

Chroniques d'Altaride

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

N°37



© CZAKOV/WWW.CZAKOV.FR

► SCÉNARIO POUR
LEAGUES OF ADVENTURE
– LA CITÉ D'ÉMERAUDE

► VOIX D'ALTARIDE : DES
DÉS DANS LES OREILLES,
LE PODCAST VOUS PARLE !

► GRAND DOSSIER :
LE JEU DE RÔLE
ET LA MISÈRE

Chiens de la rue

PAR SOPHIE PÉRÈS



Fenêtre sur...

On croise parfois, au détour d'un trottoir, un duo inséparable : un SDF et un chien. Et dans son sillage, une série de clichés : « les chiens de la rue sont dangereux, agressifs, battus par des maîtres alcoolisés et violents... » L'animal est bien souvent le dernier rempart contre la solitude. Il peut donner à son maître une raison de se lever, de ne pas sombrer dans le désespoir, de garder contact avec des structures sociales (vétérinaires, aides pour acquérir de la nourriture adaptée). Des études sur le phénomène remettent les choses à leur place. Ainsi, les chiens de SDF sont souvent correctement nourris – leur maître allant jusqu'à partager son repas, en cas de pénurie de croquettes – et bien traités. On peut même noter une régulation, interne aux sans-abri d'un même secteur, en cas de mauvais traitements avérés. L'animal protège aussi son maître, parfois par simple dissuasion physique : d'où la présence de bêtes plutôt imposantes (type beauceron, american staff, labrador...).

La complicité est parfois telle qu'on se situe plus dans un rapport d'égal à égal, d'affection ou de respect, que dans un réel rapport de domination de l'homme sur le chien.

Cela rend d'autant plus problématique la gestion de l'animal dans les administrations ou les structures d'hébergement d'urgence, souvent mal préparées – voire très réticentes – à accueillir des bêtes. Une partie des sans-abri préfère alors renoncer à un peu de confort, même à se couper d'une possibilité de réinsertion, si leur compagnon de galère reste sur la touche.

Abandonner sa seule source de stabilité affective, qui ne juge pas et fait montre d'une fidélité sans faille, est pour eux impensable. Et bien compréhensible...

Certaines structures d'accueil prennent en compte ces binômes, avec nourriture et espace adaptés aux animaux. Elles sont plébiscitées par les SDF, qui y voient une façon de reprendre pied sans trahir leur ami fidèle. ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

- *Étude sur la présence des chiens auprès des SDF à Reims -* Février 2012 (Ipsos)
- *Les jeunes errants brestois et leurs chiens, retour sur un parcours semé d'embûches*, étude de Christophe Blanchard (thèse de sociologie), 2007
- Le site de l'association lilloise l'Animal Élum Tremplin www.animalelumtremplin.org

Éditorial

Misère-reuh, misère-reuh !

Misère, trois ans déjà ! Le 1^{er} juin 2012, le numéro 1 des *Chroniques d'Altaride* paraissait. Depuis, tous les mois, la revue explore un thème différent, universel, transversal. Et pour ce troisième anniversaire du mensuel, c'est la misère ! La misère, c'est un peu une manière de décrire l'économie rôliste : quel loisir rapporte aussi peu d'argent ? Quand on sait qu'il suffit d'un seul livre de jeu pour s'amuser pendant des années, on comprend que les auteurs et les autres acteurs du milieu ne roulent pas sur l'or... Votre revue préférée ne déroge pas à la règle, c'est d'ailleurs sachant cet état de fait que les *Chroniques d'Altaride* ont d'emblée pris le parti du non lucratif. Le PDF est gratuit, la version imprimée est directement financée par les dons (sur Tipeee) et les acheteurs. Le circuit de réalisation en lui-même reste un circuit de bénévoles passionnés. Qu'ils soient remerciés pour ces trois formidables années de presse rôliste !



“ Le GrosBill est terrifié par la misère...”

La misère, c'est aussi ce que fuit le personnage. Le « porte, monstre, trésor » de la grande tradition évoque tout à fait cette marche en avant, basée sur l'accumulation, de points, d'expérience, de matériel, de richesses, de pouvoirs... Le GrosBill est terrifié par la misère.

Pourtant, expérimenter le dénuement, l'âpreté du monde, à travers son avatar, c'est aussi prendre le risque de se frotter à quelques sensations nouvelles. Ce numéro se propose, très modestement, de vous offrir quelques pistes ludiques dans ce sens, avec des réflexions, des aides de jeu et des entretiens... et bien plus encore !

À vos dés !

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Juin 2015 N°37

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre.
 Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédacteur en chef adjoint : Julien Pouard. Rédaction : Pascal Bleval, Benoît Chérel, Sébastien Delfino, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Frédéric Dorne, Sébastien Haller, Jahyra, Nicolas Lenain, Maître Sinh, Manok, Nathalie et Cyrille Martin, Thomas Michelin, Julien Morgan, M'Isey, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Stéphane Roger, Léo Touroult. Correction / relecture : Sophie Pérès, assistée de Clémence Chanel.
 Illustrations originales : Jems. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Agénor Le Ruyer/Leonor Weyland.
 Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. A également participé à ce numéro : Ludovic Abuaf. 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, Gregoire 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 : © Czakow/www.czakow.fr.

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...

- Chiens de la rue par Sophie Pérès 2

L'Entrée

- Éditorial – Misèèè-reuh, misèèè-reuh ! par Benoît Chérel 4
- **Chambre des rêves**
- Tipeee et déjà un an de tips par Benoît Chérel 7

Portrait de rôliste

- **500** nuances de Maître Sinh propos recueillis par Benoît Chérel 10

Feuille de personnage

- Feuille de personnage de Maître Sinh par Maître Sinh 12

Salle de jeu

- Bon d'abonnement 13
- Grand dossier – La Misère et le jeu de rôle 14

Cuisine du MJ

- Aide de jeu – Groupes de miséreux par Léo Touroult 16
- Aide de jeu – Faire jouer la misère par Thomas Michelin 18

Atelier du créateur

- Concours « Il était une fois un petit jeu de rôle... » d'après Sébastien Haller 21
- *Polaris, tragédie chevaleresque au Septentrion*
en version française propos recueillis par Benoît Chérel 22

Bar

- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 25
- L'Enclave de Monsieur Fogg propos recueillis par Benoît Chérel 26
- Sport Saber League, la première académie
de combat au sabre laser en France propos recueillis par Benoît Chérel 28

Fumoir

- L'Attrition en jeu de rôle, discussion
avec Sébastien Delfino propos recueillis par Julien Pouard 32
- Misère et corruption par Julien Morgan 38

Hangar d'Altaride

- *Le Loqueteux* par Jems et Arnaud Desfontaines 40

Auditorium

- Des dés dans les oreilles par Julien Pouard 42

Jardin des conventions

- Envie de jeux, concours de jeu de rôle d'initiation par Stéphane Roger 48

Bibliothèque

- Nouvelle – *Frères mendiants* par M'Isey 50
- Le Monde de la tour – *À vot' bon cœur, m'sieurs-dames !* par Hélène et Romain Rias 54
- Nouvelle – *Epic fail* par Pascal Bleva 58
- Histoire dont vous êtes le héros – *Macabre dédale* par Nicolas Lenain 64

Hangar aux scénarios

- Scénario *Leagues of Adventure* – *La Cité d'émeraude* par Denis Thomas 76

Bar

- Les dernières infos de JdR Éditions par Frédéric Dorne 91

Véranda graphique

- Rencontre avec Jahyra, illustratrice de FU propos recueillis par Benoît Chérel 92
- Âme de dragon – Thaïlla – Épisode 3 par Agénor Le Ruyer et Leonor Weyland 96
- Bédé – *Meduz : chroniques d'un jeu de rôle* – épisode 37 *La Misère* par Cowkiller 98

Chroniques d'Altaride

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

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

N°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

N°51 Août 2016 Sous la terre

N°52 Septembre 2016 Sous l'eau

N°53 Octobre 2016 Les Langues et le langage

N°54 Novembre 2016 Le Futur

N°55 Décembre 2016 La Naissance

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 déjà un an de tips

Volontariat

Au fil des mois, d'autres projets rôlistes nous ont rejoints sur Tipeee, comme autant de preuves d'un dynamisme toujours grandissant dans le milieu rôliste actuel. Les *Chroniques d'Altaride*, elles, sont basées sur une organisation toute simple : une personne motivée sert de pivot central, une multitude de volontaires ponctuels ou plus réguliers l'alimentent en contributions de toutes sortes pour produire ensemble, chaque mois, une revue rôliste conséquente, régulière et, nous l'espérons, agréable à lire. Ce mode de fonctionnement, qui repose fondamentalement sur le bénévolat, demande une énergie considérable, mais assure aussi une durée de vie importante : tant que le pivot central tient le coup, tant que les volontaires participent, on est globalement assuré qu'un nouveau numéro suivra le précédent.

Première bougie

La proposition de financement participatif sur la durée, initié avec la plate-forme Tipeee

en juin 2014 (il y a donc un an pile), a permis aux *Chroniques d'Altaride* de se réaliser concrètement : après deux années d'existence purement numérique, ce petit tremplin de trésorerie a permis de diminuer notablement les risques pour mettre en place la proposition d'une version imprimée. On répond ainsi à des demandes - certains de nos lecteurs web ont été séduits par le rendu de qualité de nos impressions, d'autres collectionnent les périodiques rôlistes ou encore préfèrent tout simplement lire en feuilletant de vraies pages plutôt que sur un écran. Et puis, faire une revue imprimée, c'était quand même le projet initial !

Ce qui est financé

Les sous glanés ont aussi aidé à financer nos déplacements en conventions et à acquérir un peu de matériel pour y mettre la revue en valeur. Nous avons maintenant un kakémono, trois nappes imprimées, une banderole, des flyers, des couvertures imprimées... et bien sûr les exemplaires papier de la revue !

Attention, qu'on n'aille pas croire que nous voilà riches comme Crésus... Tipeee rapporte

Contreparties... les paliers

Niveau 1 « e-Soutien » 1 €

Votre nom dans les remerciements sur Facebook.

Niveau 2 « Pilier numérique » 2 €

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

Niveau 5 « Ours gentil » 5 €

Idem + votre nom dans l'ours.

Niveau 15

« Scribe généreux » 15 €

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

Niveau 30 « Lecteur mécène » 30 €

Idem + un exemplaire papier envoyé par la poste.

Niveau 40

« Collectionneur mécène » 40 €

Idem + une dédicace sur votre exemplaire papier.

Niveau 50

« Bienfaiteur sympathique » 50 €

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

Niveau 100

« Ange d'Altaride » 100 €

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

© BENOÎT CHÉREL



moins de 100 € par mois, pas de quoi pavoiser. Impossible d'envisager la rémunération des gens qui travaillent sur la revue, qu'ils soient illustrateurs, rédacteurs, maquettistes, correcteurs... ou même de leur offrir en remerciement un exemplaire imprimé.

Comme nous en parlions récemment lors d'un podcast *Voix d'Altaride*, nous avons environ un millier de lecteurs par numéro (à 95 % en version numérique gratuite). Si chacun d'entre eux donnait ne serait-ce que 5 € par mois, nous aurions de quoi changer complètement de mode de fonctionnement. Tipeee, c'est un peu une porte entrouverte sur cette possibilité.

Voir plus loin

Elle n'est qu'entrouverte, me direz-vous, pourquoi ne pas l'ouvrir en grand ?

Remontez un peu plus haut dans cette présentation... Aujourd'hui, la revue tourne avec une structure atypique : une personne qui centralise, un groupe mouvant qui participe. Pour développer un vrai *business plan*, il faudrait une structure, il faudrait du temps, il faudrait des gens plus nombreux prêts à s'impliquer dans l'aventure. Surtout du temps et des gens, en fait. En attendant, on n'essaie pas de remplacer *Casus Belli* et *Jeu de rôle magazine*, ni même d'inquiéter le *Maraudeur* et *Diédent* : on ne joue pas dans les mêmes cours. Mais ça ne nous empêche pas de garder



COMMENT ÇA MARCHE ?

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



à l'esprit qu'en restant réguliers et en veillant à conserver une ligne éditoriale carrée - qui, on l'espère, complète bien les propositions des titres ci-dessus - on pourra continuer à proposer une presse rôliste sympa.

Par-dessus tout, ce qui nous encourage à continuer mois après mois, c'est vous, amies lectrices, amis lecteurs !

En conventions

C'est d'ailleurs pour ça que nous avons aussi besoin de personnes volontaires pour animer le stand des *Chroniques d'Altaride* lors des conventions de jeu de rôle. Si vous êtes intéressé(e)s, contactez-nous !

En juillet, l'illustrateur Agénor Le Ruyer (auteur de la bande dessinée en feuilleton *Âme de dragon*, publiée dans nos pages) présentera la revue au Festival ludique international de Parthenay. Passez lui dire bonjour... et y acheter un exemplaire papier de la revue. ■

BENOÎT CHÉREL

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

L'abonnement : bit.ly/abochroalta

Tipez la revue sur **tipelle.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.

Objectifs... ce qu'on vise

Mini-tirage papier

100 € par mois

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

Licence Adobe Indesign CC

150 € par mois

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

Flyers

200 € par mois

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

Affiches

250 € par mois

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

Stand pour convention

300 € par mois

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

Impressions papier

400 € par mois

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

Chambre des rêves

Portrait de rôliste



Portrait de rôliste



Éditeur passionné, Maître Sinh publie des jeux de rôle plutôt narratifs sous le label 500 nuances de geek.

Qui êtes-vous ?

Je suis un rôliste de la période du boom qui n'a jamais pu s'en remettre (et s'y remettre) et qui, à force de chercher un moyen plus facile pour replonger, a découvert autre chose...

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Mon premier contact, ça a été les Livres dont vous êtes le héros, *Le Manoir de l'enfer* et les premiers *Défis fantastiques*. C'était au collège, et c'était fabuleux. Dans l'un d'eux, on parlait d'un Livre dont vous êtes le héros, mais qui

se jouait à plusieurs, dans un univers « persistant ». C'était *L'Œil noir*. J'ai convaincu mon père de m'en acheter une boîte à la FNAC après avoir longtemps tourné autour. En l'ouvrant, mon petit frère a lâché quelque chose comme « Quoi ? Deux petits livre, un crayon et un dé ? C'est ça, ton super jeu ? C'est nul ! ». J'avoue que j'étais refroidi. Mais avec un ami, nous avons commencé *L'Auberge du sanglier noir*. Trois heures et deux gobelins trucidés plus tard, on a bien compris que c'était l'événement de notre vie. Même si ça avait été laborieux, on avait un petit monde virtuel à nous et on ne pensait plus qu'à se replonger dedans. À partir de là, on a contaminé nos copains et notre petit village.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Je ne le pratique presque plus. Et pour ce qui est du jeu de rôle « traditionnel », avec meneur de jeu, plus du tout depuis 1995. Avant cela, on jouait dès qu'on pouvait, jour et nuit. On avait créé un club entre la fin des années 80 et le début des 90. Et puis, vers le milieu des années 90, il y a eu une énorme évaporation des rôlistes. J'ai fait partie de cette fournée. Petit à petit, notre groupe s'est dispersé avec les études, ou pensait surtout aux filles et aux clubs (pas ceux de jeu de rôle, ceux où on se trémousse). Les copines n'étaient pas forcément joueuses, bref, je suis passé au jeu de plateau comme ersatz. Les parties de *Loups-garous de Thiercelieux* au début des années 2000 réunissaient d'ailleurs une grande partie de mes anciens compagnons de jeu.

Plus tard, je me suis investi dans le jeu de plateau, au point d'ouvrir une ludothèque, avec une préférence pour les jeux thématiques et de communication. À force de chercher des formes de jeu qui auraient les avantages du jeu de plateau (pas de préparation, temps de jeu ouvert, pas d'initiation nécessaire, etc.), j'ai fini par découvrir les *storygames* (ou jeux narratifs) vers 2009. Une révélation. J'ai commencé à traduire, à rejouer...

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

Rétrospectivement, je dirais que ça m'a apporté un refuge, comme les romans ou le cinéma, mais collectif, une façon d'être ensemble dans un monde bien à nous. D'autres ont des souvenirs du service militaire, moi j'ai des souvenirs d'avoir défié les pan-tangiens et échappé aux mendiants de Nodsokor... des souvenirs presque aussi réels qu'une « vraie » vie, en tout cas sur le plan émotionnel.

Aujourd'hui encore, j'ai plaisir à partager ça avec des novices, de leur ouvrir une fenêtre. Ma dernière partie de *L'Appel de Cthulhu* comptait une bonne douzaine de joueurs et presque autant de spectateurs, qui devenaient parfois joueurs. On a joué le scénario *L'Affaire du Dr Crowley* au moins trois fois, en renouvelant en partie la table avec des non joueurs, et en faisant jouer des personnages non joueurs à ceux qui l'avaient joué... Aujourd'hui, je fais plutôt jouer des enfants (les miens) et des ados. J'édite aussi des jeux en restant dans cet esprit.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

À l'époque plutôt meneur. Aujourd'hui, je préfère être joueur, mais de toute façon la plupart des jeux qui m'intéressent sont sans meneur ou avec un poids du meneur plus relatif. Donc je suis plutôt « hôte ».

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Créer une histoire ensemble.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Il suffit de consulter 500nuancesdegeek.fr.

À l'heure où j'écris, pour 2015-2016, il y a énormément de jeux en route, papier et PDF. À



relativement court terme, le projet qui me tient à cœur, c'est *Geeks & Dragons*, un beau livre (iconique) retraçant la place du jeu de rôle au sein des culture de l'imaginaire et du jeu depuis quarante ans. C'est un livre constitué essentiellement d'entretiens, ainsi que des photos, documents, etc. qui pourrait sortir d'ici la fin de l'année. Dans le même ordre d'idée, je vais bientôt relancer la traduction du roman *Le Dernier Anneau*, qui est pour moi une façon de revisiter les origines du jeu de rôle.

Mais ce qui m'intéresse le plus, c'est ce qu'il y a au-delà. D'une part, arriver à porter sur le marché deux jeux américains entièrement compétitifs, mais pour créer et vivre ensemble une histoire. Un gros jeu narratif médiéval-fantastique, plein de bruit et de fureur, dans une boîte très lourde, un peu comme *Dungeon World*, mais plus abouti, dans le sens où n'importe quel plasticien pourra ouvrir et jouer, sans plus de préparation qu'un jeu de plateau.

Enfin, mon grand fantasme, c'est le jeu de rôle en réalité virtuelle ou en réalité augmentée. J'ai plusieurs concepts assez précis, mais il est difficile de faire bouger le marché et 500 nuances de geek a peu de capitaux par définition, puisque c'est une association. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

Feuille de personnage de Maître Sinh

- **Nom** : Maître Sinh
- **Classe de personnage** : Grand édile des Draags
- **Force** : 42 (surtout pour ouvrir les pots de confiture)
- **Dextérité** : j'ai les mains palmées
- **Intelligence** : tout relative
- **Charisme** : personne ne m'aime, c'est vraiment trop injuste
- **Compétences** : idées géniales en série, réponse à tout, se relever des foirages en série
- **Armes** : ironie, l'arme des faibles
- **Équipement** : ma tablette, équivalent couteau suisse de McGyver ■

MAÎTRE SINH

LES BONNES RÉOLUTIONS ALTARIENNES

EN 2015, JE CHANGE DE NIVEAU !

JE M'ABONNE !

Chroniques d'Altaride
6 NUMÉROS

66 €

ou

Chroniques d'Altaride

12 NUMÉROS

120 €

Pour la nouvelle année, il faut que je :

- lise tous les bouquins des crowdfundings
- démarre ma nouvelle campagne
- m'abonne aux Chroniques d'Altaride
- retrouve mon D2D spécial « critiques »



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

Rubrique Chroniques d'Altaride

Paiement sécurisé via

PayPal™

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

Grand dossier

La Misère et le jeu de rôle

Salie de jeu



Saïe de jeu

Jouer avec la misère ?
Quelle drôle d'idée !
Il est si amusant de
chercher à accumuler
toujours plus qu'on en
oublie parfois qu'un
jeu peut aussi être un
laboratoire social. Placer
un personnage devant la
frustration du manque est
certainement un puissant
outil ludique. Voyons voir
ça de plus près...



Aide de jeu

Groupes de miséreux

PAR LÉO TOUROULT

Quel que soit le monde que l'on puisse étudier, on se rend vite compte que la société est divisée en de multiples strates sociales. Même dans le cadre d'une utopie ou dystopie, on retrouvera toujours la société divisée en un certain nombre de classes. Puis on se rend compte que chacune de ses strates est toujours organisée de manière précise, codifiée. Certes ce n'est pas la totalité d'une classe qui suivra ces codes mais on généralisera, car seule une infime minorité n'y obéit pas. Les codes et structures sont différents selon les auteurs et univers étudiés, on se cantonnera ici aux miséreux et à la pègre

dans les mondes médiévaux-fantastiques.

Organisations tentaculaires

Dans plusieurs œuvres telles que *Les Sept Lames* de Fritz Leiber ou bien *L'Ange de la nuit* de Brent Weeks, les miséreux sont organisés en une puissante et omnipotente organisation tentaculaire (parfois désignée comme une guilde), possédant un très grand pouvoir politique et financier.

Des organismes gèrent toute l'économie souterraine et répandent la corruption autour d'elle, dans les administrations légales.

Implantées dans les cités les plus grandes, ces organisations non officielles qui tentent de tout contrôler ne supportent pas que d'autres groupuscules ou personnes leur fassent concurrence. Dans ces cités où la pègre est presque plus puissante que les autorités en place, tout sans-abri, chômeur, miséreux, mendiant ou voleur finit par se retrouver englouti dans cette organisation un jour.

Ordres mendiants

Les ordres (religieux) mendiants, tels qu'en a connu l'Europe au Moyen Âge, regroupent pour leur part des croyants qui deviennent par choix des miséreux, faisant vœu de pauvreté.

Plus ou moins implantés dans les cités et royaumes, ils ne jouent pas un rôle politique très important. En revanche leurs membres réussissent la plupart du temps à bien survivre, de par leur statut d'homme de prière, ils peuvent plus facilement trouver asile et de quoi se nourrir que les miséreux des villes et campagnes.

Organisations de faible envergure

Parfois la pègre est divisée en de multiples petits groupes. Ceux-ci survivent comme ils peuvent, une grande majorité se contentant de mendier, dans les villes ou dans les campagnes. Bien que ce genre d'organisation soit beaucoup plus rare en milieu rural, par manque de viabilité et de productivité, on le retrouve parfois dans des bourgades un peu plus imposantes que les autres.

Ce type d'organisation n'est pas très solide et n'a souvent pas grande influence sur le territoire. Plus rares mais plus prospères sont les petites bandes de voleurs, qui pour leur part ont moins de concurrence et gagnent plus dans l'exercice de leur travail. On voit assez souvent des groupes qui comportent un mélange entre voleurs et mendiants, mais les voleurs en question sont la plupart du temps rapidement éliminés. La vie dans ces groupes est plutôt instable et dangereuse, le danger venant à la fois de la pègre et des autorités.

Esclaves

Achetés, enlevés ou prisonniers de guerre, ils sont nombreux à finir esclaves, promis à une vie harassante de dur labeur et de pauvreté éternelle. Les esclaves ne sont pas organisés en bandes ou groupes, ils n'en ont d'ailleurs pas le droit. Ils vivent seuls ou bien avec les autres esclaves de leur maître. Leur destin est très peu enviable et il est rare qu'ils puissent être affranchis.

Certains esclaves sont bien traités par leurs maîtres mais ils sont très peu nombreux. Les esclaves, désunis et seuls dans leur misère, ne représentent aucune force politique ou militaire. Seuls d'importants événements perturbateurs peuvent changer cette donne : une révolte massive, une révolution...

En campagne

Dans les campagnes, la pègre est la plupart du temps bien moins implantée, les voleurs, assassins et mendiants y sont plus rares, ils se rassemblent surtout dans les territoires isolés sous la forme de bandes de pillards, par exemple. Les sources de revenus y sont rares et épuisables et il est difficile de se fondre dans la masse lorsque les agglomérations ne comptent pas plus de cent habitants. Les pauvres des campagnes survivent donc plutôt de manière autonome, par exemple en glanant dans les champs après les moissons.

Certains miséreux ou voleurs restant dans les campagnes sont itinérants, ils passent de villages en villages, tentant de survivre. Ils ne forment ni un groupe criminel ni une organisation, chacun est seul et maître de soi-même. Ils n'ont donc quasiment aucun pouvoir politique ou militaire, car divisés et séparés. Leurs déplacements nombreux en font cependant des personnages très bien informés de ce qui se passe dans le pays, avec une connaissance aiguisée de l'humeur du peuple : des informations potentiellement précieuses pour un souverain soucieux de savoir ce qu'on pense de lui dans les lointaines campagnes. ■

TOUROULT LÉO



Aide de jeu

Faire jouer la misère

PAR THOMAS MICHELIN

Quel intérêt peut-il y avoir à proposer à vos joueurs d'incarner des miséreux ? Quelle place donner à la misère dans vos scénarios de jeu de rôle ?

Mettons les choses au point : la misère n'est pas la pauvreté. Elle est bien pire. Bien souvent les miséreux n'ont ni toit, ni travail, ni santé. Leur vie est précaire, dangereuse, violente.

Cela ne vous rappelle rien ? Oui, les miséreux sont les aventuriers du quotidien. Leur volonté est tendue vers un seul but :

la survie. Voilà qui leur fait donc de nombreux points communs avec les personnages de vos joueurs.

Le scénario du pauvre

Pour autant, difficile d'écrire ne serait-ce qu'une aventure pour un groupe d'aventuriers miséreux (vous trouverez tout de même un synopsis en fin d'article), car ces derniers

sont le plus souvent affaiblis, malades et socialement déconsidérés.

Dans la première édition du jeu de rôle *Stormbringer*, on trouve pourtant la classe sociale du mendiant.

Théoriquement, on peut très bien lancer un tel personnage dans des aventures censées lui permettre de survivre au jour le jour, mais difficile de le mêler aux événements cosmogoniques de l'univers.

Encore que... imaginons des mendiants en quête de Nadosokor et accueillis par « accident » à Tanelorn. Pourquoi ? Comment ? Auraient-ils un rôle à jouer très différent de ce que l'on aurait pu imaginer ?

Délit de sale gueule

Les miséreux sont parfois présentés comme des gens particulièrement peu recommandables. Ils forment par exemple le gros de la troupe qui décide de prendre d'assaut Tanelorn. Vieux fond de préjugé social sans doute.

Au final, la misère n'est « amusante » que comme décor pseudo-réaliste. Quel frisson de se balader à Nadosokor ! Vous êtes gêné aux entournures ? C'est normal. Les pauvres et les miséreux ne sont évidemment pas de la vermine ou même des animaux curieux (voire dangereux).

Dans le monde de la nuit

Dans *Loup-garou l'apocalypse*, l'une des treize tribus (celle des Rongeurs d'os) est présentée plus ou moins comme celle des laissés pour compte, des SDF et autres paumés et vagabonds. Les loups-garous sont pourtant des créatures puissantes, cela rééquilibre les choses, d'autant que les aristocrates Crocs d'argent sont dépeints assez souvent comme des dégénérés consanguins finalement assez proches du Ver.

Une campagne centrée sur les Rongeurs d'os pourrait être intéressante, surtout s'ils décident de protéger ceux qui, comme eux, vivent ou ont vécu dans la rue.

Dans *Vampire* c'est aussi le cas – plus ou moins – des Nosferatu, qui habitent les égouts et qui s'avèrent – assez souvent – plus sympathiques que la majorité des Caïnites.

Cela semble en tout cas plus jouable qu'une bande de mendiants échappés des bas quartiers dans un environnement médiéval-fantastique.

Jeu d'espions

Certains miséreux habitent dans la rue et, dans la mesure où on ne leur accorde que peu d'attention, ils peuvent apprendre énormément de choses. ●●●

Un synopsis

La Revanche du baron

Le baron de Serilis est tombé malade il y a de cela bien longtemps. Lépreux, il décide de disparaître et se réfugie sous les traits d'un mendiant dans la première Cour des miracles venue. Ses enfants tentent vainement de comprendre le pourquoi et le comment de sa disparition, mais font chou blanc.

Quelques années plus tard, sa famille est massacrée par une maison concurrente. Serilis – encore en vie – l'apprend et décide de

se venger. Malheureusement il n'a pas grand-chose sous la main, sinon ses compagnons de misère : les personnages des joueurs ! D'anciens soldats tombés dans la déchéance par le truchement de la maladie, de l'alcool ou d'une blessure dont ils ne se sont jamais remis... Les voici bombardés officiers d'une armée de loqueteux particulièrement motivés, le baron leur ayant promis tout le trésor de Sérilis en récompense de leurs efforts ! ■

T. M.



Par exemple sur les allées et venues de leurs contemporains.

Cela n'avait pas échappé à Conan Doyle qui, via Sherlock Holmes, leur a rendu un peu de dignité. Car, ironiquement, ces gens méprisés aident souvent le plus grand des détectives dans ses enquêtes. De fait, dans *Vampire*, le renseignement est l'arme principale du clan Nosferatu.

L'armée des oubliés

Autant une campagne uniquement centrée sur les miséreux s'annonce difficile à mettre en place – surtout s'il n'y a pas moyen de rééquilibrer un peu les choses en leur faveur – autant une touche de misère peut avoir de l'intérêt, ne serait-ce que pour démonter et renverser les archétypes et les représentations sociales. Si l'un des personnages est en mesure de sympathiser avec les SDF, mendiants, lépreux et autres vagabonds, ceux-ci peuvent lui offrir informations, refuge et protection.

Dans un *Shadowrun* en *street-level* le personnage lui-même peut être un de ces sans grade, c'est prévu dans les règles. On peut même imaginer dans *Dungeons & Dragons*, par exemple, un personnage voleur qui aurait pour particularité d'être ou d'avoir été un mendiant suite à une mutilation, blessure, maladie... De fait, ses contacts et alliés pourraient, dans une campagne urbaine, être très utiles.

Un conseil pour aller plus loin : faites des recherches sur les conditions de vie des sans domicile fixe pour ajouter au réalisme de votre campagne. N'en faites pas forcément des antagonistes et n'oubliez pas que chacun d'entre eux en est là pour une (ou plusieurs) bonne(s) raison(s). ■

THOMAS MICHELIN

News

Concours « Il était une fois un petit jeu de rôle... »

Du 2 juin au 2 juillet 2015

Règles du concours

Réussir à créer un jeu de rôle en 250 mots, pas plus, règles et monde compris. Ce concours est inspiré du concours anglais *200 Words Challenge*. Un grand merci à son organisateur, David Schirduan, pour son autorisation d'importer le concept en France. Le concours dure un mois, du 2 juin au 2 juillet 2015 à minuit. Les critères de notation sont :

- ▶ Une note de **respect du format** sur 10 points : avec -1 point par mot en trop.
- ▶ Une note d'**intention** sur 20 : une note d'**ambiance** sur 10 et une note sur l'**aspect esthétique** sur 10.
- ▶ Une note de **réalisation** sur 20 : **syntaxe** et **grammaire** sur 10, **lisibilité** sur 10.

Les trois premiers remporteront un lot de livres de jeu de rôle, qui seront dévoilés bientôt.



Chaque membre du jury notera le jeu et une moyenne sera faite. Le jury est composé de :

- ▶ Nicolas « Hain » Sanchez, rôliste.
- ▶ Damien Rancoule, meneur de jeu.
- ▶ Loris Gianadda, ancien administrateur du **Grog**.
- ▶ Sébastien Célerin, éditeur chez **Les XII singes**.
- ▶ Bernhard Rui, meneur de jeu.
- ▶ Iso Circumvector, administrateur du site geek **Scriipt**
- ▶ Claire Vinas, rôliste et GNiste.
- ▶ Sébastien Haller, dit « Gobelin nounours », créateur du jeu de rôle **Archipélia**.

Pour participer, envoyez-nous vos réalisations au format PDF à l'adresse e-mail : iletaitunefoisunpetitjeuderole@gmail.com et ce **avant le 2 juillet 2015 à minuit**.

Les résultats seront annoncés dans le courant de l'été. Les jeux participants seront affichés sur le site Scriipt.com. Cette liste sera augmentée au fur et à mesure des participants.

Votre jeu sera publié sous licence **Creative Commons 2.0 CC-BY**.

À vos idées, à vos plumes et bonne chance à tous !

SÉBASTIEN HALLER

Source : <http://scriipt.com/2015/06/concours-il-etait-une-fois-un-petit-jeu-de-role/>

*Il n'y a plus rien.
Il n'y a pas d'artéfacts.
Il n'y a pas de récits.
Il n'y a pas d'histoire,
même en secret.
Il n'y a surtout pas de jeux.*

Tragédie Chevaleresque

P O L A R I S

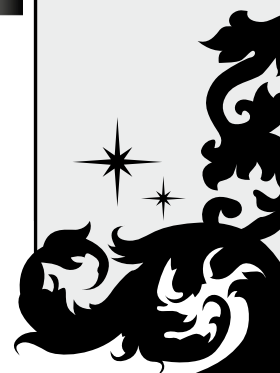
au Septentrion

Interview

Polaris, tragédie chevaleresque au Septentrion en version française

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

500 nuances de geek se lance dans la publication de la version française du jeu de rôle *Polaris, tragédie au Septentrion*, de Ben Lehman. Maître Sinh évoque le financement participatif de cette version française.



Chroniques d'Altaride :

Polaris, tragédie chevaleresque au Septentrion... C'est quoi ?

M. S. : Un des premiers jeux de Ben Lehman, paru en 2005. C'est aussi un des premiers jeux de The Forge.

C. d'A. : Qui est Ben Lehman ?

Maître Sinh : C'est un auteur de jeux issu du forum The Forge, le forum où sont nées, vers 2004, des théories et un ensemble d'innovations ludiques liées au monde du jeu de rôle.

C. d'A. : Dans ce jeu, il n'y a pas de meneur... est-ce encore du jeu de rôle, du coup ?

M. S. : La réponse est dans la question. Si tu considères qu'un jeu de rôle doit obligatoirement impliquer un meneur, alors *Polaris* n'en est pas un. De facto, la majorité des rôlistes actuels semblent attachés à la forme actuelle du jeu de rôle. Mais à part ça, on fait la même chose à *Polaris* que dans un jeu de rôle plus classique. On le fait juste différemment.

Pour moi, la différence avec les jeux narratifs ou *storygames* (dont *Polaris* fait partie) ne réside pas dans l'absence de meneur ou de scénario, ni même dans la narration partagée, mais dans le principe du *system does matter* : le système est important. C'est une rupture fondamentale qui tranche le faux débat qui divise le jeu de rôle depuis la fin des années 80, entre les pro-système et les pro-role-play. La particularité de ces jeux est de réconcilier les deux.

L'erreur était de considérer le système uniquement sous l'angle de la simulation : réussite ou échec des actions des personnages.



À partir de là, il y avait forcément une contradiction entre les besoins du « jeu » et ceux de l'histoire. Par exemple, mon scénario de *Berlin XVIII* commence. Sur quelques jets foireux, mes terroristes tuent tous les personnages. Fin de la partie... et fin de l'histoire. Si on veut poursuivre, il ne reste qu'à « tricher », c'est-à-dire à faire passer le système au second plan.

Les jeux narratifs, eux, conçoivent les systèmes pour gérer non pas les réussites/échecs, mais directement l'histoire. La contradiction n'existe donc plus.





C. d'A. : Quelle est la grande originalité de ce jeu ?

M. S. : C'est un des premiers à imaginer et faire fonctionner parfaitement un système sans meneur. Mais il y a beaucoup d'autres innovations dedans.

C. d'A. : Pourquoi lui ? Pourquoi maintenant ?

M. S. : Parce que c'est une référence (avec les reconnaissances correspondantes en termes de prix, notamment). En réalité, la traduction a commencé il y environ trois ans. Pour un tas de raisons, le projet s'est étiré...

C. d'A. : Pourquoi *Polaris* est-il un jeu considéré comme fondamental par beaucoup ?

M. S. : C'est un des premiers à illustrer, dès 2005, le principe du *system does matter*, et bien d'autres d'innovations, encore aujourd'hui.

C. d'A. : Quelles seront les différences entre la version originale et la version française (mis à part le fait que ça sera en français...) ?

M. S. : Il y en aura peu. Les illustrations seront celles de la version espagnole, des créations originales de Monica Galvan.

**PROPOS RECUEILLIS PAR
BENOÎT CHÉREL. ILLUSTRATIONS
PAR MONICA GALVAN, AIMABLEMENT
FOURNIES PAR 500 NUANCES DE GEEK**

Pour aller plus loin

- Le financement participatif : <https://fr.ulule.com/polaris-vf/>
- Le site Internet de l'éditeur : <http://www.500nuancesdegeek.fr/>



La chronique... et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

de Fabrice Pouillot



À vot'bon cœur m'sieurs-dames !

Je ne vais pas vous parler des causes et des effets de la misère, d'autres le font mieux que moi. Je vais plutôt vous faire une remarque en lien avec le jeu de rôle.

Vous remarquerez que la misère est l'apanage des personnages non joueurs dans la grande majorité des univers que nous explorons. La misère est une toile de fond. Peu de jeux permettent aux joueurs d'interpréter des miséreux. Je me souviens avec nostalgie de *Stormbringer* ou *Warhammer* où l'on pouvait incarner des mendiants. Et c'était du plus bas que terre. De surcroît, la méthode de création de personnage était aléatoire. Un vrai défi en somme. Certains me diront qu'il y a possibilité de jouer des types des bas-fonds dans presque tous les jeux et que mon argumentation ne se tient pas. Certes, ils ont raison, mais partiellement. Ces personnages issus des bas-fonds ont toujours quelque chose qui n'en fait absolument pas des personnages vivant dans la vraie misère. On me rétorquera que le jeu de rôle est fait pour jouer des héros et sortir du quotidien. Je suis d'accord, mais c'est aussi un moyen d'expérimenter diverses identités et interpréter des personnages très variés (hors du sempiternel héros)... par exemple des individus dans la détresse, la misère et le désespoir le plus total peut être une expérience enrichissante bien au-delà de ce que l'on peut imaginer.

Essayez donc de mettre vos joueurs dans ce contexte, où leur débrouillardise, leur volonté et le besoin de survivre les animeront. Axez sur un historique sombre, un contexte qui sent le pourri, privilégiez l'interprétation, ôtez-leur l'attirail de héros et tout le reste. Ils devront explorer de nouvelles voies dans leur manière de jouer et arriver à se hisser plus haut avec bien peu de choses... ■

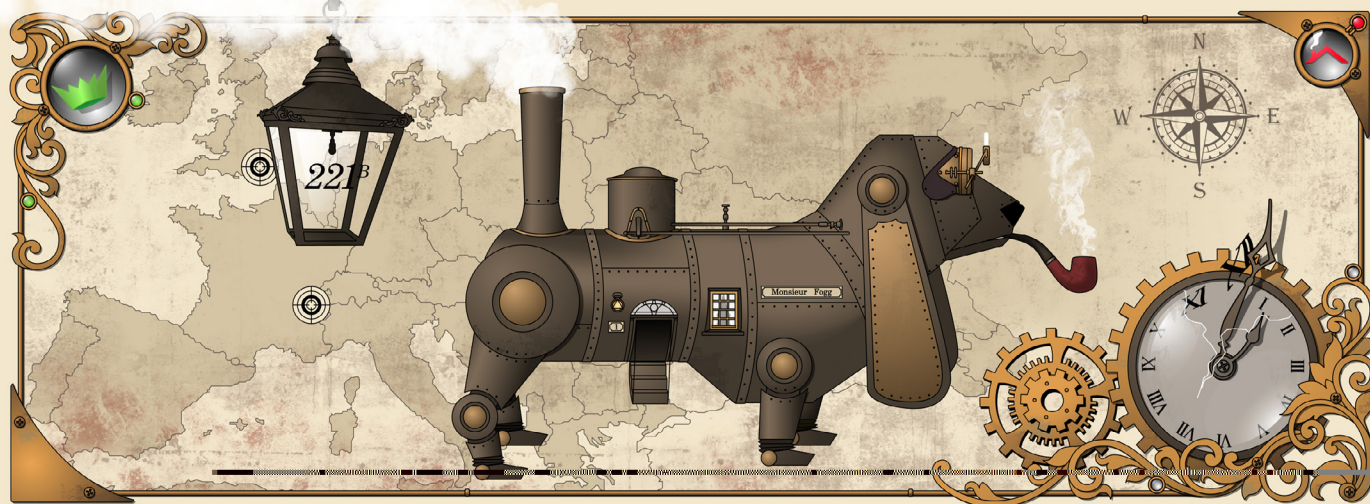
CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX



Misère, misère ! C'est toujours sur les pauvres gens, que tu t'acharnes obstinément !

Je ne doute pas une seconde de l'enfer supporté par moult familles et individus, devant lutter contre une vie qui s'acharne, contre une économie qui se casse la gueule, contre une société qui ne donne plus que dans la consommation à outrance. Mais il faut bien avouer que cette misère affamante n'est pas la seule. Le quart-monde se plaint, réclame, et reçoit ! Mais qu'en est-il des autres ? Ceux qui sont gras, gros, qui mangent à leur faim, mais qui pataugent dans une misère sexuelle, psychologique, culturelle, sociale. Il est tout à fait possible d'être blindé comme Crésus et d'être immergé dans un océan de manques, de frustrations. Alors que faire face à cette masse hurlante, quémandant un dû pas forcément mérité ? Les Restos du cœur ont fonctionné, pourquoi ne pas aller plus loin ? Les Restos du cul permettraient à toute une fange, frange pardon, de la population de trouver de quoi amoindrir leurs angoisses. Les Restos du dico pour tous ceux qui finissent dans une émission de télé-réalité, il seraient ravis de trouver « bonheur à leurs pieds » (si, si, ils sont capables de le dire ça !). Les Restos de la fumette pour les ruraux n'ayant pas un sympathique dealer sous la main. Les Restos des enfants pour les pédophiles qui sont éreintés de tourner en voiture autour des écoles. Les Restos Ipsos/Sofres pour les politiques démoralisés de voir leur popularité chuter plus rapidement qu'un petit vieux abandonné sur un lac gelé. Bref, la misère me semble quelque chose de bien relatif, et d'encore plus subjectif. Pardon ? Vous avez une idée pour un autre type de restos ? Ha ! Oui... les Restos des cons pour tous ceux qui, comme moi, ne perçoivent pas combien l'humain peine à s'extirper d'une situation miséreuse, sans l'aide de ses semblables, sans une main tendue. Alors il s'en mordra les dents ! Misère, misère ! ■

FABRICE POUILLOT



Interview

L'Enclave de Monsieur Fogg

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Nathalie et Cyrille Martin préparent un gîte... pour les geeks ! Rencontre avec deux fous d'imaginaire qui rêvent de tourisme et de vapeur...

Chroniques d'Altaride : L'Enclave de Monsieur Fogg, qu'est-ce que c'est ?

Nathalie Martin : Il s'agit d'un projet d'hébergement touristique dédié au steampunk. Au niveau de la décoration, les chambres vont, par exemple, être conçues d'après les thèmes suivants :

- ▶ Capitaine Nemo
- ▶ Wilhelmina Murray
- ▶ Henry Jekyll et Edward Hyde
- ▶ Dorian Gray
- ▶ Sherlock Holmes
- ▶ Allan Quatermain
- ▶ Jack Griffin (l'homme invisible)

Il est situé en Isère, et plus précisément à Vignieu.

C. d'A. : Monsieur Fogg, c'est bien Phileas, ce gentleman vernien qui nous a gratifiés d'un tour

du monde en 79 jours ?

N. M. : C'est effectivement une référence à ce fabuleux personnage de Jules Verne, mais c'est aussi un clin d'œil à notre basset hound qui porte ce nom. C'est lui qui a servi de modèle pour notre logo.



C. d'A. : Un gîte pour les geeks, ça peut servir à quoi ?

N. M. : Nous avons voulu créer un lieu que Cyrille et moi nous aurions aimé trouver pour passer des vacances, entre amis ou en famille...

Nous souhaitons proposer les activités suivantes :

- ▶ Jeux de société
- ▶ Jeux de figurines
- ▶ Jeux de rôle
- ▶ Jeux vidéo
- ▶ Murder party /

soirées enquêtes

- ▶ Jeux grandeur nature
- ▶ Géocaching
- ▶ Etc.

Il sera bien sûr aussi possible d'y organiser des événements personnels (anniversaires, cousinades...) ou à destination d'un public (regroupement associatif, stage, séminaire de travail...).

C. d'A. : Géographiquement, quels sont les centres d'intérêt locaux pour les geeks autour de votre gîte ?

N. M. : Il existe des communautés très actives localement : CLIVRA, Grenoble Steampunk, Ludirium... ainsi que la célèbre boutique Ukronium 1828 ! Nous sommes en train de réfléchir à différents partenariats pour permettre la découverte des ressources locales. Concernant, la mise en valeur du territoire, nous allons organiser des activités de geocaching.

C. d'A. : Quels seront les tarifs, et à partir de quand pourra-t-on réserver ?

N. M. : Les travaux devraient démarrer en 2016.

Concernant les tarifs, nous ne pouvons pas encore avancer de chiffres car le cabinet Alliances, notre partenaire, est encore en train de travailler sur cette question. Une chose est certaine, nous voulons proposer une offre accessible au plus grand nombre.

C. d'A. : Vous êtes actuellement en phase finale d'un financement participatif sur MyMajorCompany... À quoi vont servir les fonds levés ?

N. M. : Les dons collectés dans le cadre de cette campagne serviront entièrement à la décoration steampunk du gîte.



Pour celle-ci, nous avons choisi de nous associer à une agence spécialisée dans l'accompagnement de projets culturels : Hydragency.

Nous sommes à 82 % de notre objectif !

Parallèlement au financement participatif, il est possible de nous faire part de vos idées et de vos trouvailles et de nous envoyer vos livres, BD, jeux en lien avec l'imaginaire ou des éléments de décoration steampunk.

C. d'A. : Pour vous, qu'est-ce qu'un geek ? Quel public visez-vous en particulier ?

N. M. : Pour nous, un geek est une personne passionnée par les cultures de l'imaginaire.

Notre souhait est que ce lieu corresponde à la fois à ce type de public mais aussi à des personnes souhaitant découvrir cet univers. De plus, nous avons à cœur de nous adresser à toutes les tranches d'âge, afin que les moments passés dans ce gîte soient marquants pour tous.

C. d'A. : Êtes-vous rôlistes ? Quels types de jeux pratiquez-vous ?

N. M. : Nous sommes rôlistes tous les deux. Dernièrement, nous avons participé ensemble à plusieurs scénarios issus des univers suivants : *Ambre*, *Cold City* et *Torchwood*. Cyrille, de son côté, a aussi expérimenté *Changelin* ou encore *Vampire*. ■



**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL.
ILLUSTRATIONS FOURNIES
PAR L'ENCLAVE DE
MONSIEUR FOGG**

Sur MyMajorCompany
mymajorcompany.com/lenclave-de-monsieur-fogg

Sur Facebook
facebook.com/lenclavedemonsieurfogg



Interview

Sport Saber League, la première académie de combat au sabre laser en France

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

« Obi-Wan t'a bien formé... mais tu n'es pas encore un Jedi »... Et si, vous aussi, vous poussiez la porte d'une académie de combat au sabre laser ?

Rencontre avec Manok, membre de l'équipe derrière cette initiative ultra-geek...



Chroniques d'Altaride : Quel est, en quelques mots, votre parcours geek ? Êtes-vous rôliste(s) ?

Manok : Peut-être qu'il conviendrait de poser la question à tous les membres de l'équipe car je ne suis pas seul... Cependant, je ne rechigne jamais à enfileur mon casque et enfoncer ma hache dans le crâne de quelques gobelins.

C. d'A. : La Sport Saber League, qu'est-ce que c'est ?

M : La Sport Saber League est la première académie sportive de combat au sabre laser en France ! On y apprend les sept formes de combat initiales. On peut l'apparenter à des cours d'art martiaux mais il s'agit bien de cours de sabre laser, propre à l'univers que nous affectionnons tous.

C. d'A. : On y apprend à se battre avec un sabre laser... mais ça n'existe pas ! Comment faites-vous, concrètement ?

M : On se bat avec des lampes torches colorées, bien sûr ! C'est un peu contraignant car

on se bat dans le vide mais on s'y fait...

Plus sérieusement, les « lasers » sont fait de tubes de polycarbonate *ready for combat* ! Les poignées sont de vraies petites œuvres d'art, pour l'instant faites à la main. Nous projetons d'ailleurs de produire les nôtres très prochainement pour fournir nos différentes académies.

Saviez-vous que la plupart de l'électronique à l'intérieur est de conception et de fabrication française ? Cool, non ?

C. d'A. : D'où est venue l'idée ? D'une galaxie très, très lointaine ?

M : D'une réflexion intense et stratégique rondement menée après une étude de marché d'une profondeur extrême, qui répondait à la question suivante « Viens, tu veux faire une école de Jedi avec nous ? » Et surtout, parce que c'est cool !

C. d'A. : Vous avez des grades de Jedi pour vous différencier ?



THE ART OF LIGHTSABER COMBAT

M : Bien entendu ! Tout aspirant à la maîtrise de l'art du combat au sabre laser commence sa formation en tant que Novice et par l'apprentissage de la Forme I : le Schii Cho, étape obligatoire pour prétendre aux stades supérieurs et envisager d'affronter les épreuves ! Vient ensuite les Younglings, Padawan, Chevalier et enfin Maître !

C. d'A. : Quelle place tient la Force dans votre enseignement ? Est-elle toujours avec vous ?

M : La Force est clairement toujours de notre côté. Encore faut-il savoir quel côté vous choisirez... Nous pensons cependant à mettre en place différents cours de méditation, hypnose, sophrologie, afin de pousser le concept à fond et de proposer quelque chose de complet. Quel chevalier ou maître ne médite pas ? Je vous le demande ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL
ILLUSTRATION SPORT SABER LEAGUE**

Informations pratiques pour se lancer

Contacter Manok

► manok@sportsaberleague.com

► +33 (0)6 42 19 05 37

► @Manooooook

La Sport Saber League sur Internet

► www.sportsaberleague.com

► facebook.com/sportsaberleague

► @SaberLeague ■



THE ART OF LIGHTSABER COMBAT

Bar





Entretien

L'Attrition en jeu de rôle, discussion avec Sébastien Delfino

PROPOS RECUEILLIS PAR JULIEN POUARD

En complément de l'entretien avec Sébastien « Wenlock » Delfino¹, et de la discussion du septième épisode des *Voix d'Altaride*, Julien Pouard a souhaité l'interroger sur son utilisation de l'attrition en jeu de rôle. Il a eu la chance de jouer avec Sébastien sur une de ses tables virtuelle et il a été marqué par l'importance de cette mécanique dans les systèmes de jeu qu'il a mis au point (*Ombrage* et *cinÉtic*). Il a accepté de nous en parler.

¹ En page 42 de ce numéro.

Chroniques d'Altaride : Dans les systèmes que tu as créés, c'est une mécanique qui a beaucoup de place et d'importance. Pourquoi ?

Sébastien Delfino : Pour tellement de raisons !

La première utilité de l'attrition, c'est de générer de la tension ludique et, par là, de la tension dramatique : ça consiste essentiellement à donner aux joueurs quelque chose à perdre. Par ce puissant instinct qu'on appelle « l'aversion de la perte », les souffrances du personnage vont alors en partie se transmettre au joueur, donc les départir de leur indifférence naturelle.

Mécaniquement, l'attrition a surtout pour effet de supprimer à peu près les actions à sommes nulles. Ça dépend en fait du systématisme de cette attrition, mais dès lors que tout ce qu'on tente peut éroder les capacités d'action d'un personnage, alors il n'y a plus de victoire gratuite et d'échecs sans importance : la mécanique de résolution se dote tout simplement d'une conséquence permanente, l'épuisement graduel des ressources.

Et les conséquences donnent mécaniquement de l'ampleur à un jeu si largement basé sur le choix.

Autre aspect mécanique, la perte et la nécessaire régénération qui l'accompagne modélisent surtout différents états des personnages : s'ils sont effectivement amoindris lorsqu'il sont blessés ou effrayés, ils peuvent donc être ballotés par l'aventure, épuisés par l'effort ou troublés par les rencontres, mais ils peuvent aussi se reposer au bivouac, exprimer leurs émotions ou dépasser leurs craintes. En bref : l'attrition rend les protagonistes variables, et par là même vivants.

Dès qu'on les exploite narrativement, les variations d'état des personnages joueurs deviennent un remarquable guide de roleplay et même un générateur d'ambiance, puisque les moments de récupération vont alors être l'occasion de décrire le paysage, de mettre en scène le passage du temps, de discuter entre personnages...

Ensuite, pour ma part, je préfère lier l'attrition aussi étroitement que possible à la

capacité d'action des personnages joueurs : il ne s'agit plus seulement de mesurer leur affaiblissement, mais de permettre aux joueurs de parier et/ou de dépenser les ressources de leur personnage pour agir.

Et ce principe-là ouvre des possibilités encore plus vastes, notamment parce qu'il augmente le contrôle des joueurs sur leurs actions et génère des choix ludiques en posant une question fondamentale pour des jeux d'aventure : que suis-je prêt à risquer pour réussir ?

Ça peut notamment prendre la forme de « points d'action » qu'on va dépenser pour produire un résultat en affaiblissant son perso (c'est la base de *cinÉtic*), ou de la possibilité d'améliorer ses succès en absorbant les échecs sous la forme de dommages (physiques, psychologiques, sociaux...) qui vont peu à peu gréver les scores du perso comme dans *Ombrage*.

Avec ce genre de mécanismes, non seulement on dépasse l'emmerdant principe d'aléa qui tient d'avantage de la loterie que du véritable jeu (celui-ci impliquant qu'on puisse se donner du mal, s'améliorer, etc.), mais on restitue aux joueurs le contrôle sur leur personnage qu'on leur avait pris en le rendant variable, et sous une forme éminemment active.

L'ensemble crée à mes yeux une dynamique extrêmement intéressante, puisque que le mécanisme de pari et celui d'attrition vont conjointement offrir aux joueurs beaucoup de pouvoir narratif. En effet, incarnant désormais des personnages sensibles à leur environnement, épuisables, souffrants et pouvant pourtant arracher les victoires qui leur importe au prix de sacrifices consentis, les joueurs peuvent désormais en partie décider quand ils réussissent et quand ils ratent.

Ça ne supprime pas la part de jeu (bien au contraire : ça la densifie), mais ça leur permet de raconter en grande partie l'histoire qu'ils souhaitent pour leurs personnages, assurés que leurs actions auront toujours des conséquences, ne serait-ce que sous la forme d'un guide de roleplay.

Alors, évidemment, je ne me vois plus me passer d'une mécanique aussi riche...

C. d'A. : Dans les groupes de jeu de rôle que j'ai fréquentés, en particulier à *Dungeons & Dragons*, la pratique s'est peu à peu orientée vers un contournement de l'attrition imposée par les règles du jeu. Par exemple, plutôt que d'explorer de longs donjons en gérant au mieux les ressources des personnages (en particulier les sorts des personnages qui en disposent), la préférence allait vers des rencontres uniques, explosives et présentant un défi important pour un groupe au mieux de sa forme. Qu'est-ce que l'utilisation de l'attrition peut apporter de plus que ces parties ne permettent pas d'aborder ?

S. D. : La tension ludique et potentiellement narrative que génère la perte progressive, parce c'est pourtant l'essentiel du mécanisme. Ce que j'exposais plus haut n'était pas seulement l'attrition par elle-même, plutôt la manière dont je l'exploite personnellement, mais la tension ludique qui en découle, elle, se retrouve jusque dans le *dungeon-crawl* le plus classique. Car on y perd/dépense quand-même en continu des points de vie, des flèches, des sorts etc., au point que le gameplay soit largement teinté par la tactique et la gestion des ressources : le système de *Dungeons & Dragons* a notamment été conçu pour ça.

Ce qu'il ne gère pas, par contre, c'est la pression psychologique qui devrait résulter d'une expédition hasardeuse dans un territoire hostile, obscur et claustrophobe où rôdent des tas de bêtes affreuses. C'est pourtant à mes yeux quelque chose d'essentiel au genre, que je tâche de mettre en scène avec *l'Ombre du Donjon*, la version « donjonesque » du système *Ombrage* qu'on bricole avec Éric Nieu-dan : le but est de pousser le *dungeon-crawl* vers le film de guerre, en ajoutant de l'angoisse et du drame humain aux éléments habituels (explo, combat, sorcellerie, équipement).

Et pour ça, on s'appuie notamment sur les mécanismes d'attrition.

C. d'A. : Dans tes systèmes de jeu, l'attrition te permet-elle d'aborder des thèmes particu-

lier ? Ou peut-être de dégager des ambiances qui ne seraient pas présentes autrement (ou beaucoup plus difficile à mettre en place) ?

S. D. : C'est-à-dire que ce n'est jamais qu'un mécanisme ludique, donc un outil : encore une fois, c'est la manière dont on l'exploite qui en fait la valeur.

On peut ainsi baser un scénario sur l'attrition : je l'ai fait avec des personnages de joueurs naufragés qui crevaient de faim et qui, poussés par l'attrition, furent prêts à faire des trucs dingues pour trouver de la nourriture. On peut aussi mettre en jeu (« ludifier » diront certains) l'affaiblissement progressif en parallèle d'une mise en scène tragique, où les personnages savent, en agonisant, qu'ils ont peu de temps pour accomplir quelque chose de significatif avant de mourir, ou simplement en tirer une tension supplémentaire pour des aventures plus classiques : le combat final prend déjà une autre ampleur quand les protagonistes y arrivent blessés, épuisés et à cran.

Bien sûr, on peut utiliser ce mécanisme pour en motoriser d'autres. Par exemple, mes propres systèmes couplent généralement la récupération au roleplay : pour régénérer son perso, il faut y mettre en scène ses émotions, ses mauvais penchants, les dommages subis... Tout ça génère donc des scènes d'ambiance particulières, qui vont de la pause pique-nique aux grands épanchements sentimentaux en passant par les aveux tragiques.

Mais *cinÉtic* va encore un peu plus loin : en fixant simplement un « seuil critique » aux différents types d'attrition et des conséquences lorsqu'on le franchit, les dommages mentaux amènent des personnages joueurs à péter les plombs (ce qui est notamment très utile dans les scénarios d'horreur) pendant que les dommages physiques produisent par moment des scènes de soins très tendues, où un médecin couvert par le feu nourri de ses camarades tente d'en sauver un autre qui s'accroche à la vie en hoquetant.

Rien ne dit par contre qu'on ne pourrait pas obtenir des effets semblables avec d'autres

mécanismes, pour peu qu'ils soient bien exploités. C'est simplement que l'attrition est non seulement un principe très large, qui peut servir à beaucoup de choses, mais qui a surtout beaucoup de potentiel dramatique : dès qu'on peut modéliser la souffrance et l'épuisement, on ouvre énormément de possibilités ludiques et narratives.

C. d'A. : D'un point de vue technique, comment fais-tu pour gérer l'usure des ressources de personnages ?

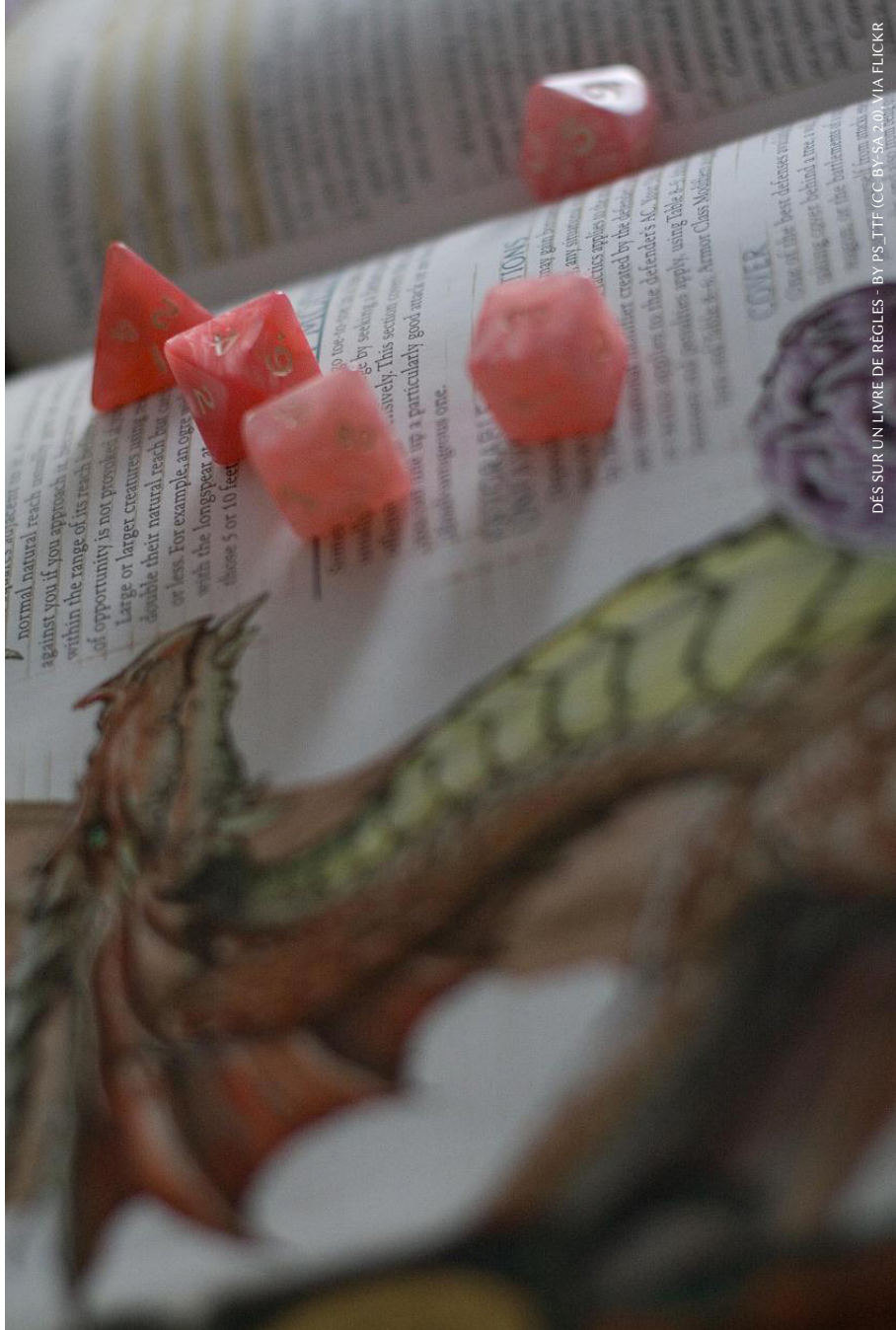
S. D. : C'est tout simple : il suffit d'avoir quelque chose à perdre.

Souvent, c'est une jauge, où différents paliers vont produire différentes conséquences, et qui peut être aussi bien matérialisée par des cases qu'on coche que par des jetons ou des dés qui s'enlèvent au pool d'action du perso et/ou qui s'accumulent dans une case de « pénalité » (qui peut posséder sa propre jauge de conséquence). Mais ça peut encore être des cartes qu'on défausse de sa main, des malus grandissants, des « conditions » négatives qui s'additionnent...

Comme pour la plupart des mécanismes, les possibilités de mise en forme sont très vastes et vont largement dépendre du reste du système, des thèmes inscrits, de l'apparence qu'on veut lui conférer.

C. d'A. : Dans des jeux comme *Vampire la mascarade*, la gestion de la réserve de sang du personnage peut prendre pas mal de place. Tant qu'elle reste haute, le personnage peut agir comme il veut, mais le jeu le pousse à vider progressivement cette réserve de sang et à gérer en permanence son état. Quand elle atteint des valeurs très basses, le comportement du personnage risque d'échapper au joueur pour se soumettre aux règles (de frénésie dans le cas présent). Comment fais-tu pour gérer l'arrivée de ce point de rupture : la disparition totale des ressources du personnage ? Est-ce qu'il doit être « puni » pour ne pas avoir géré correctement son potentiel ou est-ce un état par lequel il passera souvent ?

S. D. : Je ne conçois pas les effets négatifs de l'attrition comme une punition mais comme



un risque, c'est très différent.

J'en profite pour souligner un principe ludique fondamental qu'on a trop tendance à négliger en jeu de rôle : pour être prêt à jouer, il faut être prêt à perdre. Dans un jeu aussi polymorphe que le jeu de rôle, la défaite peut avoir des significations ludiques et narratives très variées, mais il n'y a pas de raison qu'elle disparaisse.

Les mécaniques d'attrition ne font que donner une forme spécifique à un certain type d'échec : les cas où on casse son personnage. Qu'il s'agisse d'en perdre le contrôle, de le mettre sur la touche un moment ou de l'exclure définitivement de la partie (s'il meurt, par exemple), ce n'est donc pas un châtiment : c'est un risque qu'on doit accepter, et qui va justement conférer de la tension au jeu.

Ceci étant dit, comme l'attrition peut prendre plein de formes, l'épuisement complet peut lui aussi avoir diverses conséquences. Et donc je n'ai pas, moi, une unique manière de la gérer.

D'abord, mes deux principaux systèmes proposent chacun plusieurs *game over* différents. Dans *Ombrage*, par exemple, un protagoniste peut être « détruit » de quatre manières : il peut mourir (défaite physique ultime), finir à l'asile (défaite psychologique), être définitivement exclu du groupe (par exemple, viré de la police à *D3* : défaite sociale) et succomber à l'Ombre, c'est-à-dire devenir un antagoniste (défaite morale).

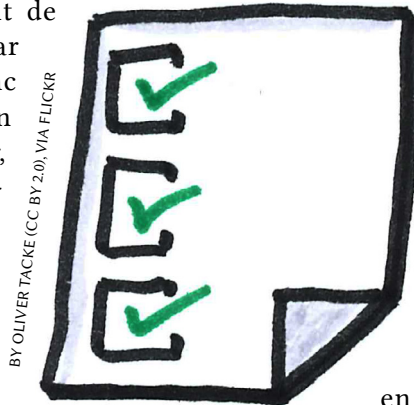
Chaque cas est prévu par les règles, les joueurs sont prévenus, et je le gère donc très simplement : j'applique les règles, et je mets en scène la défaite. Bien fait, ça peut être une scène très intéressante dans un scénario qui continue néanmoins, ou un beau final bien tragique.

C. d'A. : Quel conseil donnerais-tu à un créateur de jeu pour gérer correctement ce phé-

nomène dans son jeu ? Et d'ailleurs, est-ce que l'attrition est indispensable dans un jeu ?

S. D. : Non, aucun mécanisme n'est particulièrement indispensable, d'ailleurs on peut jouer sans mécanique du tout : une ou deux règles simples m'ont permis d'animer des campagnes entières.

Pour intégrer de l'attrition dans un système un peu formalisé, il faut donc d'abord s'assurer que c'est intéressant : si on n'a pas l'intention de l'exploiter, si le genre d'histoire qu'on va motoriser ne met pas en valeur la souffrance, la résilience, la peur de l'abîme ou la tension psychologique, ce n'est probablement pas la peine.



Si on décide néanmoins de l'intégrer, la question essentielle devient alors : qu'est-ce qu'on veut que cela produise comme effets ? Comment et à quel point veut-on brider les personnages ? Quel genre d'usure et de souffrances veut-on mettre en jeu ? Et, à l'extrême, quelles défaites est-on prêt à produire ? Mais

en réalité, définir des intentions ludiques claires vaut pour le design de tous les mécanismes : c'est à peu près le seul moyen d'arriver à un résultat cohérent...

C. d'A. : Est-ce que tu peux nous conseiller des jeux qui, à ton sens, s'en sortent bien pour gérer cette mécanique ?

S. D. : Difficilement.

D'abord parce que tout dépend du type d'attrition dont on parle : comme je le disais, c'est un principe plutôt vaste. Ensuite parce que je suis plutôt exigeant, en la matière : pour moi, une « bonne » mécanique d'attrition doit pouvoir gérer de manière unifiée tout ce qu'il peut être intéressant d'affaiblir chez les personnages (et ça va donc énormément dépendre du genre narratif), et en profiter pour produire des conséquences intéressantes.

C. d'A. : Enfin, as-tu quelque chose à ajouter sur le sujet ?

S. D. : Puisque on parle de game-design, je voudrais en profiter pour souligner quelques notions un peu méconnues mais que je trouve très importantes concernant les mécaniques de jeu, et qui ont une valeur particulière quant à l'attrition...

Un système de jeu régit d'une part les interactions de personnages, en grande partie définies par les règles, avec un univers fictif lui aussi modélisé de manière mécanique (c'est ce que j'appelle généralement les règles « dans l'histoire », parce qu'intradigétiques), et d'autre part les interactions « ludo-narratives » autour de la table (les règles « sur l'histoire », parce que méta-digétiques : qui raconte quoi, comment tourne la parole, comment se répartissent les pouvoirs créatifs, etc.). Une même règle peut avoir à la fois des effets dans l'histoire (« Les dommages assomment ton perso... ») et des effets sur l'histoire (« ... donc tu ne peux plus participer pendant un moment »), mais l'ensemble des règles définit au fond comment marche l'univers du jeu : comment fonctionnent les gens, ce qui est possible et ce qui ne l'est pas.

Et quand on commence à définir le fonctionnement de l'univers, on est bien obligés d'abord de le comparer à la manière dont on conçoit le fonctionnement de notre monde réel, et ensuite de réfléchir au genre d'histoires, aux situations et aux intrigues que telle ou telle mécanique va générer et/ou soutenir.

À mes yeux, ça a d'abord une signification métaphysique et psychologique : ça implique pour un concepteur de jeux de se demander sérieusement comment on se représente les « règles » du monde où l'on vit, et comment cette compréhension peut enrichir ou biaiser la manière dont on conçoit des mécaniques de jeu. Par exemple, depuis que je bricole des systèmes, j'ai toujours creuser vers le *gritty* et accordé une grande importance à la gestion des dommages parce que la lutte, les gnons, la souffrance et la volonté de les dépasser sont pour moi des éléments constants de la

vraie vie : ça se retrouve logiquement dans ce que je produis.

Mais, si la mécanique de jeu a une signification pour son créateur, elle en a aussi pour ses utilisateurs : elle transmet, souvent très implicitement, une certaine vision de l'univers fictif et, bien souvent, du monde réel. Par exemple, un système de dommages sans conséquences avant qu'on atteigne les points de vie « négatifs » (ce qui est déjà une notion assez spéciale : comptons donc les choses que vous n'avez pas vraiment ?) transmet plus ou moins consciemment le message « c'est pas grave » : amusez-vous, faites les marioles, jouez sans trop vous soucier des conséquences parce qu'elles n'ont en fait pas tellement d'importance.

De même, tous les systèmes de jeu qui génèrent des scores « de base » pour l'ensemble des actions/compétences disponibles vous murmurent en fait « on est jamais complètement impotent » : certes, vous avez un score ridicule en pilotage d'hélico mais vous pouvez quand-même tenter votre chance et, avec de la chance, ça pourrait même marcher parce que non, vraiment, on est jamais complètement démuni si on est prêt à tenter le coup.

Bien sûr, l'attrition aussi transmet un message : « vous allez en prendre plein la gueule. » Ce message est très important à mes yeux parce que c'est là la mesure de l'aventure et de l'héroïsme, ce qui est donc loin d'être négligeable dans des jeux aussi « aventureux » que les nôtres... Oui, vous allez en prendre plein la gueule, vous allez souffrir et vous pourriez même y rester, mais c'est en dépassant la souffrance et en gérant les risques que vous atteindrez le but ; vous ne pourrez en sortir vainqueurs que parce qu'il y aura eu de vrais dangers, et vous en sortirez grandis parce que vous aurez survécu, appris et dominé la situation.

Personnellement, c'est une « philosophie de jeu » qui m'intéresse énormément...

**PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN POURARD**

Réflexion rôliste

Misère et corruption

PAR JULIEN MORGAN

Écrivain de science fiction,
podcasteur aux *Voix d'Altaride*, Julien Morgan
nous livre ici une réflexion sur la misère rôliste.



L y a peu, dans notre sixième émission des *Voix d'Altaride*, nous discussions du Mal et des différentes manières de l'incarner en jeu de rôle. On aurait tendance à penser que rendre la vie des autres personnages la plus misérable possible fait de vous un salopard digne des plus grands super-vilains que votre table de jeu – et même le monde ! – aient jamais connus ; bien au contraire, c'est un signe que vous vous y prenez comme un manche. À l'occasion de ce numéro, petit conseil d'écrivain (sans envergure) doublé d'un salopard (professionnel) : ne laissez pas la misère s'installer.

Un adversaire redoutable

La misère est un adversaire redoutable, pour une raison très simple : comme le chantait Bob Dylan, quand on n'a rien, on n'a rien à perdre. On dit aussi que la bête traquée et acculée est la plus dangereuse, ce qui rejoint la même idée : en prenant à vos ennemis tout ce qu'il vous est possible de leur enlever, vous ne faites que renforcer leur détermination, leur pugnacité et, ultimement, leur audace. S'ils ne se sont pas risqués sur des jets de dés suicidaires auparavant, vous pouvez être certain qu'une fois dans le dénuement le plus total, ils ne s'en priveront pas. En bon méchant, vous ne devez pas tolérer que cela arrive. Alors, que faire ?

Ne prenez pas le pouvoir : offrez-le

Donnez aux personnages dont vous fomentez la chute un pouvoir qu'ils ne seront pas capables de manier. Pour deux raisons : d'abord, vous pouvez être certains qu'ils utiliseront ce pouvoir, aussi sûrement que dès que vous construisez un mur quelqu'un voudra voir ce qu'il y a de l'autre côté. Ensuite, cela créera inévitablement de la division – et diviser, c'est mieux régner, je ne vous apprends rien. Lorsque l'on considère les macro-systèmes, il n'y a pas un seul exemple historique – depuis l'Empire romain affaiblissant la Dacie en usant de subterfuges commerciaux jusqu'aux superpuissances modernes armant à dessein des pays bellicistes – qui contredise ce fait : la soudaine acquisition par un système en place d'un

pouvoir qu'il n'est pas en mesure de gérer précipite inévitablement son effondrement. Dans de grandes entreprises peu scrupuleuses, le principe est utile pour se débarrasser d'un collaborateur coûteux/incompétent/génant (choisissez votre version) sans se mettre à dos syndicats et prud'hommes : on promeut l'intéressé à un poste à responsabilités, sachant qu'il ne dispose pas des compétences nécessaires pour faire correctement usage du pouvoir qu'on lui a confié, on attend qu'il se plante (après avoir créé de la division, ce qui n'est pas difficile à concevoir dans un contexte professionnel), puis on enclenche une procédure légale et propre de licenciement. Pouvoir. Division. Chute.

Ne laissez pas la misère s'installer

La misère fait se lever même les esprits plongés dans la plus profonde torpeur ; la misère nourrit les révolutions ; la misère pousse l'âme dans ses derniers retranchements. Le dénuement fait jaillir des ressources insoupçonnées. Pour certains, cela relève de l'instinct de préservation, une construction primitive ancrée quelque part dans les tréfonds archaïques de notre diencéphale ; pour d'autres, cet embrasement intérieur est de l'ordre du sacré, à l'image du berserk, cette rage du dernier moment conférée par Odin aux guerriers (pendant longtemps, une interprétation erronée de l'origine étymologique du mot voulait qu'il signifiât « la poitrine nue »).

Or, comme tout super-méchant qui se respecte, vous ne voulez pas affronter quelqu'un dont le courage et la foi sont inébranlables, et qui n'a plus sur lui que son humanité – car vous savez qu'à ce jeu-là, l'Histoire et toutes les œuvres de fiction le prouvent, ce n'est jamais le méchant qui gagne.

« Alors, le pouvoir n'est qu'une blague d'illusionniste ?

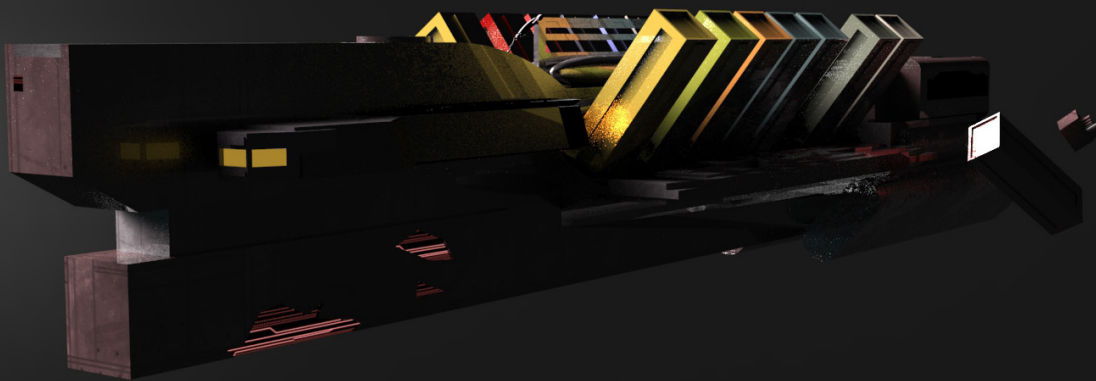
— Une ombre sur le mur », murmura Varys.

George R.R. Martin, *A Clash of Kings*. ■

JULIEN MORGAN

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 Loqueteux

Le cargo spatial des mondes civilisés dédié au transport de fret a été inauguré voici plus de deux siècles. Il a connu des dizaines de propriétaires et de capitaines différents.

Le transport, rentable à ses débuts, a vite vu la concurrence et une mauvaise gestion des coûts d'entretien avoir raison de cette réussite commerciale.

Depuis, le cargo voyage quasiment à vide. L'entretien du vaisseau est quasi inexistant, à tel point que nombre de soutes ne servent plus et que le personnel de bord a été remplacé par des mécanismes automatisés.

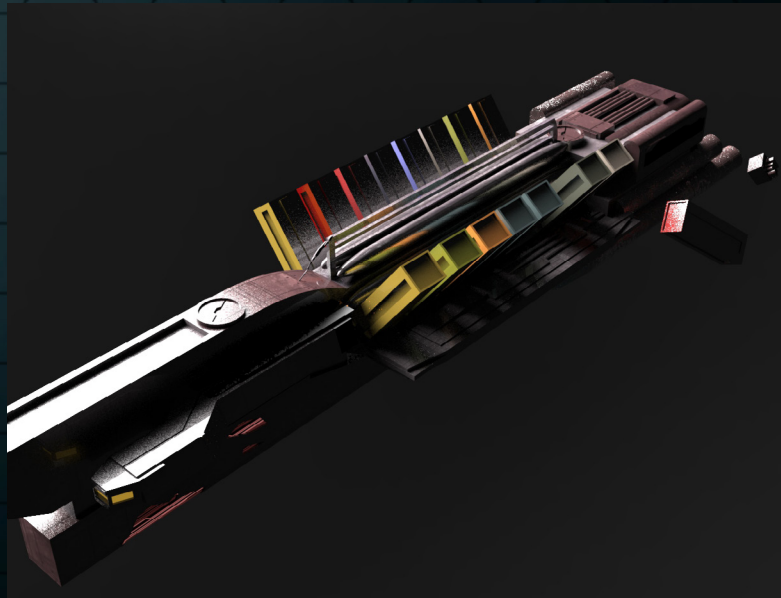
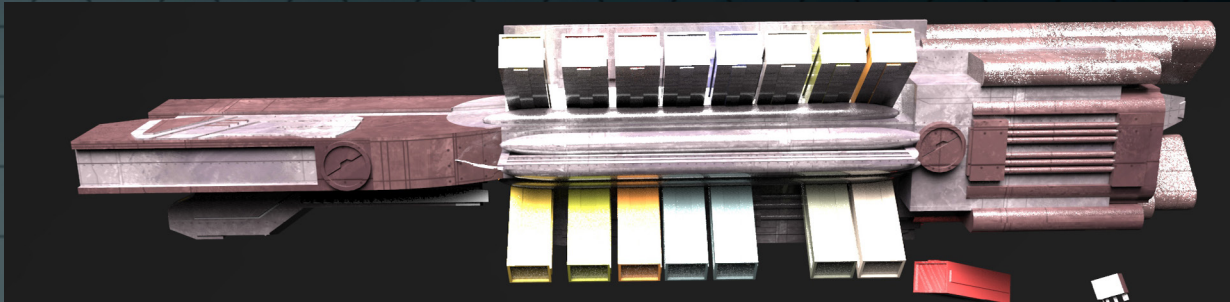
L'histoire du cargo est ponctuée de graves accidents qui ont lourdement endommagé certaines parties du vaisseau. Il y a eu de

nombreux morts à cause de la baisse des budgets alloués à la sécurité des personnes.

La confédération des systèmes civilisés a même pris la décision de démanteler le cargo mais les frais de déconstruction étaient trop élevés. Résultat : le cargo est devenu une véritable épave flottante sans aucune représentation légale.

Les pires légendes circulent désormais sur ce vaisseau : est-il aux mains de pirates trafiquants d'armes ou sert-il de refuge pour des centaines de miséreux sans logis ?

Aux dernières nouvelles le *Loqueteux* serait en perdition, bien éloigné de toute voie commerciale connue. ■



Chronique podcast

Des dés dans les oreilles

PAR JULIEN POURD

Un podcast pour la route

La sphère des podcasts francophones sur le jeu de rôle est relativement restreinte. Dans cette rubrique je m'efforcerai de vous apporter de quoi remplir les longues soirées quand vos joueurs vous lâchent au dernier moment, parfois en français mais aussi parfois en anglais. Écoutez si ça vous dit, mais pensez à revenir nous écouter de temps en temps, ça nous fera plaisir.

Ce mois-ci j'ai décidé de vous parler des *Carnets ludographiques*, une émission où l'équipe de Radio rôliste (Kobal jusque-là et Michaël pour le dernier épisode) interroge Wenlock à propos de sa pratique rôliste, de ses réflexions sur le jeu de rôle et les recettes pour obtenir une bonne partie.

L'émission possède jusque là neuf épisodes et je dois avouer la suivre depuis le premier numéro. Je me souviens encore de ce jour étonnant où la voix de Wenlock a accompagné le lessivage intégral d'une cuisine pour cause de déménagement. Alors que je frottais les murs et le plafond, désincrustant la crasse et rendant un peu de jeunesse à une pièce fatiguée, les idées de Wenlock bouscullaient mes réflexions rôlistes et apportaient un regard nouveau sur la notion d'obstacle, d'épreuve ludique à placer sur la route de mes joueurs. *La Cellule* de Romaric Briand se chargeait déjà de nourrir ces réflexions et une seconde voix francophone était bienvenue. Mais je parlerai de la *Cellule* dans un prochain numéro.

Voix
d'Altaride
PODCAST RÔLISTE

À l'heure où j'écris ces lignes, j'écoute le duo Wenlock/Michaël parler des personnages non joueurs dans la seconde partie de l'épisode 9. J'ai souvent l'envie dans les *Voix d'Altaride* d'aborder une problématique « Jeu de rôle : mode d'emploi », et si j'apprécie les *Carnets ludographiques* c'est justement pour ça. On y trouve des tas d'idées, des tas d'exemples pratiques et des solutions quasi clef en main pour améliorer notre expérience de jeu.

Oh, et puis vous savez quoi ? J'en ai assez parlé moi-même, demandons donc à Wenlock ce qu'il en pense.

Voix d'Altaride : Salut Wenlock, on va parler un peu des *Carnets ludographiques* et tu as gentiment accepté de participer en répondant à mes questions. Mais tout d'abord, qui es-tu Wenlock ?

Sébastien Delfino : « Wenlock » est avant tout Sébastien Delfino : je trimballe le pseudo – piqué dans une bande dessinée – depuis que je me suis connecté à Internet il y a vingt ans. Mais, le temps passant, j'en suis venu à préférer m'exprimer sous mon vrai nom, même en ligne.

Mais donc, un type qui a commencé par le dessin en freelance (ce qui est une grosse connerie, d'ailleurs : se lancer dans un métier tout seul et sans filet est le meilleur moyen de crever la dalle en apprenant trop lentement), qui s'est ensuite étendu au graphisme et à la maquette, à la pub, à l'enseignement, à la rédaction,

Les Voix d'Altaride débarquent dans vos oreilles

Gâce 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 <http://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

Les Mécaniques d'attrition en jeu de rôle

À l'heure où j'écris ces lignes nous venons d'enregistrer le 7^e épisode des *Voix d'Altaride*, mais le podcast n'est pas encore disponible à l'écoute. Il faut un peu de temps (en général 2 à 3h) pour passer de l'enregistrement brut à la publication sur le site. Dans cet épisode en compagnie de Benoît, Sandra et Xavier nous abordons le thème de l'attrition dans le jeu de rôle et autour d'une table de jeu de rôle. Un nouveau venu nous rejoint depuis Perpignan pour la discussion, Willem, donc vous découvrirez la présentation au début du podcast. Comme tous les mois, vous pourrez découvrir l'actualité des *Voix d'Altaride* et nos coups de cœur et coups de gueule. De quoi vous faire découvrir ce que nous aimons et réagir à ce qui nous fait réagir.

N'hésitez pas à nous laisser des commentaires sur le blog, à nous suivre sur Facebook ou sur Twitter, à nous envoyer des emails ! Nous apprécions vraiment de recevoir de vos nouvelles !

Dans les mois à venir, nous avons prévu d'augmenter le rythme des podcasts, pour passer dans un premier temps sur un rythme bimensuel. Nous allons commencer à faire

des tests pour savoir si cette périodicité nous convient, mais avec l'augmentation de la taille de l'équipe (cette fois-ci, c'est Willem qui nous rejoint, mais d'autres surprises arrivent pour les prochains enregistrements).

Bonus

Nous avons aussi publié ce mois-ci deux épisodes bonus des *Voix d'Altaride*.

Sophie Pérès, conteuse

Dans le premier, nous allons à la rencontre de Sophie Pérès, conteuse et contributrice émérite aux *Chroniques d'Altaride* pour découvrir son approche des contes sombres et de ce qu'ils peuvent apporter aux rôlistes. Elle nous fait d'ailleurs cadeau d'un petit conte, *La Mort marraïne*, dans lequel on peut entendre l'étendue de son talent.

Conventions, Elfics et Geekopolis 2015

Le second bonus est constitué d'une série d'entretiens enregistré aux Elfics 2015 et à Geekopolis 2015. Dans ce numéro, je discute avec des exposants ou des passants de leurs projets en rapport avec le jeu de rôle. Merci à eux d'avoir bien voulu se prêter à mes questions. ■

J. P.



à la conception d'interfaces logicielles, au game-design... Parce qu'il fallait bien bouffer, d'abord, mais aussi parce que j'adore apprendre et que je suis vaguement angoissé à l'idée de faire un job routinier.

semble blait qu'il serait facile de tirer du podcast de nos conversations.

Et comme je suis très « joueur » (et que j'ai la truffe humide), mes loisirs et mon espèce de métier mal défini ont fini par se croiser de plus en plus.

V. d'A. : Peux-tu nous expliquer ce que sont les *Carnets Ludographiques* ?

Sébastien Delfino : Je ne suis pas sûr de le savoir moi-même, mon bon monsieur : c'est un podcast qui est encore en évolution, qui cherche son rythme et son format...

L'idée est venue de Kobal fin 2013 : après que j'ai participé à deux émissions de *Radio Rôliste* pour causer de théorie, il m'a proposé d'animer une rubrique plus régulière qui serait plus généralement consacrée aux conseils de jeu, aux méthodologies de meneur de jeu, etc.

V. d'A. : Et qu'est-ce qui t'a poussé à y participer avec Kobal au départ ?

S. D. : Kobal, essentiellement : depuis des années, on passait des nuits entières à discuter de ce genre de choses tous les deux, et il lui

Ce qui tombait bien puisque, de mon côté, je m'étais lassé d'écrire d'énormes pavés sur les forums, dans les fanzines et jusque dans *Di6dent* : la forme écrite me semblait trop fastidieuse et trop solitaire. Les *Carnets* ont donc été l'occasion de parler des mêmes sujets, mais en échangeant l'aspect laborieux contre une discussion entre potes. Une discussion qui tourne un peu au cours magistral (on ne se refait pas), mais que j'ai beaucoup de plaisir à avoir avec Kobal ou Michaël Croitoriu.

V. d'A. : Revenons un peu sur les thèmes évoqués dans les *Carnets ludographiques* : les intentions narratives, les intentions ludiques, le développement ludique, l'improvisation, l'art d'être joueur (les bases, jouer ensemble, la création commune), les personnages non joueurs. Qui a choisi ces thèmes et comment ont-ils été choisis ?

S. D. : C'est variable. Les trois premiers avaient pour but d'établir des bases pour la suite, l'improvisation était une demande de Kobal, « l'art d'être joueur » est venu d'un de nos auditeurs, d'autres viennent de mes

réflexions sur ma propre pratique comme meneur de jeu...

On a une petite liste - régulièrement actualisée - de sujets qui nous paraissent intéressants et chaque fois qu'on arrive à la fin d'un podcast, Kobal et moi sélectionnons le suivant en fonction de nos préoccupations du moment et de la matière disponible. Parfois un sujet saute parce que je l'ai traité ou qu'on va le traiter dans un autre format (un article, une conférence...), certains attendent des mois d'être assez mûrs dans ma tête pour qu'on s'y mette sérieusement, une inspiration soudaine peut en propulser un en tête de liste...

Par exemple, le #11 portera sur l'usage narratif et ludique de l'espace (décor, terrain de jeu, etc.) parce qu'on n'avait pas envie de refaire illico un énorme truc de 4-5h en trois parties, que celui-ci semble pouvoir tenir en 90 ou 120 minutes... et que Kobal en avait spécialement envie.

V. d'A. : Quand tu parles de jeu de rôle, tu emploies souvent des termes techniques et on peut sentir une certaine expertise dans tes propos. D'où est-ce que ça te vient ?

S. D. : Je ne parlerais pas d'expertise : j'ai une certaine culture technique du jeu et de la narration qui me vient de mon cursus en cinéma d'animation (où j'ai notamment étudié le scénario, le découpage...), de ma pratique de la communication ou de l'enseignement, de quelques expériences du côté du jeu vidéo. Mais la réflexion rôliste m'est surtout venue de l'envie de développer ma propre pratique, de la fréquentation de gens comme François Lalande, Éric Nieudan ou Jérôme Larré et de beaucoup de lectures (narratologie, dramaturgie, game-design, psycho...).

Mes réflexions profitent sans doute pas mal du fait que, par les arts appliqués et l'enseignement, je me suis formé comme un « technicien de la créa » : moins un artiste qu'un type qui cherche à comprendre comment ça marche, à développer des outils, à trouver des méthodes.

V. d'A. : Ça fait neuf épisodes que ça dure. Pour le dernier tu as même changé d'interlocuteur et de mode d'enregistrement, dans le but, dis-tu, de pouvoir enregistrer des épisodes plus souvent. Qu'est-ce qui te donne envie de continuer ?

S. D. : Les potes, d'abord. Kobal, Michaël, Yannick et quelques autres à *Radio Rôliste* sont des gens avec qui j'aime beaucoup discuter de jeu : de là, organiser un peu le sujet et appuyer sur « enregistrer » m'est très facile. D'autant que ce sont eux qui se cognent la technique, et ça c'est assez magique : moi je n'ai qu'à parler dans le micro et, quelques jours plus tard, Kobal met en ligne un podcast tout empaqueté.

Ensuite, sans surprise, il y a le public : j'ai été très touché de l'enthousiasme manifesté au début par les collègues et les auditeurs, les commentaires et les questions semblent démontrer que je ne parle pas dans le vide, que ça sert vraiment à des gens...

Et comme il y a encore des millions de trucs dont j'ai envie de parler sur ce sujet, ça peut continuer longtemps.

V. d'A. : On m'a récemment posé la question suivante « Dans les *Carnets ludographiques*, Wenlock est très pédagogue, je me demande si en tant que meneur de jeu c'est aussi le cas ». J'ai eu depuis quelque temps de jouer en table virtuelle avec toi, j'ai trouvé l'arrivée en tant que nouveau joueur dans une campagne étendue plutôt facile. Comment t'y prends-tu pour faire passer à tes joueurs les principes que tu défends dans le podcast ?

S. D. : Houlà, c'est plusieurs questions à la fois, ça...

D'abord, sur la pédagogie, je suis moralement et structurellement obligé de faire de mon mieux : j'étais un gamin assez mal barré à qui l'école républicaine et laïque a carrément sauvé les miches, l'enseignement est donc l'une des choses les précieuses à mes yeux.

En enseignant à mon tour, j'ai par la suite réalisé que je pouvais guider des étudiants



vers une créativité qui leur soit extrêmement personnelle. Dès lors, en classe comme à une table de jeu, je ne me demande plus seulement « qu'est-ce que je pourrais faire mieux » mais « de quelles merveilles ces gens seraient capables si je les aidais un chouïa ». C'est à mon avis la grande magie de l'éducation : transmettre à quelqu'un les moyens de te surprendre.

Ça implique un peu de méthodologie, ne serait-ce qu'au départ, mais ça demande surtout une très grande attention aux autres : chercher à comprendre ce dont ils ont besoin, et le leur donner sous une forme qui leur permette de se les approprier et de te renvoyer des surprises. Et ça se marie merveilleusement avec le jeu de rôle parce que si tu conserves cette attitude quand tu mènes, si tu fais l'effort de distribuer des outils et des jouets, de proposer des situations et de bâtir

une scène pour la performance de quelqu'un d'autre, les joueurs vont non seulement fabriquer eux-mêmes le jeu qui les éclate le plus, mais te raconter des histoires absolument géniales auxquelles ton propre cerveau n'aurait pas suffi.

V. d'A. : Un blog de jeu de rôle relativement célèbre dans la sphère anglophone, *Gnome Stew*, a participé à la publication d'ouvrages de conseils en jeu de rôle avec de grands noms du milieu. Le dernier en date, *Unframed*, que j'ai déjà évoqué dans les *Voix d'Altaride*, parle d'improvisation en donnant la parole à des auteurs comme Emily Care Boss, Meguey Baker, Robin D. Laws ou Jason Morningstar. Est-ce que tu penses qu'un ouvrage semblable serait utile en français ?

S. D. : Muhahahahaha ! Ce serait tellement pertinent et utile que c'est déjà dans les



tuyaux. Je n'ai pas le droit d'en dire plus, d'ailleurs je n'en suis qu'un participant, mais sache que des gens sont en train de s'y consacrer.

V. d'A. : Tu as récemment participé à la création de *D3*, un jeu de rôle de Cédric Ferrand publié dans *Casus Belli*. Tu as plus particulièrement participé à la création du système de règles proposé pour le jeu, le système *Ombrage* si je me souviens bien. Est-ce que tu peux nous en parler, et peut-être évoquer ce que la participation aux *Carnets ludographiques* t'a apporté pour cette création ? Après tout, tu as déclaré que ça te faisait progresser dans tes réflexions de causer dans le poste...

S. D. : Alors, pour faire court, lorsque Cédric a commencé à mettre en ligne ce qu'il préparait pour *D3*, j'ai trouvé ça très enthousiasmant mais je n'aimais pas le système et, avec toute l'humilité qui me caractérise, je l'ai contacté pour lui dire « chiche que je fais mieux ». Alors on a établi ensemble une note d'intention assez claire et assez courte sur ce qu'il fallait que le système mette en avant, et je me suis mis au travail.

J'ai pas mal galéré, les premières séries de play-tests ont confirmé que les principes étaient bons et mes règles pourries, j'ai tout retapé et retesté plusieurs fois puis la dernière itération, enfin stable et plutôt satisfaisante, a été baptisée *Ombrage*. Le dernier challenge consistait à le faire tenir en seize pages A5 (plus une fiche de perso et son résumé des règles au verso) pour *Casus Belli* n°14...

Néanmoins, je ne saurais pas évaluer si les *Carnets* m'ont aidé dans ce travail-là. Disons plutôt que les mêmes réflexions ludiques qui sont à l'origine des *Carnets* ont également engendré *Ombrage*.

V. d'A. : Et finalement, tu vas en publier un, un jeu de rôle à toi un de ces jours ?

S. D. : Je ne sais pas. Des jeux de rôle à moi, c'est-à-dire des univers fictifs et leur système de jeu, j'en ai déjà plusieurs, dont *cinÉtic* que tu connais déjà dans son incarnation

« med-fan sandbox politique » baptisée *Chroniques de Tal Endhil* (et que, comme son cousin space-opera *Extrême Orion*, je prends souvent en exemple dans les *Carnets* parce que ça représente une grande part de ma pratique et de mes expérimentations rôlistes) et différents machins que j'utilise en conventions. J'ai même quelques jeux de plateau « maison ».

Mais je ne ressens pas vraiment le besoin de les publier pour l'instant : j'ai bien plus envie de jouer avec que de me taper les boulots d'édition, de relecture, de maquette, d'illustration, etc.

Si l'opportunité se pointe je la considérerai certainement mais, comme je le disais au tout début, je bosse en freelance et je dois prioriser mon temps pour gagner ma croûte. Et comme ce n'est pas le jeu de rôle qui va me nourrir, le conserver comme un loisir me permet d'en tirer beaucoup de plaisir sans m'épuiser avec la part moins amusante de sa production.

Merci Sébastien ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN POURD**

Quelques liens pour aller plus loin

- ▶ Voix d'Altaride : cendrones.fr
- ▶ Page Facebook des Voix d'Altaride : facebook.com/podcastaltaride
- ▶ Twitter : [@voixdaltaride](https://twitter.com/voixdaltaride)
- ▶ *Carnets Ludographiques* : <http://radio-roliste.net/2015/05/20/carnet-ludographique-9-les-pnj-2eme-partie> ■



Festival ludique

Envie de jeux, concours de jeu de rôle d'initiation

PAR STÉPHANE ROGER

A.V.A.C environnement et l'association L'Antre des jeux organisent Envie de jeux, le premier festival de jeux en Val de Cher les 8 et 9 août 2015 à Saint-Aignan-sur-Cher.

Dans le cadre de ce festival, Envie de jeux organise un concours Univers de jeu de rôle portant sur l'initiation.

Comment ça marche ?

Une grille synthétique de sélection sera utilisée pour le concours. Elle fournit des indications sur la façon dont les dossiers seront sélectionnés par les organisateurs.

Envie de jeux prend le parti de populariser le jeu de rôle en proposant aux auteurs de créer une porte d'entrée à leurs univers. Les kits ou les scénarios d'initiation seront d'abord récompensés pour leur accessibilité et pour leur capacité à susciter le désir d'en connaître d'avantage.

La grille

Qualité du dossier

- ▶ Respect des caractéristiques du dossier
- ▶ Construction et clarté du dossier
- ▶ Apprentissage des règles

Qualité du jeu

- ▶ Thème et richesse du background – richesse de l'univers pour le jeu de rôle
- ▶ Intérêt du jeu
- ▶ Prise en compte du public (durée, difficulté...)
- ▶ Matériel et mécanique du jeu
- ▶ Interactivité perçue entre les joueurs
- ▶ Ambiance perçue



La sélection

Les auteurs de jeux sélectionnés seront avisés par mail ou à défaut par téléphone des décisions de l'organisation.

Pour maintenir cette sélection, l'auteur ou une personne le représentant devra être présent les 7, 8 et 9 août 2015 avec au moins un prototype prêt à jouer. L'organisation s'engage à lui offrir une possibilité d'hébergement (chambre collective type auberge de jeunesse) au centre de séjour A.V.A.C. – 18, rue Nationale, 41140 Thésée – ainsi que le dîner du 7 août 2015.

Finalement, six jeux seront présentés lors d'Envie de Jeux.

Récompense

C'est là le but ultime de participer à ce type d'aventure... Elle n'est pas encore totalement finalisée à l'heure où nous bouclons ce numéro des *Chroniques d'Altaride*... mais elle aura pour objectif de promouvoir le jeu et l'auteur via des articles qui devraient paraître dans la presse spécialisée (notamment les *Chroniques d'Altaride* !)

Participez !

Si vous êtes intéressés, vous pouvez retirer votre dossier en contactant : festivalenviedejeux@gmail.com. ■

**STÉPHANE ROGER, SECRÉTAIRE DE
L'ASSOCIATION L'ANTRE DES JEUX**

Organisation du festival Envie de Jeux

► festivalenviedejeux@gmail.com

Animation & communication

- 18, rue Nationale, 41140 Thésée
- +33 (0)2 54 71 40 38
- contact@avac41.fr
- www.avac41.fr

Responsable

- **Ludovic Abuaf**,
organisateur du festival Envie de jeux,
président de l'association L'Antre des jeux
- Tel: +33 (0)6 49 23 38 66 ■

Nouvelle

Frères mendiants

PAR M'ISEY

Anéo4 s'est assis sur le trottoir comme on le lui a enseigné, tête droite et paume ouverte. C'est un robot-mendiant de l'ordre des Fervents de François, programmé en 2047 à Perugia, en Ombrie. Protocole 1345-65TR76H8. Humanoïde dont l'ossature en titane est visible sous le plastacier transparent de sa carcasse, ses relais synaptiques de génération 8, dualisés conscients / réflexes, lui autorisent une multitude de gestes et d'attitudes calquées sur ceux des humains, sans pour autant qu'il puisse être pris pour l'un d'eux : il ne possède ni peau synthétique ni visage andromorphe, contrairement aux modèles sexuels. Anéo4 a pour mission unique et non-reprogrammable de vivre en moine mendiant.

Et c'est exactement ce qu'il fait à cette seconde : il prie et il mendie.

À deux pas sur sa gauche, Kralg3 a adopté une posture similaire. Identique en tout point à Anéo4, il est issu de la même série, mais il a vécu un parcours différent. Les hommes, trop occupés bien que toujours croyants, les ont créés pour solliciter à leur place le salut de leurs âmes. Aussi est-il logique que ces robots acquièrent diverses expériences de la vie, souvent dure et injuste, de ceux pour qui ils doivent prier.

On leur a accordé la mémoire-subjective qu'on réservait auparavant aux modèles de jeux de rôle et de compagnie. Cette dernière catégorie servait notamment les prêtres et les personnes dépendantes, avant d'être jugée inapte : serviables et infatigables, mais insensibles aux insultes et aux humiliations de ceux qu'ils assistaient, ces exemplaires ne répondaient pas aux attentes psychologiques de leurs propriétaires. Nombre de modèles militaires furent eux aussi retirés, à cause d'une programmation inadaptée aux besoins réels. Bien qu'efficaces et terriblement mortels, ils ne comprenaient ni la dignité, ni le nationalisme, ni la haine de l'ennemi. Ces diverses erreurs et limites de la robotique aboutirent à la situation actuelle : les humains font la guerre, servent et obéissent ; les machines travaillent et prient.

On entend parfois dire que les hommes ont créé les robots dans un unique but : que toutes leurs haines et les rancœurs s'abattent sur eux, et que l'humanité s'unisse. Mais Anéo4 sait que ceci ne figure dans aucune source d'information admise, et se trouve en contradiction avec la situation mondiale actuelle.

Parfaitement immobile, paume tendue à la générosité d'improbables passants, il prie et assimile en même temps les données locales. Dans cette rue en ruines pompeusement appelée avenue, seuls trois bâtiments sont encore en état. Le premier, à l'angle, est un établissement bancaire. Sa façade est effondrée, plusieurs tonnes de béton et d'acier en barrent l'entrée principale, mais aucun client n'y vient jamais. Entièrement automatisée, la structure ne compte que deux humains qui dorment et se nourrissent sur place. En face, soit juste derrière les mendiants, un hôtel accueille les rares voyageurs. Aujourd'hui, de même qu'hier et avant-hier, il est entièrement vide. Sa porte ne ferme plus et claque dès que souffle le vent. Son tenancier se trouve actuellement dans le troisième et dernier commerce, le café qui jouxte la banque.

Au-delà, c'est un champ de gravas sur lequel essaient de survivre quelques chiens et chats errants.

Un robot ouvrier a pour tâche d'assainir le coin, seul ; il rouillera bien avant d'avoir atteint son but.

Le café ne propose pas de café, denrée devenue trop rare, mais des alcools forts. Ouvert sans interruption, malgré sa façade aussi abîmée que celle des autres bâtiments, il compte plusieurs clients qui n'ont pas quitté ses murs depuis plus de vingt-quatre heures. Qu'auraient-ils de mieux à faire ? La guerre fait rage sur l'ensemble du globe, sans qu'on en connaisse vraiment les raisons, et ceux-là ont refusé d'être soldats. Les épidémies ont décimé les continents, cependant aucun client ici n'est médecin ou scientifique. Les villes croulent sous l'âge, mais c'est la pénurie de main d'œuvre et de robots d'entretien ; ils sont impuissants.



Bibliothèque

On a enseigné à Anéo4 que les hommes sont ses concepteurs, eux-mêmes créés par Dieu. Qu'ils sont polyvalents, possèdent le libre-arbitre, et ne dépendent d'aucune programmation. Ceux qu'il observe ici d'heure en heure, et qui l'ignorent ostensiblement, ne semblent pourtant pas capables de prendre la moindre décision, d'agir, ni même de se révolter. Alors, créer ?

— Pourquoi ne viennent-ils pas prier avec nous ? s'interroge Anéo4. Nous avons été fabriqués parce qu'ils n'en avaient pas le temps, mais ceux-là ont tout leur temps...

— Ceux-là ne s'ennuient pas, corrige Kralg3. Ils ne sont pas inactifs. Ils réfléchissent et remettent le monde en question. Le concept m'est incompréhensible, pourtant c'est ce que l'on m'a inculqué. Par exemple, ils refusent d'aller se battre. C'est un choix conscient. Mais ce ne sont pas des déserteurs, ni des objecteurs de pensée, lesquels sont très actifs dans d'autres domaines. Ceux-ci excluent aussi de travailler et d'entretenir ce qu'il reste de cette ville. C'est aussi un choix conscient.

— Concept non assimilable, répond Anéo4 avec un flegme tout artificiel.

Les humains sont leurs créateurs, il semble

logique qu'on ne puisse comprendre leurs motivations et leurs buts profonds. Pourtant...

— L'homme a été créé à l'image de Dieu, lequel est unique, parfait et infini. Contrairement au robot, l'homme peut innover, concevoir des œuvres d'art, découvrir des vaccins, s'envoler vers les étoiles.

— C'est ce que l'on nous a appris à tous.

Anéo4 n'ajoute rien. Si cela entrait dans sa programmation, on pourrait le croire songeur. L'homme est capable de bonté et de générosité, disent aussi les lois. Cependant, bonté et guerre sont antinomiques. Alors qu'il mendiait encore près des Apennins, en zone hostile, le robot-moine a enregistré quantité d'images d'hommes demandant pitié à d'autres hommes ; aucun ne l'a jamais obtenue. Peut-être l'humain peut-il faire acte de bonté mais pas de pitié. Ce sont des notions subtilement différentes.

Les yeux mécaniques et les capteurs auditifs d'Anéo4 se focalisent sur le café et ses clients. Ivresse, alcool, discussions décousues, affirmations inexacts, aigreur, rancœur, colère, haine... Est-ce cela, réfléchir ?

— Ces êtres ne sont pas des hommes,



conclut Anéo4.

— Information erronée.

— Analyse : aucun des hommes présents dans ce bâtiment ne saurait créer un vaccin, une œuvre d'art ou un véhicule pouvant l'emporter dans l'espace. Or ces critères définissent l'humanité.

— Exact, admet Kralg3.

— Ces êtres ne sont pas des hommes, répète alors Anéo4.

Kralg3 ne confirme pas.

— Je n'ai jamais été en contact avec un homme répondant à la définition, poursuit Anéo4. Les hommes véritables nous sont-ils inaccessibles ? Prions-nous pour les mauvais sujets ? Sommes-nous caducs ?

Son compagnon reste muet : dans sa mémoire-expérience personnelle se trouvent des données concernant des théories raciales, où il est question de « vrais hommes », de « sous-hommes » et dégénérescence. Quantité de séries robotiques ont été mises au rebus ; autant d'échecs de la part de leurs créateurs. Ceux-ci étaient-ils de génération

dégénérée ? Cependant, même l'homme primordial n'est pas exempt d'imperfection et c'est pour cela qu'il faut prier pour son salut. Les desseins de Dieu sont impénétrables, et celui-ci ne peut être jugé ni apprécié. Peut-être que les robots, par essence, ne peuvent juger ni apprécier l'humanité.

— Données insuffisantes, achève-t-il. Nous ne sommes ni aptes ni autorisés à appréhender cette question. Prions.

Anéo4 ne répond rien et se met à prier en silence.

Une rafale de vent fait claquer la porte de l'hôtel. Deux robots ouvriers traversent la rue. Ils passent devant les frères mendiants sans les remarquer.

Ils ne sont pas programmés pour cela.

— Ces hommes non plus, conclut Anéo4. ■

M'Isey

Contactez M'Isey,
jeune auteur français :

kryat-new@orange.fr ■



LE MONDE DE LA TOUR

*À vot' bon cœur,
m'sieurs-dames !*

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

**La misère...
c'est exactement le
sentiment qui m'a étreint
lorsque j'ai découvert
le thème de ma chronique
de ce mois.**

**Misère de misère,
que vais-je bien
pouvoir leur raconter ?
Avouez-le, ce sujet
n'est guère engageant.**

La pauvreté n'a rien de sympathique. Je sais de quoi je parle, car figurez-vous qu'en tant qu'artiste itinérant (certains diraient saltimbanque), il m'est arrivé plus d'une fois de me retrouver sur la paille, ou tout du moins quelque peu démuné. Les gens peuvent être si pingres, parfois. L'argent durement gagné vous file entre les doigts et vous vous retrouvez à ronger de misérables quignons de pain pour assurer votre existence.

Bon, d'accord, ça ne m'arrive pas souvent. Et puis je suis plein de ressources. Mais, voyez-vous, je voyage avec toute une troupe, et ils n'ont ni mes capacités de régénération exceptionnelles, ni mon endurance hors du commun. Il me faut donc prendre soin d'eux et faire en sorte qu'ils ne manquent de rien. Alors on se débrouille. On ne roule pas sur l'or mais je peux fièrement dire que nous avons toujours trouvé le moyen d'assurer notre subsistance. Presque jamais de mendicité (c'est si ennuyeux), une infime proportion de chapardage plus tard et nous voilà repartis de plus belle, repus et fringants comme des artistes de cour – ou presque.

D'une manière plus générale, les temps difficiles sont souvent liés à la guerre ou aux intempéries. Les récoltes sont maigres, les paysans crèvent de faim et, par conséquent, ils n'ont pas grand-chose à offrir aux pauvres saltimbanques que nous sommes. Certains vont même jusqu'à nous jeter des pierres, pouvez-vous croire ça ? Dans des cas comme celui-ci, il ne nous reste plus qu'à vite

changer de région (après tout, le monde est grand) pour trouver des terres plus hospitalières. Des endroits où, par exemple, on nous jette plutôt des tomates et des choux. Ça a le mérite de remplir l'estomac.

Nous avons cette chance. Comme nous ne sommes attachés à aucune terre, nous pouvons toujours trouver de l'herbe plus verte ailleurs.

Se contenter de peu...

Personne n'aime vivre dans la misère. On a faim, on est pouilleux, on geint sur le triste sort qui est le nôtre. Bah, c'est terriblement déplaisant. Bien sûr, on peut toujours trouver des gens qui se contentent de peu. Des stoïques. Des ascètes. Des masochistes, aussi. Vous ai-je déjà parlé de l'Élément Néant ? Ah, le bel Élément que voilà ! Pas des plus sympathiques, il faut bien l'admettre.

Les fidèles du Néant (car il y en a, si, si) les plus extrêmes pratiquent une forme de renoncement appliqué à tous les aspects de la vie : tout sentiment d'attachement doit être banni, toute notion de plaisir charnel et psychologique repoussé avec la plus grande force. On ne mange presque plus, on boit exclusivement de l'eau, on rencontre un « partenaire » pour avoir des enfants (mais ces gens-là font-ils vraiment des enfants ? J'ai un doute...), on ne tombe pas amoureux, on ne s'attache à rien ni personne. Bref, si l'horreur a un nom, c'est bien le Néant. Il paraît que ça apporte une sorte de paix intérieure. Mouaïf. Je suis dubitatif. Pour ma part, j'y vois plutôt une belle bande de cinglés frustrés. Mais bon, je n'ai jamais testé... et je ne testerai jamais, vous pouvez me croire sur parole.

De mon point de vue, on atteint avec le Néant la vraie misère, physique et affective. On manque de tout, et en plus on en est content ! La négation de tout. Que peut-il exister de plus sinistre que cela ? Bon, ça concerne une frange très mineure de la population. Même les représentants de l'Apocalypse ne sont pas aussi rasoirs – bien au contraire, en fait, certains sont même tout à fait fantasques.

Les Ombres et le dénuement

Il faut bien dire que la misère matérielle est un concept qui s'applique essentiellement aux humains.

Nos amies les Ombres n'ont aucune notion de ce genre de chose.

Elles n'ont pas besoin de manger (elles se nourrissent des flux magiques qui baignent le monde) et peuvent créer par magie tout ce dont elles sont besoin. Vous ai-je déjà parlé de la faculté des Ombres qu'on appelle la « projection » ? Une chose essentielle qui leur permet de pourvoir immédiatement à presque tous leurs besoins matériels.

Une Ombre expérimentée (comprenez, pas un bébé qui vit depuis moins d'un siècle) a la capacité de modeler les flux magiques pour « créer » les objets nécessaires à son confort. Ces créations sont tangibles tant qu'elles sont maintenues par un brin de concentration de leur créateur. La projection est une chose absolument fabuleuse. Les Ombres les plus puissantes sont capables de créer de cette manière des forteresses entières, des forêts, des villes... L'Ombre de base se contente d'une petite pièce confortable.

Techniquement, une Ombre peut vivre très bien et très sereinement dans le dénuement le plus total. Elle se fiche pas mal de ne pas avoir de maison, elle en construit une par projection. Pas de vêtement ? Tout pareil, la magie pourvoit à ça. La projection est solide et offre toutes les apparences de la réalité. Jusqu'à ce qu'elle se dissipe quand

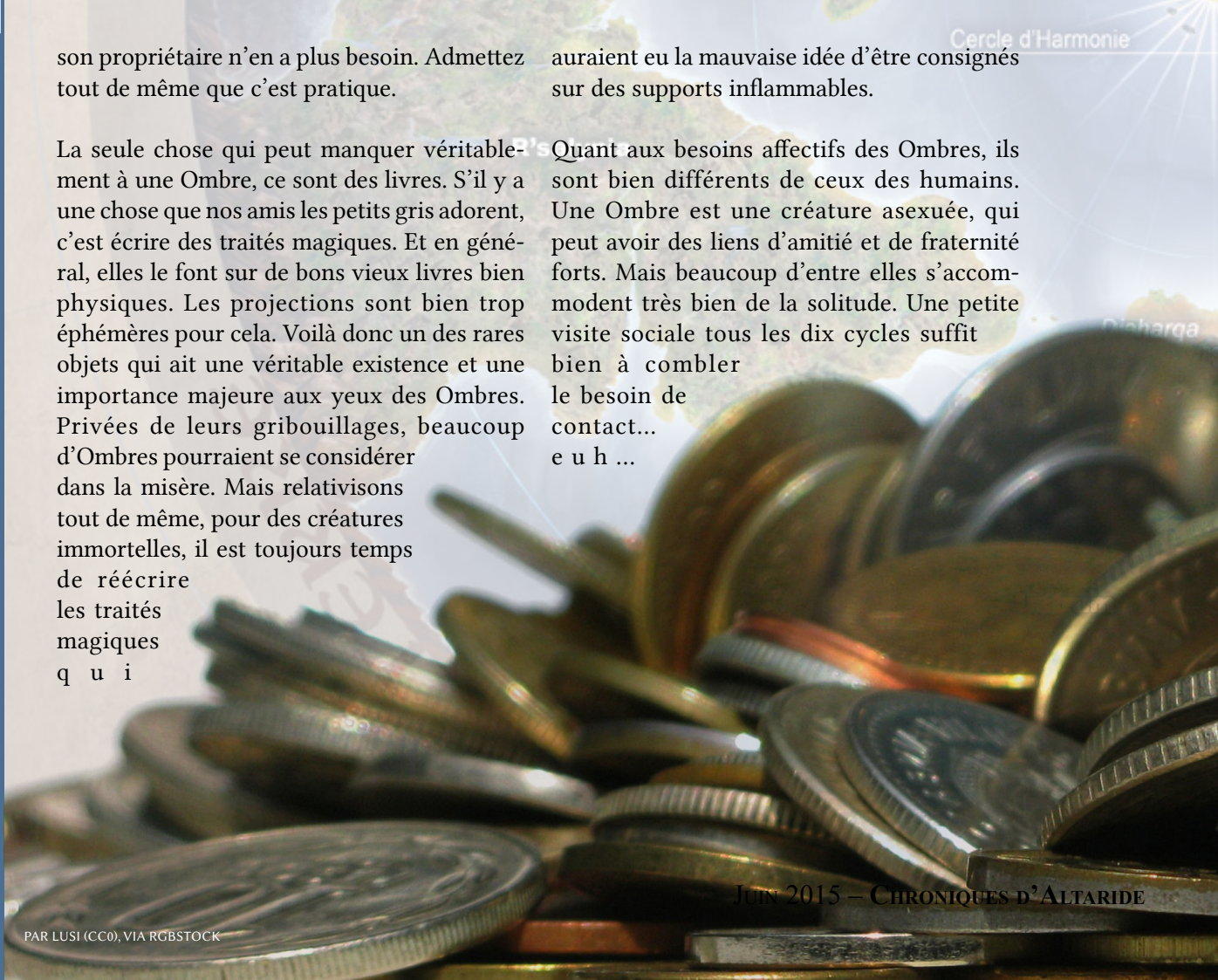


son propriétaire n'en a plus besoin. Admettez tout de même que c'est pratique.

La seule chose qui peut manquer véritablement à une Ombre, ce sont des livres. S'il y a une chose que nos amis les petits gris adorent, c'est écrire des traités magiques. Et en général, elles le font sur de bons vieux livres bien physiques. Les projections sont bien trop éphémères pour cela. Voilà donc un des rares objets qui ait une véritable existence et une importance majeure aux yeux des Ombres. Privées de leurs gribouillages, beaucoup d'Ombres pourraient se considérer dans la misère. Mais relativisons tout de même, pour des créatures immortelles, il est toujours temps de réécrire les traités magiques
q u i

auraient eu la mauvaise idée d'être consignés sur des supports inflammables.

Quant aux besoins affectifs des Ombres, ils sont bien différents de ceux des humains. Une Ombre est une créature asexuée, qui peut avoir des liens d'amitié et de fraternité forts. Mais beaucoup d'entre elles s'accommodent très bien de la solitude. Une petite visite sociale tous les dix cycles suffit bien à combler le besoin de contact...
e u h ...



humain. Vous voyez, je n'ai même pas le vocabulaire adéquat, ce qui prouve bien que ce concept leur est étranger.

Misère magique

Les humains ne projettent pas à la manière des Ombres. Cela demande une puissance considérable et un très haut niveau de concentration, difficilement à la portée du pékin moyen. Ça pourrait rendre ponctuellement service, c'est certain, mais à quel prix ! Le processus est épuisant pour nous autres pauvres mortels (enfin, vous autres... vous avez saisi l'idée). Bien sûr, il y a toujours des cas particuliers.

Allez, c'est reparti, je me vois contraint une fois de plus de citer l'exception qui confirme la règle. Un mot, donc, à propos de mon cher ami Morgas, qui triche comme un cochon et profite d'une ascendance prestigieuse pour s'essayer parfois à la projection. Comment ça, vous ne l'avez jamais vu faire ? Hum, oui, j'ai dû quelque peu me mélanger les pinceaux dans la chronologie. Si vous avez lu jusqu'au bout les fabuleuses aventures de notre mage préféré (c'est-à-dire le troisième tome nommé de façon tout à fait charmante *Æther*), vous savez que Morgas a vécu quelques transformations... radicales. La projection est utile, dans ces cas-là, pour éviter de se retrouver dans le plus simple appareil dès que vous vous amusez à quelques petites métamorphoses magiques presque anodines. Bon, j'arrête, si vous voulez en savoir plus, lisez *Æther* et vous comprendrez de quoi je parle.

Eh bien, je
crois
que
j'ai

fini. Petit article mais, que voulez-vous, c'est la misère de l'inspiration. Je me sens même tout à coup dans une grande misère affective, belles lectrices, un peu de soutien – moral ou autre – me ferait sans doute du bien... peut-être que le sujet suivant me mettra du baume au cœur. Voyons... Ah oui, le mois prochain, on fait la révolution ! Ah ça ira, ça ira, ça ira... euh... non, ça c'est chez vous, pas dans le Monde de la Tour. Mais ne croyez pas qu'on ne sait pas couper les têtes quand le besoin s'en fait sentir. Nous aurons tout le loisir d'en discuter plus tard.

Chers lecteurs, belles lectrices, pour contrer le mauvais sort lancé par ce néfaste sujet, je vous souhaite toute l'abondance possible. Pensez à partager avec les artistes sans le sou... ■

AENDO LE MENDIANT
HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS
PLANISPHERE © LES LUDOPATHES



Nouvelle

Epic fail

PAR PASCAL BLEVAL

-Hep, jeune homme, ça te dirait de devenir riche d'un simple claquement de doigts ?

Marius regarda partout autour de lui. Il venait de dépasser une ruelle un peu louche et c'est de là que provenait la voix qui l'avait interpellé. Il recula de deux pas et fit face à un vieillard courbé en deux, vêtu d'un long manteau au col garni de fourrure. Lui-même n'avait qu'une chemise sale et un pantalon rapiécé et il fixa l'inconnu avec des yeux avides.

— Pour ça, y suffirait qu'j'appelle la bande et j'crois bien que vous seriez obligé de m'r'filer votre fric.

L'autre sourit et la vue de ses dents limées en pointe fit perdre une partie de son assurance à Marius.

C'est qui ce fada qui se promène dans la ville de Barjol ? Il veut finir en pièce de boucherie ou quoi ?

— Pourquoi donc fallait-il que je tombe sur un impertinent ? Et toi, mon gaillard, ne semble pas avoir tellement foi en ta force, puisque tu

te sens contraint de rameuter toute sa troupe de morveux !

Marius renifla puis cracha ostensiblement entre les pieds de l'inconnu.

— Vous avez parlé de dev'nir riche. Comment ? Ici, c'est le gros Barjol qui récupère tout ce qui traîne. Et puis, c'est quoi vot' nom, à vous ?

— Tu n'as qu'à m'appeler Bérard. Ton patron ne verra pas d'inconvénient à ce que je te donne ceci.

Bérard tendit le poing vers Marius. Deux petits dés jaunes, aux contours abîmés, s'y nichaient. Marius s'en empara et les fourra dans sa poche secrète. Il l'avait cousue dans la doublure de sa chemise, pour y stocker tout ce qu'il voulait être sûr de pouvoir garder pour lui.

— Ça me sert à quoi, ces trucs ?

— Essaye-les et tu comprendras.

Marius reprit les dés en main et les observa. Ils n'affichaient pas la moindre marque distinctive. Lorsque le jeune garçon releva la tête, Bérard avait disparu.

— Ben merde alors.

Il soupesa les dés. Il lui semblait qu'ils étaient déjà un peu plus lourds et brillants. Il s'assit par terre en tailleur et les rouler les dés devant lui, entre ses jambes. Il obtint un 9, haussa les épaules et rempocha les dés avec un soupir. Il se demanda à quoi il avait bien pu penser en acceptant le marché de l'inconnu et il se leva d'un bond, en proie à un soudain stress.

— Hé, j'ai rien promis en échange, moi ! C'est quoi l'piège ?

Un passant se tourna vers lui, l'air de le prendre pour un fou, avant de poursuivre son chemin. Marius se sentit idiot de parler au vent. Du coup, il avait l'impression que tout le monde ne regardait plus que lui et il préféra s'éloigner pour s'immerger dans la foule du Grand Bazar, en centre-ville. Les badauds

se pressaient en tous sens, se bousculant les uns les autres. Lorsque l'heure de déjeuner sonna, Marius avait les poches pleines et un large sourire aux lèvres. En fin de compte, la matinée avait été excellente. Il longea les étalages des vendeurs de brochettes, attiré par les bonnes odeurs qui en émanaient. Quertak était là, bradant ses saucisses à qui en voulait. Pour une fois, il semblait faire recette, d'ailleurs.

Comme d'habitude, les paniers contenant sa marchandise — boulettes de viande et pains fourrés que sa femme cuisinait — traînaient dans un coin. Marius s'en approcha d'un air innocent et, au moment où Quertak se détournait pour encaisser le paiement d'un client, il s'empara d'un des paniers. Puis, il se laissa à nouveau engloutir par la foule et s'éclipsa comme si de rien n'était. Cinq minutes plus tard, il était assis à l'ombre d'un porche donnant sur la cour intérieure d'un ancien hôtel particulier. Le propriétaire était mort deux ans plus tôt, mais ses héritiers ne parvenaient pas à se mettre d'accord sur le prix de vente. Pendant ce temps, le petit immeuble de deux étages s'encomrait peu à peu de toiles d'araignées. Il commençait d'ailleurs à tomber en ruines, par endroits, et Marius n'aurait pas osé s'aventurer à l'étage supérieur.

Du moins pouvait-il désormais déguster sa prise sans crainte d'être dérangé en plein repas. Il ouvrit le panier et se pencha en avant pour humer l'odeur de son déjeuner, mais il pâlit et referma le couvercle. Il le rouvrit à nouveau pour s'assurer qu'il avait bien vu et le referma une fois de plus. Il avait à la fois envie de pleurer et de hurler de joie.

Dans le panier, il y avait une vingtaine de pièces d'or !

— Ok. Tu fais quoi, maintenant, Marius ?

Il crut entendre un bruit derrière lui et se retourna d'un bloc, le cœur battant la chamade.

Personne. Arrête de t'faire peur tout seul, crétin !

Il se calma peu à peu et parvint finalement à réfléchir posément.

Je peux pas garder ça, Barjol me trucidera dès qu'il sera au courant. Et il l'apprendra, ça ne fait aucun doute. Faut que j'aille le voir, et tout d'suite, encore.

On racontait de sales histoires sur ce qui arrivait quand on essayait de doubler le gros Barjol. Marius préférait autant s'épargner ce genre de désagrément. « J'ai qu'une vie et j'y tiens » était son credo.

Et puis merde pour le déjeuner. C'est pas la première fois qu'j'en louperai un, dans l'fond.

Il se leva, les jambes un rien tremblantes, et se rendit au repère de son patron. Il logeait dans un bel immeuble, juste en face du palais de la garde impériale. Heureusement, on pouvait pénétrer dans l'Antre du Boss via des passages souterrains réputés secrets, ce qui évitait des allers et venues trop voyants de l'armée d'indigents qui œuvraient pour la Sainte Cause du Gros Barjol. Bien sûr, personne n'était dupe, la garde moins que quiconque. Mais des flux financiers réguliers s'étaient mis à traverser la route pour se perdre dans des poches d'une étonnante profondeur et chacun s'était soudain trouvé frappé de cécité foudroyante. Une véritable épidémie...

C'est ainsi que Marius parvint à l'anti-chambre du Boss sans avoir croisé personne, hormis ses confrères dans la rapine. Lorsqu'il annonça le but de sa visite, il fut bien vite introduit auprès du maître des lieux, qui se fit un plaisir de se saisir du fameux panier de victuailles de Marius.

— C'est une pêche miraculeuse que tu nous ramènes là, mon petit. Tiens, voilà tes dix pour cent, déclara Barjol en lançant une pièce d'or au sol, aux pieds de Marius.

Celui-ci se baissa pour la ramasser, sans perdre des yeux une seconde les gros bras qui l'entouraient. Ils ne firent pas mine de le tabasser et il put empocher son revenu sans anicroche. Un instant, il hésita à rappeler qu'il y avait vingt pièces dans le panier et

non pas dix, sans oublier le fruit de son travail du reste de la matinée. D'un autre côté, il avait déjà appris à ses dépens, à une ou deux reprises, que la prudence était de mise avec le Boss. Mais pour une fois, Barjol semblait de bonne humeur et il lui offrit même une coupe de champagne avant de le faire raccompagner jusqu'à une sortie secrète débouchant de l'autre côté de la ville.

Qu'est-ce que je vais bien pouvoir me payer, avec ça ? se demanda-t-il en soupesant discrètement la pièce, une fois qu'il se fut retrouvé dans la rue. Il était grisé par l'alcool, n'ayant pas l'habitude d'en boire. La tête lui tournait donc un peu tandis qu'il déambulait au milieu du quartier des plaisirs. La plupart des échoppes et bars à femmes des environs étaient la propriété de Barjol, bien sûr. Ce n'était pas un hasard s'il avait fait mener Marius précisément à cet endroit. Ainsi, il était presque sûr de récupérer d'une main ce qu'il avait donné, de l'autre, à son petit personnel.

Pas con, l'Barjol, songea Marius, impressionné malgré lui. C'est pas pour rien que c'est lui l'Boss.

Il flâna quelques minutes entre les étalages de chair humaine et de marchandises parmi les plus diverses. Il changea sa pièce d'or contre dix ducats d'argent et une centaine de ronds de cuivre. Il n'avait pas perdu trop de temps avec Barjol et il put enfin prendre sa pause déjeuner. Grisé par un sentiment de richesse inégalée, il se remplit la panse comme jamais, mais ne but que quelques verres de jus de fruits. Pourtant, la tête lui tournait de plus en plus à mesure que les minutes passaient. Il s'écroula finalement dans une petite ruelle, à peine une heure après être sorti de chez Barjol, avec la très nette impression de s'être fait baiser à un moment.

Lorsqu'il se réveilla, le lendemain, la réalité lui donna d'ailleurs raison : il n'avait plus rien sur lui de sa richesse de la veille et un puissant mal de crâne lui alourdissait les pensées.

Une idée lui vint alors et il se tâta un peu partout, aussi discrètement que possible, jusqu'à



POT OF GOLD - BY JEREMY SCHULTZ (CC BY 2.0), VIA FLICKR

remettre la main sur sa paire de dés. Il les observa avec suspicion.

Et si c'était à ces bidules là que j'avais ma bonne fortune d'hier ? Faut que j'retente ma chance.

Il lança les dés. Ils roulèrent quelques instants avant de s'arrêter sur un 5 et un 6.

Ça donne 11. Hier j'ai fait un 9 et j'ai ramassé vingt pièces d'or. Qu'est-ce qui va bien pouvoir m'arriver, aujourd'hui ?

Il se releva, épousseta sa chemise et quitta le quartier des plaisirs. Après ses mésaventures de la veille, il ne tenait pas à y traîner plus que nécessaire. S'il parvenait à en trouver le courage, il en toucherait deux mots au Barjol, mais entretemps, il avait mieux à faire. À cette heure-ci, la belle Julianne vidait l'eau de son bain par la fenêtre, dans la ruelle des Hacourts. Elle était encore chaude et c'était du gâchis, aux yeux de Marius, du coup il essayait toujours d'en profiter pour prendre

une douche à l'œil. Surtout que c'était plus une venelle qu'autre chose, tous comptes faits, et que sauf à y être contraint et forcé, personne n'y passait jamais : le lieu avait une solide réputation de coupe-gorge. Marius ne risquait rien, lui : il n'avait rien à donner à personne, à part sa vie. D'un autre côté, elle appartenait déjà au Barjol, alors...

Il arriva pile à l'heure et se dénuda prestement. La première vague d'eau tiède s'écrasa sur sa tête puis se répandit sur ses épaules et son torse avant de dégouliner le long de ses jambes. Il sortit de ses vêtements, posés au sol un peu plus loin, un méchant morceau de savon noir qu'il avait confectionné lui-même. Il se frictionna le corps en attendant la seconde bassine, qui ne manqua pas de lui tomber dessus à son tour après une poignée de minutes. Trempé des pieds à la tête, mais propre comme un sou neuf, il regagna ensuite en sifflant la rue de Habli. C'était une large artère sur laquelle donnait la venelle à la douche, comme il se plaisait à la nommer. Le ciel était d'un bleu cobalt, sans nuages et la



journée promettait d'être chaude. Marius ne pensait plus qu'à ses rapines à venir et avait tout oublié de son lancer de dés lorsqu'il se trouva soudain nez à nez avec un garde impérial en tenue d'apparat.

Il eut un hoquet de stupeur et tenta de se jeter sur le côté pour céder la place au soldat, mais celui-ci l'attrapa par le col d'un air menaçant.

— Ne me dis pas que tu ne nous as pas vus arriver, mon gaillard ! Comment oses-tu bloquer le convoi du sultan Meriark ! Tu seras jugé pour ce méfait, le drôle.

Marius remarqua alors la chaise à porteurs, deux mètres plus loin. Quatre esclaves à la peau tannée par le soleil la soutenaient en ahanant, le corps couvert de sueur. Ils ne semblaient pas apprécier d'avoir dû s'arrêter et ils le firent savoir à grands cris. L'un des rideaux de la chaise se souleva et une tête couronnée — ce n'était nul autre que le sultan — passa à travers la fenêtre pour observer ce qui pouvait causer un tel remue-ménage. Les yeux de

l'homme s'arrondirent de stupeur. Il disparut aussi vite qu'il était apparu et une seconde plus tard, la porte s'ouvrait. Un cinquième esclave posa au sol un marchepied couvert d'un épais tapis de soie. Le sultan l'emprunta et, escorté par trois soldats à l'air encore plus mauvais que celui qui avait alpagué Marius, il s'approcha du jeune homme. Celui-ci n'en menait pas large et l'image d'un pal lui traversa l'esprit un bref instant... Jusqu'à ce que le sultan l'enlace avec énergie !

— Enfin tu m'as été rendu, Mérinoé, mon fils ! Puisse le Ciel être glorifié pour ses bienfaits, tu es vivant !

Cinq mois plus tard, la suite des événements restait confuse dans l'esprit de Marius, soudain devenu Mérinoé, fils cadet du sultan. On disait, et Marius en avait maintes fois entendu parler pendant son enfance, que Mérinoé avait été enlevé onze ans plus tôt par des brigands. Cela s'était passé au cours

d'une partie de chasse au lion donnée par son père, au beau milieu du désert de Kalirine. Les faits s'étaient rapidement changés en légende. On avait même évoqué l'œuvre de démons et autres djinns maléfiques pour expliquer pourquoi personne n'était parvenu à retrouver ne fut-ce que le cadavre de l'enfant, alors âgé de six ans. Aujourd'hui, l'histoire semblait avoir trouvé sa fin heureuse et tout le monde dans la ville ne discutait plus que de ça. Marius, lui, n'était plus ressorti du palais et restait sous la surveillance constante de quatre janissaires, au moins. L'un d'eux accompagnait Marius aux toilettes.

C'est pas vivable, ça. Pourquoi ils me collent aux basques, comme ça ? Je vais pas disparaître, merde !

Malgré ces légers désagréments, la vie au palais s'écoulait, paisible et sereine. Il n'était que le dixième enfant de la lignée du Sultan et n'avait donc que peu de chance de lui succéder un jour, mais il s'en fichait pas mal. Pourtant, une nuit où la lourdeur précédant l'orage l'empêchait de dormir, il se trouva à faire les cent pas dans sa chambre. Son regard se posa sur la petite malle qu'on lui avait donnée, à son arrivée. Il y avait rangé ses affaires d'avant, de l'époque où il n'était qu'un misérable soumis au bon vouloir de Barjol le timbré. Il l'ouvrit et en sortit sa chemise : elle était toujours aussi rapiécée, peut-être même un peu plus encore. En la tournant entre ses doigts pour retrouver ses anciennes sensations, il tomba sur une bosse qu'il ne reconnut pas. Il dut déchirer le vêtement à l'aide d'une dague pour parvenir à récupérer ce qui déformait ainsi le tissu : une paire de dés d'or et d'argent. Dans ses souvenirs, ils étaient d'un jaune sale et terne et leurs contours étaient ébréchés par endroits : ce n'était plus le cas, à présent.

Avec un 11, je suis devenu fils de Sultan. Et si j'avais fait un 12, que me serait-il arrivé ?

Il frissonna et rangea à nouveau la chemise dans la malle. Il tenta de ne plus y penser, mais l'idée fit son chemin dans son crâne et elle finit par l'obséder au point qu'il en perdit l'appétit et le sommeil. Moins d'une semaine

plus tard, n'y tenant plus, il ressortit finalement les dés de leur cachette. Il les fit longuement rouler dans ses mains jointes avant de les jeter au sol, les yeux fermés. Lorsqu'il rouvrit les paupières, il se sentit pâlir et une crampe d'estomac le saisit.

Double 1. Nom de Dieu ! Qu'est-ce qui va m'arriver ? Pourquoi a-t-il fallu que je retrouve ces maudits dés !

Pendant les heures qui suivirent, il resta cloîtré dans ses quartiers, enfermé à double tour, sous la garde vigilante de ses janissaires personnels. La nuit tomba sans qu'il se soit rien passé et il en conçut un vif soulagement. Épuisé par sa journée sous tension constante, il n'entendit pas les clameurs qui s'élevèrent soudain au sein du palais. Ses protecteurs, en alerte, se saisirent de leurs armes. Ce n'est pas un assassin qui s'introduisit alors dans la chambre, mais une masse grouillante et compacte de serpents parmi les plus venimeux du monde connu. Se sachant condamnés, mais n'écoulant que leur courage, ils tailladèrent de leurs épées la rivière d'écailles et de crocs. En dépit de leur force et de leur vaillance, ils périrent l'un après l'autre, noyés sous le nombre de leurs adversaires affamés.

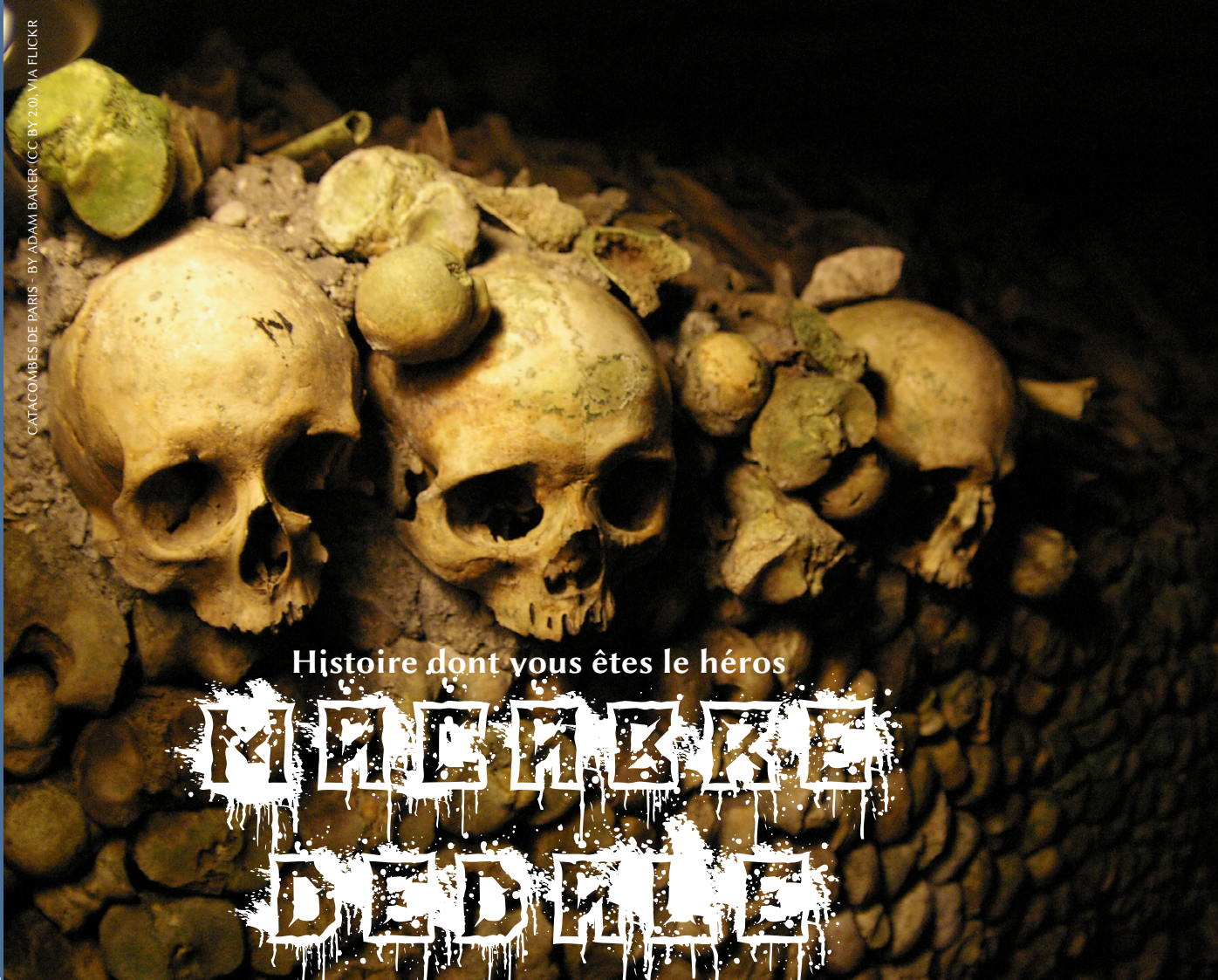
Marius, toujours endormi lorsque le dernier des janissaires s'écroula, se réveilla en sentant une violente douleur à son cou. Il ouvrit les paupières, fixa sans comprendre les deux yeux jaunes qui dansaient à quelques centimètres de son visage. Puis, le poison fit son effet et il s'effondra, le corps secoué de spasmes.

Une minute plus tard, il était mort à son tour.

Le lendemain, suite à une révolution de palais dont le peuple découvrit tout au petit matin, le Vizir Armédiah fut proclamé sultan à la place du sultan.

Toujours, la vie suivait son cours... ■

PASCAL BLEVAL



Histoire dont vous êtes le héros

MÉTÉORE D'ÉBÈNE

Cette aventure dont vous êtes le héros est le troisième épisode d'une grande histoire, après *Les Épures mystérieuses*, parue dans le numéro 29 des *Chroniques d'Altaride*, et *Un traqueur dans la tourbe*, parue dans le numéro 34.

1

Le jour peine à se lever. Le Glorieux tente timidement de percer la couche nuageuse ; seuls quelques doigts lumineux se hasardent sur le marais, relevant une flore marécageuse chétive aux contrastes ternes. Face à vous, la jungle d'Omastredad tel un titan d'ébène, enserre dans ses bras ténébreux la Nécropole des Crapauds, vestige d'une antique civilisation oubliée.

Après une bonne heure d'observation, vous constatez avec un certain soulagement que

l'entrée du monument funéraire n'est ni gardée et, visiblement, ni placée sous la protection de sortilèges d'alarme à détection. Il est temps de vous infiltrer dans la place forte de l'Illustre Imagier. Vous devez capturer Vastrif Tarkyr avant qu'il n'accomplisse d'autres cambriolages chez les nobles de Fénèstralad. Il en va de votre réputation auprès du capitaine Oléan ; ses contrats sont juteux et vous ne tenez pas à ce qu'un autre chasseur de primes vous supplante dans votre collaboration confidentielle avec la Brigade occulte.

Si vous êtes de Nature curieuse, rendez-vous au 27. Si vous êtes de Nature franche, allez au 12. Et si vous êtes de Nature prudente, au 39.

2

(+ 1 point au compteur Temps).

Ces catacombes sont un véritable dédale, et vous commencez à vous demander si vous allez parvenir à dénicher Vastrif Tarkyr. Vous atteignez en fin de compte un nouvel embranchement ; là encore, plusieurs directions s'offrent à vous. Vous pouvez très bien suivre un tunnel vers le nord-ouest au 28, ou bien vous engager au 26 dans un tunnel en direction du sud-ouest, ou alors dans un tunnel conduisant au sud-est au 48.

3

Vous atteignez une salle aux proportions immenses dont la partie centrale est éclairée par un puits de lumière. Il semble malheureusement que vous arriviez trop tard. Le corps inerte de Vastrif Tarkyr gît dans un bain de sang ; un peu plus loin, c'est celui du pauvre Johanel qui pend mollement dans le vide, le cou brisé par le nœud coulant d'une corde. Vous constatez aussi que les reliques volées ont disparu. Quelqu'un vous a devancé, mais qui ?

Vous avez échoué dans votre mission, il est donc inutile pour vous d'aller rendre compte au capitaine Oléan. Fin de votre mission.

4

La clé que vous avez trouvée permet d'ouvrir la cage. Vous vous emparez du masque funéraire. Vous rangez l'objet dans votre besace, inscrivez Masque Funéraire sur votre feuille d'aventure. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Allez-vous suivre le couloir en direction du sud au 24 ? Ou monter à la corde pour revenir à l'entrée de la nécropole au 18 ?

5

La porte s'ouvre sans problème, mais vous êtes obligé de vous courber pour passer la tête. Vous pénétrez dans une petite crypte. Trois tombeaux de taille normale vous font face. Le tombeau sur votre gauche est en grès rose et sa dalle est vierge de toute inscription.

Le personnage

Vous êtes J'han, le chasseur de primes. Votre mission : capturer Vastrif Tarkyr, l'Illustre Imagier, pour le livrer au capitaine Oléan.

Et si possible, exécuter votre contrat sans que Johanel, son novice pris en otage, ne soit tué.

Votre personnage est représenté par deux caractéristiques : **Vie** et **Adresse** ; et trois spécificités : **Notion**, **Nature** et **Temps**.

- ▶ **Vie (2D6 +18)** : Jetez 2D6 et additionnez le résultat obtenu à 18, vous obtenez votre Total initial de Vie. Si votre Total de Vie vient à tomber à zéro, cela signifiera que vous êtes mort.
- ▶ **Adresse (1D6 +6)** : Jetez 1D6 et additionnez le résultat obtenu à 6, vous obtenez votre Total initial d'Adresse.
- ▶ **Notion** : Choisissez une notion parmi ces trois (1. Poison / 2. Corps à corps / 3. Perception).
- ▶ **Nature** : Jetez 1D6. Si vous obtenez 1 ou 2, vous êtes de nature curieuse. Si vous obtenez 3 ou 4, vous êtes de nature franche. Si vous obtenez 5 ou 6, vous êtes de nature prudente.
- ▶ **Temps** : Votre temps d'action est limité pour cette mission. Vous commencez l'aventure avec un compteur de Temps affichant zéro. Ajoutez un point à chaque fois que cela est précisé dans le texte.
- ▶ **Équipement** : Vous commencez l'aventure avec une potion Duzterhnol (+10P. Vie).

Combat

Phase 1

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

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

Phase 2

Au tour de votre adversaire. Procédez comme pour vous, sauf que vous utiliserez le total d'Adresse de votre adversaire comme référence.

Le premier à perdre tous ses points de Vie meurt. ■

Celui qui vous fait face est en roche noire et porte une longue épitaphe gravée en langage elfique sur tout son pourtour. Quant à celui sur votre droite, il semble uniquement composé d'ivoire et de jade.

Vous avez peut-être envie d'ouvrir l'un de ces tombeaux ? Si oui, lequel ? Celui en grès rose, allez au 44. Celui en roche noire, au 11. Ou celui d'ivoire et de jade au 33.

Si vous préférez sortir de cette crypte, allez au 29.

6

Vous déversez le contenu de l'urne en argent sur le sol. Parmi les cendres, vous mettez la main sur une clé accompagnée d'un parchemin. Vous dépliez le manuscrit sur lequel est seulement écrit : Clé Cinéraire numéro 5. Inscrivez cette clé et son numéro sur votre feuille d'aventure. Allez-vous ensuite vider le contenu de l'urne en cuivre au 25, ou quitter le crématorium au 14 ?

7

(+ 1 point au compteur Temps).

Toujours aucune trace de l'Illustre Imagier, et vous commencez à vous demander si vous ne faites pas fausse route. Le souterrain que vous suivez rejoint une petite chambre mortuaire dont la fonction est de relier trois tunnels. Vous pouvez suivre un tunnel vers le nord-ouest au 36. Ou emprunter le tunnel en direction du nord-est au 19. Sinon, vous remarquez que le tunnel sud est fermé par une porte d'airain. Vous pouvez ouvrir cette porte au 32.

8

Vous vous laissez glisser le long de la corde sur une bonne trentaine de coudées. Les semelles de vos bottes finissent par atteindre un sol spongieux dans lequel elles s'enfoncent. Il fait si noir au fond du puits que vos yeux mettent un certain temps avant de s'habituer à l'obscurité régnante. Vous finissez par percevoir les murs de pierre qui vous entourent, ainsi que la lointaine lueur d'une torche au bout d'un long couloir orienté vers le sud.

Vous percevez une forme étrange et répugnante qui avance vers vous en une lente reptation. Soudain, un jet d'acide siffle près de votre visage et vous brûle l'oreille. Vous venez de déranger une amibe géante, et elle vous bloque le passage !

Amibe Géante (Vie = 25 / Ad = 4)

Si vous terrassez ce monstre, allez au 49.

9

(+ 1 point au compteur Temps).

De part et d'autre du tunnel, des niches accueillent les ossements des défunts. Vu leur grand nombre, des générations d'êtres humains et d'elfes reposent ici.

Vos pas vous conduisent à une intersection. Vous pouvez soit suivre un tunnel s'enfonçant vers le sud-ouest au 15, ou bien un tunnel allant au sud-est au 28.

10

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans une grande caverne. Vous remarquez aussitôt qu'une multitude de chauves-souris sommeillent dans les voûtes. Votre irruption provoque un vent de panique parmi elles, résultat : elles vous attaquent en masse ! Affrontez-les comme un seul et même adversaire.

Nuée de chauves-souris (Vie = 14 / Ad = 10)

Si vous êtes vainqueur, vous inspectez la caverne. Vous y découvrez un vieux coffre abandonné contenant un élixir de Rodanil, ainsi qu'un étrange talisman en os, sur lequel est gravé le nombre 18. Notez ces trouvailles sur votre feuille d'aventure : Élixir de Rodanil (+5 P. Vie) ; Talisman en os numéro 18.

Il n'y a plus rien à dénicher ici, vous quittez donc la caverne pour revenir sur vos pas au 26.

11

Vous parvenez après bien des efforts à faire coulisser la dalle tombale. L'intérieur du



tombeau contient un corps momifié datant visiblement de plusieurs siècles. Une émanation néfaste se dégage de la momie, vous pouvez la ressentir. Vous êtes pris de vertiges et vos jambes flageolent. Vous perdez 5 points de Vie et 1 point d'Adresse à cause de la malédiction qui plane autour du cadavre.

Vous avez peut-être envie d'ouvrir un autre tombeau ? Si oui, lequel ? Celui en grès rose, au 44. Ou celui fait d'ivoire et de jade, au 33. Si vous préférez sortir de cette crypte, allez au 29.

12

Vous vous rapprochez de la nécropole en restant attentif aux moindres signes suspects. A priori, vous ne dénotez rien qui vous fasse courir de risques. Sur votre passage, seules quelques lucioles prennent leur essor pour s'égailler rapidement. Poursuivez au 18.

13

Vous appliquez la plante contre le mur et à l'aide d'une pierre, vous écrasez les tiges afin d'en tirer sa sève. Le liquide corrosif s'attaque à la pierre et crée au bout de quelques instants une ouverture assez grande pour vous y faufiler. Vous vous introduisez dans une petite grotte qui semble dépourvue d'intérêt. Vous découvrez néanmoins une potion d'Aram dans une vieille sacoche encore accrochée en bandoulière à un squelette décomposé. Notez ceci sur votre feuille d'aventure : Potion d'Aram (+6 P. Adresse pour un combat).

14

Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant, vous faites donc demi-tour en vous dirigeant vers le sud-est au 36.

(+ 1 point au compteur Temps).

En suivant ce tunnel lugubre, vous parvenez



RAVISCATE WIND TUNNELS, AIR RAID TUNNELS - BY DAN HOGGER (12) (CC BY 2.0) VIA FLICKR

dans une petite pièce ovale où sont entassées en vrac des caisses et des barriques vides. Il n'y a rien d'intéressant ici à récolter.

En direction de l'ouest, malgré la pénombre, l'encadrement d'une porte de bois est visible. Vous repérez aussi un long tunnel orienté nord-est. Qu'allez-vous faire ?

Allez-vous ouvrir la porte à l'ouest au 31, ou emprunter le tunnel vers le nord-est au 24 ? Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas en vous dirigeant vers le caveau, à l'est, au 35.

15

(+ 1 point au compteur Temps).

Votre cheminement vous amène à un nouvel embranchement. Vous pouvez à présent suivre un tunnel s'enfonçant vers le sud-ouest au 36, ou bien un tunnel creusé en direction du sud-est au 41, ou sinon, un tunnel en direction du nord-est au 9.

16

Alors que vous vous apprêtez à assommer par surprise l'Illustre Imagier, celui-ci se lève d'un bond et vous toise avec un rictus sardonique.

« Tu pensais vraiment me surprendre ? Tu n'es pas très doué pour un chasseur... Mes lucioles m'ont prévenu de ton arrivée lorsque tu t'es approché de la nécropole. »

Vous perdez 1 point d'Adresse pour ne pas avoir été assez discret. Allez au 34.

17

La clé cinéraire et la clé tumulaire s'insèrent parfaitement dans les serrures. La porte finit par s'ouvrir et vous pénétrez à présent dans une petite chapelle. C'est alors qu'un homme torse nu et tatoué se jette sur vous tel un dément, une dague dans chaque main. Vous n'avez pas d'autre solution que de l'affronter !

Dément tatoué (Vie = 17 / Ad = 11)

Si vous parvenez à le tuer, vous pouvez désormais vous intéresser à ce lieu de culte. Au fond de la chapelle, sur un hôtel, sont disposés un petit coffre et un crâne en métal de forme humaine.

Le petit coffre exige une clé spéciale pour être ouvert. En l'examinant, vous remarquez un nombre gravé sous la serrure. Vous pouvez lire XXVII. Peut-être avez-vous découvert une clé avec un numéro lors de votre précédente aventure à travers le marais ? Si c'est le cas, il vous suffit de soustraire le nombre 27 au numéro inscrit sur votre clé pour obtenir le paragraphe permettant d'ouvrir ce tombeau.

Si vous n'avez aucune clé, vous décidez d'emporter avec vous le crâne de métal. Notez-le sur votre feuille d'aventure. Vous n'avez plus rien à faire ici, vous revenez donc sur vos pas au sud en vous rendant au 35.

18

Vous dépassez une rangée de statues au visage et aux membres brisés pour enfin atteindre l'entrée du vieux monument. La flamme d'un brasero illumine l'entrée et vous permet de remarquer qu'aucune porte ne bloque son accès. Vous franchissez son seuil d'un pas résolu pour pénétrer dans un vaste caveau plutôt bas de plafond. Le long des parois saturées d'humidité, s'alignent les sépulcres des Gardiens de la Céleste Sagesse qui jadis régnaient sur cette partie du monde. C'est alors qu'un inquiétant grognement résonne...

Deux prunelles rouges se mettent à briller dans l'obscurité et se braquent sur vous. Un molosse de Rafyak bondit sur l'une des pierres tombales et attend que vous cédiez à la panique pour vous sauter dessus. Tandis que ses énormes pattes griffues labourent la dalle de pierre, sa gueule écume de rage et dévoile des crocs gros comme des pouces. Vous devez vous débarrasser de ce maudit mâtin si vous voulez aller plus loin. Affrontez-le !

Molosse (Vie = 10 / Ad = 6)

Si vous êtes vainqueur, allez au 35.

19

(+ 1 point au compteur Temps).

Les murs de ce tunnel suintent un étrange liquide comparable à du pus, cela ne vous rassure guère. Vous atteignez à nouveau une bifurcation. Vous pouvez suivre un tunnel vers le sud-ouest au 7, ou bien un tunnel en direction du sud-est au 26, ou un tunnel qui remonte vers le nord au 41.

20

La clé découverte dans le mausolée maudit s'insère parfaitement dans la serrure. Un déclic résonne et le tombeau s'ouvre de lui-même. À l'intérieur, au milieu des ossements, vous découvrez une ancienne potion Duzterhno (+10 points de Vie). Inscrivez-la dans votre besace.

Vous avez peut-être envie d'ouvrir un autre tombeau ? Si oui, lequel ? Celui en grès rose, au 44. Ou celui en roche noire, au 11. Si vous préférez sortir de cette crypte, allez au 29.

21

Vous atteignez une salle aux proportions immenses dont la partie centrale est éclairée par un puits de lumière. Vastrif Tarkyr est là, en pleine méditation, assis en tailleur sur un tapis rapiécé. Si vous êtes de Nature franche, allez au 16. Sinon, allez au 46.

22

Votre savoir toxicologique vous permet d'identifier ce végétal : il s'agit d'une herbe Ronjmur. La sève de cette plante est extrêmement corrosive et peut dissoudre rapidement les éléments de nature organique ou les minéraux. Vous cueillez avec application une grosse touffe que vous rangez dans votre besace. Notez l'herbe Ronjmur sur votre Feuille d'Aventure.

Vous reprenez votre marche pour réduire la distance qui vous sépare de la nécropole. Allez au 18.

23

Votre clé n'est apparemment pas la bonne, elle ne rentre pas dans la serrure. Un peu déçu, vous attrapez le crâne de métal que vous rangez dans votre besace. Notez-le sur votre feuille d'aventure. Ensuite, vous quittez la chapelle pour revenir sur vos pas au 35.

24

(+ 1 point au compteur Temps).

Vous atteignez une petite salle servant de jonction à quatre tunnels. Le premier s'enfonce vers le nord, le second se dirige vers le sud-ouest, le troisième vers le sud-est, et le quatrième vous entraînera au sud, mais il momentanément verrouillé par une herse en acier. Sur l'un des murs attenant à la herse se trouve une alcôve, au fond de laquelle un crâne est représenté sur une gravure en métal.

Si vous avez en votre possession un crâne de métal, allez au 43.

Si vous n'avez pas ce crâne, quelle direction allez-vous prendre ? Le tunnel au nord au 49, le tunnel au sud-ouest au 14 ou bien le tunnel au sud-est au 29 ?

25

Vous ôtez le capuchon de cire de l'urne et laissez s'écouler son contenu à vos pieds. Malheureusement, en se déversant, la cendre crée un nuage qui commence à vous irriter les yeux et le nez. Vous perdez donc 2 points de Vie et 1 point d'Adresse. L'urne contenait tout de même quelque chose d'intéressant : une clé en acier en forme de crâne. Vous ramassez la clé que vous rangez dans votre besace, n'oubliez pas de la noter sur votre feuille d'aventure. Ensuite, Allez-vous ouvrir l'urne en argent au 6, ou quitter le crématorium au 14.

26

(+ 1 point au compteur Temps).

Le souterrain que vous suivez rejoint une petite cellule servant de jonction à trois tunnels. Vous pouvez suivre un tunnel vers le nord-ouest au 19. Ou emprunter le tunnel en direction du nord-est au 2. Sinon, vous remarquez que le tunnel au sud est clos par une porte en fer forgé. Vous pouvez ouvrir cette porte au 10.

27

La curiosité vous pousse à visiter les alentours avant de pénétrer ce lieu. Vous contournez le monument délabré en vous faufilant entre d'anciennes colonnes. Vous repérez la forme d'un puits à quelques pas de là. En approchant de la margelle de pierre, vous remarquez un arceau rouillé auquel est fixée une corde dont l'extrémité disparaît dans la noirceur du conduit. À l'aide d'une pierre, vous vérifiez s'il contient de l'eau. Cependant, votre projectile – en supposant qu'il ait atteint le fond –, n'émet aucun bruit distinct !

Allez-vous descendre au fond du puits à l'aide de la corde au 8, ou vous diriger vers l'entrée de la nécropole au 18.

28

(+ 1 point au compteur Temps).

Votre progression vous amène à un nouvel embranchement. Vous pouvez soit suivre un tunnel s'enfonçant vers le sud-ouest au 41, ou bien un tunnel creusé en direction du sud-est au 2, ou sinon, un tunnel en direction du nord-ouest au 9.

29

(+ 1 point au compteur Temps).

Le tunnel se poursuit en direction de l'est et débouche finalement dans une galerie soutenue par d'imposants piliers en granit. Sous les toiles d'araignées poussiéreuses, des tapisseries séculaires aux teintes défraîchies ornent encore les murs. L'endroit est désert et vous ne ressentez aucune menace latente. En inspectant l'endroit, vous remarquez une petite porte d'acier dans le mur est.



Vous repérez aussi un long tunnel orienté nord-ouest. Qu'allez-vous faire ?

Allez-vous ouvrir la porte à l'est au 5, ou emprunter le tunnel vers le nord-ouest au 24 ? Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas en vous dirigeant vers le caveau, à l'ouest, au 35.

30

(+ 1 point au compteur Temps).

Le tunnel finit en cul-de-sac, cependant vous remarquez une légère brèche dans la paroi en pierre. Un coup d'œil vous permet de deviner qu'une salle secrète se cache derrière ce mur. Si vous avez en votre possession une herbe Ronjmur, allez au 13. Si vous n'avez pas cette plante, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour en revenant vers le sud-est, au 36.

31

Vous poussez la porte pour pénétrer dans ce qui ressemble à un crématorium. Des braises

brillent encore au fond d'un four crématoire, et le long des murs, des urnes cinéraires sont rangées sur des étagères. Deux d'entre elles attirent votre attention : l'une est en argent et l'autre en cuivre. Allez-vous ouvrir l'urne en argent au 6, ou l'urne en cuivre au 25 ? Ou quitter cette salle en revenant au 14 ?

32

Vous poussez la porte pour pénétrer dans une grande salle envahie par les toiles d'araignées. Une araignée géante chute du plafond pour s'attaquer à vous. Combattez-la !

Araignée géante (Vie = 15 / Ad = 6)

Si vous réussissez à vous en débarrasser vous découvrez, accroché dans la soie gluante, un talisman en os. Dessus est gravé le nombre 20. Notez ceci sur votre feuille d'aventure : Talisman en os numéro 20.

Il n'y a rien d'autre dans cet endroit, et aucune autre issue hormis celle par laquelle



vous êtes entrées. Vous revenez donc sur vos pas au 7.

33

La dalle d'ivoire ne bouge pas d'un pouce, rien à faire ! Elle est comme scellée. Vos doigts tâtonnent les bords du tombeau et repèrent rapidement la forme d'une serrure entre des arabesques de jade. En jetant un œil, vous distinguez un nombre, ciselé sous la serrure. Vous pouvez lire 30 . Peut-être avez-vous découvert une clé avec un numéro lors de votre précédente aventure à travers le marais ? Si c'est le cas, il vous suffit de soustraire le nombre 30 au numéro inscrit sur votre clé pour obtenir le paragraphe permettant d'ouvrir ce tombeau.

Si vous n'avez aucune clé sur vous, revenez au 5.

34

Vous lui demandez pour quelle raison il pille les demeures des nobles de Fénéstralad.

« Pour les pauvres... Je vole les riches pour donner aux miséreux. Le Colloque des Neuf se soucie comme d'une guigne de la pauvreté qui gangrène la cité, alors j'use de mes pouvoirs dans le seul but d'offrir un semblant de bonheur aux nécessiteux. »

Vous faites un pas vers lui tout en faisant coulisser votre sabre hors de son fourreau, quand soudain une ombre se glisse dans votre dos. Vous faites volte-face pour vous retrouver nez à nez avec un homme portant une tunique noire et un masque en or sur le visage.

« Tiens ! Il semble que tu ne sois pas le seul à m'en vouloir..., déclare Vastrif d'un air méfiant. L'Acinace aurait donc dépêché l'un de ses Peinés pour m'éliminer ? »

L'assassin se rapproche de vous, tandis que Vastrif s'éloigne dans votre dos.

« Maudit chasseur de primes, tu me fais perdre mon temps ! vous lance le Peiné tout

en s'emparant d'un poignard à lame courbe. Laisse donc à un professionnel le soin de régler cette affaire, veux-tu ? »

Vous n'avez pas d'autres solutions que d'affronter cet assassin si vous voulez ensuite appréhender Vastrif.

Peiné de l'Acinace (Vie = 24 / Ad = 13)

Si vous êtes vainqueur, allez au 40.

35

(+ 1 point au compteur Temps).

Le fond du caveau baigne dans la faible clarté d'une torche murale moribonde. Vous y distinguez trois renforcements qui correspondent en réalité à des tunnels. L'un vous conduira vers le nord, au 47. Le second, vous entraînera à l'ouest, au 14. Et le troisième s'enfonce vers l'est, au 29. Avant d'aller plus loin, vous vous équipez de la torche.

36

(+ 1 point au compteur Temps).

Les tunnels se suivent et se ressemblent, mais vous finissez par rejoindre un nouvel embranchement. Plusieurs directions s'offrent à vous. Vous pouvez très bien suivre un tunnel vers le nord-ouest en allant au 30. Ou bien vous engager dans un tunnel en direction du sud-ouest, au 48, ou dans un tunnel en direction du sud-est, au 7. Ou sinon, dans un tunnel orienté nord-est, au 15.

37

Vous appliquez le masque sur le visage gravé sur la dalle. À peine mis en place, un raclement indique que la dalle bouge d'elle-même, vous révélant ainsi son contenu. Sous une épaisse couche de poussière noire, vous découvrez une clé accompagnée d'un parchemin. Vous dépliez le manuscrit sur lequel est seulement consigné : Clé Tumulaire numéro 12. Inscrivez cette clé et son numéro sur votre feuille d'aventure. Qu'allez-vous faire ensuite ?

Allez-vous ouvrir le tombeau fait de roche noire, au 11. Ou celui en jade et ivoire, au 33. Si vous préférez sortir de cette crypte, allez au 29.

38

Les deux talismans, une fois placés dans le mécanisme, déclenchent l'ouverture de la double herse. Si vous avez plus de 42 points de Temps à votre compteur, rendez-vous au 3. Si vous avez 42 points de temps ou moins, allez au 21.

39

D'un pas déterminé mais prudent, vous vous rapprochez de l'entrée. Au détour d'une sépulture, votre regard est attiré par une touffe d'herbe dont l'aspect et la couleur vous rappellent quelque chose... Mais quoi ?

Si vous avez la Notion du poison, allez au 22. Si vous n'avez pas cette notion, vous vous rapprochez de la nécropole en restant attentif aux moindres signes suspects. A priori, vous ne repérez rien qui vous fasse courir de risques. Allez au 18.

40

Le Peiné ne vous causera plus de problèmes, vous lui avez réglé son compte. Il est temps maintenant d'affronter Vastrif en personne.

Vastrif Tarkyr (Vie = 16 / Ad = 9)

Si vous gagnez ce combat, allez au 50.

41

(+ 1 point au compteur Temps).

Après avoir arpenté ce tunnel sur une longue distance, vous débouchez sur une nouvelle bifurcation. Vous pouvez suivre un tunnel vers le nord-ouest, au 15, ou bien un tunnel en direction du nord-est, au 28. Ou sinon, un tunnel qui file plein sud, au 19.

42

Votre clé n'est pas la bonne, elle ne convient pas à la serrure. Retournez au 5 pour faire un autre choix.

43

Vous déposez le crâne en métal dans l'alcôve. La herse se soulève, libérant l'accès vers le sud. Vous vous engagez dans ce nouveau tunnel et finissez par atteindre un escalier qui s'enfonce vers un niveau inférieur. C'est alors que le bruit métallique de la herse résonne dans votre dos. Vous ne pouvez plus revenir en arrière ! Marche après marche et l'œil aux aguets, vous descendez vers les ténébreuses profondeurs de la nécropole. Vous parvenez enfin dans les catacombes, rendez-vous au 9.

44

La dalle du tombeau en grès semble impossible à déplacer. Vous remarquez un détail auquel vous n'aviez pas prêté attention : un visage est finement ciselé sur la dalle.

Si vous avez sur vous un Masque Funéraire, allez au 37. Si vous n'avez pas trouvé cet objet, il ne vous reste plus qu'à faire un autre choix.

Allez-vous ouvrir le tombeau en roche noire, au 11 ? Ou celui fait d'ivoire et de jade, au 33 ?

Si vous préférez sortir de cette crypte, allez au 29.

45

La clé découverte sur la dépouille du Vasouilleux des marigots s'insère parfaitement dans la serrure. Un déclic résonne et le coffret s'ouvre. Dedans, vous découvrez une potion Duzterhnl (+10 points de Vie). Inscrivez-la sur votre feuille d'aventure.

Vous vous emparez ensuite du crâne en métal que vous n'oubliez pas de noter aussi, puis vous revenez sur vos pas, au sud, en vous rendant au 35.

46

Vous vous approchez à pas de loup de l'Illustre Imagier, quand soudain celui-ci se lève d'un bond et vous toise avec un rictus sardonique.

« Tu as failli me surprendre, je dois le reconnaître... »

Vous gagnez 1 point d'Adresse pour votre discrétion. Allez au 34.

47

(+ 1 point au compteur Temps).

Le tunnel, long d'une cinquantaine de pas, aboutit devant une massive porte de bronze sur laquelle une gravure représente deux urnes côte à côte ; l'une projetant une langue de feu et l'autre un nuage noir. La porte n'a pas de poignée, seules deux serrures permettent d'ouvrir son battant. Si vous avez sur vous la Clé Cinéraire et la Clé Tumulaire, il vous suffit d'additionner les nombres de chacune de ces clés pour obtenir le paragraphe correspondant à l'ouverture de cette salle.

Si vous n'avez qu'une clé ou bien aucune, il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas au 35.

48

(+ 1 point au compteur Temps).

Le souterrain finit par vous conduire face une double herse d'acier qui vous empêche d'aller plus loin. L'ouverture ne peut se faire que grâce à deux talismans qu'il faut insérer dans un mécanisme archaïque. Si vous avez trouvé deux talismans en os dans les catacombes, il vous suffit d'additionner les nombres qui leur sont associés pour obtenir le paragraphe permettant d'ouvrir ces herses. Si vous n'avez pas trouvé les talismans ou bien si vous n'en avez qu'un, il ne vous reste plus qu'à faire marche arrière. Dans ce cas, allez-vous suivre le tunnel vers le nord-ouest au 36, ou celui vers le nord-est, au 2 ?

49

(+ 1 point au compteur Temps).

Vous êtes dans une petite salle déserte où s'entassent des monceaux de déchets organiques nauséabonds. En levant la tête, vous remarquez une corde qui permet de rejoindre l'extérieur de la nécropole. Vous remarquez aussi un vieux piédestal accolé à un mur, sur lequel repose une cage en métal renfermant un masque funéraire en or.

Si vous avez trouvé une clé en acier en forme de crâne, allez au 4.

Si vous n'avez pas cette clé, il vous est impossible d'ouvrir la cage. Qu'allez-vous faire ?

Allez-vous suivre le couloir en direction du sud, au 24. Ou grimper à la corde pour revenir à l'entrée de la nécropole, au 18.

50

En fouillant le corps inerte de Vastrif, vous mettez la main sur la houppelande d'invisibilité de Jézalihul, ainsi que sur le philtre Majestriarchique, les deux reliques qu'il avait volées au Colloque des Neuf.

Vous découvrez, dans le fond de la salle, le jeune Johanel enfermé dans une geôle. Vous le libérez de ses fers et lui remettez la houppelande pour qu'il la remette en main propre au capitaine Oléan. En effet, vous lui faites comprendre que vous avez de la famille à voir et qu'un long voyage s'impose. Vous viendrez chercher le reste de votre prime plus tard.

Vous avez réussi cette mission, bravo ! ■

NICOLAS LENAIN



Scénario *League of Adventure*

La Cité d'éméraude

PAR DENIS THOMAS

Introduction

L'histoire commence en octobre 1890 dans le comptoir anglais de Bakayoko en Tanzanie, petite possession britannique au milieu de la colonie allemande. Ce petit village oublié sur la côte de l'océan Indien compte une centaine d'habitants, et seulement deux représentants permanents de la couronne britannique : le lieutenant Stephen Hurricane et le docteur Duncan MacAllister. Depuis peu, trois autres personnages ont échoué ici : l'explorateur Alec Campbell, qui attend de pouvoir tester son scooter de la jungle dont les essais lui semblent des plus prometteurs, Humphrey Connely, un chasseur de gros gibier qui se remet tout juste d'une méchante fièvre, et Miss Hillary Jones, une journaliste qui espérait un reportage mémorable, mais il ne se passe jamais rien ici.

Aujourd'hui, le bateau ravitaillant chaque mois la colonie apporte une missive de

l'état-major anglais de Zanzibar, ordonnant à Hurricane de s'enfoncer à l'intérieur des terres pour retrouver et s'assurer de la personne de MBongo. C'est un sorcier esclavagiste qui s'est révolté, lors de la prise de contrôle britannique de l'île, contre l'abolition de l'esclavage. Des renseignements laissent supposer qu'il est passé par Bakayoko il y a quelques mois, et qu'il s'est réfugié à l'intérieur des terres. Selon les rumeurs, lui et ses lieutenants prépareraient leur revanche près du lac Tanganyika. Hurricane doit amener MBongo et ses deux lieutenants à Zanzibar, où ils seront jugés.

Une expédition militaire est hors de question au cœur d'une colonie étrangère. Il s'agira donc d'une expédition géographique, ou d'une chasse aux fauves, bref n'importe quel prétexte qui peut masquer la mission réelle. Celle-ci ne devra être révélée qu'au dernier moment, c'est-à-dire une fois les montagnes franchies. D'autant plus que la couronne soupçonne les Allemands de voir d'un bon œil tout ce qui pourrait affaiblir l'influence britannique dans la région.

Il serait donc très mal venu que MBongo s'allie à ces derniers. Même s'il n'a plus les forces dont il disposait lors de sa révolte, on sait qu'il garde des contacts sur l'île.

L'organisation de l'expédition et son prétexte sont laissés à l'initiative du lieutenant. Quand ils entendront parler de l'expédition, tout le monde voudra en être. Campbell est impatient de tester son scooter en condition réelle. Connely rêve d'être le premier européen à atteindre les 1000 lions. Quant à Miss Jones, voici un reportage tout trouvé. Et nul doute qu'elle sera des plus utiles à une telle expédition. Bien entendu, une telle aventure ne saurait se passer d'un médecin. Nous sommes fin octobre, la petite saison des pluies va bientôt commencer. Il faut donc en tenir compte pour l'organisation.

Personnages

- **Lieutenant Stephen Hurricane** : Représentant officiel de sa gracieuse Majesté dans cette colonie oubliée, il n'aspire qu'à en sortir. Il est cultivé et britannique jusqu'au bout des ongles. Ce n'est pas parce qu'il est le seul militaire dans ce trou paumé que la rigide discipline de l'armée anglaise doit se relâcher et les traditions être négligées. Toujours levé aux aurores, il oblige sa petite troupe composée d'une vingtaine d'indigènes à une cérémonie des couleurs dignes de Buckingham Palace (toute proportion gardée), marcher au pas, et participer à des entraînements éreintants. Mais ils sont loin d'être aussi obéissants et enthousiastes qu'ils le devraient, et leur discipline et stupidité ne manquent pas de l'énervier continuellement. Heureusement, il y a la pause thé. Elle est sacrée, et lui permet de relâcher la pression. Sans ça, il pendrait bien un ou deux de ces stupides indigènes pour l'exemple.
- **Alec Campbell** : Explorateur, il est aussi à l'aise dans la jungle la plus épaisse que dans les déserts les plus arides. Pour l'instant, il doit bien reconnaître que ses quelques expéditions ne lui ont pas apporté la notoriété qu'il espère. Il compte

Leagues of Adventure

Leagues of Adventure est publié en français aux éditions Sans-Détour. Ce jeu de rôle se place dans la grande tradition des jeux d'aventures victoriennes. Il bénéficie du système Ubiquity, qui le rend compatible avec la gamme *Hollow Earth Expedition*, déjà publiée chez Sans-Détour.

« *Leagues of Adventure* est un jeu de rôle situé durant l'époque victorienne. Il suit la tradition établie par H. G. Wells dans *La Guerre des mondes*, *L'Île du docteur Moreau* et *La Machine à explorer le temps*, par Edgar Rice Burroughs dans sa série *Tarzan*, par Sir Arthur Conan Doyle dans *Le Monde perdu* et *Les Aventures de Sherlock Holmes*, par Jules Verne dans *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*, *Cinq semaines en ballon* et *Les Aventures du capitaine Hatteras*, et par H. Rider Haggard dans *Les Mines du roi Salomon* et *Elle*. Des œuvres qui posèrent les fondations du style pulp quelques décennies plus tard. »



beaucoup sur son nouveau joujou, un scooter de la jungle, pour être reconnu l'égal de Stanley, Livingstone ou même Burton. Fidèle à la tradition familiale (son père a souhaité être enterré debout dans ses habits de noce), il a poussé l'excentricité comme un véritable art de vivre. Propulsé par un moteur Stirling à alcool, son scooter possède une chenille à la place de la roue arrière et une lame de bulldozer à l'avant pour écarter les petits obstacles. Il tire derrière lui une remorque qui, outre les bagages, emporte un distillateur capable de transformer certaines plantes en carburant. Solide, massif, cet étonnant engin est quasiment indestructible, à l'exception du moteur très délicat. Le réservoir a une autonomie de cinq jours en fonctionnement normal. Quant à son alambic, il faut environ une semaine pour distiller un plein selon les plantes utilisées.

- **Humphrey Connely** : Chasseur de gros gibier, il habite en Afrique depuis son enfance, et la connaît comme sa poche. Humphrey est aussi à l'aise dans la jungle la plus épaisse que dans la savane la plus désertique. Dans ses chasses, il est toujours accompagné de son serviteur et ami MBouba, un pisteur hors pair. Connely ne vit que pour la chasse au gros gibier. Il se souvient parfaitement de toutes ses expéditions, que ce soit en Inde ou en Afrique, et il est intarissable dessus. Il tient un compte précis de ses proies, et avec 995 lions à son actif, il ambitionne de devenir le premier chasseur à passer officiellement le cap des mille lions abattus.
- **Duncan MacAllister** : Médecin écossais. Surtout ne pas lui dire qu'il est Anglais, il déteste ces individus. Dieu merci, il n'y en a pas trop dans le village africain où il exerce. Bourru, doté d'un sale caractère, c'est pourtant un médecin sans pareil, même avec un verre dans le nez, ce qui est plutôt habituel chez lui dès les premières lueurs de l'aube. Grand amateur de whisky, il s'en fait livrer régulièrement une caisse de son Écosse natale. Mais quand le bateau a du retard, il se rabat à contrecœur sur

l'alcool local à base de mil, pestant contre cette boisson au goût atroce. Fin connaisseur des plantes, il sait tout le parti qu'il peut tirer des connaissances de guérisseur des sorciers indigènes.

- **Hillary Jones** : Suffragette convaincue, elle désire par-dessus tout montrer que les femmes sont tout autant capables que les hommes, et ce dans tous les domaines. Malheureusement, elle s'est vite aperçu que les hommes étaient plus sensibles à ses charmes qu'à ses capacités, ce qu'elle déteste par-dessus tout. Quand ça se produisait, le malotru s'en tirait la plupart du temps avec une remarque acerbe. Mais certains lourdauds ne veulent rien savoir, aussi doit-elle user de moyen plus expéditifs pour se faire comprendre. Le pire de tous est son rédacteur chef au Times. Il ne lui confie que des reportages mondains sur la bonne société londonienne, et n'arrête pas de l'humilier devant ses confrères ricanants. C'est pour leur montrer ce dont elle est capable qu'elle a pris toutes ses économies pour aller en Afrique, munie d'un simple carnet et d'un appareil photo dernier cri. Elle a l'intention d'écrire un reportage d'anthologie qui clouera définitivement le bec à tous les rustres de la rédaction. Mais elle a mal choisi sa destination, il ne se passe jamais rien ici : nulle expédition ne s'est aventurée au cœur de la jungle, nul lion dévoreur d'homme ne sème la terreur, nulle guerre ne vient perturber l'ordre si britannique des choses... Même les indigènes se sont civilisés, c'est dire l'intérêt de l'endroit.

MBongo et la cité d'émeraude

Contrairement à ce que pense l'état-major, MBongo est abandonné de tous, sauf de Kiyagi et Ouphoubani, deux de ses hommes les plus proches. Ils ont accosté discrètement à Bakayoko il y a plusieurs mois, et se sont enfoncés dans la jungle. Seuls, sans équipement, ils ont erré des mois durant, à moitié morts de faim. Sombrant peu à peu dans une folie attisée par leur haine des hommes blancs, ils sont devenus plus ou moins une légende colportée par les quelques indigènes les ayant croisés.

Hanagar aux scénarios

Leur errance a fini par les conduire à une mystérieuse cité abandonnée au sud du lac Tanganyika. En ruines, conquise par la jungle, il s'agit des restes de la mystérieuse Cité d'émeraude, dont la richesse provenait de l'exploitation de mines immenses. Tous ses bâtiments étaient ornés de bas-reliefs en émeraude pure, sans compter les statues géantes ornées de cette pierre précieuse. La cité régnait il y a des milliers d'années sur toute la région. Ses habitants adoraient Ryat'Akalos, un dieu adepte des sacrifices humains. Doté d'un corps d'homme à la tête de crocodile, ses bras sont remplacés par de hideux tentacules. Ryat'Akalos était représenté dans toute la cité, que ce soit sur des bas-reliefs ou des statues.

Grâce aux pouvoirs magiques accordés par leur dieu en échange des sacrifices, les rois-sorciers de la cité avaient réduit en esclavage la plupart des habitants des royaumes voisins. Pour ôter toute velléité de révolte aux plus insoumis, ils les transformaient en monstres semblables à leur dieu, ne leur

promettant un antidote que s'ils se comportaient correctement. Les pouvoirs accordés avaient cependant un prix : leur utilisation vous transformait peu à peu, et les sorciers se métamorphosaient pour devenir peu à peu semblables à leur dieu. Seul un antidote leur permettait de conserver leur apparence humaine.

Mais les mines se sont épuisées, et les royaumes voisins ont compris qu'il était temps pour eux de s'allier et détruire l'empire de la Cité d'émeraude. La bataille fut épique, les pertes des deux côtés innombrables, mais les rois-sorciers finirent par être vaincus, non sans que le grand prêtre, réfugié au cœur du temple, ne lance une dernière malédiction. Les vainqueurs ont laissé derrière eux une stèle relatant leur exploit, et ont muré tous les accès au temple. Mais le temps a aussi eu raison de leurs royaumes. Et aujourd'hui l'histoire de la Cité d'émeraude et de ses vainqueurs n'est plus qu'une légende. Le nom même de Ryat'Akalos a sombré dans l'oubli.



Errant à travers les ruines, MBongo et ses deux compagnons ont fini par déboucher sur l'ancien temple, vaste bâtiment où avait lieu les sacrifices humains. Totalement ravagé, ses bas-reliefs pillés, envahi par la jungle, le seul endroit toujours intact est le cœur du temple. Les murs ont cédé devant l'assaut de la jungle, permettant aux trois hommes de pénétrer à l'intérieur, jusqu'au cœur. Sur l'autel, on voit les emplacements où étaient enchaînées les victimes sacrificielles. Des rigoles servaient à amener le sang sur une immense émeraude, de près d'un mètre de diamètre. Mais cette émeraude est étonnamment propre. Elle boit littéralement le sang et, investie de puissance par les sacrifices, sert d'intermédiaire entre les rois-sorciers et Ryat'Akalos. Aujourd'hui, elle n'est plus que le réceptacle de l'esprit de Kisumuganda, le dernier grand prêtre dont l'esprit s'y abrita en attendant son retour promis par la malédiction. Et quand MBongo posa la main sur l'émeraude, Kisumuganda s'empara de son corps, détruisant l'esprit du malheureux. Désormais, une inquiétante lueur émeraude luit dans les yeux de MBonga.

Les premiers actes du grand prêtre réincarné furent de sacrifier Ouphoubani, lui permettant de recouvrer une partie de son pouvoir, puis de transformer Kiyagi en monstre. Depuis, Kiyagi écume la région, ramenant de nouveaux prisonniers, transformés à leur tour en créatures monstrueuses. Les bras deviennent de puissants tentacules, les muscles des jambes se développent considérablement et de puissantes griffes poussent à l'extrémité des membres. Quant à la bouche, les dents deviennent des crocs impressionnants, déformant les malheureux dont la mâchoire se déforme hideusement. Ces transformations ont lieu durant la nuit, et sont incroyablement douloureuses. Elles s'accompagnent aussi d'un changement de régime alimentaire. Au bout de quelques jours, seule la viande parvient à sustenter les malheureuses victimes, qui ne conservent qu'à grand peine une fraction de leur humanité. Ainsi réduits à leur misérable condition, ils font de parfaits esclaves.

Kisumuganda a bien entendu fabriqué l'antidote lui permettant de conserver forme humaine. Il en a accordé une dose minime à Kiyagi, lui laissant le cruel espoir qu'un jour il en aurait une dose complète. Il use du même stratagème sur certains malheureux, afin de s'en faire de fidèles lieutenants. Si cet antidote protège effectivement Kisumuganda des effets de sa magie, la protection accordée à Kiyagi et à ses lieutenants n'est que partielle. Leur tête reste humaine, mais les bras deviennent des tentacules à partir du coude. Quant à la peau, elle se couvre petit à petit de squames verdâtres.

Maintenant que son pouvoir est revenu à son plein potentiel et croyant se venger des royaumes responsables de la chute de la cité, Kisumuganda a lancé le terrible sortilège promis par sa malédiction sur la rivière alimentant la région : désormais, quiconque boira son eau, homme ou femme, se transformera. Et l'empoisonnement se répand, une inquiétante lueur verte émanant de l'eau.

Quand l'aventure commence, Kiyagi dispose d'une armée d'une cinquantaine de malheureux esclaves, et est aidé par deux presque monstres comme lui. La route suivie par sa bande est l'inverse de celle de l'expédition de nos amis aventuriers. La rencontre est donc inévitable.

Le trajet théorique

Jusqu'au sud du lac Tanganyika, les personnages joueurs devront franchir jungle, savane et montagnes, soit un voyage de presque de mille kilomètres :

- **100 km** à remonter la rivière dont l'embouchure arrive à Bakayoko. Après une demi-journée de voyage, c'est la jungle. 2 jours
- **200 km** de jungle légère. 8 jours
- **50 km** de jungle montagnaise. C'est de la moyenne montagne, 1 000 à 1 500 m environ d'altitude. 2 jours.
- **200 km** de jungle épaisse. 20 jours. 3 jours avant la fin de la jungle, l'expédition tombera sur un groupe de réfugiés.
- **200 km** de savane, jusqu'aux berges du

lac. 4 jours. À partir d'ici, toute l'eau est contaminée, comme l'atteste la lueur verdâtre qu'elle émet. En boire une gorgée ne suffit pas pour être changé en monstres, mais de petites transformations commencent déjà. En boire un verre complet par contre vous transforme en une nuit.

- **100 km** au sud du lac jusqu'à la Cité d'émeraude, jungle mutante (animaux + plantes le long des points d'eau). 8 jours

Avant les montagnes

La composition de l'expédition est laissée à la libre appréciation des bourlingueurs, notamment du lieutenant Hurricane qui la dirigera. Il dispose de toutes les ressources du village, y compris de sa petite troupe d'indigènes comme porteurs.

Jusqu'aux montagnes, le voyage se passe tranquillement. Connely aura même le loisir de tirer deux lions. Le seul incident notable se produira la première nuit le long de la rivière. Une patrouille allemande, composée de vingt-cinq indigènes commandés par le Hauptmann Ebert et deux sous-officiers, descend la rivière et ne manquera pas de s'interroger sur la présence d'une expédition conduite par un officier britannique. Les accords autorisant le comptoir de Bakayoko sont très strictes, et ne permettent pas aux Anglais d'avoir une troupe à l'extérieur du comptoir. Il faudra donc des trésors de diplomatie pour convaincre l'officier allemand de la nature purement civile de l'expédition. Extrêmement méfiant, il est notamment curieux vis-à-vis du scooter de la jungle, qu'il prend pour une arme secrète. Quant à une confrontation armée, elle serait extrêmement malvenue, et signerait sans aucun doute la fin du comptoir de Bakayoko. À noter que les sous-officiers allemands sont amateurs de schnaps. Un bon moyen de sympathiser, surtout avec le docteur.

Pour le reste, c'est tout juste si la petite troupe croise un petit fossé franchissable à pied, mais pas par un scooter de la jungle. On peut le longer, mais ceci fera perdre deux jours de voyage. Aux aventuriers de voir comment ils négocieront l'obstacle.

Pour la montagne, il existe des ravins que des ponts traversent par endroit, mais pas tous. Encore une fois, pas sûr que ces fragiles ponts de lianes soutiennent le poids de plus de deux ou trois personnes à la fois. Sans parler d'un lourd scooter de la jungle.

De l'autre côté des montagnes

Il y a encore plusieurs kilomètres de jungle à traverser, sans incident notable. C'est au moment de sortir de la jungle que les choses sérieuses commencent, l'expédition étant sur le point de tomber sur l'armée conduite par Kiyagi, mais aussi des réfugiés fuyant devant elle. Voici la liste des incidents qui doivent les pousser à se méfier.

Les réfugiés

Trois jours avant de sortir de la jungle et d'entrer dans la savane, le camp de nos aventuriers est attaqué par des réfugiés affamés. Ceux-ci ne sont ni nombreux (à peine une dizaine, dont deux femmes et quatre enfants), ni bien dangereux. Tout ce qu'ils demandent, c'est de la nourriture et de l'eau. Ils ont vu leurs amis devenir des monstres après avoir bu l'eau empoisonnée, et ont dû les tuer avant de l'être par eux. Ils ont aperçu un petit groupe de monstres de l'armée de Kiyagi de loin, et ont préféré fuir. De la centaine d'habitants de leur village, ce sont les seuls survivants. À part prévenir les personnages de ce qui les attend et de l'endroit où trouver leur village sur les rives du lac, ils ne seront d'aucune utilité. En suivant leurs traces, on trouvera des cadavres partiellement transformés, et souvent à moitié, voire entièrement dévorés.

La difficulté des personnages joueurs sera maintenant de ne plus boire de l'eau contaminée. Par chance, celle-ci se reconnaît facilement grâce à une faible lueur verte qui en émane. Plus on se rapproche de la Cité d'émeraude et plus le temps passe, plus la lueur est intense. Si à cet endroit la lueur ne se remarque qu'à l'ombre, dans la Cité d'émeraude, elle est presque aveuglante.

L'okapi mutant

Après une journée de voyage dans la savane, Connely est réveillé par MBouba au cœur de la nuit. À l'écart du campement, deux yeux verdâtres brillent dans le noir. La nuit est trop sombre pour qu'on distingue quoi que ce soit. On ne peut donc rien dire à propos de l'animal en question, d'autant plus qu'il est totalement silencieux. On ne peut estimer avec précision la distance, mais elle est d'une bonne centaine de mètres. Quant à leur hauteur, elle doit être entre 1m50 et 2m50. Si on essaye de se rapprocher, les yeux s'éloignent lentement. Si on insiste, ils finissent par disparaître dans un bruit de galop. Il est aussi possible de tirer dessus. C'est plutôt difficile, mais sauf en cas de réussite majeure, l'animal ne sera que blessé et s'enfuira.

Le lendemain, on trouvera des traces de sabots difformes, se terminant par des griffes. Quant aux éventuelles traces de sang, elles sont vertes, et non rouges. Suivre ces traces est facile pour un pisteur comme MBouba. Elles mènent au cadavre d'un okapi, en train d'être dévoré par deux hyènes. Mais un okapi qui n'a plus grand chose à voir avec l'animal d'origine. Ses pattes incroyablement musclées se terminent par des sabots griffus. Sa peau est partiellement recouverte de squames verts tirant sur le brun. Sa gueule s'est incroyablement allongée pour faire place aux crocs de sa mâchoire. La lueur de ses yeux s'est éteinte, mais s'est propagée dans ceux des hyènes, contaminées par la viande empoisonnée qu'elles dévorent. Bien que la mutation n'a pas encore fait effet sur les deux charognards, leur sauvagerie est telle qu'elles se jettent sur les personnages dès qu'ils approchent.

En voyant le cadavre, la moitié des porteurs prendra peur, et s'enfuira paniqué. Il faudra toute la diplomatie de Campbell pour que l'autre moitié ne les suivent pas.

Après l'eau, les personnages découvrent donc qu'ils ne peuvent plus se fier à la viande que leur procurait Connely, ou aux plantes que leur rapportaient les porteurs. À eux de se débrouiller pour savoir comment faire des



réserve non contaminée. Plus on se rapproche du lac, plus la probabilité que quelque chose soit contaminé augmente. À partir d'ici, il y a 50 % de chance que ça soit le cas. La probabilité augmente de 5 % par jour, jusqu'à 95 %.

Autres dangers

Plus on s'enfonce dans la savane, plus on a de chances de tomber sur des animaux ou plantes mutants. En voici quelques exemples :

- Une plante carnivore géante, dont les lianes se feront une joie d'attirer à elle un personnage joueur.
- Un lion mutant, dont la crinière a été remplacée par des tentacules. À Connely de voir si cela rentre dans son carnet à la case *Lions*.
- Des guêpes géantes, près de 50 cm. Leur piqure est incroyablement douloureuse, voire mortelle (enfoncez-vous une aiguille de 25 cm dans la jambe, rajoutez le venin, vous comprendrez). Ces insectes

se trouvent près des cadavres d'animaux qu'ils tuent avec leur dard et dévorent.

- Des spores enterrées : quand on marche dessus, elles explosent, projetant les personnages aux alentours sur plusieurs mètres (sur d'autres spores ? Une chance sur deux). Juste après l'explosion, un champignon pousse instantanément.

Les aventuriers ne rencontreront pas forcément tous ces dangers dans la savane. On peut en garder quelques-uns quand ils se rendront à la Cité d'émeraude.

Kiyagi

La troupe de Kiyagi se compose au moment où elle croise la route des aventuriers d'environ cinquante monstres, plus deux « presque monstres », tout juste capables de parler, et qui ne demandent pas mieux qu'on les libère de leur condition. Mais seul Kisumuganda est à même de fabriquer un sérum permettant d'inverser totalement la transformation. Kiyagi est suivi comme son ombre par



Kouli, un être encore plus monstrueux que les autres, et qui lui est totalement dévoué.

Il faudra donc se débarrasser de Kiyagi, et mieux même, le capturer pour l'interroger. Kiyagi n'a pas pris la peine d'envoyer des éclaireurs, même si de temps en temps il envoie quelques monstres chasser (étant déjà transformés, ils n'ont pas de problèmes avec la nourriture contaminée) et capturer des indigènes pour sa future armée. De plus, la discrétion n'est pas le fort de ses troupes. On entend leurs grognements bien avant de les voir, et leurs traces sont caractéristiques. Par contre s'en approcher discrètement ne sera pas chose aisée. Les mutations ne se limitent pas à des transformations physiques, mais ont aussi exacerbé l'ouïe et l'odorat, au détriment de la vue.

Les monstres et les prisonniers

Le premier contact des aventuriers avec les monstres sera un groupe de dix monstres

commandés par un presque monstre ramenant une cinquantaine d'indigènes capturés dans un village des alentours. En suivant la troupe sur quelques kilomètres, on remarquera que le presque monstre est capable de parler, et qu'il n'arrête pas de dire aux prisonniers, avec sa voix horriblement distordue, qu'il est désolé, qu'il n'a pas le choix, qu'on l'a obligé. En voyant pour la première fois des monstres, les porteurs indigènes restant voudront fuir, et il sera extrêmement difficile de les retenir.

Les monstres sont trop nombreux pour qu'un affrontement direct ait des chances de succès, mais peut-être qu'il sera possible de convaincre le presque monstre qu'on peut l'aider. Ce sera très difficile, les personnages n'ayant pas l'antidote, ne sachant même pas qu'il existe. Ce presque monstre est un transformé de fraîche date. Aussi, il ne sait rien à propos de la Cité d'émeraude, il ne connaît que Kiyagi. Mais il peut quand même leur fournir de précieux renseignements sur lui et l'emplacement de son camp, ainsi que

sur l'existence de l'antidote. Les indigènes délivrés ne savent rien, et chercheront à fuir immédiatement. Il sera impossible d'en recruter comme porteur.

On peut aussi se contenter de suivre la troupe, qui mènera nos bourlingueurs directement au camp de Kiyagi.

Le camp de Kiyagi

Kiyagi a installé son camp dans un village d'une dizaine de huttes. Il a élu domicile dans la hutte centrale, celle du chef, et l'absence de discipline fait que chaque monstre se met où il veut, sans ordre précis. Certains sont dans les huttes, d'autres à même le sol. Kouli, lui, dort devant la porte de son maître. À l'extérieur du village, un enclos à bétail a été transformé en prison pour les indigènes capturés. L'enclos est divisé en deux parties, les indigènes transformés et les autres. L'enclos est sévèrement gardé par une dizaine de monstres. Si un indigène tente de fuir, il est vite rattrapé et déchiqueté par les gardiens. Il y a une cinquantaine de prisonniers actuellement, plus une vingtaine de monstres récemment transformés.

Le soir, les non transformés sont nourris avec de l'eau contaminée. La nuit, on peut entendre leurs hurlements au fur et à mesure de leur transformation. Au petit matin, la transformation est complète, et Kiyagi en choisit un pour en faire un presque monstre en lui donnant quelques gouttes du précieux antidote. Il libère ensuite les transformés de la veille, totalement sous son emprise après une journée. Leur enclos est désormais capable de recevoir de nouveaux malheureux à changer en monstres.

Les aventuriers suffisamment proches du camp pourront assister à une scène intéressante. Un presque monstre discute, ou plus exactement parle, avec un monstre visiblement femelle, dont la transformation complète ne lui permet malheureusement pas de répondre. Cette dernière n'était autre que son épouse avant leur capture. Voyant ceci, Kiyagi attrape son fouet et frappe violemment le presque monstre en hurlant que c'est

la dernière fois qu'il le surprend avec cette femelle. La prochaine fois, il lui supprime l'antidote. Ce dernier commence à avoir vouloir frapper Kiyagi, mais Kouli, toujours derrière Kiyagi, s'interpose en grognant. Le presque monstre hésite un instant, puis s'éloigne après un dernier hurlement de rage. Kiyagi donne alors l'ordre à Kouli de suivre le presque monstre, et de lui administrer une correction, ce qui mettra en joie la brute.

Aux aventuriers de se débrouiller pour entrer en contact avec lui ou non, afin de neutraliser Kiyagi. Mais pour ceci, il faudra se débarrasser de Kouli, ce qui sera loin d'être facile. Pour faire parler Kiyagi, le meilleur moyen est encore de lui faire boire de l'eau contaminée. Paniqué à l'idée de devenir complètement un monstre à son tour, il dira tout ce qu'il sait. Les personnages joueurs apprendront ainsi l'emplacement de la Cité d'émeraude, et de la folie qui a saisi MBongo quand il a posé la main sur l'émeraude géante. Il ne sait cependant rien de Kisumuganda et de ses pouvoirs.

La Cité d'émeraude

Le trajet jusqu'à la cité est très périlleux de par la nature de la jungle traversée. Si les personnages n'ont pas encore rencontré tous les périls énumérés plus tôt, c'est le moment. On peut même en rajouter quelques nouveaux si besoin : gorilles mutants, serpents géants, lianes vivantes...

La cité est au cœur de la jungle, et cette dernière a envahi les rues de la cité. Les bâtiments sont en ruines, envahis par la végétation qui a détruit les murs et soulevé les pavés des rues. Bizarrement, alors que les mutations devenaient de plus en plus importantes au fur et à mesure qu'on s'approche de la cité, elles ont totalement disparu en son sein. Seuls quelques rares animaux portent encore les stigmates de leur contamination.

Mais si les animaux mutants sont rares dans la cité, il n'en va pas de même des monstres volontairement créés par Kisumuganda lors de ses expériences. Ils errent sans but, le sorcier leur ayant interdit de franchir les limites de la cité. Très agressifs, ils tueront tout être

humain qu'ils rencontreraient. Kisumuganda pensait plus à des prisonniers qu'à des intrus, mais pour nos bourlingueurs le résultat sera le même : atteindre le temple où le sorcier mène ses expériences sera très difficile. Même si la nuit les monstres dorment ici ou là, leur sommeil est assez léger. Et quelques-uns ne dorment jamais.

Il sera facile de trouver le temple situé sur une petite élévation au centre de la ville. À peine moins délabré que les autres bâtiments, seul son cœur autour de l'émeraude géante est resté intact. Le temple est le lieu où les résultats ratés des expériences du sorcier vivent dans des conditions misérables. Certains dépourvus de membres se traînent péniblement dans les couloirs, tels de monstrueux serpents handicapés. D'autres disposent d'organes surnuméraires : yeux, oreilles, têtes, mais aussi estomac, poumons... Autant d'atroces excroissances qui leur poussent sur le torse ou dans le dos. Mais d'autres sont plus « réussis » si on peut dire. Dotés de plusieurs membres, d'une force herculéenne, ils seront de mortels adversaires pour des aventuriers qui s'y trouveraient confrontés. Par chance, ils ne sont que dix.

Kisumuganda ignore tout des armes à feu. Quant aux monstres, ils sont trop abrutis par leur métamorphose pour réfléchir. Aussi, des détonations éparses ne donneront pas tout de suite l'alerte. Mais en cas de fusillade persistante, le sorcier enverra quand même quelques monstres pour découvrir l'origine de ce mystérieux bruit.

La stèle

À l'entrée du temple, les personnages tomberont sur une stèle relativement épargnée par les ravages du temps. Elle comporte une inscription en hiéroglyphes, qu'il sera plutôt difficile de comprendre avec précision, même avec des connaissances dans les langues couchitiques.

Le texte de la stèle est une ode à la mémoire des rois Kalongo et Obango ayant unis leurs forces contre les maudits rois-sorciers de la Cité d'émeraude et leur armée de monstres. Elle

comporte également un avertissement à propos de la malédiction lancée par Kisumuganda, terré au cœur du temple, prédisant son retour. Ce jour-là, l'eau des rivières sera changée en poison, et la nature elle-même se révoltera contre les royaumes impies, répandant horreur et terreur sur terre. Et alors, le règne de la Cité d'émeraude s'étendra à l'univers.

Si les royaumes ont disparu, la malédiction s'est bien produite avec la libération de Kisumuganda par MBongo. Reste à savoir pour le règne de la Cité d'émeraude : ceci ne dépend que de nos aventuriers.

Le temple

Pour pénétrer dans le temple, il faudra emprunter le passage pris par MBongo. Il ne sera pas difficile à trouver, il suffit de faire le tour du temple jusqu'à tomber dessus. Ce tour permettra aux aventuriers de s'apercevoir que toutes les entrées du temple ont été murées, et que la seule entrée est un passage créé par un arbre qui, ayant poussé près du mur, en a fait tomber tout un pan.

L'exploration du temple (si nos aventuriers ne foncent pas directement au centre du bâtiment) va permettre de lever une partie du voile de mystère sur ces monstres. Il existe encore quelques bas-reliefs relativement intacts qui décrivent les antiques cérémonies. Les personnages pourront ainsi comprendre que la magie permettant aux prêtres de transformer les prisonniers en monstres repose sur des sacrifices humains à un mystérieux dieu, dont l'aspect n'est pas sans rappeler de loin les monstres créés par Kisumuganda.

La plupart des monstres ici sont, nous l'avons dit, le résultat des expériences ratées de Kisumuganda. Ils sont globalement inoffensifs, il suffit juste de se tenir à l'écart des tentacules. Il en va tout autrement quand on s'approchera du cœur du temple, là où le sorcier a trouvé refuge. Ceux-ci sont nettement plus redoutables.

Les prisonniers

Bien que le temple soit en ruines, certaines parties ont mieux résisté aux ravages du



Hanagar aux scénarios

temps que d'autres. C'est notamment le cas des appartements du grand prêtre (voir ci-dessous) et d'une grande pièce dont l'usage initial s'est perdu, et qui sert aujourd'hui de prison pour les futurs sacrifiés et monstres. Le sorcier a dévolu ce rôle de prison à cette pièce quand il a vu qu'elle n'avait qu'une seule entrée. Deux monstres montent la garde, mais là aussi, ils sont plus là pour éviter que les prisonniers s'échappent que vérifier la présence d'intrus. Deux autres amènent quotidiennement aux captifs une ration de viande crue et un peu d'eau, juste assez pour qu'ils ne meurent pas de faim.

Même si la seule entrée est gardée, il est possible de communiquer avec la cinquantaine de prisonniers par une lézarde large d'une main dans un des murs. Elle est suffisamment éloignée de l'entrée pour que le risque d'attirer un des gardes reste minime. Les prisonniers ne savent pas grand chose, Kisumuganda les considère comme à peine mieux que des animaux, et c'est tout juste s'ils le voient. Parfois, il vient chercher certains d'entre eux,

et on ne les revoit plus. Les hurlements nocturnes les plongent dans la terreur d'être les prochains. Si la plupart ignore l'origine des monstres, certains se doutent du sort de leurs compagnons d'infortune. Mais ils ignorent tout de MBongo ou de Kisumuganda, ils ne connaissent qu'un mystérieux sorcier.

Le cœur du temple

L'ancien grand prêtre réincarné s'est installé dans ses anciens quartiers, qui donnent sur le cœur du temple. Il s'y est fait installer par ses esclaves monstres un mobilier sommaire. On y trouve une simple couche, une table et une chaise. La seule chose qui peut intéresser nos aventuriers est une jarre contenant l'antidote. En effet, à force d'utilisation, la magie de Kisumuganda se retourne aussi contre lui. Seule une dose quotidienne de cet antidote lui permet de conserver partiellement forme humaine. Ses yeux luisent d'une inquiétante lueur émeraude, et sa peau commence à se couvrir de squames verdâtres. On reconnaît cependant facilement le corps de MBongo.

Quand les personnages arrivent au cœur du temple, Kisumuganda sort de ses appartements pour procéder à un sacrifice humain, tandis que trois prisonniers enchaînés près de l'émeraude attendent, terrifiés, le rituel qui les transformera en monstres.



Quatre monstres sont présents, ils viennent d'enchaîner les prisonniers et s'éloignent lentement tandis que le sorcier s'approche, un couteau en silex à la main.

Et maintenant, c'est aux aventuriers de sauver le monde.

Kisumuganda

Pour se débarrasser définitivement du sorcier, il faut tuer son corps actuel, mais ça ne suffit pas. Une fois son corps mort, une émanation lumineuse en surgit pour se réfugier dans l'émeraude géante. On doit donc détruire celle-ci aussi. Et sans la toucher : sinon Kisumuganda s'empare du corps de l'inconscient, détruisant son esprit. La destruction de l'émeraude fait aussi disparaître la malédiction. L'eau de la rivière redevient pure, mais les eaux déjà empoisonnées le restent. Elles se dilueront avec le temps, et il faudra plusieurs années avant la disparition complète du poison. Bien entendu, les hommes et animaux déjà métamorphosés le resteront. Seul l'antidote de Kisumuganda permet d'inverser le processus. Il n'en reste qu'une dizaine de doses dans ses appartements.

Mais les personnages joueurs n'ont que très peu d'indice leur laissant deviner que l'esprit d'un sorcier disparu il y a des siècles s'est emparé de MBongo. Il y a donc des risques qu'ils essaient d'obéir aux ordres et de le ramener pour être jugé à Zanzibar.

Si Kisumuganda est capturé vivant, on peut l'interroger. Le sorcier prend les personnages pour de puissants mages. Il ignore

tout des techniques modernes, et pour lui les armes à feu et les autres outils des aventuriers sont simplement des artefacts magiques. Aussi, essaiera-t-il par tous les moyens de s'en emparer, mais ne saura pas s'en servir : il faut introduire une balle dans le canon,

armer, enlever la sécurité, puis presser la détente, toute une série de manœuvres dont il n'a pas idée. S'il se saisit de l'une d'entre elles, il ne pourra guère que menacer les aventuriers.

Kisumuganda refusera de parler, sauf sous la contrainte (menacer de détruire l'émeraude en est une excellente), et s'il le fait, il ne parle que la langue de la Cité d'émeraude, une langue morte aujourd'hui, mais dont toutes les langues de la région descendent. L'interrogatoire du prisonnier sera donc difficile, mais pas impossible. Si les aventuriers arrivent à comprendre qu'ils sont confrontés à un ancien roi-sorcier de la Cité d'émeraude, ils pourront apprendre toute l'histoire du lieu et de la malédiction.

Ils peuvent aussi apprendre à fabriquer l'antidote. La magie de Ryat'Akalos fait que du sang humain entre dans sa composition, en grande quantité. Les autres ingrédients sont plus classiques : herbes et plantes diverses, dont Kisumuganda ne donnera pas facilement la description. Mais à partir d'échantillons, des connaissances en chimie et biologie permettront de se passer de son aide.

Épilogue : Le retour

Le retour se passera plus ou moins bien. La jungle mutante ne sera plus vraiment un problème. Après tout, nos aventuriers l'ont déjà traversée une fois, et ils en connaissent tous les pièges. Le seul problème en fait viendra du sort qu'ils ont réservé à Kisumuganda.

La meilleure chose à faire est évidemment de



le tuer et de détruire l'émeraude. Inutile de jouer le retour dans ce cas-là. Les aventuriers sont déjà tombés sur tous les pièges de la jungle mutante, pas la peine d'en rajouter.

Mais par expérience, on sait qu'il ne faut jamais sous-estimer la stupidité des personnages joueurs. Il est donc tout à fait possible qu'ils ramènent MBongo à Zanzibar pour le faire juger. Et comme l'avidité est un défaut de bien des joueurs, il n'est pas impossible non plus qu'ils emportent également l'émeraude. Dans ce cas, le retour sera très intéressant à jouer. Kisumuganda cherchera à recouvrer son pouvoir et à neutraliser les aventuriers. Il suffit qu'il arrive à sacrifier l'un d'entre eux sur l'émeraude. Ça n'en sera que plus facile si le groupe croise un ou deux monstres errants. Après le sacrifice, il aura assez de pouvoir pour changer les autres en monstres à sa merci.

Il y a évidemment bien d'autres options selon les actes des bourlingueurs. La seule constante est que tant que Kisumuganda est

vivant, il cherchera par tous les moyens à recouvrer son pouvoir. Et tant que l'émeraude est intacte, la malédiction peut resurgir à tout moment.

Personnages non joueurs

Kisumuganda

Les pouvoirs magiques du sorcier proviennent de rituels. Ils sont donc sans utilité dans un combat ou en urgence. En contrepartie, s'il a le temps et une victime à sacrifier, on peut considérer qu'il est capable de faire à peu près n'importe quoi à l'initiative du meneur de jeu.

À titre informatif, son rituel qui consiste à métamorphoser des indigènes en monstres nécessite un sacrifice humain et une heure par monstre, dans la limite de cinq.

Son rituel le plus puissant est la malédiction qu'il a lancée sur la région. Il lui a fallu dix sacrifices, toute une journée et une nuit pour le lancer.

► Attributs

► Corps	2
► Dextérité	2
► Force	2
► Charisme	3
► Intelligence	3
► Volonté	3
► Taille	0
► Déplacement	4
► Perception	6
► Initiative	5
► Défense	4
► Étourdissement	2

► Compétences

► Armes blanches	2 + 3 = 5 (2+)
► Bagarre	2 + 1 = 3 (1+)
► Intimidation	3 + 4 = 7 (3+)

► Talents

► <i>Terrifiant</i>	Intimidation à la place d'attaque contre Volonté adverse : malus de -2 pour un round par succès excédentaire
---------------------	--

► Armes

► <i>Coutelas en pierre</i>	dommage 2L
-----------------------------	------------

► Santé

5

Kiyagi et les presque monstres

Les avant bras se sont transformés en tentacules munis de griffes, tandis que les jambes ont vu leur musculature se renforcer. Leur peau est couverte de squames verdâtres procurant une petite protection naturelle.

► Attributs

► Corps	4
► Dextérité	2
► Force	4
► Charisme	1
► Intelligence	1
► Volonté	2
► Taille	0
► Déplacement	6
► Perception	3
► Initiative	3
► Défense	7
► Étourdissement	4

► Compétences

► Bagarre	4 + 4 = 8 (4)
-----------	---------------

► Armes

► <i>Bras tentacule</i>	portée 1 m. dommage 2L
-------------------------	---------------------------

► Santé

6

Monstres

Totalement transformés, les bras sont remplacés par des tentacules de 2 m munis de puissantes griffes. Quant à leurs jambes, leur impressionnante musculature leur donne une vitesse effrayante. Leurs crocs sont mortels. Ils ont un bonus de 2 en perception pour l'odorat et l'ouïe, un malus de 1 pour la vue. Et eux aussi ont une peau recouverte de squames.

Les monstres améliorés du temple disposent de deux paires de tentacules.

► Attributs

► Corps	5
► Dextérité	2
► Force	5
► Charisme	1
► Intelligence	1
► Volonté	2
► Taille	1
► Déplacement	7
► Perception	3
► Initiative	3
► Défense	8
► Étourdissement	5

► Compétences

► Bagarre	4 + 4 = 8 (4)
-----------	---------------

► Armes

► <i>Bras tentacule</i>	portée 2 m. dommage 2L
► <i>Gueule</i>	dommage 3L

► Santé

8

Indigènes

► Attributs

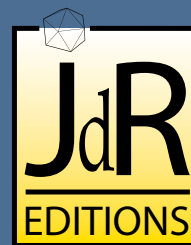
► Corps	2
► Dextérité	2
► Force	2
► Charisme	2
► Intelligence	2
► Volonté	2
► Taille	0
► Déplacement	4
► Perception	4
► Initiative	4
► Défense	4
► Étourdissement	2

► Santé

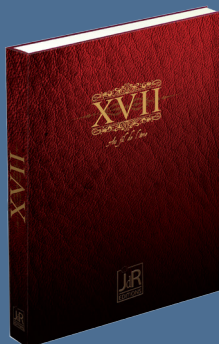
4 ■

DENIS THOMAS

Les dernières infos de

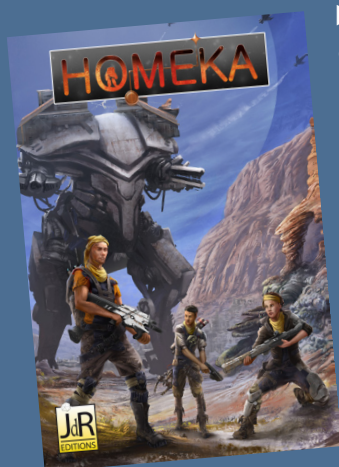


Bar



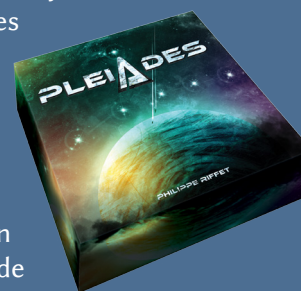
► **XVII**, le jeu de rôle de cape, d'épée et de surnaturel est enfin en vente dans toutes les boutiques partenaires (liste sur www.jdrditions.com).

► Avec un peu de chance, vous pourrez peut-être mettre la main sur l'un des rares exemplaires encore en rayon de la superbe **version collector** du jeu.



► Le kit découverte de **Homeka**, le jeu de rôle des mékas errants, est disponible gratuitement sur le site de l'éditeur.

► Une souscription pour le jeu de société **Pleiades** sera lancée sous peu. **Pleiades** est un jeu de placement à plusieurs niveaux de stratégie où les joueurs doivent exploiter des planètes et dessiner des constellations. L'illustration a été confiée à Olivier San Filippo, bien connu pour son travail dans le monde du jeu de rôle. ■



FRÉDÉRIC DORNE



LA LOUTRE RÔLISTE

JEUX DE RÔLE

ROMANS

GOODIES



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

YES I PLAY JDR



MOI
MEUJEUH ET
MÉCHANT



Interview

Rencontre avec Jahyra, illustratrice de FU

FU: The Freeform/Universal RPG, de son petit nom original, est un système de jeu de rôle générique, dont nous parlions le mois dernier, à l'occasion du lancement du financement participatif de la version française, proposé par les éditions Stellamaris.

Alors que ce financement encore en cours est d'ores et déjà un succès, les *Chroniques d'Altaride* vous invite à la rencontre avec Jahyra, l'illustratrice de cette future version française du système.

Chroniques d'Altaride : FU est un système générique : comment donne-t-on une unité graphique à une proposition qui se veut justement universelle ?

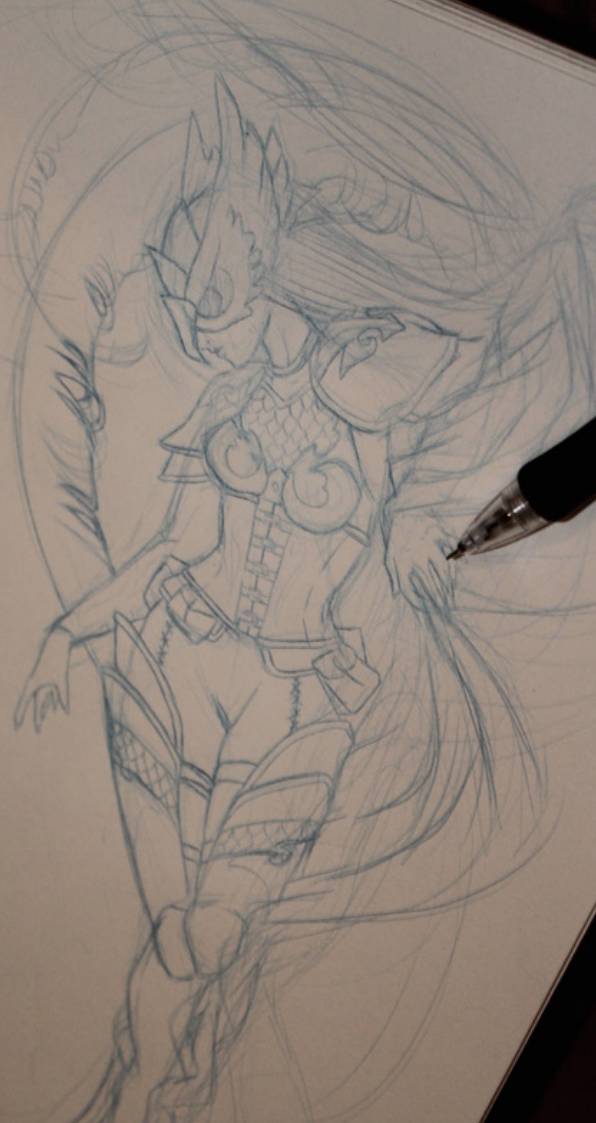
Jahyra : Au premier abord, je me suis carrément posée la question. Comment donner une unité à quelque chose qui peut servir à tant de styles différents ? Étant donné que je vais illustrer seule la totalité de l'ouvrage, il est vrai que mon style de dessin va de lui-même aider à unifier le tout. Mais bien sûr, cela ne suffit pas. Aussi, selon le découpage de l'ouvrage réalisé, ai-je choisi de reprendre tout au long du livre une construction d'illustration type, qui pourra servir d'intercalaire en quelque sorte. La couverture est un bon exemple de ce que je pense réaliser pour une partie des illustrations.

C. d'A. : Quel est votre parcours dans le domaine de l'illustration ?

J. : Comme beaucoup d'illustrateurs, j'ai fait de timides débuts amateurs dans les fanzines avec de petites bandes dessinées courtes, et je me suis vite orientée vers l'illustration qui me semblait plus adaptée personnellement. Et les petites commandes en entraînant de plus grosses, au fur et à mesure je me suis retrouvée à illustrer du jeu de rôle, qui a l'énorme avantage de me faire changer d'univers à chaque nouvelle commande, et qui me permet d'expérimenter des choses que je n'aurais probablement jamais illustrées de mon propre chef.

C. d'A. : Faites-vous ou avez-vous fait du jeu de rôle ? Si oui, cela vous aide-t-il à illustrer FU ? Si non, comment interprétez-vous le texte que vous mettez en images ?

J. : J'ai déjà fait quelques parties de jeu de rôle sur table, mais j'avoue ne pas avoir été emballée. Cela ne tient pas aux systèmes de jeu, aux univers ou aux joueurs, mais bien au principe même du jeu de rôle papier. Bien que trouvant le principe génial, je pense qu'il n'est tout simplement pas fait pour moi. Je préfère le jeu de rôle grandeur nature, où l'on est directement dans la peau de son personnage, c'est à mon sens beaucoup plus



Quelques liens

- ▶ jahyra.fr
- ▶ fr.ulule.com/fu-jeuderole
- ▶ perilplanet.com/fu-rpg/



spontané et immersif ! Cependant, ma petite expérience en tant que rôliste ne m'empêche pas de m'intéresser aux jeux de rôle en eux-mêmes. J'aime les beaux ouvrages bien illustrés, joliment mis en page et au riche contenu clair et ordonné. J'essaie d'appliquer ce que j'aimerais trouver à titre personnel dans le type d'ouvrage sur lequel je travaille lorsque je réalise les illustrations. Je demande également souvent l'avis de mon entourage rôliste car après tout, ce seront eux les premiers concernés !

C. d'A. : Avez-vous déjà réalisé des illustrations dans le domaine du jeu de rôle ?

J. : FU est concrètement mon troisième contrat concernant le jeu de rôle. J'ai déjà réalisé, il y a quelques années maintenant, mes premières peintures numériques pour la gamme *Le Dernier Bastion*, et plus récemment toute une série d'illustrations encrées pour une nouvelle gamme qui est actuel-

lement en cours d'écriture. Mais j'ai fait et continue de faire des illustrations pour des parties de jeu de rôle en conventions et festivals, ou tout simplement pour des amis joueurs.

C. d'A. : Comment définissez-vous votre style graphique ?

J. : Mes ascendances mangas sont assez visibles, bien qu'estompées avec le temps. J'use et abuse de looks médiévaux-fantastiques qui tiennent par magie, et je ponctue tout cela avec peut-être un peu trop de femmes fatales aux hauteurs de talons improbables... Je pense que l'on voit assez vite qu'il s'agit d'une vision féminine !

C. d'A. : Combien d'illustrations pensez-vous réaliser pour FU ? Dans quelle esthétique ?

J. : J'aimerais faire la part belle au médiéval-fantastique qui regroupe quand même une grande partie des jeux de rôle actuellement sur le marché, mais je ne vais bien sûr pas me cantonner à cela. À l'image de la cou-

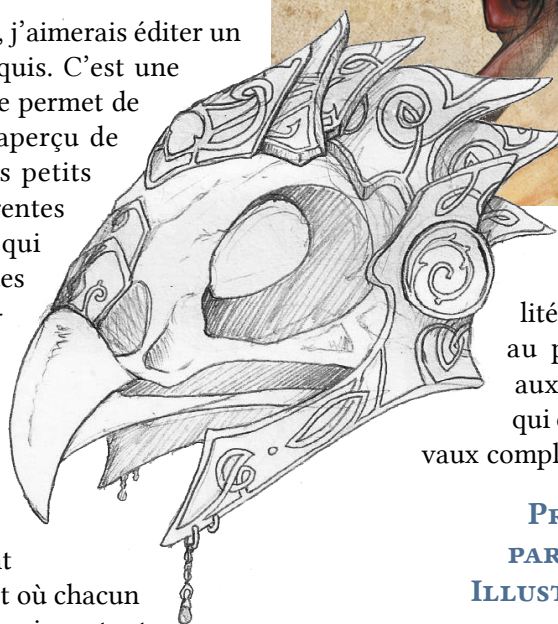


verture, plusieurs styles seront représentés et je ferai de mon mieux pour qu'aucun ne soit lésé ! Chaque univers représenté aura son ambiance à faire passer, et ce ne sera pas facile ! D'un commun accord avec l'éditeur, la grande majorité des illustrations sera sous forme de crayonné, hormis quelques pages et endroits spécifiques qui eux seront colorisés numériquement. Je vais réaliser la totalité des illustrations pour FU, cela représente tout confondu une quarantaine d'images.

C. d'A. : Quels sont vos projets ?

J. : Dans un futur proche, j'aimerais éditer un deuxième carnet de croquis. C'est une petite sortie, mais qui me permet de proposer au public un aperçu de mon travail puisque ces petits livrets regroupent différentes esquisses personnelles, qui ne sont ni des commandes ni des illustrations abouties. Cela a également une sorte de valeur sentimentale !

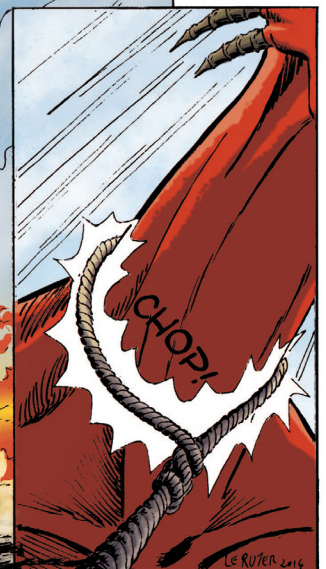
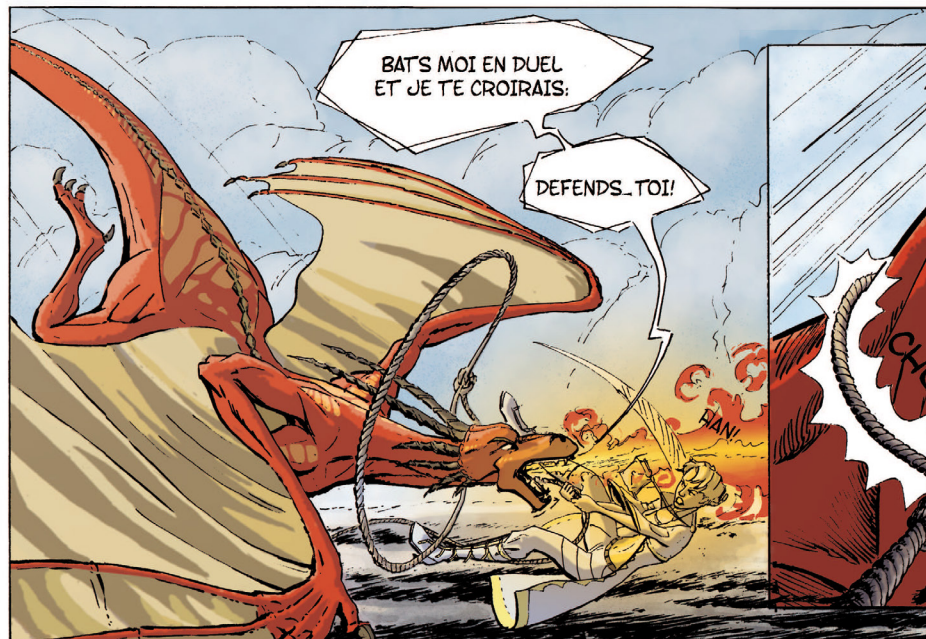
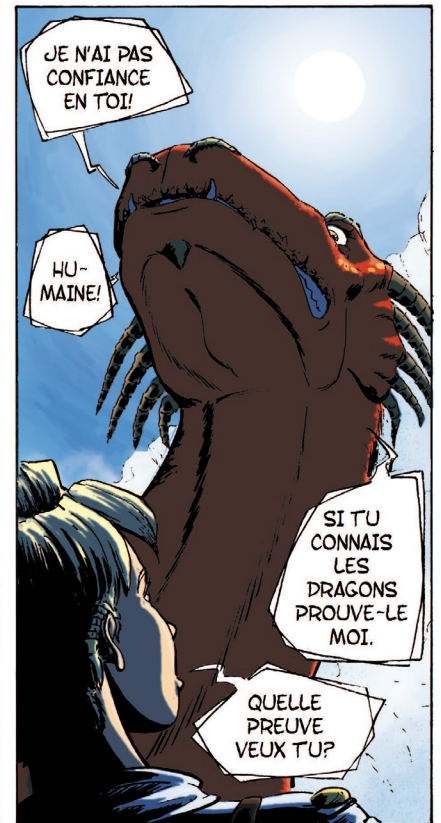
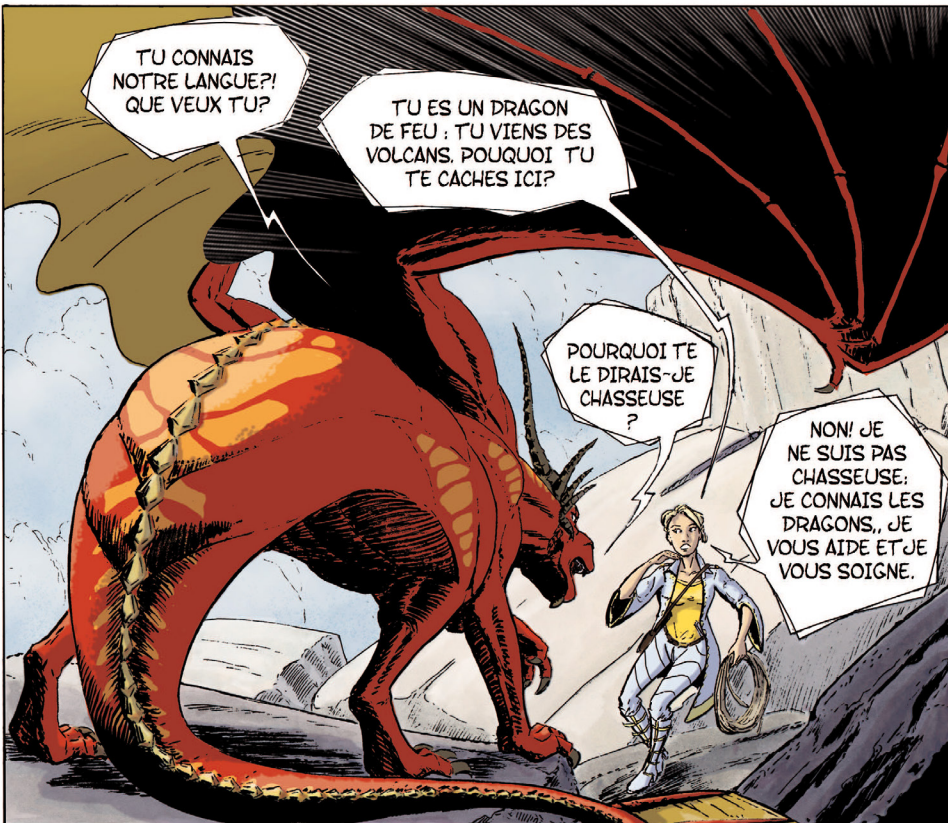
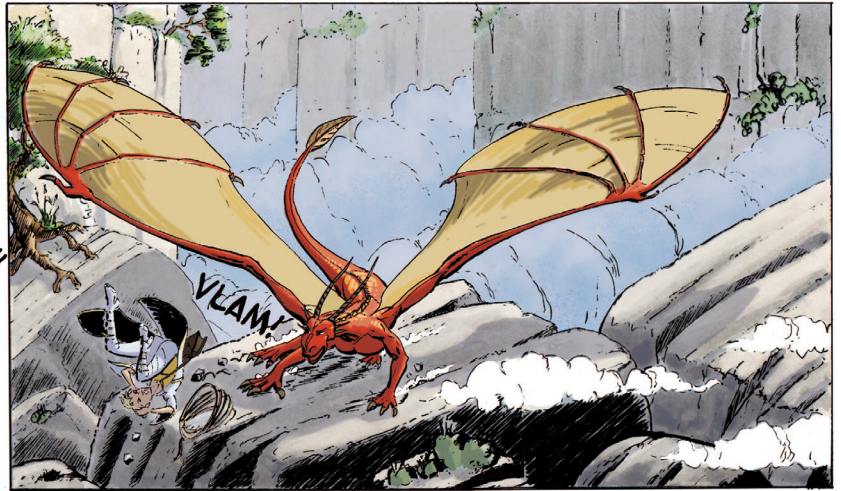
J'aimerais aussi participer à plus de collectifs. Ça me plaît vraiment de faire partie d'un projet où chacun donne un aperçu de son univers tout



en ayant la possibilité de le faire découvrir au plus grand nombre aux côtés de personnes qui ont des visions et travaux complètement différents.

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL
ILLUSTRATIONS JAHYRA**







J&R STAR-WARS



TRÈS SOUVENT QUAND TU DÉBUTES UN JEU DE RÔLE TU COMMENCES AU BAS DE L'ÉCHELLE. AVEC PEU DE COMPÉTENCES, SANS ÉQUIPEMENT ET SURTOUT SANS LE SOU. L'ÉTAT DE MISÈRE PERMET AU MJ DE PLUS FACILEMENT DIRIGER UN PJ.

MÊME QUAND TU TE PRÉPARES UN BACKGROUND CONSÉQUENT,

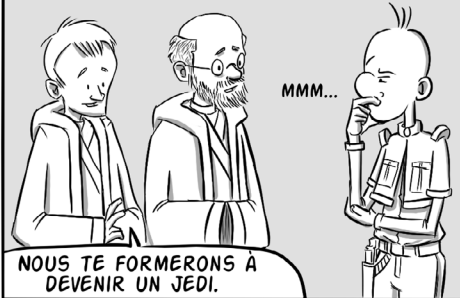
JÉ VOIS DU POTENTIEL EN TOI, JEUNE HOMME. COMMENT T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE ISAK, FILS D'AERTUS TYREL, MULTI-MILLIARDAIRE ET FONDATEUR DE DRA.I.DE KORP, N°1 EN I.A. SUR CORELLIA.



LE MJ S'ARRANGE POUR TE FAIRE REPARTIR À ZÉRO.

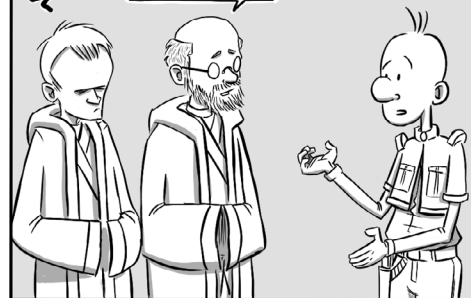
DÉSOLÉ DE T'APPRENDRE QUE TON PÈRE EST UN MÉCHANT QUI TRAVAILLE POUR L'EMPIRE. QUE DIRAIS-TU DE PARTIR À L'AVENTURE AVEC NOUS, EN ABANDONNANT TOUT DERRIÈRE TOI ?



NOUS TE FORMERONS À DEVENIR UN JEDI.

MAIS EST-CE QU'ON EST OBLIGÉ DE S'HABILLER EN CLOCHARD QUAND ON EST UN JEDI ?

RÉSISTE AU CÔTÉ OBSCUR ELIAN

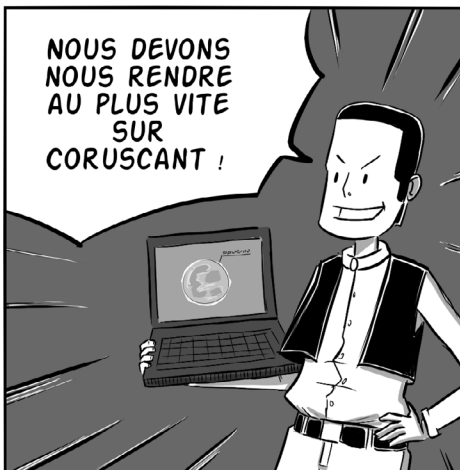


DU COUP, AU COMMENCEMENT, LE MANQUE DE FINANCEMENT JOUE UN RÔLE IMPORTANT DANS LE DÉROULEMENT DE L'AVENTURE.

ÇA Y EST ! JE SAIS D'OÙ VIENT CETTE DROGUE !



NOUS DEVONS NOUS RENDRE AU PLUS VITE SUR CORUSCANT !



OUI, ALORS PAR CONTRE ON A PAS DE VAISSEAU HEIN...



J'AI PIRATÉ LE SERVEUR DE LA COMPAGNIE POUR OBTENIR UN BILLET EN PREMIÈRE CLASSE.

MOI J'AI SIMPLEMENT TABASSÉ UN PASSAGER ET RÉCUPÉRÉ SON BILLET.



ISAK ?

IL A PRIS UN AUTRE VOL.



ET WONWOOK ?

IL A PARLÉ D'INFILTRATION JE CROIS ...



GROUHAOURRR RRRH GRAROURR RAGGRRR RTTR RAAAHOU GRRRH GROUAUU RRHRORUR ! *



[* BONJOUR, ICI CAPITAINE WONWOOK. NOUS TRAVERSONS ACTUELLEMENT UNE ZONE DE FORTES TURBULENCES, DUES AU FAIT QUE JE N'AI QUE 2D+1 EN PILOTAGE. NOUS NOUS EXCUSONS POUR LA GÊNE OCCASIONNÉE.]

CELA OBLIGE À FAIRE PREUVE D'INGÉNIOSITÉ, POUR COMPENSER LE MANQUE DE MOYENS

JE NE SAIS RIEN, MAIS UN PETIT BILLET M'AIDERAIT SANS DOUTE À ME RAPPELER...



OUAIS ? ET UN GROS COUP DANS TA GUEULE ?

FRANCHEMENT, MÊME SI JE DÉSAPROUVE LA MÉTHODE, JE COMPRENDS QU'ON SOIT OBLIGÉ QUAND ON A PAS LE SOU...



AH NON MAIS ILLA A PLEIN D'ARGENT HEIN... IL AIME JUSTE TABASSER LES GENS.

LES GARS METTEZ VOTRE PLUS BELLE TENUE :

ON DOIT INFILTRER UN CASINO.



BON LES GARS, LE LABO SE TROUVE DANS UNE ARRIÈRE SALLE. ON SE RETROUVE LÀ-BAS.



VOUS LAISSEZ PAS DISTRAIRE !

NE T'INQUIÈTE PAS, NOUS AUTRES JEDI N'ACCORDONS AUCUNE IMPORTANCE AUX PLAISIRS DE LA CHAIR ET DE L'ARGENT. *



* ISAK À SES DÉBUTS

ROGER !



GRROUHHRR ?*



[*C'EST QUI ROGER ?]

J'AI RÉUSSI À PIRATER LA PORTE D'ENTRÉE!

J'AI TABASSÉ UN GARDE POUR RÉCUPÉRER SON PASS !

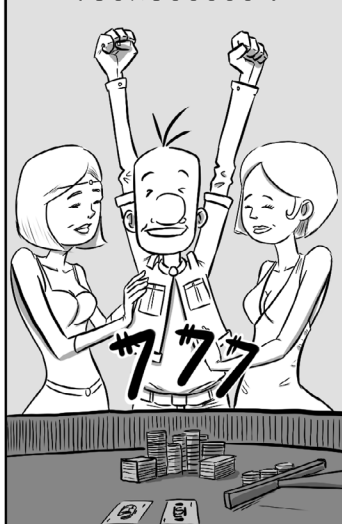


ISAK ?



IL TRAINAIT DU CÔTÉ DES TABLES DE SABBAC !

YOUHOUUUUU !



ET WONWOOK ?

JE SAIS PAS!



[ICI WONWOOK, LE CHEF DE LA SÉCURITÉ. DU À LA PRÉSENCE DE 2 AGENTS INFILTRÉS, IL VA Y AVOIR UNE GROSSE BASTON DANS LE CASINO. MERCI DE VOUS DIRIGER CALMEMENT VERS LA SORTIE.]*

MAIS COMMENT IL FAIT ???



OUAIS ENFIN LÀ, IL VA UN PEU LOIN DANS SON INFILTRATION !

* DIRECTEMENT TRADUIT DU WOOKIEE

MAIS SI LA PAUVRETÉ AJOUTE DES DIFFICULTÉS SUPPLÉMENTAIRES À UNE MISSION, ELLE N'EN REND LA VICTOIRE QUE PLUS AGRÉABLE !

ENFIN ISAK ! ON A REMPLI LA MISSION SOIS CONTENT !



OUI MAIS EN DÉMANTELANT LE CASINO TOUS MES JETONS SONT DEVENUS SANS VALEUR.



NON PAS ENCORE !

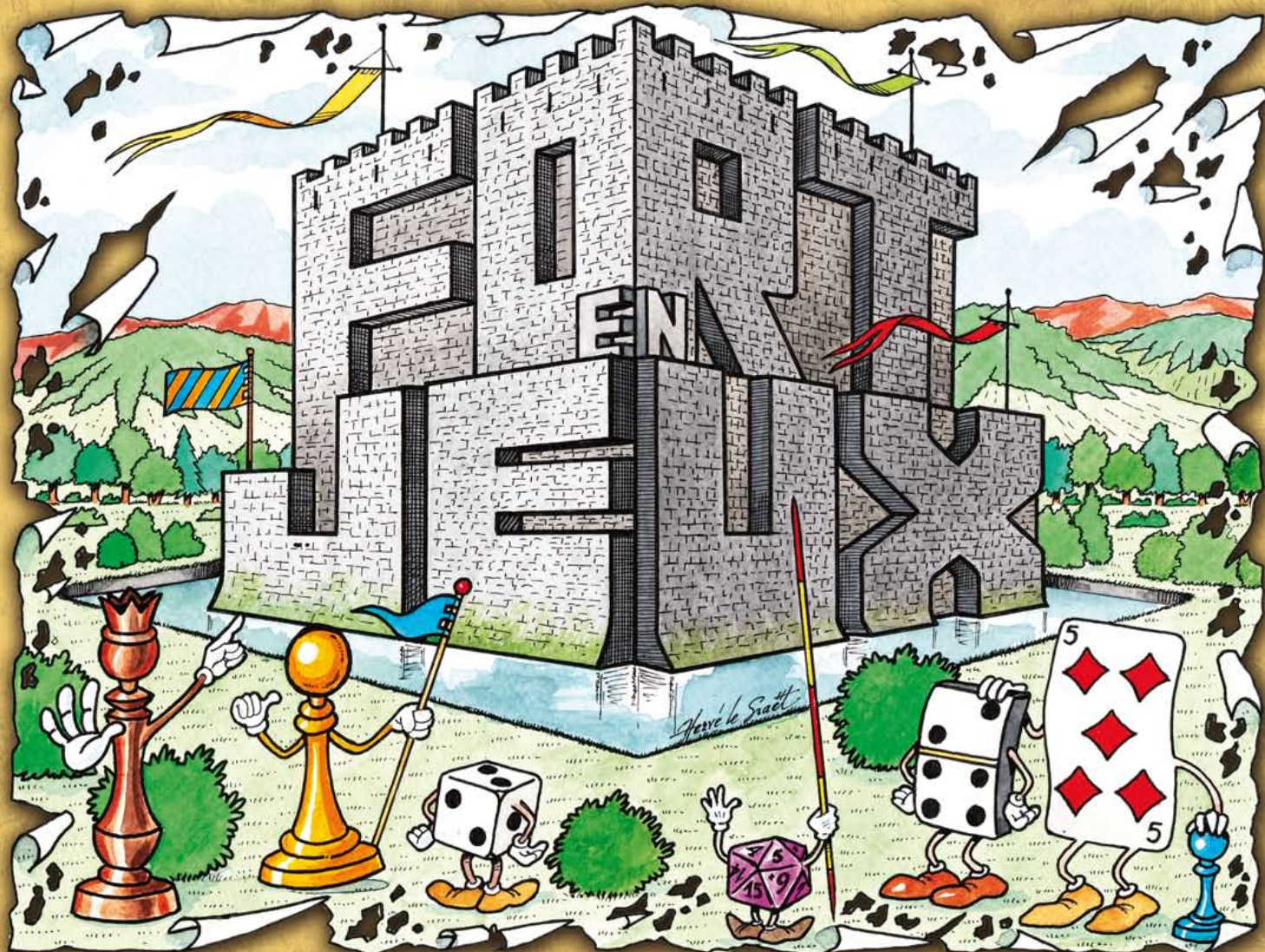


T'INQUIÈTE ISAK, C'EST MOI QUI RÉGALE.



COWKILLER

L'ASSOCIATION RES LUDUM PRESENTE LA DEUXIEME EDITION DE :



Au programme :

troupe médiévale, jeux de société, de rôles, d'extérieur...

Des jeux pour tout le monde !!

**SAMEDI 18
ET
DIMANCHE 19
JUILLET 2015**

au Fort de la Pointe de Diamant

NOUVEAU :

Nocturne
Samedi de 20h à minuit

loup-garou,
jeux de rôles...

Horaires : Samedi de 10h00 à minuit - Dimanche de 10h00 à 18h00
Tarifs : 7€ (entrée + visite du Fort); 10€ pass week-end; gratuit -12 ans.

- **BUVETTE**
- **PARKING**
- **RESTAURATION SUR PLACE**

