilise ce terme car c'est ainsi que les Ombres considèrent ce processus. Elles sont soudain touchées par l'Altération et, à moins de faire l'objet d'un – ou de plusieurs – puissants rituels de soin, elles sont irrémédiablement perdues pour la Pureté. Elles sont transformées et cela est considéré comme la maladie la plus ignoble et la plus infâmante qui puisse les toucher.

Il est possible d'entendre, dans certains milieux, que les élémentaires sont l'avenir des Ombres, l'état initial de Pureté n'étant qu'un passage vers une existence plus aboutie et riche de sens. Ceci dit, n'importe quelle Ombre digne de ce nom cherchera à tout prix à se libérer de l'influence maligne d'un Élément. Si elle n'y parvient pas, sa vie en sera bouleversée.

Les élémentaires sont pour leur part très satisfaits de leur état. Ils n'ont pas forcément tout oublié de leur passé d'Ombre et ces souvenirs sont dénués de toute nostalgie. Comme quoi, la maladie des uns est la bénédiction des autres…

Médecine démoniaque

Non, en fait, c'est une blague. Il n'y a pas de médecin chez les démons. C'est un peu « marche ou crève », chez eux. Soit ils sont capables de refermer leurs blessures, soit ils passent l'arme à gauche sans autre forme de procès.

Quelqu'un comme Melekyr, par exemple, a les capacités pour survivre à de nombreuses blessures – c'est un dominant, après tout, et pas qu'un peu versé en magie. Il a même survécu à une très grave blessure infligée par mon grand ami Acamal, au prix d'un œil et d'une fort belle cicatrice. Pour une créature de l'Altération comme un démon, recevoir une blessure d'Essence pure équivaut à se prendre une lance chauffée à blanc dans le lard. Autant dire que peu d'entre eux peuvent survivre à une telle épreuve et que l'endurance de Melekyr est une chose digne d'être remarquée.

Les démons sont parmi les représentants les plus emblématiques de l'Altération. Que se passe-t-il donc si on insuffle une grande partie d'Essence pure

dans le corps d'un démon ? Se transformera-t-il comme ses lointains ancêtres, devenant une créature de Pureté ? Eh bien non. Il mourra, et c'est tout. Il faut croire que certaines transformations ne peuvent se faire que dans un sens. Et peut-être y a-t-il une leçon à tirer de tout ça, une sorte d'ordre des choses, de marche du monde… enfin, je n'en dis pas plus (après, j'ai des problèmes).

Médecine de l'esprit

Eh bien, ça n'existe pas vraiment. Les maladies de l'esprit sont une chose qu'on peine encore un peu à définir. Nous avons des fous, comme tout le monde, mais ils ne sont pas vraiment soignés. C'est peut-être une discipline qui sera amenée à se développer du côté d'Istula, sous l'influence des mentalistes. Ils peuvent lire dans les pensées, pourquoi ne pourraient-ils y chercher les sources de la folie pour les soigner ?

L'Ordre des Spirites ne s'intéresse pas vraiment aux fous mais plutôt aux possédés. Des cas qui pourraient être considérés comme des maladies mentales. Après tout, quand l'esprit d'un autre tente de prendre le contrôle de vous et de votre corps, n'est-ce pas une sorte de maladie de l'esprit ? Certains sujets finissent par ne plus trop savoir qui ils sont.

C'est un sujet intéressant, qui mérite d'être étudié. Chers lecteurs, je vous remercie de contribuer ainsi à élargir mes horizons. Après tout, les mentalistes sont un peu mes petits à moi. Je vais leur trouver de nouvelles occupations.

Pour conclure, disons que la médecine est un art nécessaire pour des populations fragiles et affligées de bien des maux. Mais bon, il faut bien reconnaître que la maladie – bénigne, il va sans dire – a quand même quelques petits avantages. Comme par exemple de pouvoir se faire materner un peu, par une jolie infirmière de préférence.

Ah, belle lectrice, je me sens soudain faible. Ne voudriez-vous pas venir me tenir compagnie pour quelques instants ? J'ai été dernièrement assez secoué par mon… patron, qui n'a pas trop apprécié les confidences que j'étais sur le point de vous faire. C'est qu'il est parfois un peu susceptible, et moi peut-être un peu trop bavard ?

Bref, je suis souffrant. Un petit peu. Je suis tout à fait partant pour un grog revigorant et un petit câlin (pour ma santé morale). Je vous attends ! ■

Aendo le souffreteux
Hélène et Romain Rias
Planisphère © Les Ludopathes
Illustrations complémentaires : CC0, via RGBstock

Histoire dont vous êtes le héros

COURSE-POURSUITE

Par Michael A. Stackpole,
illustrations de Gregory R. Suriano,
traduction de Grrraall

Mini-solo pour T&T

L'aventure en solitaire qui suit pour *Tunnels & Trolls* (une sorte d'aventure dont vous êtes le héros) peut être jouée avec le résumé des règles que vous trouverez gratuitement (ainsi qu'une fiche de personnage, notamment) sur le site de Grimtooth, l'éditeur français de *Tunnels & Trolls*[1].

« Si nous avons fait appel à vous, explique le capitaine de la Garde de la Cité de La Mouette d'une voix fatiguée et monocorde, c'est parce que vous n'avez jamais travaillé pour nous jusqu'ici. Cette réputation jouera en votre faveur. Votre travail consistera à nous ramener des informations. »

« Quel genre d'informations et qu'ai-je à y gagner ? » demandez-vous. La salle est petite, obscure et mal aérée. Vous sentez la sueur couler de vos tempes. Votre question semble avoir assombri le visage de votre interlocuteur et creusé le sillon des cercles de rides enchâssant ses yeux.

« Nous avons de bonnes raisons de croire que les Flibustiers ont des espions à La Mouette. D'après nous, ils prévoient d'attaquer la cité, et à l'heure même où nous parlons, ils se renseignent pour préparer le terrain. Nous vous paierons cinq mille pièces d'or pour un espion ramené vivant, et la moitié s'il est mort. De plus, nous vous accorderons une grâce illimitée. Vous serez instantanément lavé de tout crime ou délit à l'exception de ceux commis contre la Couronne. » Vous pouvez lire le désespoir dans ses yeux.

La prime est rondelette ; si ce travail vous intéresse, il est à vous. Vous devez être un humanoïde mâle ou femelle n'ayant pas un bonus de combat supérieur à 30. Vous pouvez utiliser toute arme non enchantée se trouvant en votre possession (la magie étant détectable et suspecte).

Si vous faites partie des Flibustiers, allez à 27. Si vous n'avez aucun lien avec cette organisation, vous avez le choix entre deux endroits où aller. Vous pourriez vous rendre à la Caverne du Kraken, une taverne située vers le port, à 34. Sinon, vous pensez aussi faire un tour au Palais, où les espions sont peut-être à l'œuvre (il est construit sur la plus haute colline de la cité, après tout). Allez à 15.

1

« On leur a flanqué une bonne raclée, à ces maudits Flibustiers, y a p'us d'vingt ans passés, pis la Sorcière de la Mort les a battus. Ces chiens sont aussi coriaces que l'écume

1 http://tunnels-et-trolls.eu/notre-gamme-de-produits-pour-tt-8/produits-gratuits

de la mer ! » grognez-vous. Par-dessus le rebord de votre chope de bière (quelqu'un vient juste de vous la payer pour ces bonnes paroles), vous observez attentivement l'assistance. Un marchand replet semble nerveux tandis qu'un voyou aux cheveux bruns vous regarde d'un œil torve avant de se glisser hors du bar. Si vous le suivez, allez à 30. Si vous vous asseyez à côté du marchand, allez à 16.

2

Il ne s'attendait pas à ce que vous le frappiez et s'écroule par terre. Tout à coup, vous vous retrouvez encerclé par des gardes de la cité qui s'emparent de vous deux. C'est alors que le capitaine apparaît et vous félicite pour cette mission réussie. L'homme que vous venez de frapper était un espion qui vous vaut 5 000 pièces d'or. Vous recevez 300 points d'expérience pour l'aventure. C'est fini.

3

En vous penchant sur lui, deux détails retiennent votre attention. Tout d'abord, la cordelette dont s'est servi l'espion lui a tordu le cou, mais il respire encore, à peine. La seconde chose que vous remarquez, c'est le groupe de gardes qui vient de surgir et qui vous encercle. Si vous souhaitez vous agenouiller et tenter de réanimer le garde en lui administrant les premiers secours ou au moyen d'un sort de guérison, allez à 32. Si vous courez à

la poursuite de l'espion, allez à 21. Si vous vous levez et tentez d'ordonner aux gardes de se lancer à la poursuite de l'espion à vos côtés, allez à 28.

4

Les citoyens loyaux réunis dans ce bar désapprouvent votre opinion politique. Ils se rassemblent et vous jettent, manu militari, hors de la taverne. Ils vous menacent de mort si jamais vous revenez. Votre couverture a été éventée, vous êtes à présent connu comme un partisan des Flibustiers et aucun d'entre eux ne s'approchera jamais de vous. Cette aventure vous a valu 100 points d'expérience, mais aucune pièce d'or. Vous aurez plus de chance la prochaine fois…

5

Vous lui arrachez le globe des mains ; il est chaud et semble presque animé de vie entre vos mains. Dans le feu du combat, aucun de vous n'a remarqué que des gardes étaient entrés dans la pièce. Le capitaine qui vous a engagé s'avance et ordonne à ses hommes d'emmener l'espion. « Merci. Vous avez

sauvé La Mouette ! » dit-il. Il vous reprend le globe et le remet à deux mages qui s'en serviront pour détruire le sorcier qui s'en servait pour espionner.

Cette aventure vous a rapporté 350 points d'expérience ainsi que 5 000 pièces d'or pour l'espion capturé. C'est fini.

6

Bravo. Pour chaque espion tué, vous percevez une prime de 2 500 pièces d'or et c'est 5 000 pièces d'or pour chaque espion ramené vivant. Vos points d'expérience pour cette aventure se chiffrent à 350 et vous avez sauvé la cité. Bien joué.

7

L'espion a un CM de 48. Si vous le tuez, allez à 20.

8

Arion donne un grand coup de pied dans le genou de l'homme et le fait tomber lorsque la porte s'ouvre violemment sur des gardes qui se ruent dans la pièce. L'espion se remet péniblement debout et saute par la fenêtre. Il vous bouscule hors de son chemin et vous tombez dans la cour en contrebas (2 dés de dommage). Avant que vous n'ayez eu le temps de vous ressaisir, il saute par-dessus le mur et court vers sa liberté.

Le matin suivant, l'homme est retrouvé mort avec la lettre suivante épinglée sur son surcot : « Nous pensons que le prince devrait faire plus attention à ses adversaires. Marek et Raïs. »

Comme vous avez tout de même réussi à avertir les gardes et que cela a finalement conduit à la capture de l'espion, vous recevez 150 points d'expérience et 1 500 pièces d'or.

9

Ce n'était pas le meilleur plan de votre vie. Les Flibustiers ne sont pas du tout populaires à La Mouette. Faites la somme de votre FOR et de votre CHR et divisez-la par 2. Éprouvez cette caractéristique virtuelle au deuxième niveau (si les gens vous croient impressionnant et fort, ils s'abstiendront de s'en prendre à vous). Si vous réussissez, allez à 14. Si vous échouez, allez à 4.

10

L'homme que vous poursuiviez a réussi à avertir d'autres gens dans le bar qu'il allait vous attirer dehors. Quatre hommes, lui en plus, vous attendent à l'angle d'une rue. Chacun a un CM de 10. Si vous les tuez tous les cinq, allez à 6.

11

La fenêtre s'ouvre sur la salle du conseil de guerre du palais. Sur la table qui occupe le centre de la salle repose un plan de La Mouette, à l'échelle, sur lequel des soldats de plomb représentent les défenses de la cité. Vous voyez également l'espion penché dessus, tenant un globe bleu luminescent au-dessus de sa tête. Dans la boule, vous pouvez voir la tête d'un sorcier.

Si vous souhaitez attaquer l'espion, allez à 7. Si vous souhaitez lui arracher le globe des mains, allez à 22. Si vous souhaitez dire à l'homme de rester où il est et de se rendre, allez à 19.

12

Vous parcourez sans encombre le chemin du retour, mais le marchand vous en est quand même reconnaissant. Il vous donne une dague enchantée qui vous permettra de suivre la piste d'une personne de votre choix sans risque de vous tromper, où qu'elle aille. Cette aventure vous a rapporté 275 points d'expérience. C'est fini.

13

L'homme vous amène dehors et s'avère être le capitaine. « Si vous pensez que c'est ça, la chasse aux Flibustiers, vous êtes renvoyé… » Cette aventure vous a rapporté 250 points d'expérience, même si votre bourse ne se gonfle pas même d'une pièce d'or. C'est fini.

14

Tout le monde pense que vous avez l'air un peu trop fort pour que l'on s'en prenne à vous pour l'instant. Vous traversez la salle et allez vous asseoir à une table. Bientôt, une serveuse vient vous apporter une chope de bière. « C'est le monsieur à capuche, là-bas dans le coin, qui vous l'offre, avec ses compliments. » Lorsque vous regardez dans sa direction, l'homme lève son verre pour vous saluer et boit. Si vous faites de même, allez à 31. Si vous refusez de boire ou si vous versez la bière sur le sol, allez à 33.

15

Tandis que vous marchez dans les rues sombres menant au Palais, vous parvenez à repérer la forme confuse d'un homme se profiler sur l'une des deux lunes qui se lèvent dans le ciel. Vous courez en direction du mur d'enceinte du Palais alors même que vous voyez l'ombre se mêler à celle d'un garde. Vous montez la colline en courant et entendez le garde pousser un cri étranglé, puis un bruit sourd lorsqu'il tombe sur la passerelle de la muraille. Vous atteignez celle-ci rapidement et l'escaladez à toute vitesse grâce à la corde laissée par l'espion. Une fois l'enceinte passée, vous voyez le corps démantelé du garde et une ombre fugitive entrer par une fenêtre au deuxième étage.

Si vous souhaitez voir s'il est encore temps d'aider le garde, allez à 3. Si vous souhaitez escalader le treillis à la poursuite de l'espion, allez à 11.

16

« Vous ne voudriez tout de même pas que je fasse courir la rumeur que vous frayez avec les Flibustiers, pas vrai ? » lui demandez-vous en prenant un gros risque.

Il fond en larmes. « Ils tiennent ma fille. Si je ne leur donne pas des plans, ils vont la tuer. » Puis il explique que l'échange doit avoir lieu cette nuit. Vous proposez de le suivre et de libérer sa fille pendant qu'il leur remet des plans que vous trafiquerez. Vous travaillez tous les deux sur les plans jusqu'à minuit, heure du rendez-vous. Si vous voulez le précéder pour attendre au lieu de rendez-vous, allez à 29. Si vous préférez le suivre, allez à 26.

17

Vous frappez l'assaillant tandis que le prince se dégage. L'espion meurt sur le coup. Une boule de cristal tombe de son manteau et éclate sur le sol.

Le prince se lève au moment où les gardes font irruption dans la pièce. Il vous ordonne

de vous agenouiller et vous adoube sur-le-champ, vous faisant chevalier du Kraken et l'un de ses aides de camp. Cette aventure vous vaut 250 points d'expérience et l'honneur gagné ajoute 4 points à votre charisme. Vous gagnez en prime 2 500 pièces d'or pour la mort de l'espion. C'est fini.

18

Vous surgissez au détour d'une ruelle et vous vous jetez sur les deux hommes qu'était venu rejoindre celui que vous poursuiviez, qui leur fait signe de vous intercepter. Vous leur rentrez dedans de plein fouet, les propulsant à moitié inconscients contre les murs de la ruelle. Vous écrasez votre poing dans la figure du premier et envoyez valdinguer son comparse dans un mur. Les voilà hors d'état de nuire, mais votre proie attend dans le cul-de-sac où il s'est trouvé acculé. Il a un CM de 30. Si vous le tuez, allez à 6.

19

Faites la moyenne de votre FOR et de votre CONS, puis éprouvez la caractéristique virtuelle ainsi obtenue au troisième niveau pour voir s'il pense que vous êtes suffisamment redoutable pour éviter l'affrontement. Si vous échouez, allez à 7 et battez-vous. Si vous réussissez, allez à 24.

20

Le globe tombe de ses doigts sans vie et éclate. La garde du palais, alertée par les bruits de lutte et conduite par le capitaine, envahit la salle. Vous avez réussi. Cette aventure vous a rapporté 300 points d'expérience et 2 500 pièces d'or pour l'espion abattu. Félicitations !

21

« Halte, espèce de chien d'espion assassin ! » vous avertit l'un des gardes d'une voix profonde. Vous clamez votre innocence, mais ils s'emparent de vous. Par chance pour vous, le garde est en vie et le vieux capitaine témoigne en votre faveur au procès. Toutefois, l'espion n'est pas pris, bien que des signes de son passage apparaissent le lendemain.

On vous paye 1 000 pièces d'or pour votre peine. Cette aventure vous vaut également 150 points d'expérience. Votre échec ne vous est pas vraiment imputable, mais en convaincre le capitaine est une autre paire de manches. Du coup, vous pouvez vous estimer heureux de la récompense offerte et vous vous en contentez.

22

Sa force est de 20. Utilisez votre force et la sienne comme si c'était des classements monstrueux et battez-vous. Le vainqueur de la lutte récupère le globe. Si vous l'emportez, allez à 5. Si c'est l'autre qui a le dessus, allez à 25.

23

Vous attaquez au moment où ils se trouvent au milieu d'un pont. L'un d'entre eux saute immédiatement à l'eau, emportant les plans dans sa chute ; ils sont maintenant irrécupérables. Les deux autres sont furieux. Chacun a un CM de 25. Si vous survivez à ce combat, allez à 6.

24

Vous lui semblez puissant et il s'immobilise. Puis il lève sa main libre et un feu bleuté descend le long de son bras gauche à partir de la boule. Il crie tandis que vous voyez la chair se détacher de son bras, carbonisée. Avant que vous puissiez faire quoi que ce soit, il se mue en torche humaine. En un clin d'œil, il est réduit en cendres !

Les gardes accourent, ayant entendu ses cris, et vous leur racontez rapidement ce qui s'est passé. Cette aventure vous a valu 325 points d'expérience et les 2 500 pièces d'or pour la peau de l'espion.

25

Même si vous avez perdu la lutte, les gardes, alertés par tout ce tumulte, sont entrés dans la salle et ont tué l'espion. Toutefois, la boule tombe et se brise sur le sol. Votre mission a été couronnée de succès et vous rapporte 275 points d'expérience ainsi que 2 500 pièces d'or pour l'espion liquidé.

26

Deux Flibustiers s'emparent du marchand avant qu'il ait atteint le point de rendez-vous. C'est une chance pour vous que vous ayez décidé de le suivre plutôt que de le précéder. De toute évidence, ils vous ont vu lui parler. Bientôt, ils sont rejoints par un troisième homme. Les plans sont échangés contre la fille, qui est venue avec le troisième homme.

Si vous souhaitez attendre avant d'escorter le marchand et sa fille chez eux, allez à 12. Si vous voulez vous charger des Flibustiers, allez à 23.

27

Lorsque vous quittez la salle, vous vous retenez de rire. Étant de mèche avec les Flibustiers, vous savez tout du plan d'invasion. Vous sortez et faites passer le premier imbécile venu pour l'espion. Vous le tuez et le rapportez pour récupérer la prime. On vous paye 2 500 pièces d'or et vous êtes gracié ; cela vous vaut 50 points d'expérience. Vous trouvez cela très drôle, car, après tout, l'espion, c'était vous…

28

Les gardes déboulent dans le bâtiment par l'étage du bas tandis que vous escaladez le mur d'enceinte. À la fenêtre, vous entendez des cliquetis d'armes. À l'intérieur, vous voyez l'espion engagé dans un duel à l'épée avec le jeune Arion, de quatorze ans à peine, prince héritier de La Mouette ! Alors même que vous les regardez combattre, le prince glisse et l'espion s'apprête à lui porter le coup de grâce.

Si vous vous contentez de rester là sans bouger et de les regarder faire, allez à 8. Si vous vous jetez à l'attaque en hurlant, allez à 17.

29

Ce plan n'aurait pas été trop mauvais s'il avait marché ; toutefois, les Flibustiers vous ont vu lui parler dans le bar et l'ont enlevé ailleurs. Vous passez une nuit froide à attendre en vain. Le marchand parle, réduisant à néant votre couverture. Cette aventure vous a valu 225 points d'expérience et pas l'ombre d'une piécette. Il vous faut toutefois savoir une chose : les Flibustiers n'ont à présent que des plans complètement truqués entre les mains. Votre mission n'a pas été tout à fait un échec.

30

Tout en reprenant haleine dans l'embrasure de la porte de la Caverne du Kraken, vous laissez vos yeux s'habituer à l'obscurité. Une forme indistincte s'élance dans une ruelle sur la droite. Vous vous lancez à sa poursuite. Vous devez éprouver votre vitesse au deuxième niveau. Si vous réussissez, allez à 18. Si vous échouez, allez à 10.

31

Vous commencez à ressentir de terribles douleurs dans la gorge et l'estomac. Vos dents craquent lorsque vous les serrez et votre langue vous fait mal. La boisson contenait du verre pilé. Prenez 4 dés de dommage. Vous tombez sur le sol sans connaissance, que vous viviez encore ou non.

Lorsque vous revenez à vous, on vous dit deux choses. Primo, la personne qui vous a piégé avec cette boisson a perdu un fils à cause des Flibustiers lors d'un raid, d'où sa vengeance sur vous. Secundo, l'espion a été pris. On n'a plus besoin de vos services. Le capitaine vous paye 500 pièces d'or. Cela vous a valu 75 points d'expérience…

32

« Un espion ! Soldats, attrapez-le ! » crie le garde d'une voix rauque. Vous désignez la fenêtre par où l'espion s'est enfui. Des gardes en armure noire escaladent les murs d'enceinte et déboulent dans le Palais. Vous entendez les rumeurs d'un combat, puis un cri. L'un des gardes apparaît à la fenêtre, une tête coupée dans la main.

Vous avez réussi. Vous recevez 200 points d'expérience plus 2 500 pièces d'or, comme promis. Ils vous accordent aussi la grâce et, en récompense de votre bravoure, vous font

chevalier. L'adoubement est la récompense légendaire que l'on octroie dans la Cité de La Mouette aux roturiers qui se sont particulièrement distingués au service de la cité. Cela augmente votre CHR de deux points. Cette aventure est terminée.

33

L'homme se lève, dit qu'il demande « réparation » et vous invite à le rejoindre dehors. Si vous allez avec lui, allez à 13. Si vous le frappez sans attendre, allez à 2.

34

La Caverne du Kraken regorge de marins, de catins et de servantes de toutes tailles, races et types. Vous êtes suffisamment malin pour vous être préalablement habillé pour la circonstance, remisant vos vêtements de ville au fond d'un sac. Cependant, avec toute cette foule, vous n'avez pas la moindre idée de par où commencer votre enquête. Si vous souhaitez lever votre verre à la santé des Flibustiers, allez à 9. Si vous souhaitez les maudire haut et fort, allez à 1. ■

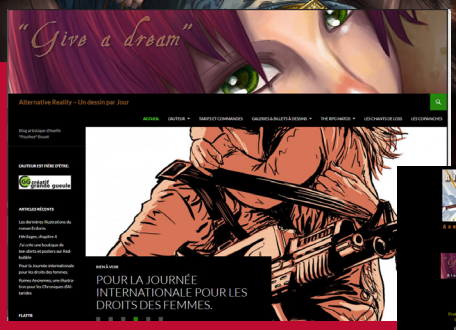
MICHAEL A. STACKPOLE, ILLUSTRATIONS DE GREGORY R. SURIANO, TRADUCTION DE GRRRAALL

Bibliothèque

Axelle « Psychee » Bouet
Illustrations rôlistes & co

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

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



Vous avez besoin d'illustrations ?

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

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

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

MASQUE DE CHIEN - BY YOKOHAMA BOATTHEATRE (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Nouvelle

L'Homme Au Masque De Chien

par M'Isey

« Quelle horreur ! » avait lâché Mme Landré.

J'approuvais. L'horreur, cependant, n'était pas celle qu'elle croyait. L'anecdote faisait la une du journal du soir, et M. Passant venait de nous lire l'article complet à voix haute. L'odeur de ses cigares avait imprégné l'atmosphère du salon, à tel point que mon cognac me sembla insipide. J'espérais vivement que l'on changerait de sujet, mais M. Passant gardait les yeux sur l'article et Mme Landré s'agitait dans son fauteuil en l'attente de détails croustillants et autres on-dit. Son mari, lui, semblait fort peu intéressé. Il survolait les pages d'un livre qu'il avait saisi au hasard parmi la collection de M. Passant.

— *L'Homme au masque de fer*, dit-il. Édition commentée par…

Sa femme ne le laissa pas finir :

— C'est de l'homme au masque de chien dont

nous parlons, très cher !

Comme s'il n'avait attendu que cette occasion, M. Passant s'empressa de détailler :

— Un homme nu, vivant parmi les chiens errants, et portant un masque de molosse. Dans notre propre ville, imaginez-vous cela ?

— Quelle horreur, répéta Mme Landré en levant les yeux au ciel. Mon Dieu ! Quelle horreur !

Dieu n'avait guère eu son mot à dire dans cette histoire. J'en savais quelque chose.

Mon mutisme, et sans doute ma gêne, furent remarqués par M. Landré, qui demanda de sa voix lente :

— Vous avez longtemps utilisé des chiens comme cobayes, n'est-ce pas ? Lors de vos études sur le cerveau…

— J'ai pris ma retraite, coupai-je.

Il ne fut pas dupe et comprit que je voulais éviter le sujet. Il sourit, de ce sourire glacial bien qu'amical dont il a le secret :

— Allons ! Pas de manières ! Vous nous cachez des choses, ce n'est pas très *fairplay* !

Pour insister sur cette invite, il referma sèchement *le Masque de Fer* et me servit un autre cognac. Voyant que j'hésitais encore, il ajouta :

— Racontez-nous tout ! Je suis sûr que c'est passionnant !

Mme Landré frappa dans ses mains, joyeuse comme une enfant qu'on emmène au cirque. M. Passant replia le journal et se concentra sur son cigare, tout ouïe. Je cédai :

— Bien… Vous l'avez deviné, l'homme dont parle cet article est étroitement lié à mes anciennes recherches.

— Le connaissez-vous ? s'enquit Mme Landré.

— Malheureusement. Malheureusement pour lui, dois-je dire. C'était alors un homme sain de corps et d'esprit, fraîchement diplômé et nouvellement intégré à notre équipe de recherche. Son prénom était Sylvain. Ne m'en veuillez pas de ne pas révéler son nom de famille. Il s'est porté volontaire, le malheureux. Il s'est proposé comme cobaye.

— Cobaye ? Expliquez-nous donc !

Je pris un fauteuil et, tout en parlant, je gardais les yeux fixés sur mon verre d'alcool.

— Il s'est proposé comme cobaye, oui, lorsque nous avons mis en pratique nos théories sur la neuro-électricité.

— Bien étrange sujet d'étude, nota M. Passant. Mais pardonnez cette interruption. Continuez, je vous prie !

Ce que je fis :

— Pour résumer, disons simplement que nous avons transféré l'esprit d'un chien dans un cerveau humain, et inversement. C'était sans risque, nous en avions la certitude. Cette technique, si elle fonctionnait, pouvait déboucher sur de multiples avancées dans de nombreux domaines, mais nous n'avions pas de folles ambitions, et ce premier essai consistait en une simple découverte, une exploration sensorielle. Comme vous le savez, les chiens n'ont pas les sens développés de la même manière que nous. Certains sont beaucoup plus aigus que les nôtres, d'autres moins. Leur conception de monde qui les entoure doit être on ne peut plus différente de la nôtre. Sans parler, bien entendu, des limites de l'intelligence animale, qui…

Mme Landré m'interrompit :

— Il va de soi qu'un chien ne pourra jamais concevoir un instrument comme le vôtre. C'est ce qui fait qu'il est chien et non humain.

Je pensais : Ma chère, vous êtes tout aussi incapable de concevoir un tel instrument ; n'êtes-vous donc pas humaine ?

Je m'abstins de lui répondre, bien sûr, et j'enchaînai :

— Bien qu'intimement convaincus que tout cela ne comportait aucun risque, nous vérifiions continuellement le pouls et d'autres constances physiologiques de notre… volontaire pour cette étrange exploration. Nous recevions ses ressentis, ainsi que celui du chien découvrant un cerveau d'homme, par intermittence, par le biais de la voix de Sylvain mais aussi par des notes qu'il rédigeait sur le vif. Je dois l'avouer, c'était confus. Il nous a fallu du temps et beaucoup de recul pour identifier, parmi ces mots que nous avons enregistrés, lesquels provenaient de la pensée de Sylvain et lesquels étaient ceux du chien. La difficulté venait du fait que chacun des cerveaux n'était pas vierge de mémoire et de réflexes culturels. Ainsi, par exemple, les émotions de l'animal, primaires, nous étaient exprimées par les mots et le vocabulaire qui appartenaient à Sylvain. Nous avions là notre premier écueil : Que retirer de tout cela ? Comment trier ces informations, et sur quels critères ?

— Quelle solution avez-vous trouvé ?

— Aucune, car nous avons rapidement tout annulé et détruit nos instruments. J'ai pris ma retraite aussitôt après ce test, et ce pauvre Sylvain est la preuve vivante de mon échec et de ma honte.

— Racontez-nous ! s'impatientait M^me^ Landré.

— Leurs esprits se sont mélangés, supposa son mari, et cet homme au masque est devenu, en quelque sorte, à moitié chien.

Je corrigeai :

— Oh non ! Le malheur, c'est que Sylvain est bien humain, seulement humain. Laissez-moi poursuivre. En premier lieu, nous avons essayé de nous concentrer sur les impressions de l'animal. Soudainement doté d'un cerveau déjà formé, avec une mémoire et des acquis culturels, le chien a aussitôt été subjugué par cette faculté d'abstraction et de conceptualisation. Si ce que nous avons interprété des notes est correct, il a soudain découvert l'univers, l'infini, les questions existentielles, la philosophie… Vous comprenez ?

M. Landré, puis M. Passant, opinèrent. J'enchaînai :

— Sylvain, lui, s'est d'abord senti très à l'étroit dans son nouveau cerveau. L'instinct avait une part fort importante, les réflexes aussi, aux dépens de l'intellectualisation. Il avait l'impression de ne plus penser par lui-même. De ne plus être maître de son intellect, en somme. Puis il s'est habitué et s'est rendu compte que tout n'est pas qu'instinct chez le chien. Les ressentis étaient nombreux, bien que divergeant des nôtres. Et surtout, Sylvain a rapidement été fasciné par ses nouveaux sens. Sa perception du monde n'était pas tant étriquée que différente, d'une richesse immense qu'il découvrait petit à petit, alors que ses préjugés humains se dissipaient. Il accéda peu à peu à la mémoire de l'animal, et nous affirma bientôt que l'homme s'était enfermé dans ses pensées et ses excuses de supériorité, dans ses haines et ses rancœurs, il prétendit que l'amour et la peine, chez le chien, sont bien plus purs.

Je marquai une courte pause, ému par mes propres souvenirs.

— Nous étions en train de le perdre, repris-je. Nous perdions son humanité, sa foi en l'homme, en Dieu… De son côté, le chien découvrait l'aigreur, l'envie, la jalousie, la colère… Il ne comprit pas pourquoi ni comment l'intellectualisation, la faculté d'abstraction, pouvaient mener tant d'humains à la guerre, aux armes, à la facilité, alors que, précisément, les notions de choix et de conscience dominaient chez nous. Plus le chien s'exprimait, et plus nous comprenions l'égarement de Sylvain… Surpris, fascinés sûrement, je dois l'avouer, nous nous sommes laissé prendre de court. Le chien était écœuré par cette vision nouvelle. Il ne supporta pas d'être homme une seconde de plus et se suicida. Une dernière action typiquement humaine. Cependant il n'était qu'un témoin, vous comprenez, un invité dans le corps physique de Sylvain, et c'est le corps du chien qui se suicida en avalant sa langue.

M^me^ Landré poussa un gémissement de surprise et d'horreur. Le plus horrible, malheureusement, n'était pas là. Je conclus d'une voix faible :

— Les pensées de notre collègue, de notre ami, son âme peut-être, vécurent la mort cérébrale

FROOD DOG - PAR SÏANAÏS (CC-BY-SA-2.0), VIA FLICKR

du chien. Je crois que cela l'a traumatisé.

— Leurs esprits se sont mélangés, insista M. Landré. C'est ce que je disais, cet homme n'est plus tout à fait un homme.

— Ce n'est pas cela. Un instant auparavant, dans les méandres cervicaux d'un animal, Sylvain avait été plus heureux que jamais. Il était fasciné, comme hypnotisé. Je me souviens encore de ce qu'il nous a affirmé, mot pour mot : « Bien sûr, bien sûr les facultés d'abstraction sont réduites, bien sûr il y a des limites, mais les raisonnements ne sont pas viciés, les émotions sont brutes, réelles, et l'inconscient ne ment pas au conscient, les préjugés sont inexistants, de même que ces réflexes socio-culturels si forts, chez les hommes, qu'ils nous empêchent de penser sans biais et sans nous mentir à nous-même. Rendez-vous compte de notre aveuglement, de l'irrationalité et du manque de logique de nos raisonnements, tant intellectuels qu'émotionnels ! Et ces sens ! Nous sommes aveugles, nous les hommes ! Aveugles ! Le monde ressenti par le chien est si vaste, si beau, si… »

Le Mal, le Diable, se trouve-t-il dans le cerveau des animaux ?

Mon assistance était désormais muette, terriblement silencieuse. Je poursuivis :

— Nous n'avons aucune excuse ; nous aurions dû mieux le surveiller. À la première occasion, il a fui le laboratoire. Nous le savons aujourd'hui, il a rejoint des chiens errants, tentant de vivre parmi eux et comme eux malgré sa différence.

Je regardai M. Landré dans les yeux :

— Leurs esprits ne se sont pas mélangés, mon ami. Sylvain est bien humain, uniquement humain, et c'est ce qui aujourd'hui le dégoûte, ce qu'il considère comme le pire des handicaps. Il n'a pas perdu son humanité ; en entrevoyant les pensées d'un chien, il a perdu sa foi en l'homme. » ■

M'Isey

Scénario pour Cats!

De retour de la guerre

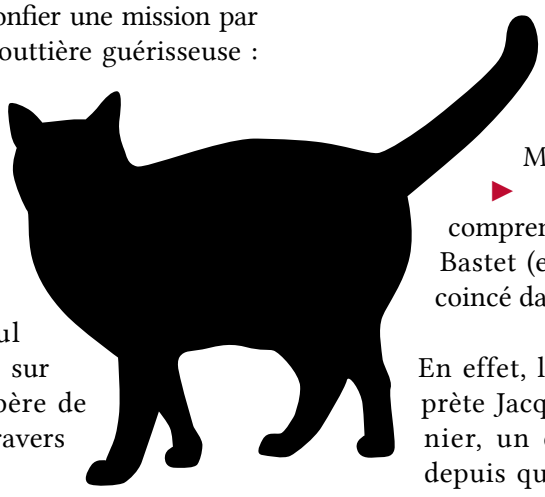
Par Mathilde Lenoir

Ce scénario pour le jeu de rôle *Cats la mascarade*, a reçu le deuxième prix du concours de scénarios organisé par la convention des Croisades d'Unnord 2015 à Lille.

Synopsis

L'action se déroule dans le village alsacien d'Ottrot Saint-Nabor. Cinq des joueurs incarnent des chatons qui vont accomplir leur première mission : leurs pères reviennent d'une guerre féline qui a déchiré plusieurs camps et lors de laquelle ils n'ont pas été particulièrement discrets concernant l'utilisation de leurs pouvoirs.

Les chatons se voient confier une mission par Ri'Ou, une chatte de gouttière guérisseuse : récupérer les preuves des pouvoirs des chats éveillés laissées par leurs parents, avant que la Mascarade ne soit brisée, à savoir :



- La photo de Raoul Baumont ayant pris sur le fait Ma'Raw le père de Wa'Ou passant au travers d'un mur.
- Le dessin d'Esther Schneider qui représente M'Ow, le père de Gra'Ou, volant entre deux immeubles.
- La lettre de Lisbeth mentionnant ses doutes concernant le fait que Ma'Ow le père de Ma'Ri l'ait manipulé pour qu'elle vote pour les Verts.
- L'article de Louis mentionnant que Ri'Ow, le père d'Ow'Ri, lui a parlé par télépathie pour lui expliquer que les chats étaient les esclaves des Humains.
- Un enregistrement vidéo sur lequel le temps semble s'être arrêté sauf pour Gra'Ow, le père de Mi'Ou.
- Un vieux parchemin comprenant le témoignage d'un Bastet (esprit d'un chat éveillé coincé dans un corps humain).

En effet, l'un des joueurs interprète Jacques Steindorf. Ce dernier, un curé Bastet, travaille depuis quelques mois pour une

Présentation de l'univers du jeu

Dans *Cats !*, les joueurs jouent le plus souvent des chats éveillés, qui sont en réalité les véritables maîtres du monde. En effet, les hommes ne sont rien d'autre que des esclaves créés par les félins à partir de singes, par manipulation génétique. Tout cela afin de servir les intérêts de leurs maîtres grâce à leur capacité à fabriquer des outils et tout ce qui va avec. Sans compter leurs caresses, très appréciées, qui permettent notamment aux chats de réduire le délai de récupération de leurs pouvoirs.

Car en plus d'autres capacités physiques exceptionnelles, les chats éveillés ont de nombreux pouvoirs psychiques : ils communiquent entre eux par télépathie, certains peuvent se téléporter, influencer les humains... ou encore prendre possession d'un corps humain. Cette technique laisse parfois le chat prisonnier, ce qui donne un être hybride appelé Bastet, aux capacités plus limitées. Les Bastets sont peu appréciés des chats qui les trouvent trop humains et des humains qui ressentent une gêne en leur présence. Ils conservent la possibilité de communiquer par télépathie avec leurs anciens congénères.

Le côté très joueur des chats a parfois été source de catastrophes. Depuis, ils vivent de manière plus discrète et subtile en faisant croire aux humains que les chats ne sont que des animaux domestiques, tout en les influençant : c'est la Mascarade. Cependant, en se développant, les Hommes sont devenus une menace : non seulement ils commencent à détruire la planète, mais ils seraient en mesure d'éradiquer les chats s'ils apprenaient la vérité. C'est pourquoi aucune entorse n'est permise à la Mascarade. Les accrocs et accidents qui surviennent parfois ont été source de nombreux mythes et légendes, ou procès en sorcellerie.

Un Conseil de chats veille au grain et sanctionne les bris de Mascarade, l'une des pires sanctions applicables étant la transformation en Bastet.

Socialement parlant, les chats possèdent une Réputation, et font tous partie d'une faction politique et d'une lignée féline (famille de chats).

La résolution d'une action demande un jet de dés à 10 faces (D10) : la valeur de la Chance donne le nombre de D10 à jeter, le joueur choisissant ensuite de garder celui qu'il désire. A cela on ajoute le niveau du talent ou de la compétence, ainsi que la valeur d'une caractéristique. Pour les jets en opposition, la marge de réussite ou d'échec détermine le résultat de l'action. Comme chacun sait, les chats ont 9 vies ce qui leur permet de refaire une action et de relancer les dés.

De plus, chaque 1 ou chaque 10 doivent être relancés. Un double 1 est un échec critique, un double 10 est une réussite critique.

Les chats éveillés se répartissent entre plusieurs Factions politiques :

- Les interventionnistes cherchent à protéger la Mascarade à tout prix.
- Les progressistes veulent accélérer le processus de révélation de l'existence des chats éveillés aux humains.
- Les conservateurs pensent qu'il vaut mieux ignorer les humains ou au pire les manipuler.
- Les avant-gardistes militent pour les pleins droits des Bastets.
- Les esclavagistes pensent que les humains ont été créés pour servir les chats et que tel doit être leur rôle.
- Les écologistes veulent lutter contre le cancer humain qui détruit la planète où vivent les chats.
- Pour les nihilistes, le problème c'est l'Homme. Supprimez l'Homme et il n'y a plus de problème.

N.B. : Les chats dépourvus de pouvoirs sont nommés « dégénérés ». ■

mystérieuse organisation qui s'intéresse aux phénomènes surnaturels. Ce curé a hérité récemment d'un coffre comprenant notamment un vieux parchemin (cf.. annexe 5). Jacques l'a remis il y a deux jours à Ferdinand, son supérieur hiérarchique au sein de l'Organisation. Mais il vient de réaliser qu'il contient le témoignage compromettant d'un Bastet.

Le temps presse car il ne faudrait pas que cette information soit divulguée mais il doit agir prudemment car il risque d'être fortement sanctionné pour avoir ainsi brisé la Mascarade. C'est pourquoi il compte faire croire aux autres personnages que ce document a disparu.

Note d'ambiance

Ce scénario a été conçu pour une ambiance à la fois sombre et drôle.

- **Sombre** par la situation des personnages et par l'environnement : l'intrigue se déroule en plein hiver dans le petit village alsacien d'Ottrott enclavé entre des montagnes et une grande forêt de conifères. La neige recouvre les sols, les arbres et les toits et le brouillard angoissant rend toute ombre menaçante et empêche d'y voir plus loin que le bout de son museau. Du côté des humains, le village est impacté par la crise économique : chômage, jeunes toxicos, alcooliques et/ou agressifs, misère des mendiants dans le froid…
- **Drôle** par le décalage qu'il y a à interpréter des chatons qui réalisent leur première mission et à s'exprimer comme eux. Ainsi, n'hésitez pas à expliquer à vos joueurs qu'ils entendent le bruit caractéristique des véhicules mécaniques bruyants et nauséabonds conduits par des singes menant leurs chatons humains vers leur abri chaud et sec. Dans l'esprit de *Cats !*, le but du jeu est de se prendre pour des chats et de « penser chat ».

Ce scénario insiste sur les relations entre les personnages joueurs et les met face à des dilemmes moraux, l'un des enjeux fondamentaux étant de savoir s'ils vont parvenir à maintenir la cohésion entre eux pour mener à bien leur mission ou s'ils vont provoquer le retour de la guerre féline.

Introduction

L'action se déroule dans le village alsacien d'Ottrot entourée de hautes montagnes verdoyantes. Ce village est séparé en trois parties : Ottrot-le-Haut (vieux centre-ville), Ottrot-le-Bas (ancienne cité ouvrière ceinturant Ottrot-le-Haut) et Nouvel-Ottrot (quartier HLM en périphérie de la ville, construit récemment suite à l'arrivée de nouveaux résidents attirés par le calme et l'air pur de la montagne).

Cela fait maintenant plusieurs semaines qu'une guerre de territoire oppose plusieurs camps au sein du petit village alsacien d'Ottrot :

- **Les chats de gouttière de Nouvel-Ottrot**, de la lignée des Pattes Blanches. De plus en plus affamés et désespérés, ils affluent de Nouvel-Ottrot vers le centre-ville.
- **Les chats de gouttière d'Ottrot-le-Bas**, de la lignée des Queues Grises, traditionnellement sous la protection politique des chats bourgeois d'Ottrot-le-Haut. En contrepartie, leur territoire forme un cordon de sécurité protégeant le centre-ville.
- **Les chats bourgeois d'Ottrot-le-Haut**, (issus de diverses lignées) qui cherchent à conserver leurs avantages acquis et à ne pas se mêler aux chats de gouttière.
- **Les chats sauvages**, des mercenaires, issus des fermes abandonnées avoisinantes, qui souhaitent se tailler un fief après que leurs maîtres, des gens du voyage sans papier, ont subi une rafle de la police.
- **Les Bastets**, alliés aux Avant-gardistes, qui souhaitent obtenir plus de considération et de droits politiques.

Les chats d'Ottrot-le-Haut étaient mal préparés à cette guerre car engoncés dans leur

petit confort. Ils ont rapidement capitulé (officiellement pour éviter d'attirer trop l'attention des Humains). Les chats de Nouvel-Ottrot (lignée des Pattes Blanches) ont ainsi obtenu la moitié du territoire d'Ottrot-le-Bas en contrepartie de leur engagement de ne pas s'en prendre au centre-ville.

Cela a provoqué une révolte des chats de gouttière d'Ottrot-le-Bas (lignée des Queues grises), alliés aux Bastets (contre les chats bourgeois) qui ont vécu cet événement comme une véritable trahison. La situation tournait à la guerre civile.

Les chats bourgeois ont alors fait appel à des chats sauvages (des mercenaires) pour maintenir l'ordre dans le village.

Ils ont obtenu la paix avec les Bastets en acceptant d'être moins méprisants à leur égard et en s'engageant à revoir leurs droits de vote au Conseil. Les Bastets passent pour des traîtres vis-à-vis de la plupart des chats de gouttière d'Ottrot-le-Bas pour avoir signé une paix séparée.

Cinématique introductive

L'action débute dans le grenier de l'église Saint-Nicolas, au centre du village d'Ottrot.

Pendant que les personnages passent discrètement par l'église pour monter jusque dans le grenier, ils entendent Franck, le nouveau séminariste, qui fait une visite guidée à un couple de touristes.

- **Exemple de compétence utile** : pour comprendre ce que dit Franck : **Langage humain** (difficulté 15).

« Suite aux nombreuses guerres dans la région, l'église d'origine, de style roman, a été détruite. Elle a ensuite été reconstruite en style gothique flamboyant. Ce monument est classé au Patrimoine mondial de l'Unesco en raison tant de son architecture lumineuse, que de sa sublime rosace et de son transept représentant le Jugement dernier. S'y ajoutent des œuvres religieuses d'exception, notamment le plafond en bois qui laisse la place pour un grenier conséquent. En effet, l'évêque de Metz Raoul de Coucy (1387 à 1415) avait demandé à ses prêtres de conserver certaines reliques afin de les protéger de la Guerre de Cent Ans qui sévissait dans le reste de la France.

« En revanche, le presbytère ayant été épargné par les divers conflits a été conservé. Ses grosses pierres blanches venant de la carrière d'Ottrot-Saint-Nabor, ses petites ouvertures et ses arches rondes et basses confèrent à ce lieu une ambiance intime, feutrée, chaude et rassurante ».

Les personnages ont été convoqués dans le grenier sous l'église par la chatte alpha du village, Mi'Raow, la mère de Ma'Ri et de Wa'Ou pour faire le point sur les activités de la semaine. Ils y retrouvent également Ri'Ou, la mère de Gra'Ou, une chatte de gouttière guérisseuse qui est âgée et gravement malade.

La réunion n'a pas encore commencé que deux chats sauvages (des mercenaires) arrivent. L'un d'eux, Gra'Ow, le père de Mi'Ou est blessé à la patte arrière gauche et annonce la fin de la guerre, faute de combattants.

L'autre, Ma'Raw, le père de Wa'Ou, se dirige vers Mi'Raow, la chatte alpha (mère de Ma'Ri et Wa'Ou), lui donne des coups de tête sensuels et ronronne du plaisir de la retrouver.

Le chat alpha du village, Ma'Ow, le père de Ma'Ri traîne par le cou un chat de gouttière, M'Ow, le père de Gra'Ou. Il le balance violement dans un coin en entrant dans le grenier. Puis, ayant aperçu Ma'Raw (le père de Wa'Ou), il bondit sur lui et lui brise le cou avec sa mâchoire.

Il se dirige ensuite lentement vers son prisonnier, M'Ow, et fait une toilette méticuleuse en attendant qu'il se réveille. Il l'accuse ensuite d'avoir brisé la Mascarade en utilisant son pouvoir de contrôle gravitationnel pour voler entre deux immeubles dans le quartier d'Ottrot-le-Bas. Il décide de le faire prisonnier et exige de Gra'Ou qu'il récupère au plus vite les preuves de cette infraction pour réparer l'erreur de son père. Il est persuadé que ce fait a forcément été repéré par un humain et refuse de libérer son prisonnier tant qu'aucune preuve du rétablissement de la Mascarade ne lui aura pas été amenée.

La chatte alpha du village, Mi'Raow, miaule en direction de Mi'Ou, la regarde quelques instants, puis s'en va (en demandant au besoin à être laissée seule). Perturbée par les événements récents, elle sera distraite et se fera écraser par une voiture électrique en sortant de l'église.

Un chat du village, Ri'Ow (père d'Ow'Ri) rentre alors hébété dans le grenier. La guérisseuse, Ri'Ou (mère de Gra'Ou), va lui parler mais il ne réagit pas.

Ri'Ou indique alors aux personnages joueurs que son époux n'est sûrement pas le seul à avoir manqué de discrétion dans l'utilisation de ses pouvoirs lors des affrontements et leur confie la mission de rechercher et effacer toutes les traces risquant de briser la Mascarade. Elle indiquera à Wa'Ou que son père, Ma'Raw, a confié à sa mère que, trop pressé de la retrouver, il avait traversé le mur d'une ferme abandonnée où il s'était réfugié pour fuir le combat. Il ne s'était alors pas préoccupé du clic qu'avait fait la petite machine noire de l'humain, celle qui permet de voir son image sur un petit papier plat et dur. C'est ce que Mi'Raow lui a confié par télépathie avant de s'en aller.

Après avoir souhaité bon courage aux personnages joueurs, Ri'Ou demande à ce qu'on la laisse se reposer car elle est très fatiguée. Elle va se rouler en boule dans un coin du grenier pour dormir. Elle meurt rapidement de vieillesse et de maladie.

Gra'Ow, le père de Mi'Ou explique que, ne pouvant plus trop se déplacer à cause de sa blessure, il ne pourra pas prêter main-forte aux personnages.

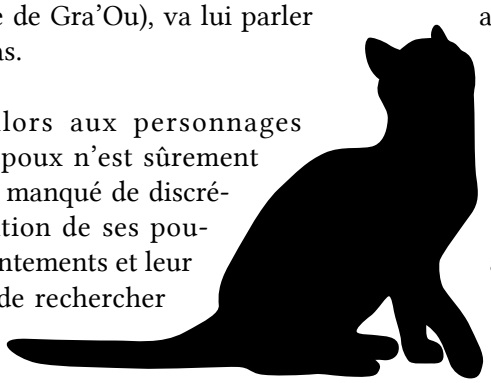
Laissez le temps au curé pour annoncer aux autres personnages qu'il s'est fait voler un document comportant un témoignage compromettant la Mascarade (cf. annexe 5).

Interroger les survivants

- **Exemple de compétence utile pour** : Inciter les survivants à parler de ce qui s'est passé : **Persuasion** (difficulté 8).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**

Ri'Ow, le père d'Ow'Ri, un chat du village reste silencieux, les yeux dans le vague (il n'y a pas besoin de réussir un jet pour le remarquer).



Les deux autres chats (Gra'Ow, le père de Mi'Ou et Ma'Ow, le père de Ma'Ri) sont malheureusement les seuls référents adultes des chatons et c'est à eux qu'ils devront rendre des comptes concernant l'effacement des traces.

Voici les informations que les personnages peuvent découvrir s'ils réussissent leur jet :

- Gra'Ow, le père de Mi'Ou, un chat sauvage, mercenaire nihiliste. Si on l'interroge, il raconte les horreurs de la guerre : sa fierté des actes barbares commis, sa souffrance d'avoir été blessé et son souhait de voir les Humains périr pour avoir créé de telles dissensions entre les chats éveillés.
- Ma'Ow, l'alpha du village (père de Ma'Ri), un écologiste, affirme qu'il a gagné cette bataille mais que la guerre contre le cancer humain qui détruit la planète ne fait que commencer. Il se vantera d'avoir fait

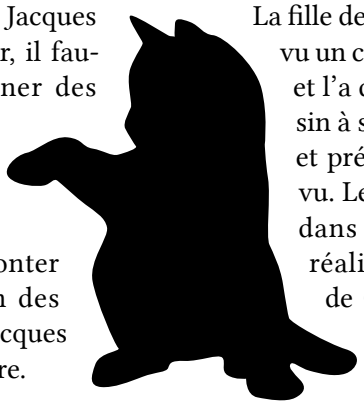
avancer la cause écologique auprès de son esclave humaine. Il ne cesse d'insulter tout le monde. D'ailleurs, Gra'Ow (le père de Mi'Ou) se soumettra à son autorité, pensant pouvoir en faire un pantin au service de ses sombres desseins nihilistes.

Enquêter sur la disparition du parchemin

Interroger Jacques, le curé Bastet

Interroger Jacques pourra éventuellement permettre aux autres personnages d'apprendre que le document disparu a été obtenu récemment par héritage de son grand-père.

- **N.B.** : les jets de Persuasion ne sont pas autorisés entre les personnages joueurs. Par conséquent, si Jacques est interprété par un joueur, il faudra le convaincre de donner des informations.



Une fois cette information obtenue, une recherche généalogique permet de remonter au créateur de l'organisation des Rose-Croix, Nicolas de Cues. Jacques ignore qu'il s'agit de son ancêtre.

- **Exemple de compétences utiles pour** : Remonter dans la généalogie de Jacques Steindorf : **Us et coutumes humains** (difficulté 15) + **Langage humain** (difficulté 11)
  Seul un jet d'Us et coutumes humains (difficulté 11) sera nécessaire si c'est Jacques qui se charge des recherches.
  Connaître la mission réelle des Rose-Croix et le risque qu'ils représentent pour les chats éveillés : **Culture générale** (difficulté 15).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.

Les personnages (autres que Jacques) peuvent également se rendre dans la chapelle du presbytère pour fouiller les lieux (cf. description + plan des lieux).

- **Exemple de compétence utile pour** : Fouiller : **Trouver objet caché** (difficulté 6 : pas de traces évidentes d'effraction ; difficulté 8 : dans le coffre, journal d'annonces matrimoniales dont deux sont entourées ; difficulté 15 : traces de poussière blanche).

- **Exemple de talent utile pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Pour déterminer si les personnages joueurs repèrent que Jacques est louche, faites-leur réaliser un jet de **Psychologie** difficulté 15.

Le dessin d'Esther Schneider

La fille des Humains de Gra'Ou, Esther, a vu un chat voler entre deux immeubles et l'a dessiné. Esther a offert son dessin à ses parents. Elle en est très fière et prétend avoir dessiné ce qu'elle a vu. Le dessin se trouve sur le bureau dans la chambre des parents. En réalité, il s'agit de M'Ow, le père de Gra'Ou, un avant-gardiste, en train d'utiliser le contrôle gravitationnel (un pouvoir permettant de faire des bonds impressionnants).

Les personnages croiseront la famille Schneider au complet dans le parc de la ville. Esther sera en train de pleurer tandis que son père la grondera pour avoir menti. Puis sa mère glissera à son époux que leur fille semble sincère. Les deux parents commenceront alors à s'inquiéter et à réfléchir à la solution à adopter. Ils hésiteront entre lui faire consulter un psychologue ou demander l'avis du rabbin.

Après quelques minutes, ils se dirigeront vers leur pavillon (cf.. description + plan des lieux).

- **N.B.** : Gra'Ou sait que ses humains rangent les clés sous le paillasson quand ils sont absents.

En arrivant chez eux, Daniel prendra du courrier dans la boîte aux lettres et s'installera au

salon. Les enfants se dirigeront vers leurs chambres. Daniel lira alors la lettre de Lisbeth à sa femme (cf. 1.4.)

Une fois sur place l'un des plus grands dangers est constitué par Guidon, le grand frère d'Esther, qui a toujours pris Gra'Ou pour son souffre-douleur. S'il repère les chats, il fera tout son possible pour les attraper, leur tirer les poils et la queue, voire tenter quelque expérience avec un briquet, ce qui ne manquera pas d'attirer rapidement l'attention du couple Schneider et/ou d'Esther.

- **Exemple de compétences utiles pour** : Comprendre le problème d'Esther : **Psychologie humaine** (difficulté 8) + **Langage humain** (difficulté 11).
  Pénétrer chez les Schneider : **Discrétion** (jet en opposition contre la Perception.
  Trouver le dessin d'Esther : **Us et coutumes humains** (difficulté 8) pour savoir où chercher.

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Rentrer dans le pavillon : **Contrôle Mental** + **Hypnose**, **Passe-Muraille**, **Télékinésie**.
  Distraire les humains : **Allergène**.
  Endormir les humains : **Sommeil**.

La lettre de Lisbeth

Ma'Ow, le père de Ma'Ri, un écologiste a utilisé le talent Contrôle Mental pour obliger son humaine Lisbeth à voter pour les Verts.

Chère Sarah, Cher Daniel,

Suite à une aggravation de mon état, j'ai été hospitalisée à la clinique Saint-Nicolas. Les médecins m'ont annoncé aujourd'hui que, du fait de mon cancer généralisé, il ne me restait plus que quelques jours à vivre. Mes chers amis, je vous implore de venir me voir car je crains que la douleur ne me fasse bientôt perdre la raison.

Vous n'êtes pas sans connaître mes tendances politiques. Mais, de façon inexplicable, j'avoue honteusement avoir voté pour les Verts aux dernières élections. Or j'avais emmené Ma'Ow avec moi car je devais le conduire chez le vétérinaire. Et il avait une façon très étrange de me regarder dans l'isoloir. Je ne peux vous en dire plus par écrit.

Je m'en recommande à votre bienveillance et espère vous revoir bientôt.

Lisbeth

- **Exemple de compétences utiles pour** : Comprendre le contenu de la lettre lue par Daniel : **Langage humain** (difficulté 11).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Entendre ce qu'il se dit dans une autre pièce : **Clairaudience**.

Les photos de Raoul

Ma'Raw, le père de Wa'Ou, un conservateur, a utilisé le talent Passe-Muraille pour sortir d'une ferme abandonnée.

Raoul Beaumont, le fils d'un paysan habite dans une ferme voisine. Cet étudiant en photographie organise une exposition sur les chats à la mairie-musée du village. Cela fait partie de ses obligations pour passer dans l'année supérieure. C'est un artiste qui adore les chats et qui a notamment photographié le père de Wa'Ou en train de traverser le mur de la ferme pour rejoindre au plus vite sa dulcinée.

Pendant que les personnages se baladeront en ville, ils entendront un vendeur de journaux parler d'une exposition sur les chats qui ouvrira le lendemain matin à la mairie-musée de la ville (cf.. **description** + **plan des lieux**).

Soit les personnages rentrent avec Jacques par la porte d'entrée, soit ils trouvent un autre moyen d'ouvrir la porte d'entrée, soit ils font le tour de la mairie-musée et constatent que la fenêtre des W.C. est restée ouverte.

Raoul Beaumont est en train d'exposer ses photos au petit musée local en prévision du vernissage du lendemain. Il fait des allers-retours entre le sous-sol et le 1e étage.

- **Exemple de compétences utiles pour** : Comprendre le problème : **Langage humain** (difficulté 8).
  Pénétrer dans les lieux, si possible discrètement : **Escalade** (difficulté 8 pour rentrer par la fenêtre des W.C.) ou **Discrétion** (jet en opposition contre la Perception de Raoul).
  Faire diversion : **Réclamer des caresses** (cf.. règles), **Jouer des tours pendables** (difficulté 11) ou **Irriter les humains** (difficulté 11).
  Éviter les chutes d'objets en tout genre dans la réserve : **Vibrisse** (difficulté 15) pour le repérer + **Queue** (difficulté 11) pour l'esquiver.

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Repérer les chutes d'objets : **Sixième Sens**.
  Éviter les chutes d'objets : **Télékinésie**. Distraire Raoul : **Allergène**. Endormir Raoul : **Sommeil**.

L'article de Louis

Le père d'Ow'Ri, Ri'Ow, un progressiste, estimant qu'il était temps de dévoiler la vérité aux humains, a utilisé le talent télépathie sur Louis, un de ses humains qui vit en couple avec un autre homme nommé Freddy.

Louis est journaliste. Il a indiqué à son époux, Freddy, un gendarme, qu'il allait publier un article précisant que son chat, Ri'Ow, lui a expliqué que les Humains étaient les esclaves des chats. Freddy le croit fou et le couple est à deux doigts de la rupture à cause de cet article qui se trouve, pour l'instant, dans le bureau de Louis à leur appartement (cf.. description + plan des lieux).

Les personnages croiseront le couple en train de se disputer à la terrasse d'un café. Suite à cette dispute, Freddy grommellera un « Qu'est-ce que vous avez tous en ce moment avec les chats ? Même Alfred prétend avoir vu un chat faire de la magie sur un enregistrement vidéo. D'ailleurs je vais de ce pas à la Brigade voir ce que c'est que cette histoire. »

Freddy joindra le geste à la parole tandis que Louis, après avoir payé, rentrera chez eux et fera à manger dans la cuisine, ouvrant par la même occasion la fenêtre pour aérer. Monter au niveau du vasistas n'est pas insurmontable mais éviter de se brûler les pattes sur les plaques, voire de tomber dans la casserole et résister au doux fumet des saucisses qui cuisent, paraît plus délicat. Tout ça bien sûr sans se faire repérer. C'est en tout cas la solution de secours si les personnages n'ont pas réussi à rentrer par la porte en même temps que Louis.

- **Exemple de compétences utiles pour** : Comprendre le problème : **Langage humain** (difficulté 8).
  Pénétrer chez Louis et Freddy si possible discrètement : **Escalade** (difficulté 15) et **Discrétion** (jet en opposition contre la Perception de Louis).
  Trouver l'article : **Us et coutumes humains** (difficulté 8) pour savoir où chercher et **Trouver objet caché** (difficulté 11).

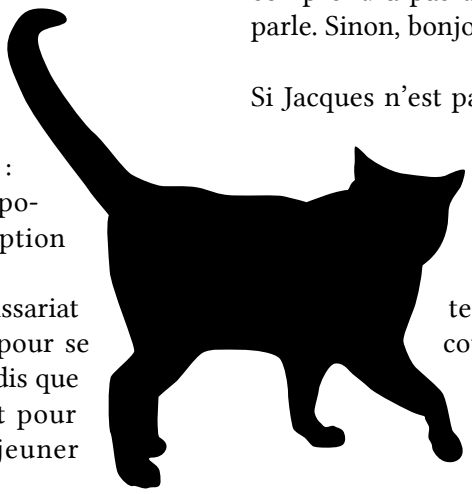
- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Distraire les humains : **Allergène**.
  Endormir les humains : **Sommeil**.
  Pénétrer dans la place : **Contrôle Mental** + **Hypnose** ou **Passe-Muraille**.

Une vidéo compromettante à la Brigade de gendarmerie

Le père de Mi'Ou, Gra'Ow, un nihiliste, a utilisé le talent « arrêt temporel » pour fuir un combat où il était désavantagé.

Des caméras de surveillance ont enregistré les événements et les policiers l'ont mentionné dans un rapport informatique car cette vidéo est également le seul extrait de la poursuite d'un serial killer par un policier. Ce dernier a été immobilisé par l'utilisation du talent Arrêt Temporel. Gra'Ow, visible sur la caméra, est d'ailleurs le seul être vivant à se déplacer après avoir figé le temps.

L'enregistrement vidéo se trouve dans la salle des preuves de la Brigade de gendarmerie (cf. **description** + **plan des lieux**). Freddy sera en train de la visionner lorsque les personnages arriveront.



- **Exemple de compétences utiles pour** : Suivre Freddy discrètement : **Discrétion** (jet en opposition contre la Perception de Freddy).
  Pénétrer dans le commissariat : **Queue** (difficulté 8) pour se glisser à l'intérieur tandis que les gendarmes sortent pour leur pause clope, déjeuner ou dîner selon l'heure.
  Ne pas se faire remarquer à l'intérieur : **Discrétion** (jet en opposition contre la perception des Gendarmes).
  Se repérer à l'intérieur du bâtiment : **Orientation** (difficulté 15).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Distraire les humains : **Allergène**.
  Endormir les humains : **Sommeil**.
  Pénétrer dans la place : **Passe-Muraille**.
  Détruire la vidéo : **Contrôle Mental** + **Hypnose** sur Freddy.
  Œil (difficulté 11) + **Ronronnement** (difficulté 8) si un chat tente d'utiliser lui-même l'ordinateur pour détruire la vidéo.

L'intervention de Ferdinand Carré, agent des Rose-Croix

Oubliant sa prudence habituelle en raison de l'importance du document remis récemment par Jacques, Ferdinand Carré (l'agent des Rose-Croix) aura commencé par enquêter en demandant à Freddy, un de ses amis, s'il a des événements étranges à lui rapporter car il en est très friand. Freddy lui aura vaguement parlé d'une histoire de vidéo avec un chat que son collègue Alfred lui a demandé de regarder.

Après que Freddy ait visionné la vidéo, il se dirige vers le hall d'accueil principal pour y rejoindre Ferdinand. Si les personnages joueurs se sont bien débrouillés, Freddy ne comprendra pas de quelle vidéo Franck lui parle. Sinon, bonjour les dégâts…

Si Jacques n'est pas présent, Ferdinand s'en prendra aux autres personnages en marmonnant un « saloperie de chats, c'est sûrement eux qui ont fait le coup » et en tentant de leur donner des coups de pieds.

Si Jacques est présent, les autres personnages pourront peut-être sentir un certain malaise de sa part lorsqu'il verra Ferdinand tandis que ce dernier cherchera à cacher sa surprise.

Quoi qu'il en soit, les personnages pourront alors suivre Ferdinand tandis qu'il se rend à la carrière abandonnée d'Ottrott-Saint-Nabor.

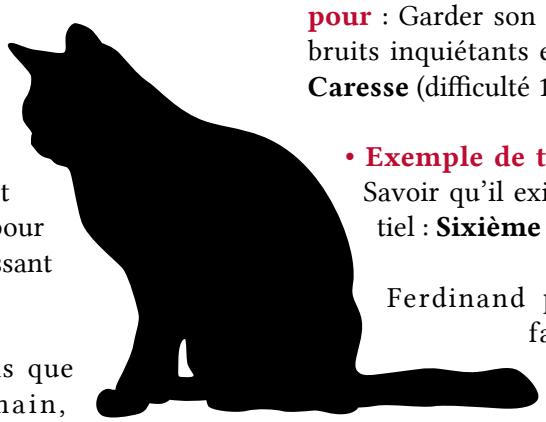
- **Exemple de compétences utiles pour** : Comprendre la conversation entre Freddy et Ferdinand et ce que Ferdinand leur dit en l'absence de Jacques : **Langage humain** (difficulté 8).
  Comprendre qu'il y a un malaise entre Ferdinand et Jacques : **Psychologie humaine** (jet en opposition).

Suivre Ferdinand sans se faire repérer : **Survie** (difficulté 11) et **Discrétion** (difficulté 8).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Savoir qu'il existe un danger potentiel : **Sixième sens**.

L'arrivée à la carrière abandonnée d'Ottrot-Saint- Nabor

S'ils se montrent suffisamment discrets ou rusés, les personnages pourront suivre l'agent des Rose-Croix, Ferdinand Carré, jusqu'à la carrière abandonnée d'Ottrot-Saint-Nabor (cf. description + plan des lieux). Arrangez-vous si possible pour que l'arrivée dans cet endroit ait lieu de nuit pour renforcer l'aspect angoissant de l'endroit.



- **N.B.** : N'oubliez pas que comme tout humain, Ferdinand a 3 vies (il peut relancer une action ratée en dépensant une vie).

Après avoir descendu avec plus ou moins d'habileté une pente de calcaire dépourvue de tout chemin, les personnages se retrouvent devant une immense carrière de pierres blanches, ayant jadis fait la célébrité du lieu. La brume persistante ajoute un côté fantomatique et inquiétant à cet endroit. Ferdinand s'éclaire au moyen d'une torche accrochée près de l'entrée de la grotte.

Les chatons sont vite surpris par l'odeur de suie collée aux parois aux formes irrégulières.

- **Exemple de caractéristique utile pour** : Descendre la pente menant à la carrière sans se blesser : **Queue** (difficulté 8).

Après avoir passé une entrée de grande taille (cf. **plan** de la carrière abandonnée d'Ottrot-Saint-Nabor), les personnages joueurs se retrouvent dans une grotte massive avec des rails menant vers le fond de la grotte, un appentis sur la droite (comprenant des pioches, des cordes et des chariots), une large faille en face de l'entrée et deux boyaux de chaque côté (anciens accès pour les équipes de réparation et d'inspection, celui de gauche se terminant en cul-de-sac du fait d'un éboulis).

Ils entendront alors des bruits inquiétants : des chauves-souris qui n'hésiteront pas à effrayer les personnages en sortant de la première grotte.

- **Exemple de caractéristique utile pour** : Garder son sang-froid malgré les bruits inquiétants et la faible visibilité : **Caresse** (difficulté 11).

- **Exemple de talents utiles pour** : Savoir qu'il existe un danger potentiel : **Sixième Sens**.

Ferdinand passe par la large faille horizontale. Il arrive ensuite à une seconde grotte munie d'une cheminée. L'accumulation de l'eau à cet endroit a créé une rivière souterraine, qui se transforme, avec le froid ambiant, en une grosse flaque gelée.

Les personnages peuvent entendre des gouttes d'eau qui tombent des stalactites.

Quatre tunnels rectilignes plus étroits partent de la première grotte. Ferdinand emprunte le deuxième sur la droite.

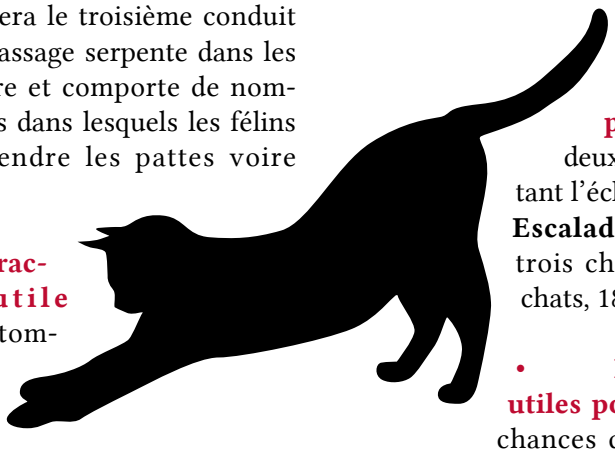
- **Exemple de caractéristique utile pour** : Suivre Ferdinand sur la flaque gelée : **Queue** (difficulté 15).

Ce tunnel comporte une rampe avec des quais aménagés. Plusieurs chatières (longs boyaux chaotiques) partent de ce tunnel qui termine en cul de sac. Ces conduits hébergent de grosses souris blanchâtres qui attireront les gourmands les poussant à se dévoiler.

- **Exemple de caractéristique utile pour** : Résister à l'envie de chasser les souris pour les manger : **Caresse** (difficulté 15).

Ferdinand empruntera le troisième conduit sur la gauche. Ce passage serpente dans les entrailles de la terre et comporte de nombreuses irrégularités dans lesquels les félins risquent de se prendre les pattes voire de tomber.

- **Exemple de caractéristique utile pour** : Ne pas tomber malgré les irrégularités du sol : **Queue** (difficulté 8).



Ferdinand passe ensuite par une petite grotte éclairée grâce à un fontis (cf. plan du fontis).

Les personnages devront escalader les pierres tombées au sol pour passer de l'autre côté.

- **Exemple de compétence utile pour** : Escalader le fontis : **Escalade** (difficulté 11)

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.

Trois boyaux partent de cette petite grotte. Celui de droite sera emprunté par Ferdinand. Celui de gauche conduit à une cheminée avec une échelle menant à une sortie dissimulée par les racines d'un arbre. Celui du milieu est un boyau qui monte progressivement et sert de conduit d'aération.

Les chatons peuvent repartir par le conduit d'aération.

- **Exemple de compétence utile pour** : Escalader le conduit d'aération : Escalade (difficulté 15 pour Jacques, pas de jet nécessaire pour les autres).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Sortir de la grotte : **Téléportation**.

Les chatons peuvent aussi repartir par la sortie avec l'échelle, à condition que Jacques les porte. Il peut porter deux chats à la fois sans difficulté.

- **Exemple de compétence utile pour** : Porter plus de deux chats tout en montant l'échelle (pour Jacques) : **Escalade** (difficulté 11 pour trois chats, 15 pour quatre chats, 18 pour cinq chats).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Sortir de la grotte : **Téléportation**.

- **Exemple de caractéristique utile pour** : Ne pas perdre Ferdinand de vue : **Vibrisse** (difficulté 11).

- **Exemple de compétences utiles pour** : Se retrouver dans le dédale de galeries si Ferdinand est perdu de vue : **Orientation** (difficulté 11) ou Survie (difficulté 11).

- **Exemple de talents utiles pour** : Augmenter ses chances de réussir un jet de compétences : **Prescience**.
  Retrouver Ferdinand : **Clairaudience** ou **Clairvoyance**.

Le combat

Ferdinand est muni d'un beau poignard dissimulé à sa ceinture par son lourd manteau marron. Il attaquera deux fois par tour : une fois avec la torche (de préférence pour éloigner les chats) et une fois avec le poignard (si Jacques est visible) ou ses pieds (dans le cas contraire).

Si Jacques le Bastet est visible et participe au combat, Ferdinand ne manquera pas de l'insulter en le traitant de traître à la solde de l'ennemi.

► **Déterminer l'initiative :**
► Agilité la plus élevée

- **Attaquer :**
  - Jet de compétence de combat
  - À défaut jet de Griffe [difficulté 5 + (2 x Agilité adverse)]
- **Déterminer les dégâts :**
  - Un par niveau de difficulté au-dessus de celui exigé

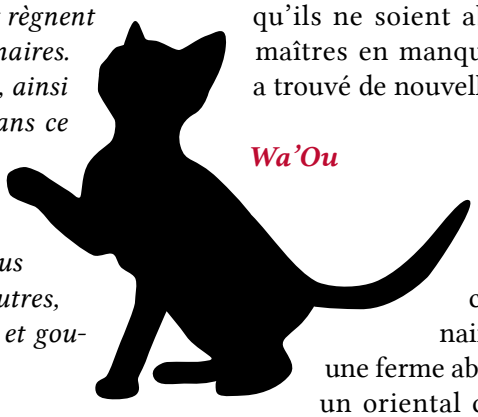
La salle des archives

Si les personnages sont suffisamment patients, Ferdinand les mènera à la salle des archives, une vaste pièce remplie d'étagères Ikéa rudimentaires pleines de parchemins et de livres anciens et modernes traitant de faits étranges. S'y trouve également un bureau de la même marque avec une simple chaise.

Sur le bureau se trouve le parchemin recherché.

Témoignage d'un suppôt de Satan sous la question :

Vous, les hommes, n'êtes rien d'autre que des esclaves au service de maîtres dont vous ignorez l'existence et que pourtant vous côtoyez tous les jours. Ils vous manipulent et règnent sur le monde depuis des millénaires. Vous ignorez votre vraie nature, ainsi que le but de votre présence dans ce monde. Heureux les simples d'esprit car le royaume des cieux leur est acquis. Votre destin vous a été volé car on vous cache sa vraie nature. Vous autres, simiesques, êtes sots, ignorants et gouvernés dans l'ombre par...



- **Exemple de caractéristique utile pour** : Comprendre qu'il s'agit, comme le montre l'emploi du terme simiesque, du témoignage d'un Bastet : **Vibrisse** (difficulté 11).

Conclusion

Il reste aux personnages joueurs à retourner au grenier de l'église Saint-Nicolas afin de ramener le parchemin à Gra'Ow et Ma'Ow. Ces derniers l'enverront au Conseil de Paris, qui statuera sur son sort. ■

Mathilde Lenoir

Personnages

Mi'Ou

Son père, Gra'Ow est un chat sauvage gris, mercenaire et nihiliste. Sa mère Groa'Raow est une chatte de gouttière blanche conservatrice.

Il y a quelques mois, après la mort de sa mère, Mi'Ou a été recueillie par le curé du village (Jacques, un Bastet). L'ayant alerté sur les risques de bris de Mascarade liés à la guerre récente opposant différents clans de chats, Jacques vient de lui apprendre qu'un document compromettant lui avait été dérobé.

Elle a acquis une bonne réputation au sein du village. En effet, grâce aux informations obtenues en se tenant près du confessionnal, elle a pu prévenir des chats dégénérés avant qu'ils ne soient abandonnés par leurs maîtres en manque de moyens et leur a trouvé de nouvelles familles d'accueil.

Wa'Ou

Wa'Ou vit avec son père, Ma'Raw, un chat sauvage, mercenaire conservateur, dans une ferme abandonnée. Ce dernier, un oriental chocolat, est l'amant secret de la chatte alpha du village, Mi'Raow, une ragdoll interventionniste.

Conservateur, Wa'Ou milite pour que les Humains et les chats restent chacun de leur côté. Néanmoins, il sait qu'il faut parfois s'investir pour préserver la Mascarade et ainsi garantir sa tranquillité.

En théorie, il est du côté des chats sauvages et tant que les chats du

village respectent leurs engagements, cela lui convient.

Cela étant, il n'a pas d'inimitié particulière à l'encontre des chats de gouttière et pourrait même tenter de passer un accord avec certains d'entre eux, pour faire enrager sa demi-sœur.

Ma'Ri

Ma'Ri est une chatte du village, ragdoll, chouchoute du quartier et curieuse.

Ses deux parents sont des ragdolls blancs. Sa mère, Mi'Raow est la chatte alpha du village. Elle est interventionniste. Elle est la mère de Wa'Ou qui est donc le demi-frère de Ma'Ri. Son père, Ma'Ow, est un chat du village, écologiste.

Elle habite avec ses parents chez Lisbeth, une femme bourgeoise et assez âgée, qui vit entourée de chats dégénérés. Lisbeth est actuellement hospitalisée à la clinique Saint-Nicolas car elle est atteinte d'un cancer en phase terminale).

Ow'Ri

Sa mère, Wra'Ow était une chatte du village noire et esclavagiste. Elle morte lors de la mise bas. Son père, Ri'Ow, est un chat du village blanc et progressiste.

Progressiste, Ow'Ri prépare le moment où il faudra annoncer aux Humains qu'ils sont les esclaves des chats mais il pense que ce n'est pas encore le bon moment.

Il estime qu'un bon chef doit faire passer ses priorités personnelles après les nécessités de la communauté féline.

Il sait que le père de Mi'Ou a violé sa mère puis l'a tuée, la considérant comme responsable de la naissance d'une portée constituée exclusivement de femelles, alors qu'il aurait aimé avoir des mâles. Ow'Ri pense que Mi'Ou l'ignore.

Gra'Ou

Gra'Ou est un chat de gouttière de la Lignée des Pattes grises, un bengal, défiguré et gourmand.

Son père, M'Ow est un chat de gouttière orangé tacheté de noir avant-gardiste. Sa mère, Ri'Ou est une chatte de gouttière, guérisseuse, progressiste, bengal orangé rayé de cannelle

Dans la guerre, il s'est positionné en faveur des chats de gouttière et considère la paix séparée des Bastets comme une trahison. Mais il est débiteur du curé, Jacques, un Bastet. En effet, il l'a soigné après une bagarre parce qu'il ne voulait pas voir un vétérinaire humain.

Jacques Steindorf, le curé Bastet, ex-chaton Ra'Ow

Jacques, le curé Bastet, est un ancien avant-gardiste qui milite pour avoir les mêmes droits que les chats éveillés et notamment une voix au conseil.

Dégoûté par la justice implacable du Conseil de Paris qui l'a condamné à devenir un Bastet, il a commencé à travailler pour une mystérieuse organisation qui s'intéresse aux phénomènes surnaturels.

Il a ensuite fui la région strasbourgeoise afin de recommencer une nouvelle vie loin du déshonneur. Ainsi, si on lui demande pourquoi il

s'est retrouvé enfermé dans ce corps humain, il expliquera que sa situation est liée à un acte héroïque de sa part. Si on insiste pour savoir de quoi il retourne, il utilisera le bobard suivant : de manière exceptionnelle, une chatte dégénérée a mis bas à un chaton éveillé et l'a abandonné. Le chaton s'est retrouvé à la SPA et Ra'Ow a dû prendre possession du corps de Jacques pour le libérer de la SPA avant qu'il ne soit piqué.

Le curé dont il a pris le corps vient de recevoir l'héritage de son grand-père et notamment un coffre rempli de documents. Dedans, il a trouvé un parchemin contenant le témoignage d'un homme (cf. annexe 5) qu'il a remis à son supérieur hiérarchique au sein de l'Organisation, Ferdinand, il y a quelques jours.

Seulement, réflexion faite et suite à une discussion avec Mi'Ou, où elle s'inquiétait des risques de bris de Mascarade, Jacques vient de réaliser, grâce à l'emploi du terme *simiesques* dans le document remis à l'Organisation, qu'il s'agit du témoignage d'un Bastet sous la torture et qu'il est donc de la plus haute importance de le récupérer avant que cette information ne s'ébruite et de le remettre au Conseil de Paris qui statuera sur son sort.

Voulant déguiser son erreur, il fait croire à Mi'Ou que ce document a disparu. Il compte en effet sur elle pour inciter les autres chatons à récupérer ce parchemin. Nouveau en ville, il tient à cacher son erreur pour ne pas aggraver sa situation (déjà qu'en tant que Bastet, il est plutôt mal vu).

Il espère que les chatons vont aller récupérer le document et si possible tuer son supérieur hiérarchique pour qu'il soit libéré de son obligation de travailler pour lui. En effet, on sort difficilement de l'Organisation. Il ne peut s'en charger lui-même car :

- il ne veut pas prendre le risque de se retrouver en prison s'il se faisait attraper ;
- s'il se rendait dans la carrière sans avoir été convoqué cela rendrait Ferdinand méfiant, c'est toujours ce dernier qui vient le voir au confessionnal pour lui fixer un rendez-vous ;
- il se sent pieds et poings liés depuis que l'évêque lui a collé un séminariste, Franck, dans les pattes, probablement pour le surveiller puisqu'il est nouveau dans le village.

- **N.B.** : Le coffre contient également deux journaux d'annonces matrimoniales (cf. annexe 4) comprenant celles ayant permis à Jacques Steindorf de prendre rendez-vous avec son contact dans l'Organisation pour lui remettre le parchemin (cf. **annexe 5**). En effet, les rendez-vous sont très rares , les informations sont communiquées en cryptant les petites annonces et Jacques a entouré les annonces concernées. Il écrit donc sous le pseudonyme de Jacqueline Steindorf. Aucune personne ne s'appelle ainsi dans sa famille ni dans le village.

La porte de la chapelle menant vers l'extérieur est toujours fermée.

Ce personnage est réservé aux joueurs expérimentés et peut devenir un personnage non-joueur si besoin.

Personnages non-joueurs

Raoul Beaumont, étudiant en photographie

Raoul a un visage long, des yeux marrons exorbités, un nez en trompette et des cheveux bruns très courts. Il porte une salopette en jean bleu clair et des chaussures de randonnée. Il est communicatif et sensible.

La famille Schneider : les humains de Gra'Ou

Esther est une enfant de cinq ans coiffée de longues tresses blondes. Le regard envoyé par ses yeux bleu-gris est triste mais elle a un joli sourire. Elle est pleine de tendresse envers les chats, surtout Gra'Ou. Elle semble aimable et solitaire.

Guidon, le grand frère d'Esther a huit ans. C'est une insupportable teigne brune aux yeux marrons et au regard malicieux.

Daniel, le père, est un grand échalas au visage long, aux cheveux noirs, raides, coupés courts et aux yeux d'ébène, toujours sur son 31. Cet homme au tempérament bourru et taquin travaille dans la finance.

Sarah est une belle femme au teint légèrement mat, avec des taches de rousseur, de longs cheveux roux ondulés et des yeux verts cerclés de lunettes. Elle porte des boucles d'oreilles rondes ainsi qu'une longue robe verte au décolleté élégant. Discrète et douce, elle est professeur des écoles.

Lisbeth Du Chastel

C'est une vieille femme au visage carré, aux cheveux blancs et droits coupés en carré et aux yeux gris. Elle a un tempérament hautain et snob avec les humains mais elle adore les chats et passe son temps à les caresser à la moindre occasion. Elle est veuve.

Louis et Freddy

Louis est un petit blond aux longs cheveux tressés, aux grands yeux bleus et ronds, aux traits fins et au sourire charmeur. Il est souvent habillé de façon originale et stylée.

Freddy est un rouquin aux cheveux courts, aux yeux verts et aux oreilles décollées, vêtu de vêtements sportifs confortables, moulants mais corrects et portant des rangers noirs. Il est autoritaire, soupe-au-lait mais manifestement très amoureux de Louis.

Ils ont tout les deux la trentaine.

Les Rose – Croix

Cette organisation secrète pluri-centenaire est, à l'origine, l'œuvre de Nicolas Krebs, un prélat de l'Église né en 1401, qui pris le nom de Nicolas de Cues lorsqu'il rentra dans les ordres. En 1448, après avoir été créé cardinal, il se voit confier la mission de réformer la vie religieuse sur un territoire regroupant la Suisse, l'Allemagne, l'Autriche et le Benelux actuels. Ses plus grands combats consistent à faire cesser les superstitions païennes, stopper les pèlerinages pour des reliques suspectes et mettre fin au concubinage. Malgré sa popularité, il se fait de nombreux ennemis, notamment l'abbesse Verena de Stuben qui dirige les religieuses de Sonnenburg dans son diocèse situé dans les Alpes autrichiennes.

Alors que Nicolas de Clues est en grande discussion avec le prince allemand Christian Germelshausen, afin d'obtenir son soutien politique, financier et militaire, ils surprennent un Bastet utilisant le talent Passe-Muraille dans une ruelle. Ils tentent alors de l'interpeller mais ce dernier utilise ses talents de Sommeil et de Poltergeist pour échapper aux hommes d'armes du prince. Malheureusement, le Bastet ne parvient pas à fuir. Il est conduit dans les geôles papales pour y être accusé de sorcellerie et soumis à la question. Le prince et Nicolas de Clues assistent à l'interrogatoire du prisonnier qui fini par délivrer les informations contenues dans le parchemin que recherchent les personnages joueurs (cf. annexe 5).

Pensant avoir affaire aux serviteurs du Diable, Nicolas de Clues pense qu'il faut se cacher des suppôts de Satan afin de mieux les

surprendre dans leurs activités impies tandis que Christian Germelshausen est favorable à une intervention armée. Il décide donc de former une petite troupe répondant uniquement à ses ordres tandis que Nicolas de Clues, qui se méfie maintenant de tout le monde, met sur pied un ordre religieux chargé de surveiller la Sainte Église. Ainsi naissent les deux branches de l'organisation : la Rose, son bras armé et la Croix, chargée de collecter des informations sur les pratiques des serviteurs de Satan.

Mais le temps passant, l'ennemi des Rose-Croix fut tour à tour soupçonné d'être atlante, communiste ou encore extraterrestre.

Actuellement, les maîtres de la Rose et de la Croix ont chacun sept contacts qui sont sous leurs ordres respectifs mais qui ne se connaissent pas les uns les autres. Chacun des sept contacts possède lui-même sept agents sous ses ordres, et ainsi de suite sur sept niveaux. Ferdinand Carré appartient au niveau le plus bas.

Seuls ceux qui sont en contact direct avec les deux maîtres de l'Ordre savent qu'ils appartiennent aux Rose-Croix. Tous les autres parlent seulement de l'Organisation. Les prises de contact entre les supérieurs et leurs agents passent toujours par des petites annonces dans les journaux ou des sites Internet spécialisées et sont cryptiques.

Inutile de préciser qu'un agent ne peut pas quitter l'Organisation. S'il montre des velléités à vouloir cesser son travail ou rechigner à le faire, l'information remonte au maître de la Rose qui prendra toutes les dispositions nécessaires afin de régler le problème, ce qui se traduit presque toujours par un accident fâcheux et mortel pour l'agent en question.

Les chats ont tout intérêt à se méfier de cette organisation et surtout à préserver la Mascarade.

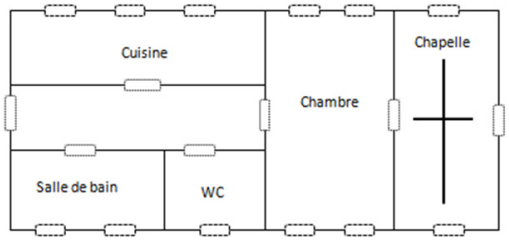
Ferdinand Carré agent des Rose-Croix

Défaut : Allergique aux Chats (jet de Caresse niveau difficile pour ne pas éternuer en présence de chats).

Description des lieux

L'action se déroule dans un village alsacien entourée de hautes montagnes verdoyantes et débute dans le grenier de l'Église Saint-Nicolas au centre du village d'Ottrot.

L'église et le presbytère

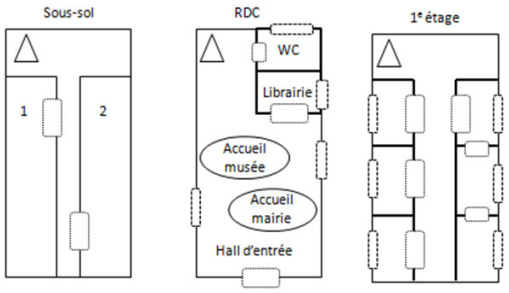


Suite aux nombreuses guerres dans la région, l'église d'origine, de style roman, a été détruite. Elle a ensuite été reconstruite en style gothique flamboyant. Ce monument est classé au Patrimoine mondial de l'Unesco en raison tant de son architecture lumineuse, que de sa sublime rosace et de son transept représentant le Jugement Dernier. S'y ajoutent des œuvres religieuses d'exception, notamment le plafond en bois qui laisse la place pour un grenier conséquent. En effet, l'évêque de Metz Raoul de Coucy (1387 à 1415) avait demandé à ses prêtres de conserver certaines reliques afin de les protéger de la guerre de Cent Ans qui sévissait dans le reste de la France.

En revanche, le presbytère ayant été épargné par les divers conflits a été conservé. Ses grosses pierres blanches venant de la carrière d'Ottrot-Saint Nabor, ses petites ouvertures et ses arches rondes et basses confèrent à ce lieu une ambiance intime, feutrée, chaude et rassurante.

Toutes les pièces comportent de grands meubles traditionnels en bois peints. La cuisine contient une grande table rectangulaire, héritée d'une abbaye. La chambre comporte un lit, des tapis somptueux, plusieurs armoires et un coffre comprenant l'héritage de Jacques. La chapelle est ornée de magnifiques icones religieuses dédiés à de nombreux saints, ainsi qu'au Christ et à la Vierge. S'y trouve également des objets de culte et des reliques.

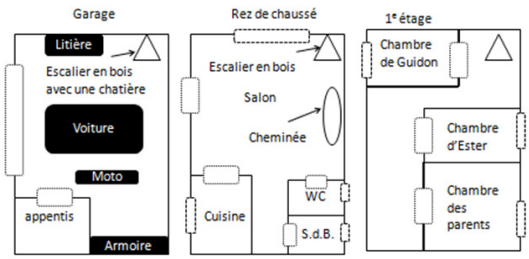
La mairie – musée du village



Le musée fait partie de la mairie. Il s'agit d'une petite maison en meulière. Un escalier de pierres en colimaçon permet de monter au premier étage où sont situées les salles d'exposition (pour l'instant vides) et de descendre au sous-sol.

Ce dernier comprend les archives municipales rangées dans des étagères métalliques très ordonnées et une réserve contenant les œuvres non exposées, qui s'entassent et prennent la poussière dans un bazar sans nom.

Le pavillon des Schneider



Il s'agit d'un petit pavillon ouvrier agrémenté d'un jardin. La décoration high tech qui caractérise le lieu surprend un peu. La cheminée électrique du salon chauffe agréablement la pièce.

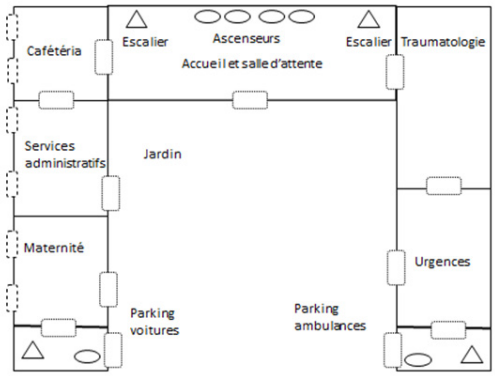
Le garage est réservé à la voiture du couple et à la moto de Daniel. C'est également le domaine incontesté de Gra'Ou. Ainsi, un panier en osier garni de coussins se trouve sous l'escalier à côté de deux gamelles et d'un arbre à chats.

Il est accessible depuis l'extérieur quand le tapis métallique roulant, bruyant et dangereux est ouvert ou par l'escalier intérieur, muni d'une chatière. Il sert aussi de cave et est éclairé par des néons électriques. L'appentis comprenant des outils de bricolage rangés sur des étagères ainsi qu'une chaudière comporte en revanche une unique ampoule électrique. Une armoire contenant les affaires d'été le jouxte.

La clinique Saint-Nicolas (au cas où)

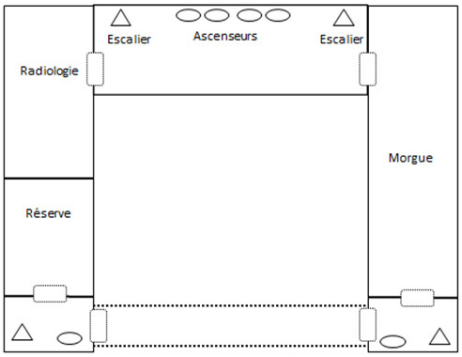
Si les personnages souhaitent rendre visite à Lisbeth, ils pourront la trouver dans le service cancérologie de la clinique Saint-Nicolas au centre ville. Il s'agit d'un grand bâtiment en béton armé et en forme de U, qui donne sur un parc. Elle comprend les services suivants :

Rez-de-chaussée



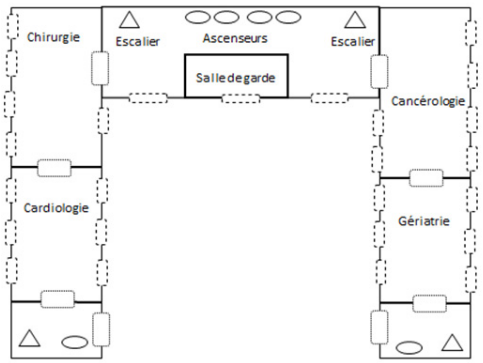
- Accueil et salle d'attente
- Cafetéria
- Services administratifs
- Urgences
- Traumatologie
- Maternité

Sous-sol



- Radiologie
- Morgue
- Réserve

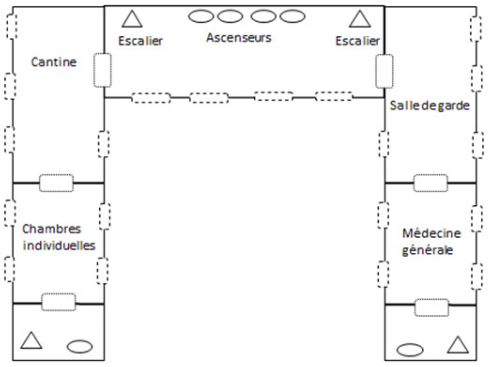
1er étage



- Chirurgie
- Cardiologie
- Cancérologie
- Gériatrie
- Salle de garde

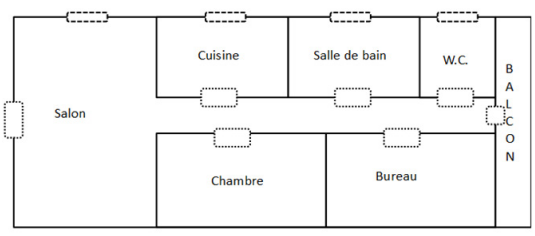
2e étage

- Médecine générale



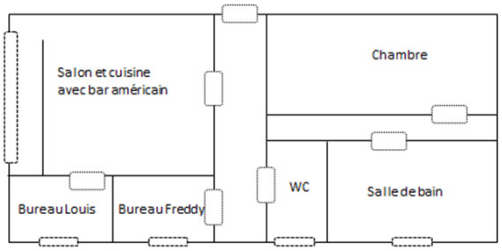
- Cantine
- Chambres individuelles
- Salle de garde

L'appartement de Lisbeth (au cas où)



Lisbeth vit au sixième étage d'un vieil immeuble haussmannien magnifique mais avec un vieil ascenseur capricieux dans un grand appartement luxueux (lustres, boiseries magnifiques, tableaux de grands maîtres de la Renaissance). Le balcon est orné d'une magnifique rambarde en fer forgé et de nombreuses plantes en pot.

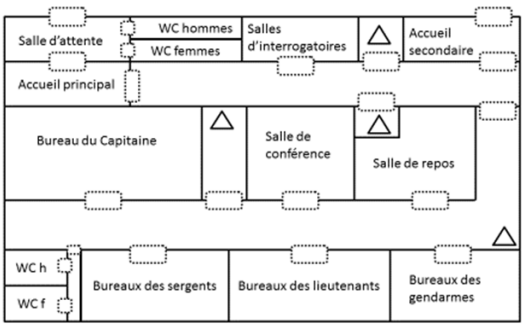
L'appartement de Louis et Freddy



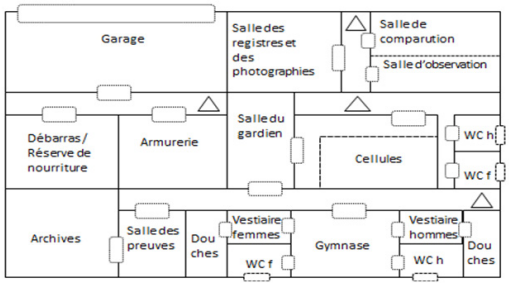
L'appartement est situé au premier étage et la fenêtre de la cuisine est laissée ouverte tandis que Louis fait la cuisine. Tous les meubles sont faits main par Freddy dans un style très élégant. L'appartement est parsemé d'anciennes affiches publicitaires collectionnées par Louis.

La Brigade de Gendarmerie

Rez-de-chaussée



Sous-sol



La **sécurité** : Toutes les mesures de sécurité nécessaires sont prévues : caméras, nombreux gendarmes circulant au sein de la brigade, portes blindées avec, quand nécessaire des digicodes…

L'**accueil secondaire** permet aux anciens prévenus de récupérer les effets personnels réquisitionnés lors d'une période d'emprisonnement.

La **salle des preuves** contient les pièces à conviction et les objets prélevés aux prisonniers. De grandes séries d'étagères en métal sur lesquelles sont entreposées tous un tas de boîtes et de sachets étiquetés meublent l'endroit. Deux registres différents répertorient tous les objets contenus dans cette pièce. C'est dans cette pièce que se trouve l'enregistrement. Freddy est en train de l'étudier lorsque les personnages joueurs arrivent dans la pièce.

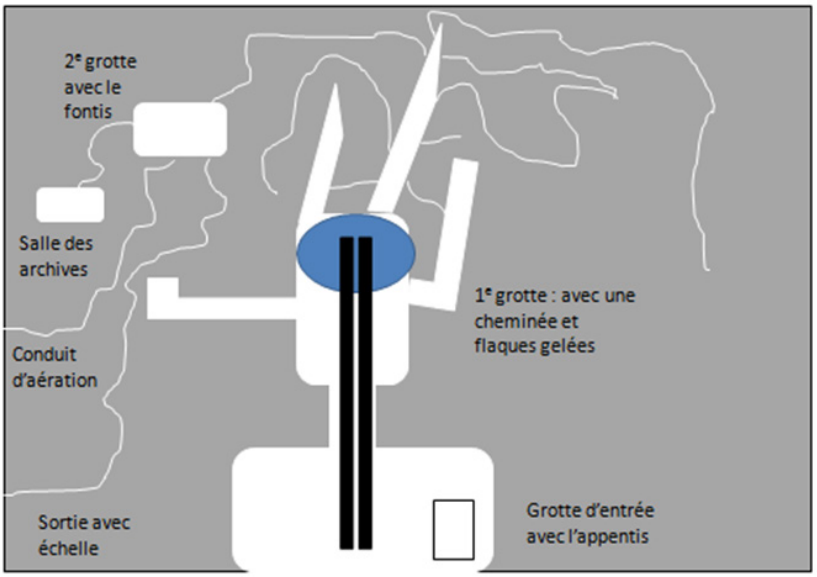
La **salle des registres** et des photographies permet de photographier les personnes qui ont été arrêtées, dos à un mur blanc strié de bandes noires séparées chacune par un mètre d'intervalle. Cette salle contient un matériel de photographie et de développement (chambre noire avec révélateurs…). Les photographies prises sont consignées et placées dans divers registres, avec les empreintes du suspect. C'est également ici que sont recueillies et répertoriées les empreintes des personnes arrêtées. La salle contient donc une table avec un encreur où le suspect est obligé d'apposer ses doigts avant d'imprimer ses empreintes sur le formulaire adéquat.

Les **salles d'interrogatoire** ne contiennent qu'une simple table métallique, plusieurs chaises et une source lumineuse unique. On y trouve également un matériel d'enregistrement.

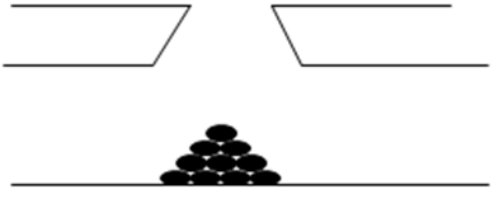
La **salle de comparution** permet d'aligner chaque suspect dans l'espoir que les témoins les identifient via la salle d'observation.

La **salle d'observation** est connectée à la précédente par un miroir sans teint et permet aux policiers et aux témoins d'observer les suspects.

La carrière abandonnée d'Ottrot-Saint-Nabor

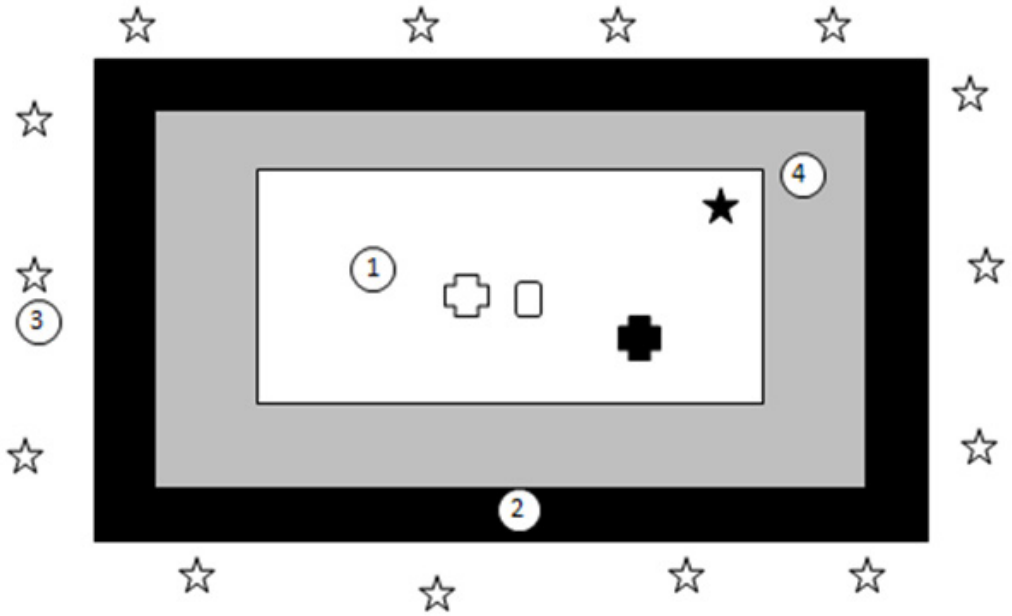


Cette ancienne carrière de pierres blanches est un lieu poussiéreux, sombre, éclairé seulement grâce à la lumière naturelle tombant des diverses ouvertures. L'ambiance est inquiétante, froide et humide. Cette carrière est un véritable labyrinthe pour qui ne connaît pas le lieu.



Le fontis

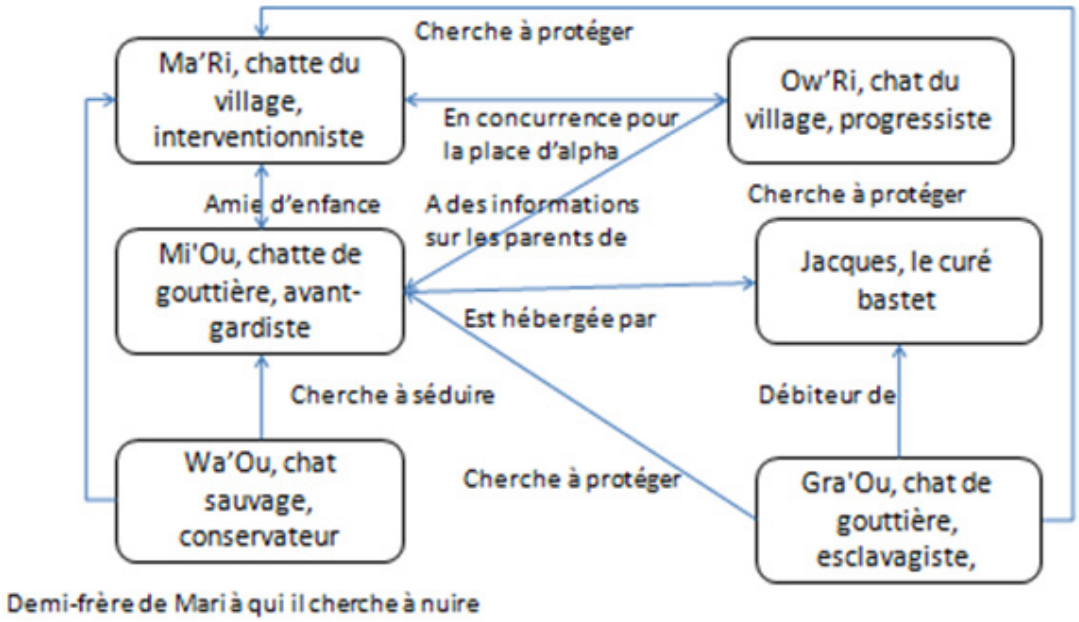
Le village d'Ottrot-Saint-Nabor



- **En blanc** : Quartier d'Ottrot-le-Haut, territoire des chats bourgeois du centre-ville
- **En gris** : Quartier d'Ottrot-le-Bas, territoire des chats de gouttière (lignée des Pattes grises)
- **En noir** : Quartier Nouvel-Ottrot, territoire des chats de gouttière (lignée des Pattes blanches)
- ☆ Fermes, pour la plupart abandonnées, territoire des chats sauvages
- ⌂ Église Saint-Nicolas
- ▯ Mairie-Musée
- ✚ Clinique Saint-Nicolas
- ★ Synagogue
- **1** : Chez Ma'Ri (humaine Lisbeth)
- **2** : Chez Ow'Ri (humains Louis & Freddy)
- **3** : Chez Wa'Ou (ferme abandonnée)
- **4** Chez Gra'Ou (humains Schneider)

Autres aides de jeu

Les rapports entre les personnages joueurs (annexe 1)



Les parents des personnages joueurs (annexe 2)

- **Mi'Ou** (avant-gardiste)
  - *Père*, Gra'Ow chat sauvage, mercenaire nihiliste, scottish gris
  - *Mère* : Groa'Raow chatte de gouttière conservatrice, scottish blanche (décédée)
- **Wa'Ou** (conservateur)
  - *Père*, Ma'Raw chat sauvage, mercenaire conservateur (amant de la chatte alpha du village), oriental chocolat
  - *Mère* : Mi'Raow chatte alpha du village, interventionniste, ragdoll blanche
- **Ma'Ri** (interventionniste)
  - *Père* : Ma'Ow chat du village, écologiste, ragdoll blanc
  - *Mère* : Mi'Raow chatte alpha du village, interventionniste, ragdoll blanche
- **Ow'Ri** (progressiste)
  - *Père* : Ri'Ow, chat du village progressiste, persan blanc
  - *Mère* : Wra'Ow chatte du village esclavagiste, morte lors de la mise bas, persane noire
- **Gra'ou** (esclavagiste)
  - *Père* : M'Ow chat de gouttière : avant-gardiste, bengal orangé tacheté de noir
  - *Mère* : Ri'Ou chatte de gouttière, guérisseuse, progressiste, bengal orangé rayé de cannelle
- **Jacques** (Bastet esclavagiste)
  - *Père* : Groa'Ri chat européen nihiliste
  - *Mère* : Wra'Ri chatte européenne écologiste

Les races de chats (annexe 3)

http://www.tlonuqbar.net/cats/?page_id=28

Les deux annonces (annexe 4)

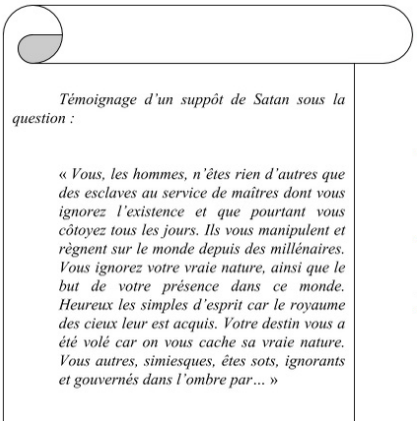
- 1ere annonce datant d'il y a 4 jours :

> *Objet : Passion pour l'Histoire*
>
> Jacqueline Steindorf, petite femme brune aux formes généreuses, cherche relation sérieuse avec homme catholique et partageant sa passion pour l'Histoire. Rendez-vous rapide souhaité.

- 2e annonce datant d'il y a 3 jours :

> *Objet : Réponse à l'annonce de Jacqueline Steindorf*
>
> Jacqueline, je souhaite vivement avoir l'occasion d'échanger avec vous sur notre passion commune. Retrouvez-moi demain après la messe sur la route menant à Saint-Nabor
>
> Pierre Blanche

Le parchemin compromettant (annexe 5) ■



Témoignage d'un suppôt de Satan sous la question :

« Vous, les hommes, n'êtes rien d'autres que des esclaves au service de maîtres dont vous ignorez l'existence et que pourtant vous côtoyez tous les jours. Ils vous manipulent et règnent sur le monde depuis des millénaires. Vous ignorez votre vraie nature, ainsi que le but de votre présence dans ce monde. Heureux les simples d'esprit car le royaume des cieux leur est acquis. Votre destin vous a été volé car on vous cache sa vraie nature. Vous autres, simiesques, êtes sots, ignorants et gouvernés dans l'ombre par… »

Hangar aux scénarios

UN CHAT - BY JIMMY B (CC-BY-2.0), VIA FLICKR

Interview – Nicolas Chevalier

FantastiLandes, convention rôliste landaise

Propos recueillis par Benoît Chérel

L'association La Seigneurie des 3 rivières (S3R) organise la nouvelle convention FantastiLandes, les 16 et 17 mai 2015 à Saint-Pierre-du-Mont… dans les Landes ! Son président, Nicolas Chevalier, répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*, pour nous raconter un peu à quoi va ressembler cette nouvelle manifestation…

Chroniques d'Altaride : FantastiLandes est une nouvelle convention : pourquoi avez-vous décidé de la créer ?

Nicolas Chevalier : Notre association fêtera ses 25 ans en fin d'année. Notre objectif est le développement de l'activité jeux de rôle sur notre agglomération, auprès des 12-18 ans notamment, et nous avons toujours organisé des manifestations de jeux de rôle. D'abord des multi-tables dont certains « anciens » se souviennent encore, puis des rencontres permettant la découverte d'un maximum d'univers de jeu et favorisant les échanges entre les participants.

Nous avons décidé de créer FantastiLandes pour donner une continuité à cet événement, à savoir une date fixe (le pont de l'Ascension) et un nom permettant d'une part à chacun de nous identifier et, d'autre part, imageant notre lien géographique et notre encrage territorial au sein du département des Landes. Pour rappel, nous sommes la dernière association de jeux de rôle des Landes avec trois ouvertures hebdomadaires !

FantastiLandes n'est donc pas réellement une nouvelle convention, c'est plutôt une formalisation de nos activités événementielles des vingt dernières années.

C. d'A. : Quels seront les temps forts de la manifestation ?

N. C. : Certains moments sont pour nous essentiels.

Comme toujours, nous avons apporté un soin particulier à l'accueil et nous prévoyons, dans le cadre du repas du soir, un vin d'honneur et un grand banquet réunissant l'ensemble des participants car, au-delà du jeu, c'est aussi cet

esprit convivial que nous voulons développer. Nous voulons permettre à tous d'avoir des moments d'échange, que les amis venus parfois de loin puissent se retrouver lors de ce week-end ludique…

Nous avons également prévu deux conférences dont une ouverte au grand public le dimanche matin avec pour thématique « Qu'est-ce que le jeu de rôle ? L'art de le maîtriser ». C'est un objectif de vulgarisation et de pédagogie auprès du grand public afin d'expliquer notre activité et, par là même, la développer.

Enfin nous avons toujours été très généreux avec les participants, grâce entre autres à nos partenaires et parce que notre objectif n'est pas financier… Nous avons prévu un système inédit de récompense, jamais testé ailleurs (enfin pas à ma connaissance) et nous donnons rendez-vous à tous le dimanche après-midi pour ce temps fort de la manifestation.

C. d'A. : Quel cachet particulier garantira, selon vous, que votre convention se démarquera des autres ?

N. C. : Notre manifestation devrait se résumer en trois mots :

- **rencontre** : créer les conditions de belles rencontres et d'échange entre rôlistes ;
- **ludique** : du rôle, certes, mais avant tout dans un esprit ludique ;
- **convivialité** : nous sommes dans les Landes et nous défendons certaines valeurs, dont la convivialité.

Nous ne cherchons pas à nous démarquer des autres conventions ou festivals qui sont souvent organisés (et très bien organisés) par des connaissances ou des amis. Nous cherchons juste à être nous-mêmes, à développer notre identité propre et à recevoir nos amis dans cet esprit convivial et ludique donnant de notre point de vue une saveur particulière à cette rencontre.

C. d'A. : Que proposez-vous pour les rôlistes qui ne peuvent pas venir ?

N. C. : Pour ceux qui ne peuvent venir, nous proposerons un bilan à l'issue de la convention (avec reportage photo) pour qu'ils voient ce qu'ils ont raté et nous les convions déjà à FantastiLandes 2016 qui aura lieu les **samedi 7 et dimanche 8 mai 2016**. Ils pourront suivre l'organisation et faire leur pré-inscription (80 places maximum pour l'instant).

Propos recueillis par Benoît Chérel Illustrations aimablement fournies par la Seigneurie des 3 rivières

FantastiLandes

Contact

► **Site de l'association** : http://s3rjdr.wix.com/laseigneurie (rubrique événement)

► **Facebook** : FantastiLandes

Pour rappel

FantastiLandes 2015 : du samedi 16 mai à 9 h 30 au dimanche 17 mai jusqu'à 18 h, salle du temps libre, 40280 Saint-Pierre-du-Mont ■

Interview

Rencontre avec Christophe Hénin, auteur d'une bande dessinée rôliste

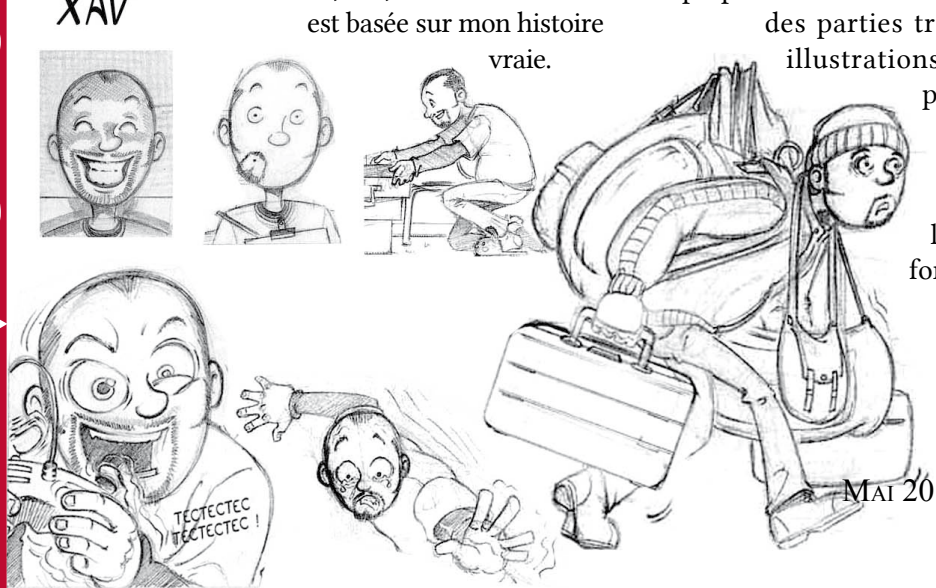
Alors que le tome 1 de *Semaine entre potes* est prêt à paraître, les *Chroniques d'Altaride* vous invitent à découvrir l'auteur de cette bande dessinée pleine d'humour et de souvenirs émus de rôlistes...

Chroniques d'Altaride : *Semaine entre potes*, c'est une histoire vraie ?

Christophe Hénin : Oui, basée sur nos semaines de jeux, à moi et mes potes. Après, je dirais que 85% de ce qui se passe dans la bande dessinée est basé sur des faits réels s'étant passés lors de nos semaines de jeu de rôle, et dans ces 85%, il y a des choses que j'ai un peu amplifiées, d'autres que je fais arriver à certains personnages alors qu'en réalité, elles sont arrivées à d'autres, etc... Le reste, ce sont des anecdotes qui sont arrivées hors session de jeu de rôle, ou inventées, mais sympa à mettre en bande dessinée. Donc, oui, la bande dessinée est basée sur mon histoire vraie.

C. d'A. : Jouez-vous encore ?

C. H. : Oui ! Nous devrions faire une semaine cet été, avec pas mal de parties prévues. De *L'Appel de Cthulhu*, du *Advanced Dungeons & Dragons*, pour avancer plusieurs campagnes en cours, mais aussi des one shots, comme *Les Dés de Sang*... On va peut- être aussi avancer notre campagne *Hollow Earth Expedition* ! On a tellement de campagnes en cours qu'à chaque fois, c'est un vrai casse-tête pour le planning, en fonction des bouquins à apporter, des joueurs présents, des envies de chacun... et du temps que l'on peut consacrer à la préparation des scénars. On alterne aussi des parties très préparées (avec illustrations des personnages, photos des lieux, bruitages), avec des parties misant beaucoup plus sur l'impro, sans savoir forcément où l'on va.



C. d'A. : Pourquoi une bande dessinée rôliste ?

C. H. : Après chaque partie, on se remémore les actions remarquables (les actions héroïques, les grosses looses aux dés, etc...) et les conséquences en jeu. Et à chaque fois, on se marre bien. Je me suis dit que certaines situations se prêtaient bien à une mise en bande dessinée humoristique. Et c'était aussi un moyen de partager nos aventures.

C. d'A. : D'où vous est venue l'idée ?

C. H. : Après une partie ou j'ai eu une loose mémorable aux dés (un seul lancer réussi durant toute la partie, cinq « 1 » de suite avec un dé 20..., bref, la loose totale), ce qui à mis nos persos dans des situations incroyables ! Cette partie devrait être dans le tome 2. J'ai eu tellement la loose que les gens ne vont pas le croire. J'ai aussi eu envie de partager et de mettre en bande dessinée la vie en communauté, l'amitié qui nous lie, etc.

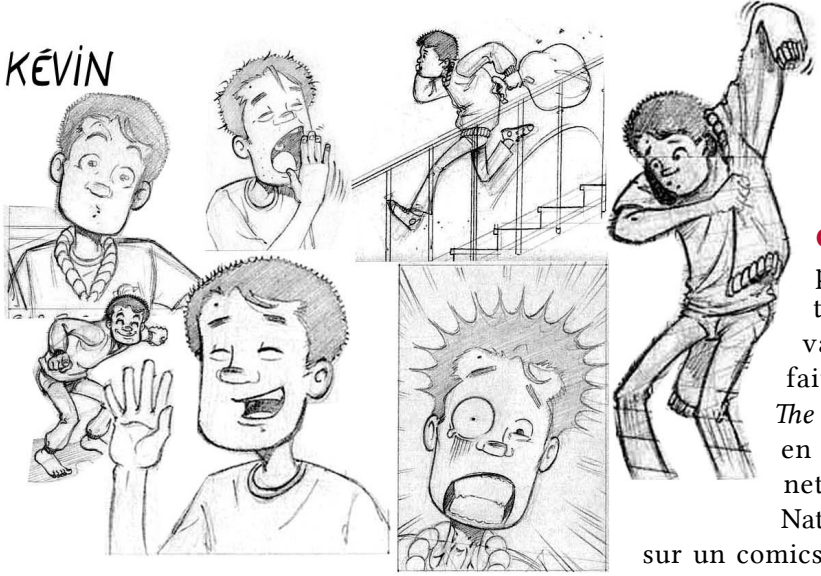
C. d'A. : Que cherchez-vous à raconter dans cette bande dessinée ?

C. H. : Il y a deux choses principales : d'une part la vie en communauté de trentenaires un peu geek et restés de grands enfants, et d'autre part, les parties et l'impact des lancers de dés.

Sur la vie en communauté, je décris notre quotidien lors de nos sessions, où on se réunit durant une semaine, et où rien d'autre ne compte que de se faire plaisir. On n'allume pas la télé, on n'écoute pas la radio, bref, c'est une semaine où on déconnecte complètement, on reste entre potes et on oublie tout le reste (ou presque !). Je vous laisse imaginer une bande de mecs faire les courses, manger super diététique, etc... Bref, on se marre bien ! Pour l'aspect jeu de rôle, je trouve génial le fait qu'un simple lancer de dés puisse faire basculer une partie (c'est un peu la théorie du chaos, un petit événement peut amener à de grands bouleversements). Les situations dans lesquels se retrouvent nos personnages sont parfois héroïques, et parfois c'est la misère ! Là aussi, je trouvais intéressant de mettre cela en bande dessinée. Chaque partie devient un vrai film, où se mêlent actions, enquêtes, poursuites, suspens... Chaque personnage interprété nous emmène dans un univers différent, chaque partie nous fait vivre de folles aventures, et je voulais partager cela, remémorer des souvenirs aux rôlistes, et montrer aux personnes ne connaissant pas du tout cet univers, de quoi il en retourne, démystifier cette activité, expliquer ce qu'est le jeu de rôle sur table.

C. d'A. : À quel public s'adresse votre travail ?

C. H. : J'ai volontairement mixé l'aspect jeu de rôle et l'aspect vie en communauté, afin d'avoir un lectorat large : les rôlistes se



retrouverons dans plein de situations, les gens n'y connaissant rien découvriront cette activité, et les bêtises de la vie en groupe parlent à tout le monde. Je dirais donc que cette bande dessinée peut plaire à un large public. Je n'en oublie pas les filles, qui, même si elles sont peu présentes dans ce premier tome, peuvent bien se marrer en se moquant gentiment des aventures de ces mecs un peu attardés. Et puis, dans le prochain tome, peut-être qu'une fille intégrera la bande ? Je suis en train d'écrire le scénario et… non, chut, je n'en dirai pas plus !

C. d'A. : Avez-vous déjà travaillé dans la bande dessinée auparavant ?

C. H. : Oui, mais c'est mon premier travail humoristique. Avant, j'avais travaillé sur des comics, j'ai fait deux albums basés sur *The Crow*, une bande dessinée en ligne pour le site Internet international de fans de Natalie Portman, et je travaille sur un comics de super-héros français, *Le Garde républicain*. De plus, je fais pas mal d'illustrations, pour des magazines, des romans… et des jeux de rôle !

C. d'A. : Certaines planches font référence à des jeux de rôle réels : vous avez négocié ces apparitions avec les ayant-droits ?

C. H. : J'ai demandé l'autorisation aux éditeurs pour utiliser les noms des jeux et pour pouvoir utiliser les visuels des écrans de jeux. Ils ont gentiment accepté, et je les remercie encore !

C. d'A. : Comment s'organise le projet ?

C. H. : La semaine de jeux s'étendra sur trois tomes, et je peux poursuivre sur d'autres arcs de deux ou trois tomes. C'est à la fois une histoire à suivre, et une suite de gags. Ce qui est sûr, en tout cas, c'est que je me marre bien en faisant les pages, donc si je peux continuer, ce sera un plaisir !

C. d'A. : Sous quelle forme envisagez-vous de diffuser *Semaine entre potes* ?

C. H. : L'album est disponible lors des salons et conventions de bandes dessinées où je suis en dédicaces, sur commande, et peut-être sur quelques sites de ventes en ligne (en cours de négociation). ■

Propos recueillis par Benoît Chérel
Illustrations aimablement fournies par Christophe Hénin

Extraits de SEMAINE ENTRE POTES

TOME 1

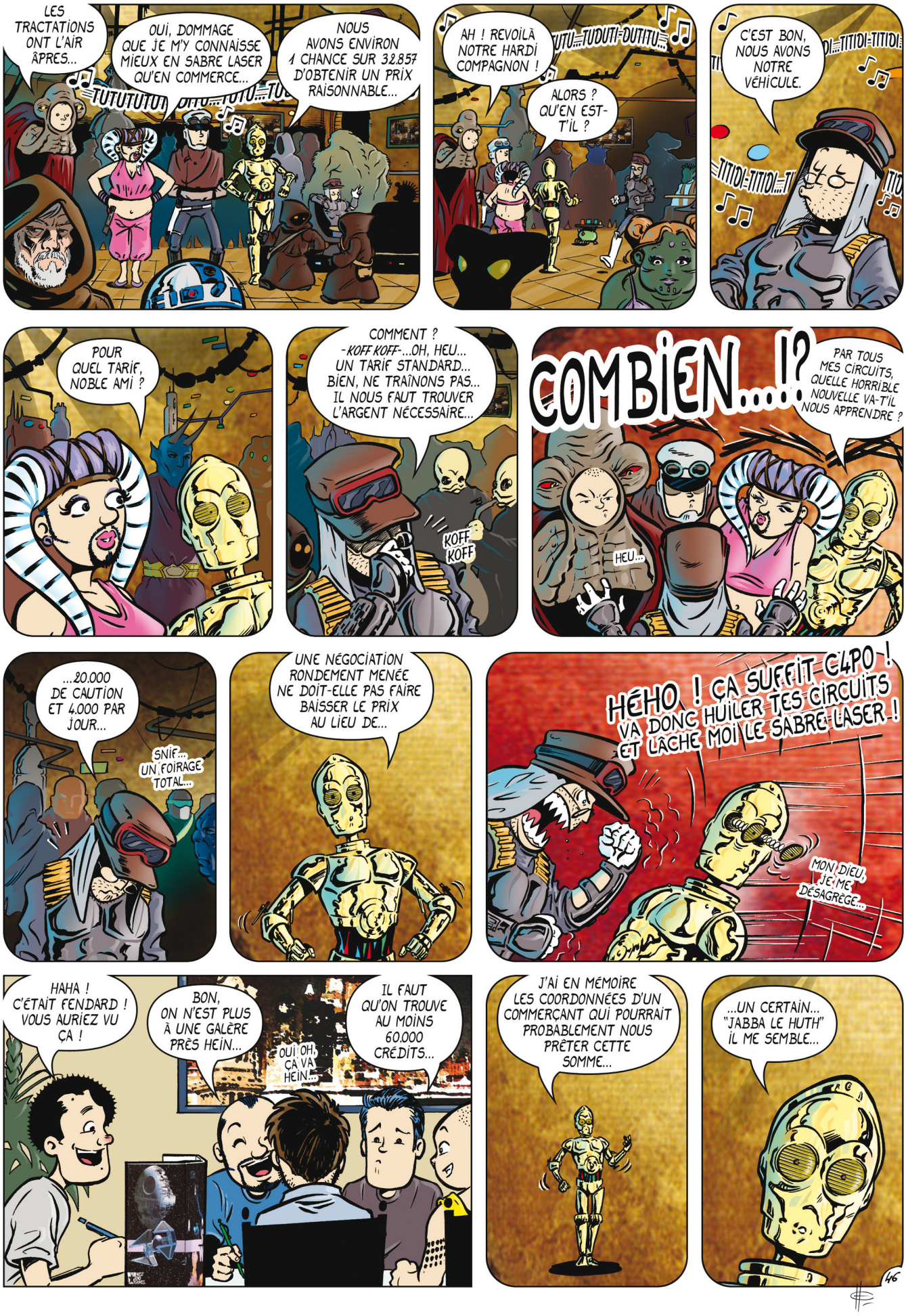
CHRISTOPHE HÉNIN

C.H. éditions

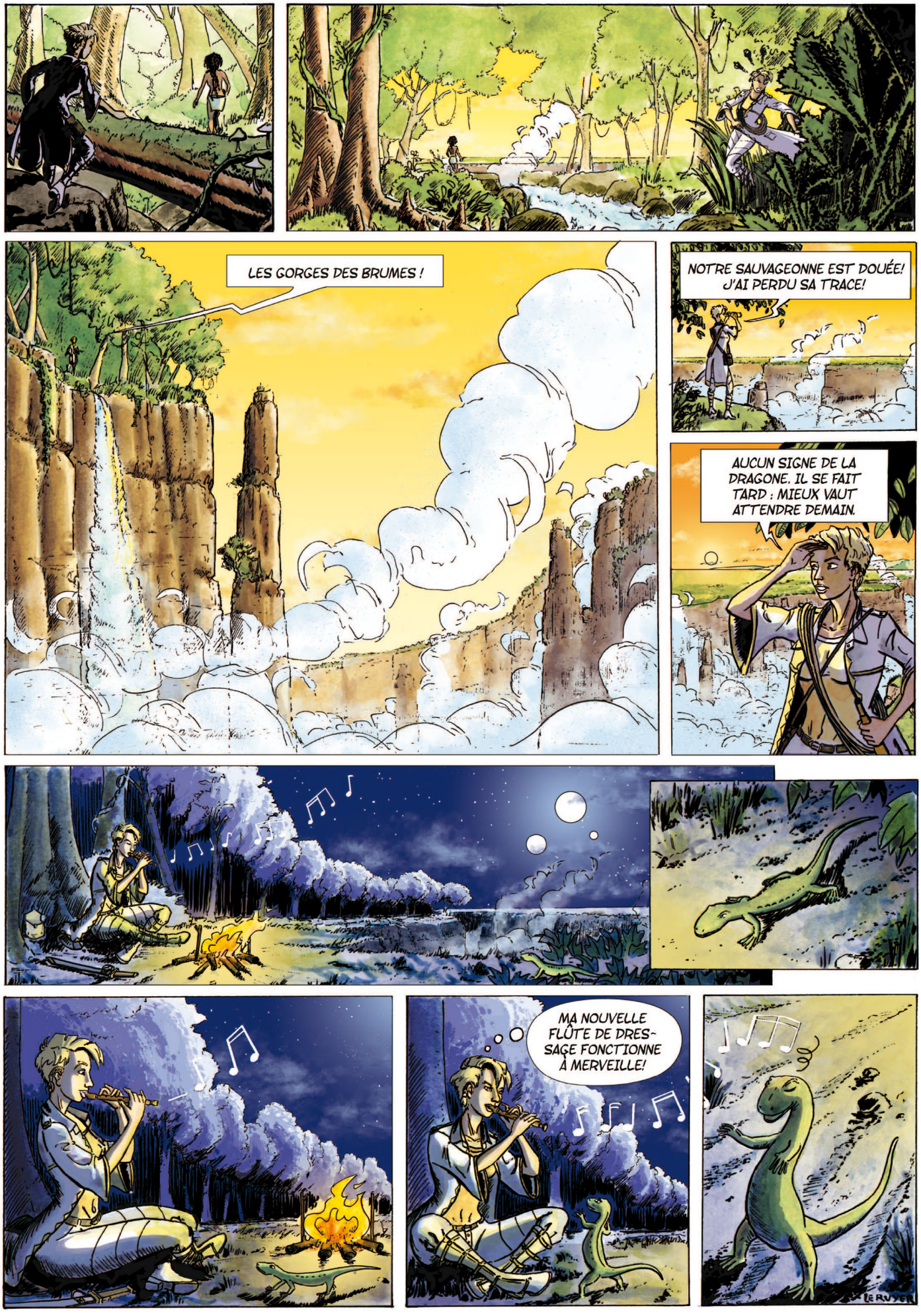
PFFF...CE QUE TU PEUX ÊTRE SUPERSTITIEUX...
MOI ??? AH OUAIS ?
PAK !
AAAAH ! MES P'TITS DÉS CHÉRIS À MOI...
IL VOUS A TOUCHÉS, LE FOURBE !
CHICA CHICA CHICA
JE CROIS QUE TOUS LES RÔLISTES SONT SUPERSTITIEUX AVEC LEURS DÉS...
OUAIS, C'EST CLAIR.
ON EST TOUS COMME ÇA...
BON, N'EMPÊCHE, AVEC MON FOIRAGE, JE VAIS ENCORE JOUER UN DINGUE MOI...
T'INQUIÈTE CHRIS, TU LES TIENS BIEN CES PERSOS LÀ. BON, ON VA TIRER LES PASSÉS...
DING DONG !
HA ! ÇA DOIT ÊTRE LES PIZZ'.
VAS-Y, LANCE 5D10 CHRIS...
AU FAIT, CE SOIR ON JOUE À QUOI ?
"LES MALÉFICES DE ST-PIERRE"... C'EST NOUVEAU, AMBIANCE GARANTIE, ON VA S'ÉCLAIRER À LA BOUGIE, VOUS ALLEZ ADORER,...
VOILÀ VOILÀ, JE VOUS OUVRE.
"PIZZA RAPIDO QUICK SERVICE" MONSIEUR, VOILÀ VOTRE COMMANDE. LE SODA COLA EST OFFERT. ÇA VOUS FERA 47€70 SVP.
JE PEUX VOUS FAIRE UN CHÈQUE ?
JE VOUS EN PRIE MONSIEUR.
ALORS, ÇA DONNE QUOI VOS PASSÉS ?

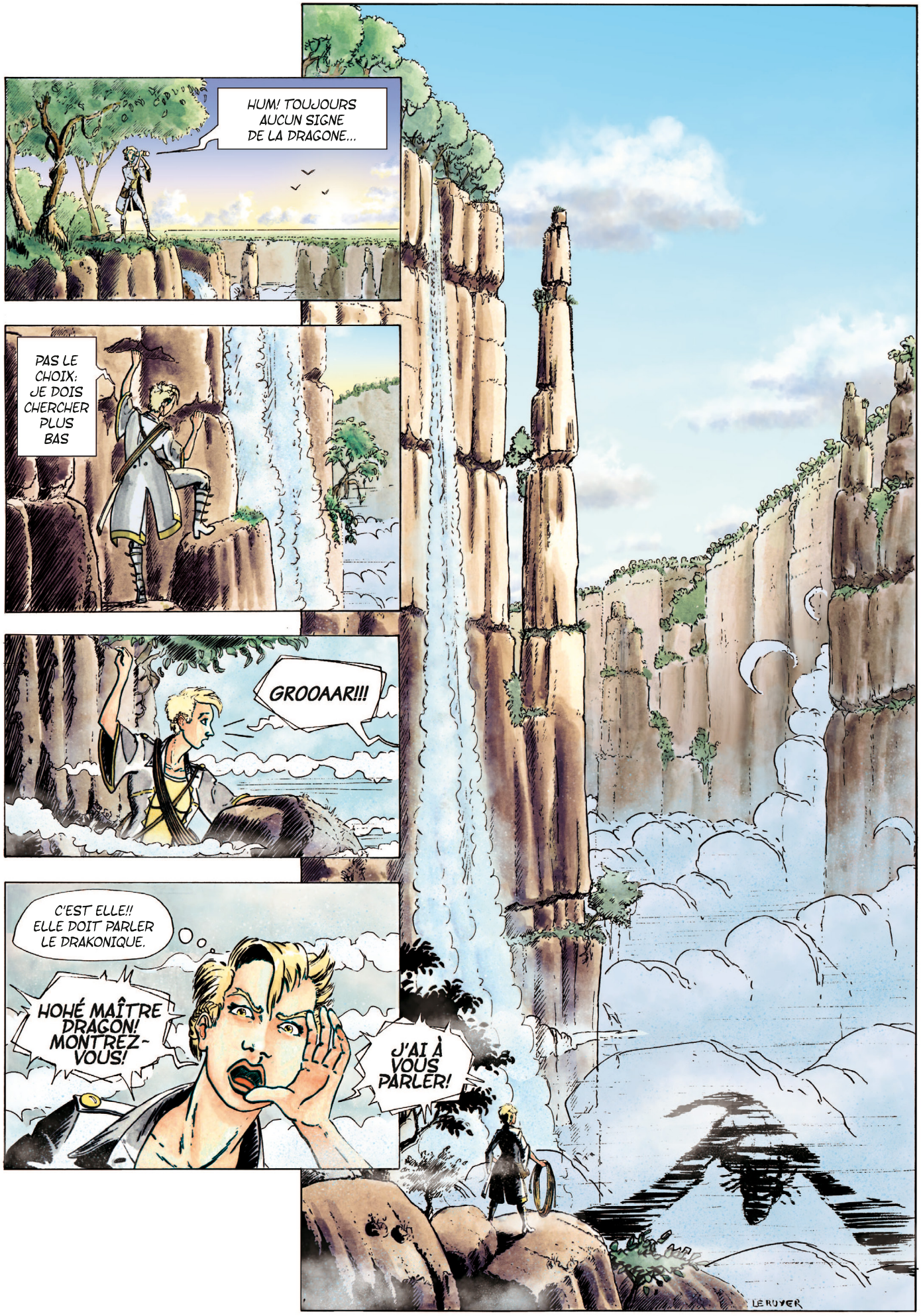
21H30.
ON VA METTRE TOUS LES CARTONS À LA CUISINE, JE LES JETTERAI AU VIDE ORDURES DEMAIN.
ALLEZ, MOI J'M'INSTALLE, JE VAIS VOUS MASTERISER UN TRUC MITONNÉ AUX P'TITS OIGNONS LES MECS !
J'SUIS PRÊT, RESTE QUE LES BOUGIES.
OK, ALORS, JE VOUS PLANTE LE DÉCOR... AMBIANCE "LE NOM DE LA ROSE"...DÉBUT XXÈME SIÈCLE... VOUS ÊTES DES MOINES, AFFECTÉS À UNE COMMUNAUTÉ RECULÉE...
Maléfices
...TRÈS RECULÉE...
Maléfices
VOUS AVEZ ÉTÉ DÉPOSÉS EN CALÈCHE À QUELQUES KILOMÈTRES DE L'ABBAYE DE ST-PIERRE...
CURIEUSEMENT, LE COCHER FILE SANS DEMANDER SON RESTE...
DEUX MOINES VOUS ATTENDENT...
JE SUIS FRÈRE CHARLES ET VOICI FRÈRE STÉPHANE... NE TRAÎNONS PAS, NOUS AVONS UNE LONGUE MARCHE...ET LA NUIT TOMBE...
GRUMPF !
AH OUAIS... -GULP- SUPER L'ACCUEIL...
BONNE AMBIANCE OUAIS...
ÇA FICHE LES MIQUETTES D'ENTRÉE...
GRAVE...
ARRIVÉS À L'ABBAYE, FRÈRE CHARLES VOUS TIENT CE DISCOURS...
FRÈRE STÉPHANE VA VOUS CONDUIRE À VOS CELLULES...DEMAIN NOUS VOUS ASSIGNERONS VOS TÂCHES...
GRUMPF !

* TRADUIT DU RODIEN.

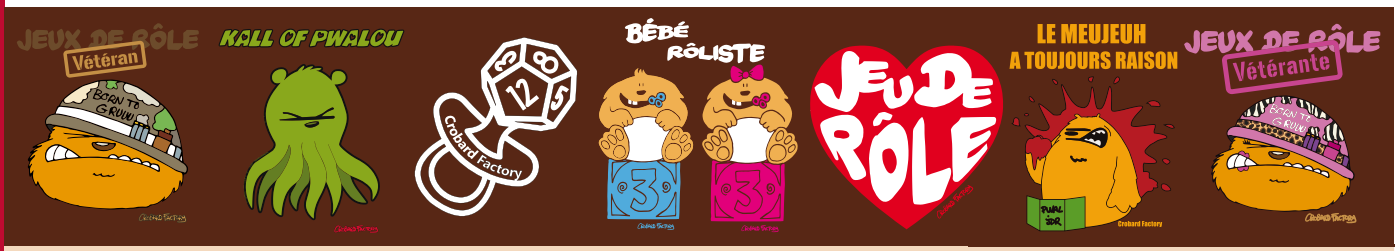

LES TRACTATIONS ONT L'AIR ÂPRES...
OUI, DOMMAGE QUE JE M'Y CONNAISSE MIEUX EN SABRE LASER QU'EN COMMERCE...
NOUS AVONS ENVIRON 1 CHANCE SUR 32.857 D'OBTENIR UN PRIX RAISONNABLE...
TUTUTUTU
AH ! REVOILÀ NOTRE HARDI COMPAGNON !
ALORS ? QU'EN EST-T'IL ?
C'EST BON, NOUS AVONS NOTRE VÉHICULE.
TITIDI-TITIDI
POUR QUEL TARIF, NOBLE AMI ?
COMMENT ? -KOFF KOFF-...OH, HEU... UN TARIF STANDARD... BIEN, NE TRAÎNONS PAS... IL NOUS FAUT TROUVER L'ARGENT NÉCESSAIRE...
KOFF KOFF
COMBIEN...!?
PAR TOUS MES CIRCUITS, QUELLE HORRIBLE NOUVELLE VA-T'IL NOUS APPRENDRE ?
HEU...
...20.000 DE CAUTION ET 4.000 PAR JOUR...
SNIF... UN FOIRAGE TOTAL...
UNE NÉGOCIATION RONDEMENT MENÉE NE DOIT-ELLE PAS FAIRE BAISSER LE PRIX AU LIEU DE...
HÉHO ! ÇA SUFFIT C4PO ! VA DONC HUILER TES CIRCUITS ET LÂCHE MOI LE SABRE LASER !
MON DIEU, JE ME DÉSAGRÈGE...
HAHA ! C'ÉTAIT FENDARD ! VOUS AURIEZ VU ÇA !
BON, ON N'EST PLUS À UNE GALÈRE PRÈS HEIN...
OUI OH, ÇA VA HEIN...
IL FAUT QU'ON TROUVE AU MOINS 60.000 CRÉDITS...
J'AI EN MÉMOIRE LES COORDONNÉES D'UN COMMERÇANT QUI POURRAIT PROBABLEMENT NOUS PRÊTER CETTE SOMME...
...UN CERTAIN... "JABBA LE HUTH" IL ME SEMBLE...
46

ÂME DE DRAGON - THAILLA - ÉPISODE 2. TEXTE ET DESSIN AGÉNOR LE RUYER. COULEURS LÉONOR WEYLAND




HUM! TOUJOURS AUCUN SIGNE DE LA DRAGONE...
PAS LE CHOIX: JE DOIS CHERCHER PLUS BAS
GROOAAR!!!
C'EST ELLE!! ELLE DOIT PARLER LE DRAKONIQUE.
HOHÉ MAÎTRE DRAGON! MONTREZ-VOUS!
J'AI À VOUS PARLER!
LEROYER

Crosv Dune

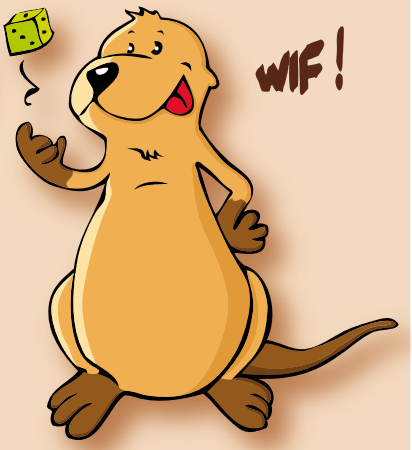


LA LOUTRE RÔLISTE

JEUX DE RÔLE

ROMANS

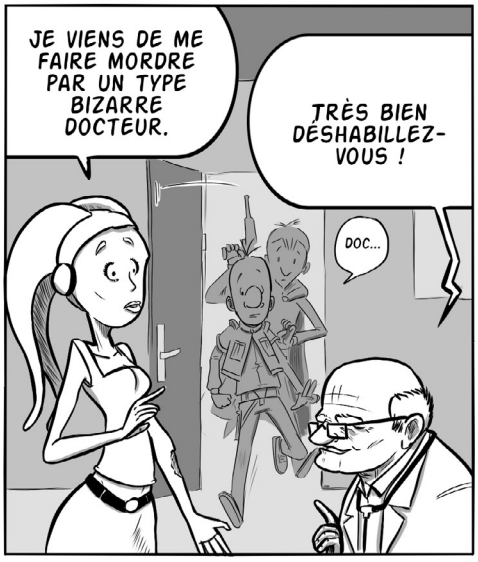
GOODIES

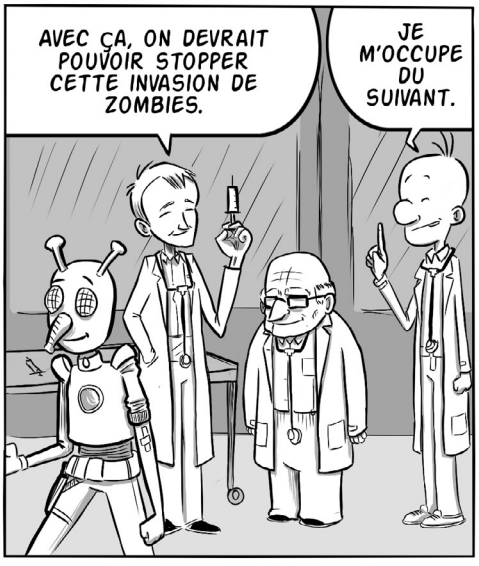


Suivez-nous sur Facebook et très prochainement sur **www.laloutreroliste.fr**

JdR STAR-WARS

DANS JEU DE RÔLE ORIENTÉ ACTION COMME STAR-WARS IL EST CAPITAL DE POUVOIR SE REMETTRE D'UNE BLESSURE. C'EST SOUVENT CE QUI VA FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LA RÉUSSITE D'UNE MISSION ET SON ÉCHEC. C'EST POURQUOI, IL EST RECOMMANDÉ D'AVOIR UN DOCTEUR DANS SON GROUPE. MAIS PLUS QU'UNE COMPÉTENCE, LA MÉDECINE EST AVANT TOUT UNE VOCATION.





COWKILLER

ATELIERS, CONFÉRENCES, JEUX D'AVENTURES, EXPOS, DÉFILÉS, CONCERTS, PROJECTIONS...

GEEKOPOLIS

la cité des geeks

LE FESTIVAL DONT VOUS ETES LE HEROS

- SCIENCE FICTION
- STEAMPUNK
- MÉDIÉVAL FANTASTIQUE
- MANGA
- TECHNO-SCIENCE

23 et 24 mai 2015
Parc des expositions - Porte de Versailles

Saison 3 : GÉNIES DU MAL

EXPLOREZ LE CÔTÉ OBSCUR DES UNIVERS GEEKS

Illustration Aleksi Briclot

WWW.GEEKOPOLIS.FR

intel · îledeFrance · EVASION · GEEK · ASMODEE · SyFy · NOLIFE · GAME ONE · J-ONE · Animeland · 4